



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA
DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA
EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 424 CANINACO, SAN LUIS –
2019.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL
DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTOR

JARA LOPEZ, ESTHER DIANA

ORCID: 0000-0003- 1422-2600

ASESOR

TAMAYO LY, CARLA CRISTINA

ORCID: 0000-0002-4564-4681

CHIMBOTE – PERÚ

2021

EQUIPO DE TRABAJO**AUTOR**

Jara López, Esther Diana

ORCID: 0000-0003- 1422-2600

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,

Chimbote, Perú.

ASESOR

Tamayo Ly, Carla Cristina

ORCID: 0000-0004-5680-4824

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y

Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú.

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Jiménez López Lita Ysabel

ORCID ID 0000-0003-1061-9803

HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESOR

.....
Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro
PRESIDENTE

.....
Carhuanina Calahuala Sofía Susana
MIEMBRO

.....
Jiménez López Lita Ysabel
MIEMBRO

.....
Tamayo Ly Carla Cristina
ASESOR

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación a mi abnegada madre Bertha, quien supo guiarme al camino de la superación pese las circunstancias que se opusieron y me brindó su apoyo incondicional para seguir mis estudios.

Esther

AGRADECIMIENTO

En primera instancia agradezco al señor todopoderoso, por concederme la dicha de seguir viviendo. De la misma manera agradezco a todos los miembros de la comunidad educativa de la Institución Educativa Inicial N° 424 Caninaco, tales como: los niños y niñas de cinco años, padres de familia y a la directora quienes me brindaron su apoyo en el desarrollo del presente trabajo y a todas aquellas personas involucradas que de una manera anónima están en mi corazón. Al Asesor del presente trabajo de investigación por guiarme hacia el camino del triunfo, así mismo a mis profesores de la ULADECH CATOLICA, quienes supieron transmitirme sus sabias enseñanzas, con el único afán de ver cristalizado uno de mis anhelos de ser una buena profesional.

LA AUTORA

RESUMEN

La siguiente investigación, tiene como objetivo general: determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 424 Caninaco, San Luis - 2019. La metodología que se empleó fue de tipo cuantitativo en su nivel explicativo y diseño pre experimental; la muestra fue de 14 niños y niñas de educación inicial; se utilizó como técnica la observación y como instrumento la escala de estimación; para el análisis de datos se empleó el Excel 2016 y estadístico SPSS en su versión 22. Los resultados se obtuvieron al evaluar el nivel de motricidad fina a los catorce estudiantes, mediante una pre prueba, donde, el 79% de niños se ubicaron en el nivel en inicio; después se aplicó diez experiencias de aprendizaje referente a los juegos tradicionales como estrategia didáctica para la mejora de la motricidad fina al concluir ésta se aplicó un post prueba, donde el 64% de niños alcanzaron ubicarse en el nivel de logro destacado; y mediante la prueba de Wilcoxon se contrastó la hipótesis cuyo valor de $p=0.001 < 0.05$, con lo cual se validó la hipótesis; así mismo, con los resultados de la prueba de Wilcoxon se concluye que los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la motricidad fina.

Palabras clave: Estrategia – juego – motricidad – tradicional

ABSTRACT

The following research has the general objective: to determine the influence of traditional games as a didactic strategy to improve fine motor skills in 5-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution No. 424 Caninaco, San Luis - 2019. The methodology that It was used was of a quantitative type in its explanatory level and pre-experimental design; the sample consisted of 14 boys and girls of initial education; Observation was used as a technique and the estimation scale as an instrument; Excel 2016 and SPSS statistics version 22 were used for data analysis. The results were obtained by evaluating the level of fine motor skills in the fourteen students, through a pre-test, where 79% of children were located in the starting level; Afterwards, ten learning experiences were applied regarding traditional games as a didactic strategy for the improvement of fine motor skills at the end of this, a post-test was applied, where 64% of children reached the expected level of achievement; and by means of the Wilcoxon test the hypothesis whose value of $p = 0.001 < 0.05$ was contrasted, with which the hypothesis is validated; Likewise, with the results of the Wilcoxon test, it is concluded that traditional games as a didactic strategy significantly influence the improvement of fine motor skills.

Keywords: Strategy - game - motor skills - traditional

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Equipo de trabajo	ii
Hoja de firma del jurado y asesor	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Resumen	vi
Abstract	vii
Índice de contenido	viii
Índice de cuadros	xi
Índice de gráficos	xii
I. Introducción	1
II. Revisión de Literatura	6
2.1 Antecedentes del problema	6
2.2 Bases teóricas de la investigación	9
2.2.1 Teorías que fundamentan el estudio	9
2.2.2 Juegos tradicionales como estrategia	10
2.2.2.1 Concepto de juego	10
2.2.2.2 Los Juegos tradicionales	12
2.2.2.3 Origen de los juegos tradicionales	13
2.2.2.4 Principios que fundamentan con juegos tradicionales	15
2.2.2.5 Importancia de los juegos tradicionales	16
2.2.2.6 Características de los juegos tradicionales	19
2.2.2.7 Clasificación de los juegos tradicionales	20
2.2.2.8 Elementos de los juegos tradicionales	21
2.2.2.9 Tipos de juegos tradicionales	21
2.2.2.10 Funciones que cumplen los juegos tradicionales	26
2.2.2.11 Importancia de los juegos tradicionales en el ámbito pedagógico	26
2.2.2.12 Los juegos tradicionales en la primera infancia	27

2.2.2.13 El juego tradicional como camino inicial de aprendizaje	29
2.2.2.14 Ventajas de Aplicación de los juegos tradicionales en educación infantil y papel de la escuela	30
2.2.3 Desarrollo de la motricidad fina	32
2.2.3.1 Concepto de la motricidad fina	32
2.2.3.2 Ventajas educativas de la motricidad fina	33
2.2.3.3 Estimulación del área de la motricidad fina y cognición	34
2.2.3.4 Ideas para desarrollar la motricidad fina	35
2.2.3.5 Características de la motricidad fina	35
2.2.3.6 Elementos de la motricidad fina	37
2.2.3.7 Proceso de la motricidad fina	40
2.2.3.8 Importancia de la motricidad fina	41
2.2.3.9 Estrategias para desarrollar la motricidad fina	41
2.2.3.10 Habilidades que posibilita el desarrollo de la motricidad fina	42
2.2.3.11 Dimensiones de la motricidad fina	44
III. Hipótesis	47
3.1 Hipótesis General	47
3.2 Hipótesis Específico	48
IV. Metodología	48
4.1 Diseño de la investigación	48
4.2 Población y muestra	49
4.2.1 Población	49
4.2.2 Muestra	50
4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores	52
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	53
4.5 Plan de análisis	54
4.6 Matriz de consistencia	55
4.7 Principios éticos	56
V. Resultados	57
5.1 Resultados	57

5.1.1 Presentación, análisis e interpretación de los datos	57
5.2 Análisis de resultados	68
VI. Conclusiones y recomendaciones	79
6.1 Conclusiones	79
6.2 Recomendaciones	80
Referencias bibliográficas	81
Anexos	90
Instrumento de recojo de información.	
Base de Datos	
Constancia de aplicación	
Sesiones de aprendizaje	

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 01: Resultados obtenidos en la dimensión viso manual de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años.	57
Cuadro 02: Prueba de rango de Wilcoxon Objetivo Especifico 1	59
Cuadro 03: Resultados obtenidos en la dimensión fonética de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años.	59
Cuadro 04: Prueba de rango de Wilcoxon Objetivo Especifico 2	61
Cuadro 05: Resultados obtenidos en la dimensión facial de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años.	62
Cuadro 06: Prueba de rango de Wilcoxon Objetivo Especifico 3	63
Cuadro 07: Resultados obtenidos en la dimensión gestual de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años.	64
Cuadro 08: Prueba de rango de Wilcoxon Objetivo Especifico 4	65
Cuadro 09: Resultados obtenidos en la mejora de la motricidad fina en los niños y niñas y niñas de 5 años.	66
Cuadro 10: Prueba de rango de Wilcoxon de objetivo general	68

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 01: Resultados obtenidos en la dimensión viso manual de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años.	57
Gráfico 02: Resultados obtenidos en la dimensión fonética de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años.	60
Gráfico 03: Resultados obtenidos en la dimensión facial de la motricidad fina en los niños de y niñas 5 años.	62
Gráfico 04: Resultados obtenidos en la dimensión gestual de la motricidad fina en los niños de y niñas 5 años.	64
Gráfico 05: Resultados obtenidos en la mejora de la motricidad fina en los niños y niñas de y niñas 5 años.	67

I. INTRODUCCIÓN

Resulta que la educación es uno de los factores que más influye en el avance de las personas y sociedades, teniendo su alcance más significativo en niños que cursan el nivel inicial, apoyándose, claro esta en su desarrollo personal; en tanto este trabajo de investigación lleva como título “juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de a I.E.I. N° 424 de Caninaco, San Luis – 2019”; cumpliendo estrictamente el esquema de la universidad ULADECH CATÓLICA y teniendo en cuenta que la investigación tiene un punto enmarcado a mejorar la motricidad fina, apoyándonos como estrategia didáctica a los juegos tradicionales, tal como estipula el nuevo currículo nacional.

La motricidad fina es de suma importancia para los estudiantes de cinco años, ya que esto ayudará a mejorar los movimientos finos y pequeños a través de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica. se considera esta estrategia con el único afán de rescatar aquellos juegos de antaño que ya no se practica a menudo en la actualidad, puesto que los niños hoy en día están mas entretenidos a los juegos en línea a través del uso de los celulares cayendo en una inactividad que le esta volviendo mas apáticos y reacios a las actividades físicas que ayudaría el desarrollo de su motricidad y estas deben estar de acorde a la edad de los estudiantes, dentro del nivel educativo y en especial del sistema educativo peruano.

En tanto, es muy importante la motricidad fina, porque concierne a ciertas actividades que realiza los niños y niñas, las mismas necesitan de mucha precisión para mantener un elevado nivel de coordinación de manera correlacionado entre el ojo,

manos, dedos y rostro; que permitan realizar acciones de escribir, pintar, colorear, rasgar, expresar sus emociones a través de su rostro, etc. Ya que estas actividades le permiten a futuro tener una buena escritura y a su vez tener una buena autoestima.

En la Institución Educativa Inicial N° 424 Caninaco, San Luis - 2019; se observa que los niños y niñas de 5 años, presentan grandes dificultades en su desarrollo motriz, cuyas dificultades se dan al sostener el lápiz, rasgar, pegar, recortar, doblar, dibujar y expresar alegría o tristeza en su rostro; además de trazar gráficos rectos y curvos. En muchos casos las causas son provocadas por la poca estimulación docente, como también el poco desarrollo en el aprestamiento de los niños y niñas, además no se le brinda la debida atención al desarrollo de las actividades poco significativas. Así mismo, los padres de familia, tienen poco interés o desconocen actividades que permitan desarrollar la motricidad fina, las mismas son provocados por el desconocimiento de los beneficios que tiene los juegos tradicionales en el desarrollo de los niños y niñas. Esto demuestra la consecuencia de que los niños y niñas presentan grandes dificultades en la poca precisión de escribir bien las letras y números, descoordinación para realizar actividades manuales, expresar emociones en su rostro y sobre todo que no se practica actividades que permitan desarrollar los movimientos finos y pequeños.

En este contexto, surge el siguiente enunciado ¿Cómo los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen en la mejora de la motricidad fina en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 424 Caninaco, San Luis - 2019?

Para poder dar respuesta a esta interrogante, se plantea el siguiente objetivo general. Determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en la mejora de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 424 Caninaco, San Luis - 2019. Así mismo, se plantearon los siguientes objetivos específicos: dimensión

- Verificar la efectividad de los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora del viso manual de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° Inicial 424 Caninaco, San Luis - 2019.
- Constatar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la dimensión fonética de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° Inicial 424 Caninaco, San Luis - 2019.
- Comprobar la eficacia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la dimensión facial de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° Inicial 424 Caninaco, San Luis - 2019.
- Identificar los efectos de los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la dimensión gestual de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° Inicial 424 Caninaco, San Luis - 2019.

Por intermedio de este trabajo de investigación, juegos tradicionales como estrategia didáctica, se logró demostrar que los niños mejoraron en su desarrollo motriz fina la misma se vio en sus acciones diarias en la toma de objetos, articular bien algunas palabras y realizando algunos movimientos faciales de su rostro de manera correcta, etc.

Se debe comprender que los niños y niñas desarrollan movimientos finos y propios que se debe ir mejorando a medida que van creciendo en las diferentes actividades que van realizando.

Además, por lo mismo que la motricidad fina, favorece el desarrollo del niño, brindándoles confianza y seguridad para su vida futura, por ello se hace indispensable, como padres, maestros y comunidad entender, aprender y comprender las necesidades de cada niño y niña, brindando un ambiente propicio para que la estimulación a través de juegos tradicionales pueda darse en el momento más oportuno, como son los primeros años de vida.

Por lo tanto, en el aspecto **Teórico**: se fundamenta en la experiencia de la vida cotidiana de los más pequeños durante su primera experiencia escolar, se determinará si el niño tiene deseos de seguir aprendiendo en escala siguiente. Sabiendo que los niños aprenden más rápido cuando sus necesidades físicas se satisfacen y ser aplaudidos por sus pequeños logros para que se sientan seguros de sí mismo. **En lo práctico**, los juegos tradicionales como estrategia les servirán a los docentes de aula, considerando que le proporciona exploración, manipulación, experimentación y son esenciales para formar aprendizajes y conocimientos. **En lo metodológico**, el desarrollo del trabajo cuenta con un instrumento, confiable y válido, como resultado de la aplicación oportuna y pertinente, las mismas servirán como referencias a otros investigadores interesados en el mejoramiento de aprendizajes de los más pequeños. **En lo social**, la mejora posibilitará encontrar la confianza en sí mismo y automáticamente mejorará el aprendizaje tanto en los estudiantes, padres de familia y la sociedad.

En la investigación se empleó una metodología de tipo cuantitativo con un nivel explicativo y diseño pre experimental; se utilizó como técnica la observación y el instrumento la escala de estimación. Se realizó el procesamiento de la parte estadística en Excel 2016 y el estadístico SPSS en versión 22; lo que permitió elaborar las tablas y gráficos correspondientes. Es por ello, cuyos resultados del pre prueba y post prueba, arrojan el siguiente resultado: en el pre prueba, el 79% obtuvo el nivel en inicio. Sin embargo, en la prueba de salida, el 64% alcanzó el nivel logro destacado. Finalmente, se contrastó la hipótesis mediante la prueba de Wilcoxon; donde se obtuvo $p=0,001 < 0,05$ (95% de certeza), validando de esta manera la hipótesis planteada; así mismo, con los resultados de la prueba de Wilcoxon se concluye que los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la motricidad fina.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes del estudio

A nivel internacional, Carly (2017) en su trabajo de investigación denominado “Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la orientación espacial de niños de 4 y 5 años de edad en el Centro Infantil “09 de Abril” en Universitos Mejor Pacenses Diviandree de Bolivia, cuyo objetivo fue de determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para fortalecer orientación espacial, en su trabajo de tipo experimental debido a que existió la manipulación de variables; investigación de tipo cuantitativo, en su conclusión, sostiene: Los juegos tradicionales como estrategia didáctica dio buenos resultados en niños y niñas del Centro Infantil 09 de abril, por lo tanto, se sugiere ser implementados tanto en unidades educativas como centros infantiles con el fin de que los niños no presenten, en un futuro próximo, dificultades en el aprendizaje en la escritura; considerando además las particularidades y ritmos de aprendizaje de cada niño para poder entender, comprender y colaborar el proceso de su formación.

López (2017) en su trabajo de investigación denominado “Juegos tradicionales como medio de desarrollo psicomotor para niños de quinto año básico de la escuela 12 de octubre de la ciudad de Manta” cuyo objetivo fue analizar los juegos tradicionales como medio de desarrollo psicomotor; se empleó una metodología de tipo cuantitativa en su nivel explicativo y diseño pre experimental, arriba a las siguientes conclusiones: los resultados arrojaron que los juegos tradicionales ayudan a mejorar la coordinación óculo manual, óculo podal, saltos, coordinación fina y gruesa.

A nivel nacional, Araujo (2018) en su trabajo de investigación titulado “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial 324 Niña Virgen María – Huacho”, cuyo objetivo fue determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor, y la metodología que enfoca lo que es el diseño de la investigación del paradigma cualitativo – social, arriba a las siguientes conclusiones: que la investigación dio un espacio para el análisis y reflexión sobre la importancia de los juegos tradicionales en las instituciones educativas, permitiendo a los estudiantes adquirir las habilidades, valores, cualidades y destrezas necesarias para su vida futura. Así como también se llegó a la conclusión que, si existe influencia de los juegos tradicionales sobre el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años, de la misma manera realizar una capacitación a los docentes sobre la aplicación de ciertas estrategias metodológicas, las cuales permitan fomentar a través de actividades lúdicas el desarrollo tanto físico, cognitivo, social y afectivo de los niños y niñas.

Córdova (2018) en su trabajo de investigación de tesis denominado “Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima, 2018”. Cuyo objetivo fue determinar que el programa de juegos tradicionales influye en el desarrollo motor; se empleó el método hipotético-deductivo para realizar la investigación. La investigación se realizó bajo el enfoque cuantitativo y se utilizó como diseño el experimental de tipo pre experimental, arriba a las siguientes conclusiones: que el programa de juegos tradicionales influye

significativamente en el desarrollo motor de los estudiantes de primer grado del Colegio Villanova de San Miguel, Lima – 2018.

León (2017) en su trabajo de investigación titulado “Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III ciclo de la IE Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista, 2017”; cuyo objetivo fue comprobar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños, cuya metodología de la investigación fue de tipo experimental con diseño pre experimental; trabajo de tipo cuantitativo, arriba a las siguientes conclusiones: Los juegos tradicionales es significativo en el desarrollo de habilidades motrices básicas corroborado con el nivel de significancia obtenida que es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$; motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades motrices básicas entre el pre test y post test a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%, en los resultados obtenidos mediante el estadígrafo Wilcoxon permite ultimar que la aplicación de los juegos tradicionales es significativo en el desarrollo de las habilidades de locomoción en los niños de segundo grado de primaria.

Antecedentes a **Nivel Regional, Huamán (2018)** en su trabajo de investigación, denominado “Juegos Tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017”, cuyo objetivo fue de determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el mejoramiento del desarrollo psicomotriz de los niños; cuya metodología corresponde a la pre experimental y específicamente el pre y post test, trabajo de tipo cuantitativo; concluye que: queda determinado que los juegos

tradicionales como estrategia didáctica influyen en el mejoramiento del desarrollo psicomotriz de los niños, además, posibilitó la mejora de la dimensión coordinación visomotriz y mejoró la precisión de los movimientos de los estudiantes.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1 Teorías que fundamentan el estudio

a. Teoría socio- cultural de Vygotsky

Vygotsky (1924) citado por Fernández (2018) sostiene que: “El juego es una realidad cambiante y sobre todo atención impulsora del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria”. (p. 3)

Al referirse sobre juegos, juguetes y ludotecas, otorgó al juego, como instrumento y recurso socio cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la memoria voluntaria.

Decimos que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que llama “zona de desarrollo próximo”.

b. Teoría genética de Jean Piaget

Para Piaget, Jean (1956) citado por Fernández (2018) afirma:

El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad, según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento como aspectos sensoriales del desarrollo del individuo, son la que condicionan el origen y la evolución del juego (p. 5)

Piaget (1956) afirma que: “Asocia tres estructuras basadas del juego con las bases evolutivas del pensamiento humano, el juego es simple ejercicio, también es simbólico, abstracto o ficticio; y el juego reglado es colectivo, resultado de un acuerdo de grupo” (P. 5).

Según este autor el juego es un simple ejercicio que los niños realizan para distraerse en donde esta relacionado el pensamiento, lo que implica el uso simbólico y abstracto. En cambio, cuando se emplea en grupos estos tendrán que cumplir ciertas reglas para la armonía y la tranquilidad que se requiere para llevar a cabo los juegos entre pares.

2.2.2 Los juegos tradicionales como estrategia

2.2.2.1 Concepto de juego

El juego tiene muchos conceptos, los más destacados, se detalla a continuación:

Según, Stoy (1996) citado por Huamán (2018) define que:

El juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos, tales como: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo (p. 24)

Por su parte; Pérez & Gimeno (1989) definen que: “El juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico), manifiesta su personalidad” (p. 33).

Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso del cualquier juego.

Así mismo, Guy (1996) citado por Huamán (2018) menciona que:

El juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral de triunfo que, al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás (p. 27).

Concordando con el autor considero que el juego es espontaneo y se juega al libre albedrio de cada participante y al ganar le causa tanta alegría que se hace sentir bien.

Seguidamente, Gonzales (1984) citado por Pico (2017) lo define como “Una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, si no por sí misma” (p. 35).

Para este autor, el juego es pues una actividad generadora de placer, de manera deliberada, que no se realiza con una finalidad de lucro, más bien es gratis y espontánea.

De acuerdo a lo mencionado por los autores, podemos concluir, que, los juegos representan una actividad en donde los estudiantes demuestran empeño, trabajo en

equipo, aprendizaje cooperativo y colaborativo, se desestresan olvidando sus problemas al momento de jugar, además siente empatía y resiliencia.

2.2.2.2 Los juegos tradicionales

Acedo (2013) citado por Pico (2017) define que:

“Son aquellos juegos de carácter tradicional usualmente derivados de actividades laborales o de procedencia mágico o religiosa que no se encuentran excesivamente reglamentados, donde las reglas, si existen, tienen un carácter contractual, surgiendo del mutuo acuerdo de los jugadores y por tanto variables y flexibles” (p. 25).

Pérez (2011) citado por Huamán (2018) menciona que: “Son los que perduran, pasan de generación en generación, se transmite de abuelos a padres e hijos, manteniendo su esencia” (p. 15).

Rubio (2010) citado por Fernández (2018) sostiene que:

“Los juegos tradicionales forman parte de la cultura de los pueblos, nacen en un momento histórico determinado y están condicionados por la situación social, económica, cultural y geográfica. Por eso, cada cultura posee un sistema lúdico propio compuesto por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones que surgen de la realidad dinámica de una cultura que se va transformando en la medida que las condiciones sociales van cambiando” (p. 29).

Según, Schiller (1974) citado por García (2018) considera que “Si queremos una sociedad mejor, mas justa, equitativa y solidaria el punto de partida será la enseñanza de juegos que contengan valores históricos” (p. 54). En ese mismo orden de ideas Ofele (1982) citado por García (2018) menciona que “Aproximarse al juego tradicional es

acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil dissociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folclórico, de la etnografía o la etología” (p. 54).

De lo mencionado por los autores, podemos afirmar que los juegos tradicionales, nacieron por la misma necesidad del hombre y fueron evolucionando a medida que pasa el tiempo, transmitiéndose de generación a generación, radicando en si su esencia lúdico y pedagógico. Ya que, los niños de antes se dedicaban a practicar estos juegos de manera recreativa, entretenida y divertida.

2.2.2.3 Origen de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales provienen desde tiempos muy remotos, y por consiguiente tienen un origen en las practicas deportivas que realizaban las personas como una sana distracción. Según Méndez & Fernández (2011) citado por García (2018) sostienen que “Conocer el contexto sociocultural en el que se desarrollaron los juegos antiguos puede ayudar al alumnado a interpretar mejor la historia, a conocer las costumbres de sus antepasados y a valorar las tradiciones” (p. 58).

En ese mismo orden de ideas, coincidimos con La vega (2000) citado por García (2018) al afirmar que la conducta de los seres humanos hace que de una forma espontanea exploremos nuestro entorno, busquemos diferentes formas de diversión y entretenimiento” (p. 58). El hombre es un ser vivo que busca la exploración de manera espontanea y es un ser social que busca la unión de varias personas, que en forma grupal realizan actividades que les permita unirse o socializarse, esto como el juego. Debido a

esto podemos afirmar, que, según este autor, esto fue el origen de los juegos tradicionales; luego fue afianzándose a medida que los grupos iban en aumento.

En ese sentido, Jiménez (2009) citado por García (2018) al afirmar que, “A través del juego, los niños pueden establecer relaciones con sus pares lo que permite cumplir ciertas reglas, esto a la vez les proporciona diversión, aprendizaje y autonomía (p. 58). Y tal como señala Yagüe (2002) citado por García (2018) que “Inicialmente a los juegos se les asignaba una característica ritual y religioso, o, por otro lado, se les consideraba como un medio de aprendizaje para la supervivencia de las propias comunidades prehistóricas” (p. 59). En base a esta idea coincidimos con Giro (1998) citado por García (2018) al señalar que “si los consideramos como actividades tradicionales, los juegos populares se encuentran frecuentemente en el origen de los oficios y en actividades mas elevadas, rituales o naturales” (p. 59).

Coincidimos con este autor, al considerar que los juegos se realizan como actividades de mas alto nivel como los rituales o la supervivencia, la cura de enfermedades, etc.

También se puede apreciar lo señalado por Méndez y Fernández (2011) que mencionan que, “Por otro lado, los juegos tradicionales reproducen valores sociales cambiantes en cada época dado que son el reflejo de la sociedad en la que se encuentran inmersos” (p. 60). De esta manera se puede visualizar el origen de los juegos tradicionales y su importancia en el desarrollo del crecimiento de los niños y entiendan a

la vez que su practica ayuda a desarrollar muchas competencias jugando los diferentes juegos existentes en su medio local.

2.2.2.4 Principios que fundamentan los juegos tradicionales

Detalle a continuación, los siguientes:

Principio de integridad. Este principio está basado en el trabajo pedagógico, considera al hombre como ser social e integro.

Según, Del Rio (2013) citado por Pico (2017) considera que:

“Para lograr un desarrollo integral de los niños, es necesario, en los primeros años de vida, contar con una apropiada nutrición, atención en salud, amor, estimulación psicológica e interacciones significativas con sus padres y otros adultos que ejercen algún tipo de influencia en su proceso de crianza” (p. 27).

Lo que indica es que toda acción educativa debe de realizarse desde temprana edad ya que este estimula a desarrollarse en todas las facetas del hombre.

Principio de participación. Reconoce todo tipo de agrupación, así como el trabajo cooperativo y colaborativo que beneficiaran de manera individual y grupal a la vez permitirá realizar el intercambio de experiencias, sentimientos e ideales.

En este aspecto posibilita el desarrollo del trabajo grupal, cohesión, construcción de los valores y normas sociales, el sentido de pertinencia y compromiso grupal.

Principio de lúdica. Según Pérez (2013) citado por Fernández (2018) sostiene que:

“Reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social,

desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas. Así mismo, reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones del futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar” (p. 4).

De lo mismo se concluye que para desarrollar el principio de la lúdica se debe comprender que el niño tiene inmerso dentro de sí la lúdica y es un ser que crece jugando.

2.2.2.5 Importancia de los juegos tradicionales

Con respecto, a la importancia que tiene, los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad fina, podemos ver su punto de vista de los siguientes autores:

La Vega (2000) citado por Pico (2018) menciona que “El juego popular – tradicional, como aquel que se ha ido transmitiendo de generación en generación, además; se practica con frecuencia, y se trata de juegos representativos en una determinada zona” (p. 20).

A sí mismo, autores como Sarmiento (2008) citado por López (2017) amplían al decir que: “Estos juegos se enseñan oralmente, a partir de abuelos a padres y a los más pequeños, relatando sus historias luego cuando eran niños que ahora nos enseñan la realidad y de la existencia de estos juegos en épocas pasadas” (p. 17).

También, Sarmiento (2008) al afirmar que:

“Se trata de juegos que al entrar en la escuela vinculan la realidad que se vive al interior de cada cultura, recreándola a su vez en la fantasía de los niños que hoy tienen otra mirada sobre el tiempo que ya paso. Entonces, podemos resaltar que, el implementar los juegos tradicionales en las instituciones educativas busca que los estudiantes conozcan su cultura y la relacionen con su medio, donde se desenvuelven, se puede observar cómo los niños se divierten usando estos juegos, en su tiempo libre como en el recreo” (p. 17).

Según señala, Lara (2006) citado por López (2017) sostiene que: “Solamente en los últimos tiempos se ha comenzado su transmisión escrita. Estamos de acuerdo con esta definición al decir que los juegos tradicionales, en estos últimos tiempos ha estado desapareciendo, por ello, ha sido necesario escribirlo para que no desaparezca” (p. 2).

Esto es, debido a la masificación de los TIC ya que los niños se han olvidado de los juegos de antaño y han dedicado mayor tiempo a ver televisión, juegos en línea, celulares, Tablet, play station, super Nintendo, entre otros.

Los juegos tradicionales tienen sus características propias. Entonces coincidimos con Jiménez (2009) al asegurar que: “Son juegos durante años y con el paso del tiempo se siguen jugando” (p.23).

Según Méndez, Fernández (2011) citado por López (2017) sostienen que: “A través de los juegos tradicionales, los niños no solo pueden divertirse mientras practican habilidades y se socializan, pueden adentrarse en forma de vidas ajenas, en el conocimiento más profundo de otras generaciones” (p. 14). Esto, explica que a partir de los juegos tradicionales los niños amplían sus habilidades físicas, motrices finas,

psíquicas y sociales, también promueven un acercamiento de estos valores al ámbito cultural y al entorno con los demás.

Por la importancia de los juegos tradicionales en la mejora del desarrollo de la motricidad fina en los niños, las instituciones educativas deberían implementar como una estrategia pedagógica para la enseñanza de los estudiantes en esta edad, porque el juego ejerce un papel fundamental, beneficiando el desarrollo de los niños. La implementación de los juegos tradicionales en esta etapa infantil tiene muchas ventajas, pues se hace necesario para desarrollar la motricidad fina y el aprendizaje se convierte en más significativo. Para concluir estamos de acuerdo, con lo que refiere Trigo (2009) que sostiene que, “Es, pues, la escuela el mejor lugar para que el niño desarrolle la motricidad fina, a través de la implementación de los juegos tradicionales” (p. 11).

Por eso, es bueno resaltar la importancia que tiene el docente en su quehacer educativo, como agente donde puede transmitir enseñanzas, valores culturales como estos donde, practique los juegos tradicionales y los enseñe, de manera divertida y practica para fortalecer las necesidades e intereses. Que sea oportuno en sus estudiantes, por ello coincidimos con Sarmiento (2008) al afirmar que “Como maestros, padres o adultos que experimentaron los juegos tradicionales, es posible procurar continuar con este camino de tradición, a partir de transmisión de ese saber cultural” (p. 18).

Finalmente, podemos concluir, señalando que la practica continuado de los juegos tradicionales, permitirá al niño mejorar su desarrollo de aprestamiento en la toma de pequeños objetos de manera precisa.

2.2.2.6 Características de los juegos tradicionales

Castillo (2011) citado por Huamán (2018) sostienen que: “Son muchas las que describen...” (p. 7)

Las más resaltantes son:

- a) Posibilitan el desarrollo de las habilidades motrices básicas, genéricas y específicas, así como la mejora de las capacidades coordinativas.
- b) Suponen una alternativa para la ocupación del tiempo libre
- c) Favorecen la aceptación y cumplimiento de las normas
- d) Facilitan los aprendizajes propios de una región
- e) Favorecen la descarga de tensiones y energías
- f) Suponen una alternativa para la ocupación del tiempo libre del alumnado
- g) Son un elemento de integración social
- h) Estimulan la imaginación y la creatividad

Por otro lado, para (Chang, 2009, p.49) las características del juego son:

- i) Es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño, ya que es su propia creación.
- ii) El juego es de naturaleza no literal, este quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas “como si”.

- iii) El factor positivo siempre acompaña al juego, es decir; que siempre resulta placentero y gozoso. Si el juego deja de ser placentero ya no es juego.
- iv) El juego es flexible pues es impredecible. Ni el niño ni el observador saben cómo se va a desenvolverse; es como una película de suspenso, no se sabe que viene ni cómo termina.
- v) El proceso, y no la meta, es su esencia. Al niño no le interesa a que va a llegar al final de su juego. Él disfruta el “viaje”, el desarrollo mismo de cada parte del juego.

En ese sentido, el juego siempre va ser “aquí y ahora”, espontaneidad, se vive siempre en tiempo presente. Las características esenciales para los niños de 5 años, lo que hace del juego infantil es la vitalidad, el gozo y el espíritu positivo que se debe promover en los niños y niñas.

2.2.2.7 Clasificación

Meneses & Monge (2001) citado por Huamán (2018) elaboran una clasificación de los juegos, según las cualidades de los niños que se desarrollan, tales como:

“Juegos sensoriales, son aquellas que hacen uso de los diferentes sentidos, se caracterizan por ser pasivos y por generar un predominio de uno o más sentidos en especial, buscan la madurez de los movimientos en los niños. Juegos anatómicos, permiten el desarrollo muscular y articular del niño. Juegos organizados, aquella que tiene reglas. Juegos deportivos, son aquellos que tienen una competencia el de ganar o perder” (p. 122).

De la misma manera, ambos autores consideran también que:

“El juego funcional, es más que todo de manipulación y exploración. El juego de anti afirmación, donde el niño conquista una mayor habilidad motora que le va a

dar confianza en sus propios medios, autonomía e iniciativa. El juego simbólico, predominan los juegos de construcción y destrucción. Se comienza a dar la representación por medio de la imitación y simulación de experiencias agradables pasadas” (p. 121).

Así mismo, en cada juego que realizan los niños deben cumplir con ciertas formas y estilos de manera acertada y tendrán que adaptarse a cada realidad.

2.2.2.8 Elementos de los juegos tradicionales

Del Rio (2013) citado por Fernández (2018) menciona los siguientes elementos:

- a) Reglas, cada juego tradicional tiene su propia regla que se tiene que cumplir y así encontrar los objetivos y metas.
- b) Desarrollo del juego, es la base para la generación del placer.
- c) Medios y materiales adecuados, que posibilite la consecución de los juegos a través de la manipulación y acción.

2.2.2.9 Tipos de los juegos tradicionales

Detallamos los siguientes juegos tradicionales que ha sido parte del campo de estudio de esta investigación. Tal como detalla (Cinca, 2009, págs. 10-31). “Juegos que jugamos aquí”, lista los siguientes juegos tradicionales:

- a) **Piedra, papel o tijera:** Es un juego de manos en la que existen tres elementos. La piedra que vence a la tijera rompiéndola; la tijera que vence al papel cortándola; y el papel que vence a la piedra envolviéndola. Este juego es muy utilizado para decidir quien de dos hará algo. Este juego estimula el desarrollo de la motricidad fina ya que

los jugadores, deben abrir y cerrar los dedos de las manos de manera rápida y precisa.

b) Trompo. Según Granados (2014) menciona que:

“El trompo es un objeto construido a base de madera, que tiene la forma de un embudo y tiene un clavo en la punta que le permita girar, además se debe de enrollar la cuerda en el trompo, para lanzar al suelo intentando que gire. Hay diferentes trucos mientras el trompo se mantiene bailando en el suelo luego levantarlo con la mano para que se mantenga girando en la mano, también se juega dentro de un círculo poniendo una moneda en el centro, el jugador que logra sacar la moneda del círculo es el ganador” (p. 4).

Este juego facilita el desarrollo de la motricidad fina ya que los jugadores al manipular y enrollar el trompo con el hilo para poder hacer girar, utiliza los dedos de las manos de manera precisa y correcta, esto se hace cuantas veces va hacer girar al trompo.

c) Juego con caninas. Este juego consiste en que dos jugadores o más, realizan una especie de semi círculos ovalados, como centro para luego, cada jugador pone su apuesta, consistente en una canica. Luego desde el centro como una distancia de dos metros se traza dos líneas rectas paralelas, la primera para lanzar las caninas, sale primero el que hace llegar a la línea o en todo caso se aproxime y así sucesivamente, dependiendo de la cantidad de jugadores. Desde la segunda línea salen los jugadores a través de las canicas, apuntan las canicas con los dedos de las manos y lanza, hacia el centro para poder sacar las canicas que se encuentran dentro del centro y en ese orden. Gana el juego el participante que logre sacar todas las canicas o en su lugar mata a través de las canicas a los contrincantes. El juego se repite una y otra vez hasta que el jugador pierda todas las canicas que tiene o en todo caso decide ya no jugar más, puesto

que está perdiendo tantas canicas que tiene. Este juego permite el desarrollo de la motricidad fina a través de los dedos de las manos, quien golpea a la canica buscando dirección y sentido.

d) Yaz. En este juego la rapidez es la clave. El yaz se compone de una pequeña pelota y un grupo de fichas, hay que lanzar la bola e intentar atrapar la mayor cantidad de fichas antes de que vuelva a caer al piso. El yaz se conseguía entre los obsequios tradicionales que se entregaban en las piñatas de cumpleaños de amigos o primos. Este juego permite desarrollar la motricidad fina pues involucra a los dedos, manos y vista, que, al repetir, tantas veces el juego, se desarrolla la tonicidad, fuerza y precisión en los dedos.

e) Kiwi. Este juego consiste en armar tarros de leche vacías en una torre piramidal de tres o cuatro piezas, luego se procede a derribarlos con una pelota, mientras el equipo contrincante va en busca de la pelota, el otro equipo tratará de armar los tarros de leche en la forma inicial piramidal que se encontraba, gana el equipo que logra armar dicha torre piramidal, sin que haya hecho llegar con la pelota el equipo contrincante. Este juego permite el desarrollo de la motricidad fina, pues al agarrarlos los tarros, presiona con los dedos y manos, lo cual permite que se desarrolle los músculos, incluyendo la toma precisa de los objetos con los dedos y manos.

f) Mundo. Uno de los juegos más tradicionales en cada generación, también se conoce como rayuela. Se trata de una especie de tablero con varias casillas dibujado con piedra o tiza sobre el piso. Se juega en grupo y el objetivo es lanzar una pequeña piedra, para luego ir a recoger, saltando cuadro por cuadro, sin pisar las líneas de división. Este juego permite el desarrollo de la motricidad fina al recoger la piedrita u otro objeto se

presiona con los dedos, el cual permite que se desarrolle para la presión de otros objetos similares.

g) Triqui. Este juego consistía en rellenar los espacios en blanco con una X o O ya sea de manera vertical, horizontal o diagonal. La lógica matemática estaba inmersa en juegos como el triqui, uno de los pasatiempos más comunes en espacio de ocio entre clases. Las hojas traseras de los cuadernos se llenaban con estos recuadros de 3 x 3. En cada partida se buscaba llenar espacios seguidos con una X o un círculo. Este juego permite el desarrollo de la motricidad fina al realizar movimientos con los dedos e inteligencia.

h) La Gallina Ciega: Es un juego tradicional infantil en el que un jugador, con los ojos vendados, el que hace de la Gallinita Ciega, debe atrapar a los demás jugadores y ciertas ocasiones adivinar quien es. Este juego no tiene una cantidad máximo de jugadores. Intenta atrapar a alguno de los jugadores, guiándose por sus voces o normalmente le hablan o le dan pistas de donde se encuentran, cantando o gritándole direcciones de izquierda o derecha. Suele jugarse en un ambiente espacioso, libre de obstáculos para evitar que el jugador haciendo el papel de “gallinita ciega” se tropiece o se lastime. Este juego permite el desarrollo de la motricidad fina al pronunciar vocales, palabras o palabras compuestas y, además, permite el desarrollo de la lateralidad en los niños y niñas.

i) El escondite: es un divertido juego tradicional, perfecto para jugar al aire libre o en casa. Este juego consiste en ocultarse y no ser descubierto hasta el final. En este juego escogen o por sorteo a la persona que va a buscar, tiene que contar en voz alta y con los ojos cerrados hasta el número que se decida, suelen ser 10, 20 o 30. La persona que va a

buscar debe avisar diciendo “Listos o no, aquí voy” y comenzar a buscar. Al encontrar a una de los que juegan se dice Ampay, en todo caso de dice “Plancha quemado” y es quien cambia en la búsqueda de los demás, en todo caso busca al quien se le encuentra primero o el ultimo según acuerdos. Este juego permite el desarrollo de la motricidad fina al pronunciar nombre de los números de manera correcta y a la vez desarrolla la noción de números.

j) La chapada: Este se juego conocido también como encantado. Uno de los jugadores debía atrapar a otro tocándole el hombro o el brazo. Este al ser tocado tendría quedarse inmóvil o estático, hasta que uno de sus compañeros pueda salvarlo diciendo “Desencantado”. Todos los jugadores menos uno, se esconden, cuando el jugador que atrapa lo ve, va a lugar donde inicio el encuentro y le dice “stop”. Este juego permite el desarrollo de la motricidad fina puesto que al tocar al jugador se hace a través de la punta de los dedos de las manos y desarrolla la parte gestual cuando expresa en sus rostros diferentes estados anímicos de acuerdo a la circunstancia de los juegos.

Concluimos entonces en la importancia de seguir practicando estos juegos tradicionales, como entretenimiento, como ocio y como una estrategia, ya que permite el desarrollo de la motricidad fina en todas sus dimensiones.

2.2.2.10 Funciones que cumplen los juegos tradicionales

Meneses y Monge (2001) citado por García (2018) sostienen que: “Por el juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a protegerse a sí mismo y defender sus derechos; además, contribuye en su desarrollo físico, su desarrollo cultural y emocional” (p.115).

En la vida, con los niños, pueden ser aplicadas todas las actividades y roles que desempeñan los juegos, tales como el niño, se inclina a realizar juegos que se identifican con los hombres, en tanto las mujercitas se inclinan hacia las actividades que atañen a las mujeres.

2.2.2.11 Importancia de los juegos tradicionales en el ámbito pedagógico

Almudena & Mar (2000) citado por López (2017) sostiene que:

“El hecho de reactivar los juegos tradicionales no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahondar y profundizar en nuestras raíces y poder comprender así mejor nuestro presente. Los juegos tradicionales son indicados como una faceta aún en niños de ciudad para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un espectro amplio” (p. 13).

Las razones variadas por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos son: a través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, como otros aspectos de los mismos. Además, podemos estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega. Por ello, las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples, como la cabida que se le puede dar en el campo educativo, incorporando al desarrollo de las sesiones de aprendizaje, ya es un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños. En ese aspecto, muchos de los juegos son cortos y repetitivos, en cuanto termina un juego se vuelve a comenzar inmediatamente, y no requiere de mucho material, por lo que se puede incluir en las instituciones educativas, sin la exigencia de grandes recursos ni horarios especiales.

Estas ideas, se puede reafirmar con la opinión de las autoras Almudena & Del Mar (2000) cuando afirman:

“Ellos conocen y juegan en más de una ocasión a algunos de estos juegos, quien sabe porque se lo contaron, porque han visto o alguien se le ha mostrado. Por otro lado, considero interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre niños, frente a una cultura de avanzada, que estimula cada vez más la pasividad aun corporal, receptividad consumista frente a una imagen/pantalla” (p. 23)

Sabiendo que estos juegos tienen su origen en tiempos muy remotos, los mismos encontramos en todas las generaciones y culturas. De esta manera, estamos frente a una vía de acceso a la cultura local, regional y nacional. A través de estos juegos se podrán conocer aspectos importantes de la vida, costumbres, hábitos, historias propias y ajenas y características de los diferentes grupos poblacionales. Entonces es a través de estos juegos se podrán transmitir los conocimientos de generación a generación, las mismas que favorecen la comprensión y el entendimiento de numerosos aspectos y la vez que permita crear nuevos esquemas de acercarse al conocimiento. En tanto, se podrá aplicar el recojo de información acerca de los juegos tradicionales a los sabios del lugar para su tratamiento y aplicación de los diferentes juegos existentes en nuestro medio local, regional y nacional.

2.2.2.12. Los juegos tradicionales en la primera etapa de la infancia

Los niños dentro de su desarrollo motor, como una iniciativa en su desarrollo personal, van creciendo jugando de manera espontáneo, en ciertas ocasiones practican juegos que están relacionados con lo tradicional y estos ayudan de manera natural a

desarrollar la motricidad fina, ya que ellos involuntariamente van practicando mientras juegan; por ello, el docente dentro de las aulas debe utilizar algunos juegos tradicionales que les permita promover el desarrollo de la motricidad fina y gruesa, el pensamiento, la parte emocional y social; además, estos juegos no acarrear fuertes gastos económicos mas al contrario son de pocos recursos económicos y están al alcance de todos los niños que desean practicar sin excepción.

En esa misma línea de ideas se tiene a Núñez y Fernández (1994) citado por Rezabala (2015) que afirma, que:

“En el preescolar el niño debe aprender a relacionarse, desarrollar hábitos de aseo, de trabajo, aprender a ser ordenado, esperar su turno, a compartir, a ser grato con los demás, cosas básicas para toda su vida. Los juegos tradicionales, no solo dan alegría, lo cual de por si ya es suficiente justificativo para que una maestra no deje de realizarlos como parte fundamental en su trabajo cotidiano, sino que fortalecen destrezas, habilidades, valores y actitudes que son muy necesarios para el desarrollo integral de un niño, sobre todo en los primeros cinco años de vida” (p.12).

Concluyo, que en ese sentido los juegos suelen ser de suma importancia en el desarrollo motriz de los niños, las mismas ayudan al desarrollo personal, lo que debemos entender como maestras y aplicarlos en las aulas, puesto que los juegos ayudan de manera permanente en la construcción de valores como la honestidad, responsabilidad, puntualidad, esperar su turno y sobre todo saber perder y ganar, que es lo que llevara durante toda su vida.

2.2.2.13 El juego tradicional como camino inicial de aprendizaje

Sevilla (1992) citado por Rezabala (2015) sostienen, que:

“El juego es una actividad para todos los niños de todas las culturas en el mundo entero. Los juguetes pertenecen a una etapa interesante ya que forman parte de los niños, los mismos utilizaban piedras, palos y arcilla. Aun aparecen juguetes de la nueva civilización que forman parte de su crecimiento. Todos sabemos que el juego es una actividad de buen gusto para los niños, cuando están jugando, los niños se mantienen ocupados y también se entretienen, asimismo, cuando su hijo se ríe y se divierte provoca en usted alegría y satisfacción” (p.32)

Por su parte Núñez & Vidal (1994) citado por Rezabala (2015), afirman que:

“El juego es muy importante para el crecimiento y desarrollo de los niños, es la base de la destreza y las habilidades que durante su vida aplicaran en todos los procesos y movimientos del cuerpo. El juego constituye un aporte necesario en el aprendizaje de los niños para comprender y conocer el mundo que les rodea y como interactúan con él, explorando nuestro entorno, descubrimos oportunidades, conocemos nuestras limitaciones y potencialidades, creamos, inventamos, y fortalecemos el desarrollo del aprendizaje” (p.59).

En ese mismo orden de ideas los niños pequeños aprenden, mientras van jugando, van palpando ciertas acciones, van equivocándose y construyendo su quehacer diario de manera espontánea.

Fernández y Núñez (1994) citado por Rezabala (2015) sostienen que:

“Casi todo lo que hacen los bebés y los niños les devuelve información útil. Saben que, si lloran, se les dará de comer o se les cambiará el pañal. Si tiran al suelo un objeto, alguien lo recogerá. Si mueven un sonajero, oirán un sonido. Si no le

compran algo que quieren, harán berrinches e interrumpirán las conversaciones de sus padres. Los bebés y los niños aprenden que efectivamente tienen poder” (p.62).

Concluyo entonces, que estoy de acuerdo con los autores señalados en líneas arriba, puesto que los niños, saben que frente a una acción habrá una reacción, así que mientras lloran y hacen sus berrinches saben que conseguirán algo.

2.2.2.13 Ventajas de la aplicación de los juegos tradicionales en educación infantil y el papel de la escuela.

Las ventajas que produce los juegos tradicionales en el crecimiento motor de los infantes, es inmensa, detallamos algunos a continuación:

Coincidimos con Medina (1987) citado por López (2018) que “El explícito, constante, reconocimiento por parte de psicólogos, didactas, sociólogos... del principalísimo papel que desempeña el juego en la vida del niño comporta un alegato mas que suficiente para reclamar la rehabilitación de los juegos tradicionales” (p. 6).

En base a esta idea, coincidimos con Giró (1998) citado por López (2018) al afirmar que “No es habitual encontrar el uso de los juegos tradicionales en las programaciones de aula, entendiéndoles, como medios de promoción educativa, como instrumentos de participación escolar, como técnicas de aprendizaje y desarrollo” (p. 66).

Por otro lado, podemos señalar que la escuela no ha incluido estos juegos dentro del currículo del área que aparece. Por ello, Sarmiento (2008) citado por López (2018)

señala que “Desde la escuela se pueden promover los valores culturales de estos juegos, se convierte esta en un vehículo para su conservación, para la comprensión de las dinámicas que entretejen lo cotidiano hoy, con lo de ayer” (p. 67).

En esa misma línea de ideas, se tiene a Trigo (1995) citado por López (2018) “Es pues, la escuela, el mejor lugar para dar a conocer a todos los ciudadanos el patrimonio cultural de nuestros antepasados” (p. 67).

En base a esta consideración, es conveniente resaltar la importancia que tiene el profesor en esta tarea educadora, ya que su labor como docente se centra en transmitir una serie de valores y conocimientos en sus estudiantes, así como atender a sus necesidades e interés y elegir aquellos recursos, métodos y estrategias que considere mas adecuados para desarrollar la motricidad fina y gruesa y su formación general.

Por ello, coincidimos con Sarmiento (2008) citado por López (2018) al afirmar que “Como maestros, padres o adultos que experimentan los juegos tradicionales, es posible continuar con este camino de tradición, a partir de la transmisión de ese saber cultural” (p. 67).

Concluyo entonces, como es de verse, la afirmación de estos autores, es que en la etapa infantil es necesario brindarles orientaciones para la práctica de los juegos tradicionales, ya que esto se esta perdiendo, por muchos motivos, una de ellas es el uso de los celulares.

2.2.3 Desarrollo de la motricidad fina

2.2.3.1 Concepto de la motricidad fina

Las teorías que definen son muchas, pero resumimos las más importantes, entre ellas y empezamos por:

Motricidad. Franco (2009) sostiene que: “La motricidad se refiere a la participación de todo tipo de componentes en la vivencia y la actividad cotidiana del cuerpo y el pensamiento del ser humano. La actividad psicomotora accede a la construcción de enseñanzas a través de actividades planteadas o natural” (p. 42).

Cabe mencionar que la motricidad en su conjunto es el accionar del sistema nervioso central que determina la contracción muscular.

Motricidad Fina

Gonzales (1998) citado por Fernández (2018) sostiene que: “Refleja los movimientos del ser humano. Estos determinan el comportamiento motor de los niños desde el momento de que nacen a seis años, que se manifiestan de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturales del hombre” (p. 56).

Paulette y Portman (2003) citado por Rezabala (2017) dicen que: “La motricidad no es la simple descripción de conductas motrices y la forma en que los movimientos se modifican, sino también los procesos que sustentan los cambios que se producen en dicha conducta” (p. 29).

A mi punto de vista la motricidad fina es la coordinación de los músculos, huesos y nervios que permiten realizar movimientos finos.

Gonzales (1998) citado por Fernández (2018) afirma que:

“Los movimientos finos, muestra todas las actividades diminutas realizadas por el individuo durante su vida cotidiana. Las cuales establecen el proceder impulsor de los niños, las mismas que son expresadas por medio de ingenios motrices primordiales, que manifiestan a su vez los movimientos naturales del hombre” (p. 57).

Concluyo entonces que la motricidad fina es la relación de los pequeños movimientos que realiza el niño, haciendo uso de la vista y mente.

2.2.3.2 Ventajas educativas de la motricidad fina

Se manifiesta que la motricidad fina tiene muchas ventajas en el desarrollo integral del niño, sin embargo, se detalla los más importantes:

Según, Gisper (1987) citado por Cahona (2012) citado por Meza (2017) donde manifiestan que:

“La educación de la motricidad fina debe proporcionarse al niño y a la niña en el hogar aún antes de asistir al jardín de infantes, este factor toma importancia a medida que los pequeños van creciendo y desarrollarse. Así mismo, la educación puede ser aprovechada por el pre escolar y mejora su aprendizaje, o por el contrario si no existiese podría provocar dificultades en los niños y las niñas en la etapa inicial de escolaridad, generando retraso estudiantil y pobre rendimiento académico “(p. 10).

Como es de verse, el desarrollo de la motricidad fina tiene muchas ventajas para el aprendizaje, ya que su falta de estimulación puede provocar en niños y niñas un retraso en muchas actividades referentes al rendimiento escolar.

En esa misma idea se tiene al mismo autor Gispert (1978) citado por Gahona (2012) que dicen: que las ventajas de la motricidad fina: “Proporciona una mejor coordinación óculo manual. Facilita la soltura de la mano al escribir. También desarrolla los movimientos de pinza a través de los procesos de rasgado, punzado y recortado, preparando para el aprendizaje de la escritura y otros quehaceres” (p. 10)

En tanto, las ventajas del desarrollo de la motricidad fina tienen sus beneficios en las diferentes características que presenta esta actividad pues permite la soltura, el equilibrio y otras manifestaciones acordes al desarrollo del niño.

2.2.3.3 Estimulación del área de la motricidad fina y cognición

A la edad de 4 años, la estimulación de la motricidad fina, según Balcázar (2013) sostiene que: “Los movimientos de transferencia a la escritura deben ser cuidados con esmero. La etapa de cuatro a cinco años es muy determinante para la toma correcta de pintura, el pincel, el lápiz, la pluma, etc.” (p. 38)

En tanto, a esta edad la estimulación debe ser muy cuidadosa ya que aquí surgen movimientos mas precisos y elegantes como construir torres con cubos, utilizar tijeras para cortar, utilizar dedos con mayor precisión, a mostrar gestos adecuados, a utilizar gestos de aceptación o rechazo.

2.2.3.4 Ideas para desarrollar la motricidad fina

Pi cuasi y Quiroz (2011) citado por Meza (2018) en las diferentes recomendaciones que tienen, los más importantes son:

“Recorte de figuras: primero el niño recortara figuras geométricas para luego recortas siluetas de figuras humanas, animales y otros objetos. Además, deben realizar ejercicios de abrir y cerrar los dedos de la mano; en el aire, sobre la espalda del compañero y en la superficie del pupitre. Trazar líneas rectas de izquierda a derecha, vertical, oblicua, círculos, cuadrados. También se debe realizar gestos adecuados con las manos, con los dedos, con el rostro y cuerpo” (p. 22).

Concluyo entonces, que, es importante que la maestra tome muy en cuenta este tipo de ejercicios guarda complejidad para que el niño, niña, estimule mejor la realización de estas actividades con la cantidad adecuada de repeticiones

2.2.3.5 Características de la motricidad fina

Entre las más importantes detallaremos a continuación:

Coordinación ojo - mano

Sam (2019) citado por Fernández (2018) sostiene que:

“Una característica de la motricidad fina es la habilidad de coordinar tus movimientos con los que ves. Esto es importante porque te permite conectarte al mundo que te rodea a través de la acción. Las acciones como mover un bolígrafo, calcular u otras habilidades que implica la creación de un producto visual con la motricidad fina, dependen todas de tus coordinaciones ojo – mano” (p. 12).

Sostener Sam (2019) citado por Fernández (2018) sostiene que:

“Sostener cosas es otra habilidad clave inherente a la motricidad fina. Los bebés generalmente la obtienen en la infancia y la desarrollan a medida que crecen. Lo que empieza como la habilidad para tomar un bloque o un juguete gradualmente se transforma en la habilidad de sostener un bolígrafo o incluso artículos más pequeños y complejos. Estas habilidades se trasladan a la coordinación ojo – mano y la habilidad de mover cosas de manera controlada en distancias cortas. La habilidad de sostener es también una cuestión de fuerza” (p. 2).

El sostener objetos para el desarrollo de la motricidad fina como: sostener cubiertos, crayolas, lápices, etc., es importante para fortalecer los músculos de las manos y dedos y de esta manera desarrollar la fuerza.

Manipular

Sam (2019) citado por Fernández (2018) sostiene que:

Se refiere a la habilidad de manipulación que implica movimientos de los dedos de la mano hacia los objetos. Escribir es el mejor ejemplo de manipulación de los niños. En efecto, escribir correctamente resume la mayoría de las características de la motricidad fina, ya que requiere un control específico como coordinación ojo – mano para escribir las letras en línea y de manera correcta. (p. 2)

Aislamiento

Sam (2019) citado por Fernández (2018) sostiene que:

“Otra característica de la motricidad fina es la habilidad de aislar tus movimientos. Si puedes levantar cosas moviendo todos tus dedos a la vez, tienes una buena motricidad fina, pero no tienes una motricidad fina altamente desarrollada. Los niveles más altos de la motricidad fina incluyen la habilidad de

tocar un piano con diferentes dedos en cada tecla, escribir y generalmente aislar el movimiento muscular lo más posible. Este es un componente clave de la motricidad fina, ya que permite movimientos extremadamente específicos y refinados” (p. 3).

Concluyo, que dejar algo solo y separado de los demás, es tan importante, como mover cada uno de los dedos al mismo tiempo.

2.2.3.6 Elementos de la motricidad fina

Los elementos fundamentales y necesarios para una correcta elaboración del esquema corporal son: la actividad tónica, el equilibrio y la conciencia corporal, las mismas menciono a continuación:

Actividad Tónica: Según, Stamback (1979) citado por Huamán (2018) afirma que: “La actividad tónica consiste en un estado permanente de ligera concentración en el cuál se encuentran los músculos estriados. La finalidad de esta situación es la de servir de telón de fondo a las actividades motrices y posturas” (p. 15).

La actividad tónica es necesaria para realizar cualquier movimiento y esta regulada por el sistema nervioso. Se necesita un aprendizaje para adaptar los movimientos voluntarios al objetivo que se pretende. Sin esta adaptación no podríamos actuar sobre el mundo exterior y el desarrollo psíquico se vería seriamente afectado, debido a que, en gran medida, depende de nuestra actividad sobre el entorno y la manipulación de los objetos como punto de partida para la aparición de los procesos superiores.

La actividad tónica proporciona sensaciones que inciden fundamentalmente en la construcción del esquema corporal. La conciencia de nuestro cuerpo y de su control depende de un correcto funcionamiento y dominio de la tonicidad.

Para desarrollar el control de la tonicidad se pueden realizar actividades que tiendan a proporcionar al niño o niña el máximo de sensaciones posibles de su propio cuerpo, en diversas posiciones en actitudes estáticas o dinámicas y con diversos grados de dificultad que le exijan adoptar diversos niveles de tensión muscular.

Equilibrio

Mencionado por Lázaro (2016) sostiene que:

Es la concepción global de las relaciones ser – mundo. El equilibrio – postural – humano, es el resultado de distintas integraciones sensorio – perceptivo – motrices que conducen al aprendizaje en general y al aprendizaje propio de la especie humana y en particular, y que, a su vez, puede convertirse, si existen fallos, en obstáculos mas o menos importante, más o menos significativo, para esos logros. (p. 12)

En ese sentido, el equilibrio o capacidad de orientar correctamente el cuerpo en el espacio, se consigue a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior. El equilibrio es un estado por el cual una persona, puede mantener una actividad o un gesto, quedar inmóvil o lanzar su cuerpo en el espacio, utilizando la gravedad o resistiéndola.

El equilibrio requiere de la integración de dos estructuras complejas: El propio cuerpo y su relación espacial.

Las características orgánicas del equilibrio: La musculatura y los órganos sensorio motores que son los agentes mas destacados en el mantenimiento del equilibrio; el equilibrio estático proyecta el centro de gravedad dentro del área delimitada por los contornos externos de los pies; el equilibrio dinámico, es el estado mediante el que la persona se mueve y durante este movimiento modifica constantemente su polígono de sustentación.

Conciencia temporal:

Para Gil (2014) sostiene que: “Es el medio fundamental para cambiar y modificar las respuestas emocionales y motoras. Aunque se debe tener en cuenta que se entra en un proceso de retroalimentación, puesto que el movimiento consciente a incrementar a su vez la conciencia corporal y la relajación”. (p. 13)

Los fundamentos de la conciencia corporal, del descubrimiento y la toma de conciencia de si, son: el conocimiento del propio cuerpo global y segmentario; elementos principales de cada una de sus partes su cuerpo en si mismo y en el otro; Movilidad e inmovilidad; cambios posturales; desplazamientos, saltos, giros; agilidad y coordinación global; noción y movilización; identificación y autonomía; control de la motricidad fina.

Cabe indicar que al desarrollar todos los elementos de la conciencia temporal en forma progresiva y sana conseguirán crear individuos exitosos tanto interna como externamente.

2.2.3.7 Procesos de desarrollo de la motricidad fina

Watson (2008) sostiene que:

“Educación de la motricidad fina infantil entre las edades de 3 – 5 años los niños y niñas realizan los movimientos con mayor orientación espacio temporal y mejor desarrollo de las capacidades coordinativas, además de varias acciones con su cuerpo de forma individual con o sin objetos, combinándolos en pequeños grupos. Logran organizar juegos y actividades motrices, vinculando las tareas motrices con diversas construcciones organizadas por ellos, lo cual contribuye a enriquecer sus movimientos por iniciativa propia” (p. 7).

Según esta autora los procesos de desarrollo de la motricidad fina entre los años 3 a 5 son: Existe un predominio de la memoria, el pensamiento y el lenguaje en los procesos cognitivos y mayor desarrollo de la imaginación. Se aprecia un inicio de equilibrio entre lo afectivo motivacional y regulativo de forma tal, que controla mejor su actuación, aunque no sobre sus propios procesos. Esto le permite un mayor nivel de independencia en el quehacer cotidiano y la posibilidad de elegir qué y con quien hacer. El juego ocupa un lugar central en su vida. Adquieren independencia para correr lentamente, consiguen vestirse y asearse solos.

En estas edades, es necesario tener en cuenta el desarrollo del pequeño en relación con la motricidad fina. El progreso de los niños y niñas dependen del desarrollo individual de cada caso.

2.2.3.8 Importancia de la motricidad fina

Ledesma (2012). Sostiene que:

“Es de gran importancia la estimulación de la motricidad fina en los niños y niñas en sus primeros años de edad. Ya que ésta le permite a futuro tener un buen manejo de pinza, una buena escritura, realizar movimientos pequeños y precisos en el quehacer diario de la vida, esta estimulación se puede realizar tanto en el aula como en casa. En el aula se pueden trabajar estrategias como cortar, rasgar, punzar, entre otras. En casa se puede estimular con tareas del diario vivir como: amarrar los zapatos, abrochar el pantalón, colocar un objeto pequeño dentro del otro. De esta manera los niños y niñas al llegar a grados superiores tendrán una buena motricidad fina” (p. 8).

La motricidad fina comprende todas aquellas actividades de los niños que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación, que son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultanea el ojo, mano, dedos; el cual nos permite realizar las siguientes actividades, como: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, etc. Ya que estas actividades le permiten a futuro tener una buena escritura y a su vez tener una buena autoestima.

2.2.3.9 Estrategias para desarrollar la motricidad fina

Según, Albuja (2009) citado por Bedón (2018) sostiene que: “Es necesario proponer estrategias y programas para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas”.

Existen muchas estrategias para que los niños y niñas avancen adecuadamente en el desarrollo de la motricidad fina, algunas de ellas proponemos los siguientes: practicar algunos juegos lúdicos, dejar que los niños y niñas realicen garabatos libremente, así como: dibujar círculos, líneas rectas, horizontales, verticales y oblicuas sobre papel, en el tablero, en cuartos o pliegos de cartulina. Así mismo teclear calculadoras, piano y computadoras. También sería de mucha utilidad a que los niños practiquen a rasgar papel hacer tiras, bolitas de papel, así como exprimir esponjas hacer imitaciones de imágenes, reconocer las caritas de tristeza o alegría, en la hora de hacer música deben de tocar la guitarra, el piano de esa manera fortalecer los músculos de la mano y de los dedos. Además, practicar algunas actividades lúdicas y recreativas, como los juegos tradicionales.

2.2.3.10 Habilidades que posibilita el desarrollo de la motricidad fina

Ledesma (2012) citado por García (2018) sostiene que: “Las habilidades son aquellas que se desprenden al realizar las actividades que sirven para desarrollar la motricidad fina, desde tres puntos de vista: la destreza de manos, la destreza de dedos y la coordinación visual y manual.” Los cuales detallamos a continuación:

Acciones para desarrollar la destreza de las manos

Entre las más importantes tenemos: Tocar palmas, primero libremente, después siguiendo un ritmo. Así mismo llevar uno o más objetos en equilibrio en la palma de la mano, primero en una mano, después en las dos; realizar trazos libremente sobre la arena y/o sobre el agua. También realizar gestos con las manos acompañando a canciones infantiles, un juego divertido desde que son bebés y girar las manos, primero con los puños cerrados, después con los dedos extendidos.

Actividades para desarrollar la destreza de los dedos

Entre los importantes detallamos a continuación: Abrir y cerrar los dedos de la mano, primero simultáneamente, luego alternándolas. Así mismo juntar y separar los dedos, primero libremente, luego siguiendo órdenes. También tocar cada dedo con el pulgar de la mano correspondiente, aumentando la velocidad.

Acciones para desarrollar la coordinación viso manual

Entre ellas tenemos: Lanzar objetos, tanto con una como con otra mano, intentando dar en el blanco (caja, papelera) esta actividad de enroscar y desenroscar tapas de botellas descartables, ensartar un cordón de bolas perforadas y formar un collar, también puede que ayude mucho a desarrollar los músculos de las manos, abrochar y desabrochar botones de su camisa, atar y desatar lazos, manipular objetos pequeños como echar lentejas, botones, piedritas pequeñas en una botella, modelar con plastilina bolas, cilindros, así mismo pasar las hojas de un libro rápidamente, repartir las cartas en un juego familiar, rasgar, doblar y recortar papel con los dedos y el pulgar.

Estas habilidades encarnadas en las actividades son pasos a seguir para un buen desarrollo de las características de la motricidad fina y así mejorar en sus cuatro dimensiones.

2.2.3.11 Dimensiones de la motricidad fina

Chuva (2016) considera que:

“El desarrollo de la motricidad fina enriquece el accionar de movimientos de los niños en su crecimiento, es fundamental antes del aprendizaje de la lecto – escritura ya que requiere de una coordinación y entrenamiento motriz de las manos, si no existen un correcto adiestramiento y estimulación es probable que su desarrollo integral se vea perjudicado” (p. 13).

En tanto, Carranza (1996) citado por Chuva (2016) sostiene que:

“Son movimientos controlados deliberados que requieren en el desarrollo muscular y madurez del sistema nervioso central. Donde la estimulación de la motricidad fina relacionados a los músculos de la mano es esencial antes del aprendizaje de la preescritura. Propone cuatro dimensiones en la motricidad fina” (p. 23).

Es fundamental reconocer las dimensiones en la que actúa la motricidad fina a fin de atacar en ese aspecto para luego superarlos a través de la aplicación de las habilidades.

Los cuales detallamos a continuación:

Coordinación viso manual: Mesonero (1995) citado por Fernández (2018)

dice que:

“Capacidad de las manos en realizar ejercicios guiados por los estímulos visuales. Es la unión del campo visual y la motricidad de la mano. Los elementos que intervienen son: La mano, la muñeca, el antebrazo y el brazo. Favorece el crecimiento del niño, logrando su independencia en sus movimientos y al lograr esto el niño siente alegría y curiosidad por seguir realizando las perfecciones de estas actividades . Estas acciones ayudan al desarrollo de la coordinación viso manual, son las siguientes: Rasgar, trazar, punzar, recolectar, enhebrar, moldear, dibujar, colorear, laberintos, embolillar, etc.” (p. 35).

Se concluye, que se realiza con el objeto de realizar una tarea o actividad, las mismas permitan desarrollar la coordinación viso manual.

Coordinación Facial

Mesonero (1995) citado por Fernández (2018) menciona que:

“Es un aspecto de suma importancia ya que tiene dos adquisiciones. El del dominio muscular del rostro en la posibilidad de comunicación y relación con la gente del entorno, a través del cuerpo y especialmente de los gestos voluntarios e involuntarios de la cara. Se debe facilitar al niño que durante su infancia domine esta parte del cuerpo, para que disponga de ella en la comunicación. Lograr el dominio de los músculos de la cara y que estos respondan a la voluntad permiten acentuar unos movimientos que lo llevaran a exteriorizar sus sentimientos, emociones y manera de relacionarnos; es decir actitudes de respeto al mundo que lo rodea” (p. 32).

Es necesario tomar en cuenta esta dimensión puesto que nos permite saber que el niño aprenda a dominar los músculos de su rostro a fin de tener una buena relación con su entorno. Entre las actividades que se realiza en esta dimensión son aquellas expresiones que el niño muestra en su rostro.

Coordinación gestual

Mesonero (1995) citado por Fernández (2018) menciona que:

“Se realiza a través de las manos, se le conoce en la literatura especializada con el nombre de diadococinesis. La motricidad gestual esta referida al dominio global de la mano para la mayoría de las tareas; para esto se necesita un dominio de todas las partes: cada uno de los dedos y el conjunto de todos ellos. Se puede proponer muchos trabajos para alcanzar estos niveles de dominio. En la etapa preescolar, los niños aprenden que una mano ayudará a otra para poder trabajar cuando se necesite algo de precisión; hacia los tres años, podrán empezar a intentarlo y serán conscientes que necesitan solamente una parte de la mano; al redor de los 5 años, podrán intentar más acciones y un poco más de precisión” (p. 177 y 178).

Las actividades a desarrollarse son: juegos con marionetas, títeres, juegos de dedos, etc.

Podemos concluir que la motricidad es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer su propio cuerpo. Es algo integral ya que intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo. Va mas allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, involucra la espontaneidad, la creatividad, la intuición, etc., tiene que ver con la manifestación de intencionalidades y personalidades.

III. HIPÓTESIS

3.1 Hipótesis general

Los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 424 Caninaco, San Luis - 2019.

3.2 Hipótesis específicas

Los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la dimensión viso manual de los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 424 Caninaco, San Luis - 2019.

Los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la dimensión fonética de los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 424 Caninaco, San Luis - 2019.

Los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la dimensión facial de los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 424 Caninaco, San Luis - 2019.

Los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la dimensión gestual de los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 424 Caninaco, San Luis - 2019.

IV. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de Investigación

4.1.1 Tipo de investigación

El tipo de investigación que se empleó es cuantitativo, según, Mendoza (2013). Manifiesta que: “La investigación cuantitativa posibilita unir y examinar antecedentes referentes a variantes ya establecidos. Así como el estudio de vínculos de componentes que fueron cuantificados ya que esto posibilita un análisis del producto”.

4.1. 2 Nivel de investigación

El nivel fue explicativo; según Hernández, Fernández y Baptista (2004) sustentó que este tipo de estudio es mucho mas amplio que la descripción de conceptos, fenómenos o de la relación entre conceptos. Además, busca explicar porque ocurre un fenómeno y en que condiciones se manifiesta, buscando establecer relaciones entre conceptos orientados a responder las causas de los eventos sociales que se producen en un determinado lugar.

Según Shuttleworth (2008) menciona que el sujeto es observado en un entorno completamente natural e invariable.

4. 1. 3. Diseño de la Investigación

El diseño que se empleó en este trabajo de investigación, corresponde a la pre experimental y específicamente con el pre y post test. Según Vásquez (2007), “Su grado de control es mínimo, consiste en administrar un estímulo de las unidades de análisis. (p. 126).

Consistió en que una vez se dispone el grupo de estudio, se debe evaluar en la variable dependiente, después se aplicara el tratamiento experimental. Cuyo esquema es el siguiente:

GE O₁ X O₂

DONDE:

GE: Es el grupo de estudio

O₁: Representa el pre test relacionado al desarrollo de la motricidad fina, la misma se aplicó al grupo de estudio, antes de expuesto a los efectos de X.

X: Es la variable independiente (juegos tradicionales), llamado también experimental, que se realizó la manipulación en el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

O₂: Representa el post test relacionado al desarrollo de la motricidad fina, prueba que se aplicó al grupo de estudio después de haber desarrollado actividades experimentales para comprobar la influencia de X.

4.2. Población y Muestra

4.2.1 Población

Según, Azañero (2016), define que: “son un conjunto de personas, entidades u objetos, cuya situación se está estudiando o investigando” (p. 122). En este sentido, la población estuvo conformado por todos los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 424 de Caninaco, San Luis – 2019.

Tabla N° 01

Población de la investigación

Edad	Secciones	Niños	Niñas	Total
O5	“U”	09	05	14
TOTAL		09	05	14

Fuente: Nómina de Matrícula 2019.

4.2.2 Muestra

Azañero, (2016), sostiene que: “es una parte representativa de la población en estudio del cual se recolectan los datos, es decir, que es un sub conjunto de la población” (p. 122). Entonces la muestra se determinó por el tipo no probabilística, método intencional, determinándose con un grupo de estudio, la sección “U”, que estuvo conformado por 14 niños y niñas de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 424 de Caninaco, San Luis – 2019. Por lo tanto, se consideró como una población muestral.

4.3 Definición y Operacionalización de variables e indicadores

4.3.1 Definición de variables

a) Variable independiente: Los juegos tradicionales como estrategia didáctica.

Según, Ortega (2006), sostiene que: “Es una actividad esencial en el hombre, que le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea, constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con otros y consigo mismo” (p. 20).

b) Variable dependiente: Desarrollo de la motricidad fina

Según los autores, Gil, Gómez y Barreto (2008), sostienen que: “El desarrollo de la motricidad fina pueda ser entendido como algo que le va aconteciendo, va ir produciendo a través de su deseo de actuar sobre el entorno y de ser cada vez más competente” (p. 45)

4. 3. 2 operacionalización de las variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos
VI. Juegos Tradicionales	Reglas de Juego	De organización		
	Procedimiento de los juegos	Motivación, ejecución y evaluación		
	Uso de medios y materiales	Cantidad de Materiales		
VD. Desarrollo de la motricidad fina	Coordinación viso manual	El niño rasga papel con los dedos índice y pulgar	1, 2, 3, 4 y 5	Escala de estimación
		El niño traza líneas rectas y curvas con precisión		
		El niño agrupa objetos por colores		
		El niño construye figuras geométricas piramidales		
		El niño enrosca y desenrosca una botella de plástico con el dedo índice		
	Coordinación fonética	El niño pronuncia números de 1 al 30 de manera correcta	6, 7, 8, 9 y 10	
		El niño pronuncia palabras stop y desencantado de manera correcta		
		El niño pronuncia sonidos onomatopéyicos de su zona		
		El niño recita una poesía pequeña		
		El niño articula de manera adecuada palabras compuestas		
	Coordinación facial	El niño se desplaza cerrando los dos ojos y descubre su lateralidad de	11, 12,	
		El niño reconoce estados anímicos en caritas		
		El niño expresa su alegría o tristeza en su rostro al abrir y cerrar los	13, 14 y 15	
		El niño expresa sus emociones después de participar en un juego		
		El niño logra comunicar su estado de animo a través de gestos,		
Coordinación Gestual	El niño entona una canción acompañado de gestos	16, 17,		
	El niño realiza gestos con las dos manos al ritmo de canciones			
	El niño practica palmadas siguiendo un ritmo musical	18, 19 y 20		
	El niño logra presionar la yema del dedo pulgar con los demás dedos			
	El niño logra golpear la mesa con los dedos una a una			

4. 4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4. 1. Técnica

La Observación: Según, Velásquez (2007) sostiene que: “se caracteriza porque en la guía se precisa cada uno de los detalles de las variables e indicadores a observar” (p. 162).

Es una técnica utilizada desde tiempos muy remotos y ampliamente conocida, en este estudio se utilizó una observación estructurada.

4. 4. 1. Instrumento de recolección de datos

Escala de estimación: Carrasco, (2013), afirma que: “son aquellos que hacen posible recopilar datos que posteriormente serán procesados para convertirse en conocimientos verdaderos con carácter riguroso y general” (p. 34). En nuestro trabajo se aplicó el instrumento llamado escala de estimación, estuvo relacionado a los indicadores de la variable dependiente, las mismas se aplicó al inicio y luego a la finalización para determinar el cambio efectuado en los estudiantes.

De la validación: según, Valderrama (2006). En su planteamiento sostiene que: “Se refiere a que la prueba o resultado obtenido en la aplicación del instrumento, mida lo que realmente se desea medir” (p. 13). Se utilizó la evidencia relacionada con la validez del contenido, mediante el procedimiento de juicio de expertos. Para tal propósito se eligió 02 profesionales, con estudio de alta especialización del nivel de educación inicial, donde se evaluaron los siguientes criterios: pertinencia y adecuación, en cada uno de los ítems.

Respecto a su confiabilidad: Según Velásquez, (2006), sostiene que: “la confiabilidad es el grado en que el instrumento expresa el nivel real de la variable estudiada y que se manifiesta en el hecho de que la repetición de la medición al mismo sujeto produce el mismo resultado” (p. 54).

4. 5 Plan de análisis

El plan de análisis se realizó mediante las siguientes acciones:

- a) La información captada durante el trabajo de campo; fue organizada y sistematizada mediante procedimientos estadísticos. Para lo cual se utilizó Excel 2016 para la estadística descriptiva, SPSS 22 para la estadística inferencial y para la contrastación de las hipótesis mediante la prueba de Wilcoxon.
- b) Para organizar y procesar toda la información recolectada, se utilizó las técnicas y procedimientos estadísticos; los mismos que inicialmente fueron organizados por indicadores, aprovechando el equipo computarizado que facilitó la labor.
- c) Para una mejor presentación objetiva, se elaboró los cuadros y gráficos con la estadística descriptiva y el cuadro inferencial que permitió contrastar el logro de la hipótesis general y las específicas, con una mejor comprensión de la información presentada en la discusión de resultados.

4.6 Matriz de consistencia.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores	Metodología
<p>¿Cómo los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen en la mejora de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 424 Caninaco, San Luis - 2019?</p>	<p>Cuyo objetivo principal es:</p> <p>Determinar la influencia de los Juegos Tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 424 Caninaco, San Luis - 2019.</p> <p>De la misma manera se plantean los objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verificar la efectividad de los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la dimensión viso manual de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 424 Caninaco, San Luis - 2019. • Constatar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la dimensión fonética de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 424 Caninaco, San Luis - 2019. • Comprobar la eficacia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la dimensión facial de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 424 Caninaco, San Luis - 2019. • Identificar los efectos de los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la dimensión gestual de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 424 Caninaco, San Luis - 2019. 	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>Los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 424 Caninaco, San Luis – 2019.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</p> <p>Los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la dimensión viso manual en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 424 de Caninaco, San Luis - 2019.</p> <p>Los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la dimensión fonética en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 424 de Caninaco, San Luis - 2019.</p> <p>Los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la dimensión facial en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 424 de Caninaco, San Luis - 2019.</p> <p>Los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la dimensión gestual en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 424 de Caninaco, San Luis - 2019.</p>	<p>VI. Juegos Tradicionales</p> <p>Indicadores</p> <p>Reglas de Juego</p> <p>De organización</p> <p>De participación</p> <p>Cantidad de materiales</p> <p>Procedimiento de los juegos</p> <p>Motivación</p> <p>Ejecución</p> <p>Evaluación</p> <p>Uso de medios y materiales</p> <p>Cantidad de materiales</p> <p>Tamaño del material</p> <p>VD. Motricidad fina</p> <p>Indicadores</p> <p>Dimensión viso manual</p> <p>Dimensión Fonética</p> <p>Dimensión Facial</p> <p>Dimensión Gestual</p>	<p>METODOLOGÍA</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Tipo: Cuantitativo</p> <p>Diseño: Pre experimental con pre y post test.</p> <p>0₁ X 0₂</p> <p>Población: Todos los niños y niñas de 5 años de la sección “U” de la Institución Educativa Inicial N° 424 Caninaco – San Luis - 2019.</p> <p>Muestra: 14 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 424 Caninaco, San Luis – 2019.</p> <p>Técnicas: Observación</p> <p>Instrumento: escala de estimación</p>

4.7 Principios éticos

Los principios en los cuales se fundamentaron son: el principio de **anonimato**, porque estuvo relacionado al respeto y a la reserva de la identidad de los niños y niñas que participaron en la experiencia de la investigación, de los que suministraron información en el pre y post prueba. De la misma manera, la **confidencialidad** de los resultados de la investigación, las conclusiones a las que se arribó, tendrán valor para el tratamiento estadístico y para la contrastación de la hipótesis. El principio de la **veracidad**, de los resultados serían estrictamente de aquellos obtenidos en el desarrollo de la investigación, se respetaron las normas y la originalidad.

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

En cuanto a los resultados encontrados en este trabajo de investigación, se propuso cuatro objetivos específicos y concluyéndose por el objetivo general.

5.1.1 Presentación, análisis e interpretación de los datos

5.1.1.1 Objetivos específicos

- a) **Resultados.** Efectividad de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en la mejora de la dimensión viso manual.

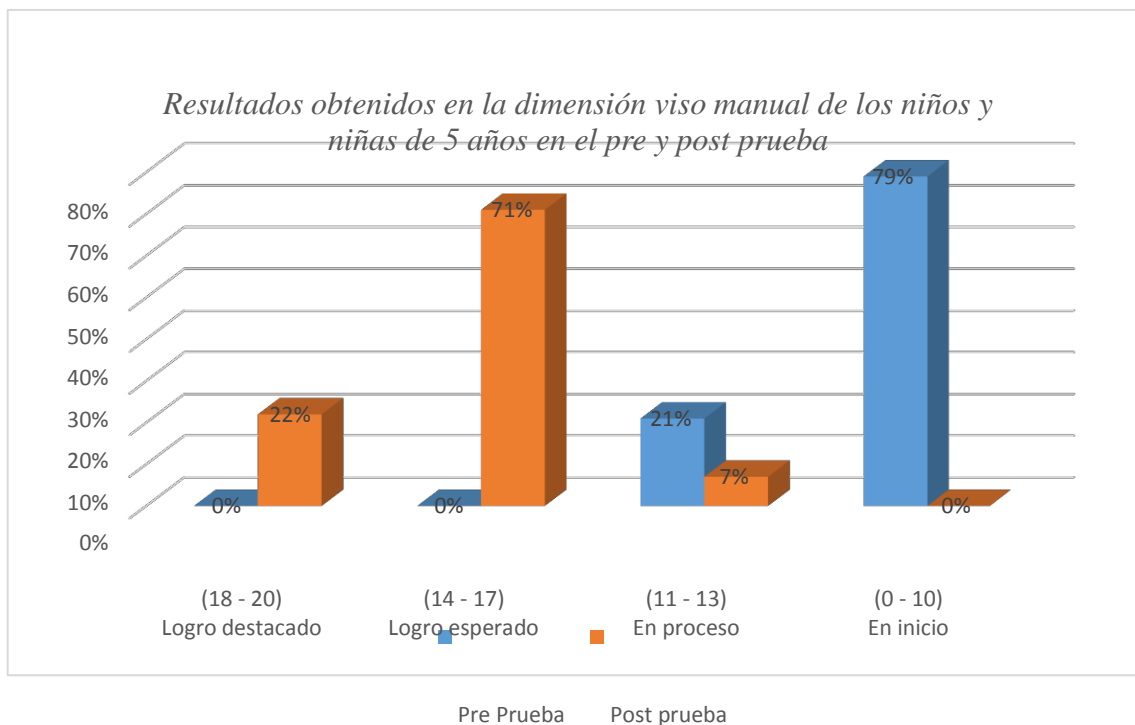
Cuadro N° 01

Resultados obtenidos en la dimensión viso manual del pre y post prueba de los niños/as de la I.E.I N° 424 de Caninaco.

NIVELES	INTERVALOS	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		F	%	F	%
Logro Destacado	[18 – 20)	0	0	03	22
Logro esperado	[14 - 17)	0	0	10	71
En proceso	[11 - 13)	03	21	01	7
En inicio	[0 - 10]	11	79	00	00
TOTAL		14	100	14	100

Fuente: pre y post prueba de los niños y niñas 5 años

Gráfico N° 01



Fuente: Cuadro N° 01

En el cuadro y gráfico N° 01, referente al nivel de la dimensión viso manual, en el pre prueba y post prueba, se encontraron los siguientes resultados:

En el pre prueba, el 79% obtuvo el nivel en inicio, mientras que, en el post prueba, el 71% alcanzaron logro previsto.

Como podemos observar, los niños y niñas, en el post prueba han mejorado considerablemente, esto indica que las estrategias aplicadas mediante los juegos tradicionales han sido pertinentes.

De la misma manera se verificó su efectividad, mediante la prueba de rangos de Wilcoxon, obteniéndose el siguiente resultado:

Cuadro N° 02*Prueba de rango de Wilcoxon*

RANGOS		N	Rango promedio	Suma de rangos
Prueba de salida –	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Prueba de entrada	Rangos positivos	14 ^b	7,50	105,00
	Empates	0 ^c		
	Total	14		

a. Prueba de salida < Prueba de entrada

b. Prueba de salida > Prueba de entrada

c. Prueba de salida = Prueba de entrada

Fuente: Elaboración propia. IBM SPSS Versión 22.**Estadísticos de prueba^a**

	Prueba de salida – Prueba de entrada
Z	-3,306 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,001

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon, muestra una significancia de $p=0.001 < 0.05$; por lo tanto, se infiere que existe efectividad de los juegos tradicionales que influyó significativamente en la mejora de la dimensión viso manual.

b) **Resultados.** Influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en la mejora de la dimensión fonética.

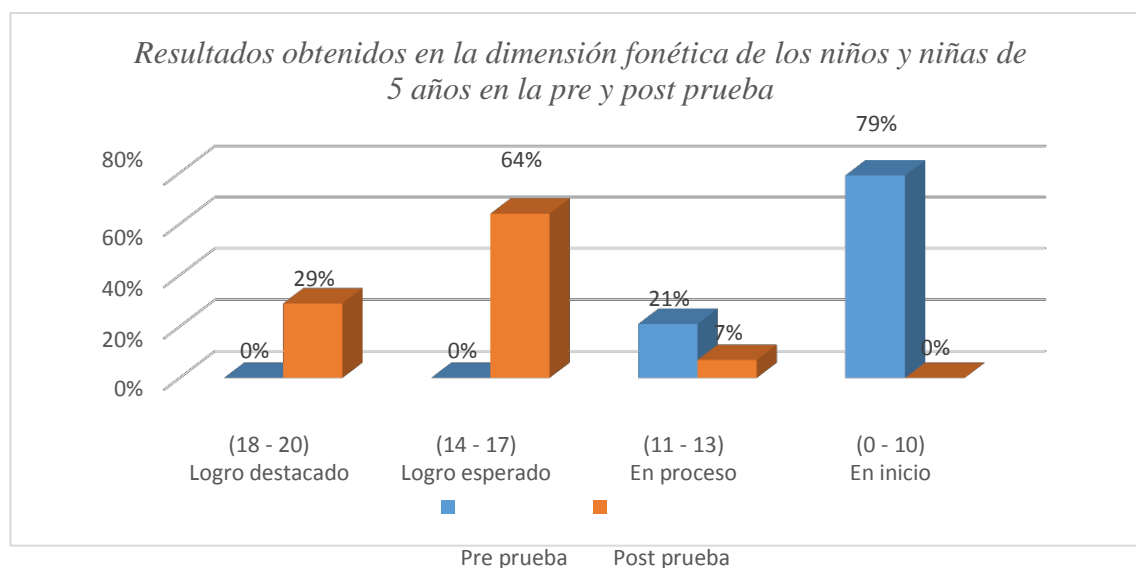
Cuadro N° 03

Resultados obtenidos en la dimensión fonética del pre y post prueba de los niños/as de la I.E.I. N° 424 de Caninaco.

NIVELES	INTERVALOS	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		F	%	F	%
Logro Destacado	[18 – 20)	0	0	4	29
Logro esperado	[14 - 17)	0	0	9	64
En proceso	[11 - 13)	04	29	01	07
En inicio	[0 - 10]	10	71	00	00
TOTAL		14	100	14	100

Fuente: pre y post prueba de los niños y niñas 5 años

Gráfico N° 02



Fuente: Cuadro N° 03

En el cuadro N° 03 y gráfico N° 02, referente al nivel de la dimensión fonética, en el pre y post prueba, se encontraron los siguientes resultados:

En el pre prueba, el 71% obtuvo en inicio, mientras que, en el post prueba, el 64% alcanzaron logro previsto.

Como se puede observar es que los niños y niñas, en la evaluación de salida han mejorado considerablemente, esto indica que las estrategias aplicadas en las sesiones de aprendizaje, mediante los juegos tradicionales han sido pertinentes.

La misma se constató su influencia, mediante la prueba de rangos de Wilcoxon, obteniéndose el siguiente resultado:

Cuadro N° 04

Prueba de rango de Wilcoxon

RANGOS			Rango promedio	Suma de rangos
Prueba de salida –	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Prueba de entrada	Rangos positivos	14 ^b	7,50	105,00
	Empates	0 ^c		
	Total	14		

a. Prueba de salida < Prueba de entrada

b. Prueba de salida > Prueba de entrada

c. Prueba de salida = Prueba de entrada

Fuente: Elaboración propia. IBM SPSS Versión 22.

Estadísticos de prueba^a

	Prueba de salida – Prueba de entrada
Z	-3,315 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,001

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon, muestra una significancia de $p=0.001 < 0.05$; por lo tanto, se infiere que existe influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica que mejoró significativamente la dimensión fonética.

- c) **Resultados.** Eficacia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en la mejora de la dimensión facial.

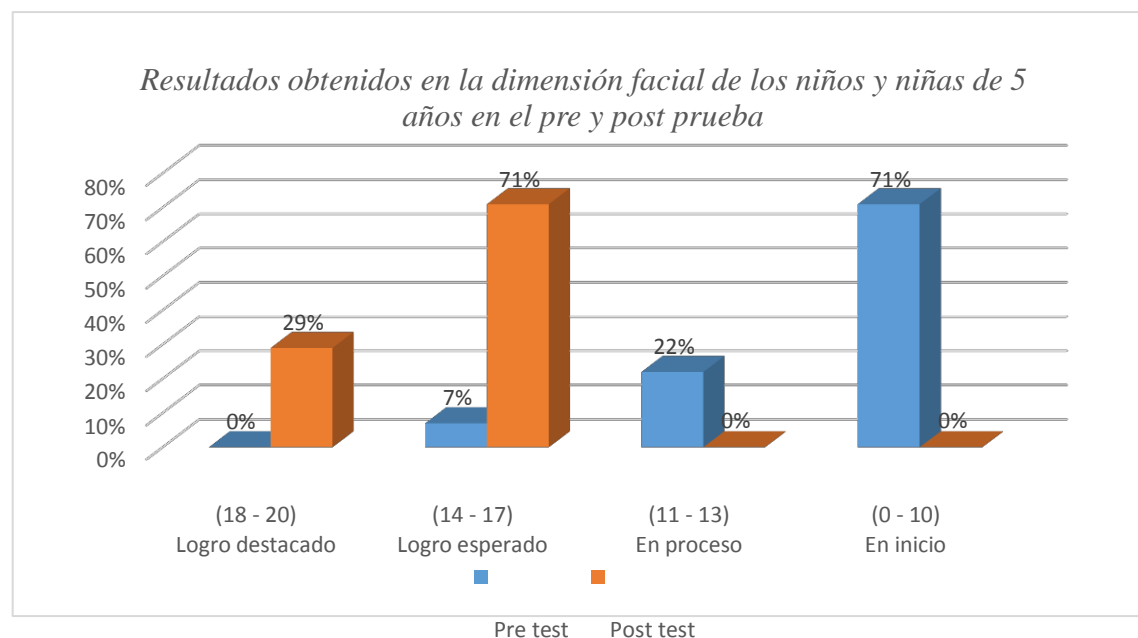
Cuadro N° 05

Resultados obtenidos en la dimensión facial del pre y post prueba de los niños/as de la I.E.I N° 424 de Caninaco.

NIVELES	INTERVALOS	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		F	%	F	%
Logro Destacado	[18 – 20)	0	0	4	29
Logro esperado	[14 - 17)	01	07	10	71
En proceso	[11 - 13)	03	22	00	00
En inicio	[0 - 10]	10	71	00	00
TOTAL		14	100	14	100

Fuente: pre y post prueba de los niños y niñas 5 años

Gráfico N° 03



Fuente: Cuadro N° 05

En el cuadro N° 05 y gráfico N° 03, referente al nivel de la dimensión facial, en el pre y post prueba, se encontraron los siguientes resultados:

En el pre prueba, el 78% obtuvo en inicio; mientras que, en el post prueba, el 71% alcanzaron logro previsto.

Como se puede visualizar, en el post prueba han mejorado considerablemente, esto indica que las estrategias aplicadas en las sesiones de aprendizaje, han sido los adecuados.

La misma se comprobó su eficacia, mediante la prueba de rangos de Wilcoxon, obteniéndose el siguiente resultado:

Cuadro N° 06

Prueba de rango de Wilcoxon

RANGOS		N	Rango promedio	Suma de rangos
Prueba de salida – Prueba de entrada	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	14 ^b	7,50	105,00
	Empates	0 ^c		
	Total	14		

a. Prueba de salida < Prueba de entrada

b. Prueba de salida > Prueba de entrada

c. Prueba de salida = Prueba de entrada

Fuente: Elaboración propia. IBM SPSS Versión 22.

Estadísticos de prueba^a

	Prueba de salida – Prueba de entrada
Z	-3,310 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,001

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon, muestra una significancia de $p=0.001 < 0.05$; por lo tanto, se infiere que existe eficacia de los juegos tradicionales que influyó significativamente en la mejora de la dimensión facial.

- d) **Resultados.** Identificar los efectos de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en la mejora de la dimensión gestual.

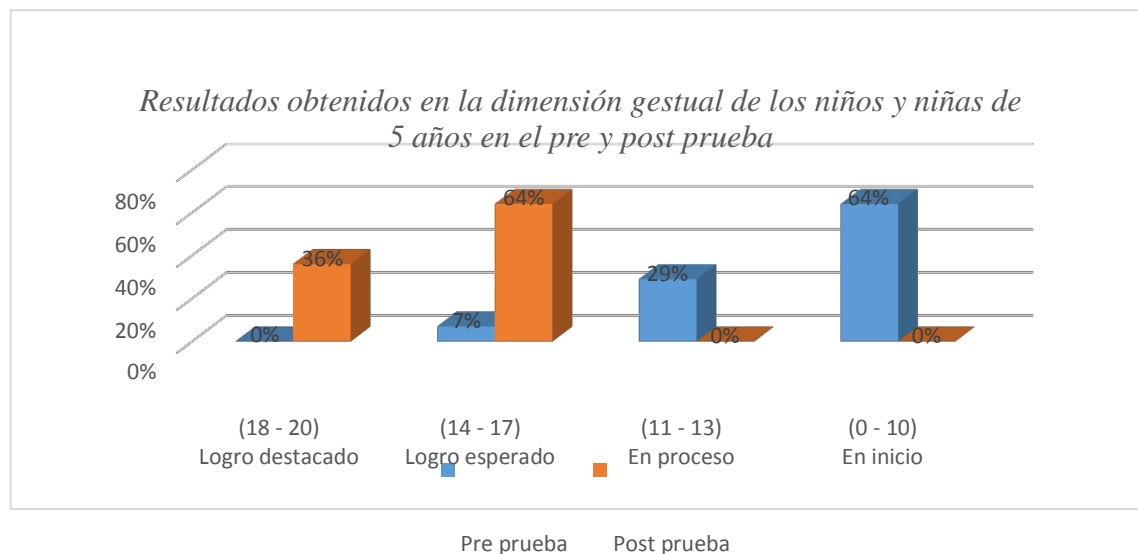
Cuadro N° 07

Resultados obtenidos en la dimensión gestual del pre y post prueba de los niños/as de la I.E.I. N° 424 de Caninaco.

NIVELES	INTERVALO	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		F	%	F	%
Logro Destacado	[18 – 20)	0	0	05	36
Logro esperado	[14 - 17)	01	07	09	64
En proceso	[11 - 13)	04	29	00	00
En inicio	[0 - 10]	09	64	00	00
TOTAL		14	100	14	100

Fuente: pre y post prueba de los niños y niñas 5 años

Gráfico N° 04



Fuente: Cuadro N° 07

En el cuadro N° 07 y gráfico N° 04, referente al nivel de la dimensión gestual, en el pre y post prueba, se encontraron los siguientes resultados:

En el pre prueba, el 64% obtuvo en inicio; mientras que, en el post prueba, el 64% alcanzaron logro previsto.

Como se puede observar, los niños y niñas, en el post prueba han mejorado considerablemente, esto indica que las estrategias aplicadas en las sesiones de aprendizaje, mediante los juegos tradicionales, han sido los adecuados.

De la misma forma se identificó sus efectos, mediante la prueba de rangos de Wilcoxon, obteniéndose el siguiente resultado:

Cuadro N° 08

Prueba de rango de Wilcoxon

RANGOS		N	Rango promedio	Suma de rangos
Prueba de salida – Prueba de entrada	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	14 ^b	7,50	105,00
	Empates	0 ^c		
	Total	14		

a. Prueba de salida < Prueba de entrada

b. Prueba de salida > Prueba de entrada

c. Prueba de salida = Prueba de entrada

Fuente: Elaboración propia. IBM SPSS Versión 22.

Estadísticos de prueba^a

	Prueba de salida – Prueba de entrada
Z	-3,306 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,001

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon, muestra una significancia de $p=0.001 < 0.05$; por lo tanto, se infiere que existe efectos de los juegos tradicionales que influyó significativamente en la mejora de la dimensión gestual.

5.1.1.2 Del objetivo general

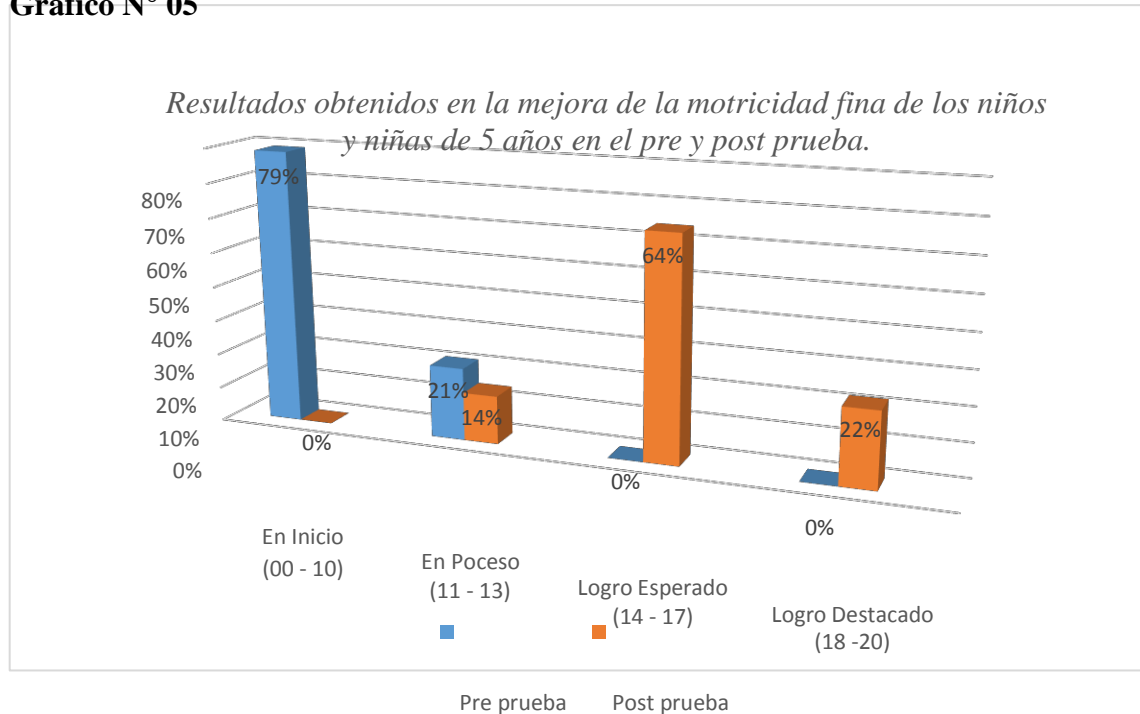
Resultados. Influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la motricidad fina.

Cuadro N° 09

Resultados obtenidos en la mejora de la motricidad fina en el pre y post prueba de los niños/as de la I.E.I. N° 424 Caninaco.

NIVEL	INTERVALO	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		F	%	F	%
Logro Destacado	[53 – 60)	00	00	03	22
Logro esperado	[41 - 52)	00	00	09	64
En proceso	[32 - 40)	03	21	02	14
En inicio	[0 - 31]	11	79	00	00
TOTAL		14	100	100	100

Fuente: prueba de entrada y salida de los niños y niñas de 5 años

Gráfico N° 05

Fuente: Cuadro N° 09

En el cuadro N° 09 y gráfico N° 05, referente al nivel de desarrollo de la motricidad fina, en el pre y post prueba, se encontraron los siguientes resultados:

En el pre prueba, el 79% obtuvo en inicio; sin embargo, en el post prueba, el 64% alcanzó logro esperado.

Como se puede visualizar, los niños y niñas en el post prueba han mejorado considerablemente, esto demuestra que las actividades desarrolladas mediante la aplicación de los juegos tradicionales han sido los pertinentes.

De la misma manera se determinó su influencia, mediante la prueba de rangos de Wilcoxon, obteniéndose el siguiente resultado:

Cuadro N° 10*Prueba de rango de Wilcoxon*

RANGOS		N	Rango promedio	Suma de rangos
Prueba de salida – Prueba de entrada	Rangos negativos	a	,00	,00
	Rangos positivos	14 ^b	7,50	105,00
	Empates	0 ^c		
	Total	14		

a. Prueba de salida < Prueba de entrada

b. Prueba de salida > Prueba de entrada

c. Prueba de salida = Prueba de entrada

Fuente: Elaboración propia. IBM SPSS Versión 22.

Estadísticos de prueba^a

	Prueba de salida – Prueba de entrada
Z	-3,301 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,001

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon, muestra una significancia de $p=0.001 < 0.05$; por lo tanto, se infiere que existe influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en la mejora de la motricidad fina de los niños y niñas, ya que mejoraron en sus cuatro dimensiones.

5.2 Análisis de resultados

Los resultados obtenidos en esta investigación, demuestran que los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la

motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 424 Caninaco, San Luis – 2019, lo cual es corroborado por la prueba de hipótesis, $p (0.001)$.

Así mismo; al iniciar la investigación se propuso cuatro objetivos específicos y se concluirá por el objetivo general:

En relación al objetivo específico:

- Verificar la efectividad de los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la dimensión viso manual. Los resultados obtenidos en este objetivo es el producto aplicado a la prueba de rangos de Wilcoxon, que muestra una significancia de $p=0.001 < 0.05$; por lo que queda demostrado, que sí se verificó la efectividad que tienen los juegos tradicionales como estrategia didáctica que mejoró significativamente el desarrollo de la dimensión viso manual. Fundamentados con los aportes de Mesonero (1995) citado por Fernández (2017) en su investigación con respecto a la coordinación viso manual, sostiene, que, es la unión del campo visual y la motricidad de la mano. En el periodo infantil el objetivo general es desarrollar y enriquecer las posibilidades del niño, aumentando la libertad y soltura de movimientos y su disponibilidad en la manipulación de objetos. Este tipo de coordinación es esencial para el niño, por que además mejora su precisión, rapidez y seguridad en sus movimientos; a la vez favorece el crecimiento del niño, logrando independencia en sus movimientos y al lograr esto el niño siente alegría y curiosidad por seguir realizando y perfeccionando estas actividades.

Según Carranza (1996) citado por López (2018) la coordinación viso-manual conducirá a los niños y niñas al dominio de la mano. Los principales partes que

participan son: la mano, la muñeca, el antebrazo y el brazo. Es muy importante resaltar que antes de exigir al niño una agilidad y ductilidad de la muñeca y la mano en un espacio reducido como la hoja de papel, sea preciso que pueda trabajar y dominar este gesto mas ampliamente en el suelo, pizarra y con elementos de poca precisión como la puntuara de dedos (Pág. 24).

Corroborados con los estudios de Huamán (2017), en su trabajo de investigación titulado “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017, investigación de tipo cuantitativo, concluye: Los juegos tradicionales como estrategia didáctica posibilitó la mejora de la motricidad fina en su dimensión coordinación viso – motriz, puesto que los estudiantes realizaban actividades a campo abierto y jugaban distintos juegos que les permitió el desarrollo de los dedos y manos en los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 231 de San Marcos, mostrando que el 79% se encuentran en inicio y en la evaluación de salida, el 75% se encuentran en logro alcanzado.

- En el objetivo específico, constatar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la dimensión fonética. Los resultados obtenidos en este objetivo es el producto aplicado a la prueba de rangos de Wilcoxon, que muestra una significancia de $p=0.001 < 0.05$; por lo que queda demostrado, que sí se constató la influencia que tienen los juegos tradicionales como estrategia didáctica que mejoró significativamente el desarrollo de la dimensión fonética en los niños y niñas.

Fundamentados en la investigación Comellas et al (1990) citado por Fernández (2017) menciona, encontramos al tacto de fonación: posibilitar el paso del aire a través de los diferentes órganos, coordinación de los diferentes movimientos, automatización del proceso fonético del habla; aspectos muy importantes a estimular para garantizar un dominio de cada uno de estos aspectos (p. 58 – 60). Además, en la investigación por Mesonero (1995) citado por Maco (2017) sostiene que, el niño en los primeros meses de vida descubre las posibilidades de emitir sonidos. Sin embargo, no tiene la madurez necesaria que le permita una emisión sistemática de cualquier sonido ni tan siquiera la capacidad de realizarlos todos. En este momento ya ha iniciado el aprendizaje que le ha de permitir llegar a la emisión de palabras. Se iniciará imitando sonidos de su entorno, luego poco a poco irá pronunciando silabas, palabras y frases simples, posibilitando sistematizar su lenguaje y así perfeccionar la emisión de sonidos. Asimismo, Calderón (2012) citado Gamarra (2018) considera que, este método llamara la atención del niño hacia la zona de fonación y hacia los movimientos que se hacen lentamente ante él, posibilitando la imitación como tantas otras áreas; el medio de aprender será a través de la imitación de frases simples como: la narración de cuentos, rimas, adivinanzas, trabalenguas, canciones y rondas. Estos juegos motrices tendrán que continuar sobre todo para que el niño vaya adquiriendo un nivel de conciencia mas elevado (Pág. 25). Estos estudios son corroborados por Chávez & Sánchez (2015), en su trabajo de investigación titulado “Juegos tradicionales en las habilidades comunicativas de niños de tres años de la I.E. 376 Virgen de Fátima” – Pio Pata, investigación de tipo cuantitativo, concluye que “después de haber aplicado los juegos tradicionales en los niños de tres años de la I.E. 376 Virgen de Fátima” – Pio Pata, se concluyó que los juegos

tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de las habilidades comunicativas, ya que permitió que los diferentes juegos tradicionales como las adivinanzas, rimas, pronunciación de números, ayudó a mejorar la fonación de los niños y niñas.

- En el objetivo de comprobar la eficacia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la dimensión facial. Los resultados obtenidos en este objetivo es el producto aplicado a la prueba de rangos de Wilcoxon, que muestra una significancia de $p=0.001 < 0.05$; por lo que queda demostrado, que sí se comprobó la eficacia que tienen los juegos tradicionales como estrategia didáctica que mejoró significativamente el desarrollo de la dimensión facial en los niños y niñas.

Fundamentados en la investigación de Flores & Rodríguez (2013) citado por Trujillo (2018) consideran que esta coordinación se refiere al dominio de los músculos que conforman nuestra cara como complementación de nuestra comunicación, esto nos permitirá expresar nuestros sentimientos y emociones, siendo un instrumento para relacionarnos con la gente que nos rodea (p. 25). Asimismo, en la investigación de Proaño (2014) citado por Huamán (2018) sostienen, que ha iniciado ya en este momento el aprendizaje que le ha de permitir llegar a la emisión correcta de palabras. Este método llamará la atención del niño hacia la zona de fonación y hacia los movimientos que se hacen lentamente ante él, posibilitando la imitación como en otras áreas; el medio de aprender será imitar su entorno. Por ello Huamán (2018) en su investigación titulado, juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la psicomotricidad en los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 231 de San Marcos, concluye, que en la dimensión de la coordinación facial, los juegos tradicionales

aplicados ayudaron a mejorar al manejo de expresiones de alegría, tristeza e ira en su rostro, a reaccionar adecuadamente ante las emociones; además, las características que predominó en su realización son saca su lengua lo mueve de arriba abajo obteniendo como resultado que el 83.33% realizó correctamente estando en logro previsto y el 16.67% de no lo hicieron quedándose en el proceso de logro esperado.

- En el objetivo específico, identificar los efectos de los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la dimensión gestual. Los resultados obtenidos en este objetivo es el producto aplicado a la prueba de rangos de Wilcoxon, que muestra una significancia de $p=0.001 < 0.05$; por lo que queda demostrado, que sí se evaluó los efectos que tienen los juegos tradicionales como estrategia didáctica que mejoró significativamente el desarrollo de la dimensión gestual en los niños y niñas.

Fundamentados en la investigación de Mesonero (1995) citado por Fernández (2017) nos define que, en la etapa preescolar, los niños aprenden que una mano ayudara a otra para poder trabajar cuando se necesite algo de precisión; hacia los tres años, podrán empezar a intentarlo y serán conscientes que necesitan solamente una parte de la mano; alrededor de los 5 años, podrán intentar más acciones y un poco más de precisión. Se propone el desarrollo de diversas actividades dentro de las que destacan las dramatizaciones con marionetas, títeres, juego de dedos, teclear de manos (p. 29). Sánchez & Vega (2018) sostienen, que no solo se busca el dominio total de la mano, sino, también se necesita un dominio de cada una de las partes: cada uno de los dedos y el conjunto de todos ellos. Se pueden plantear varios trabajos para alcanzar y poder

dominarlos; pero hay que considerar que no logran el perfeccionamiento hasta por lo menos los 10 años. Corroborados en la investigación de Lizama (2015) en su trabajo de investigación titulado “Influencias de los juegos tradicionales en la comunicación gestual en la infancia temprana en segundo ciclo de educación parvulario”, trabajo de tipo cuantitativo, concluyen; como ha sido señalado, el lenguaje gestual se desarrolla de manera espontánea, dentro del proceso de adquisición de la comunicación, y se mantiene durante todo el ciclo vital. Pese a ello no se le da la relevancia que requiere, y el foco de padres y educadores está puesto exclusivamente en el desarrollo del lenguaje verbal, tanto en sus formas orales como escritas. La evidencia señala por tanto que el uso de gestos simbólicos decrece en relación a las palabras, durante el crecimiento del niño (Iverson et al. 1994) citado por Meza (2018) pese a que su relevancia en fases posteriores del desarrollo cognitivo y del lenguaje ha sido demostrado. Por ello es necesario buscar programas y estrategias didácticas como los juegos tradicionales que permitan el desarrollo de la comunicación gestual, que ayuden a padres, educadores y otros cuidadores a estar informados y entrenados para reconocer, aceptar y fomentar estas expresiones gestuales como comunicación y plantean sus ventajas, considerando que los gestos pueden actuar como agentes indirectos del desarrollo. Una comunicación exitosa e interacciones familiares positivas no solo contribuyan al desarrollo de las habilidades lingüísticas del niño, sino en la construcción de su autoestima (Capone & McGregor, 2004).

- En cuanto al objetivo general de la investigación. Determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en la mejora de la motricidad fina. Los

resultados obtenidos en este objetivo es el producto aplicado a la prueba de rangos de Wilcoxon, que muestra una significancia de $p=0.001 < 0.05$; por lo que queda demostrado, que sí se determinó la influencia que tienen los juegos tradicionales como estrategia didáctica que mejoró significativamente el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas.

Fundamentados en los aportes de Víctor Da Fonseca (1989) citado por Fernández (2017) considera que "...Cuanto más compleja es la motricidad, más complejo es el mecanismo que la planifica, regula, elabora y ejecuta. La motricidad conduce a esquemas de acción sensoriales que a su vez son transformados en patrones de comportamiento cada vez más versátiles y disponibles. La motricidad retrata en términos de acción, los productos y los procesos funcionales creadores de nuevas acciones sobre acciones anteriores. Por la motricidad utilizadora, exploratoria, inventiva y constructiva, el hombre y el niño, humanizando, esto es, socializando el movimiento, adquirirán el conocimiento" (p. 17).

Del mismo modo, en cuanto al desarrollo de las dimensiones de las manos, dedos y viso manual, se tiene el aporte de Kendall (1974) citado por Huamán (2017) sostiene: Al escribir necesitamos activar la motricidad de nuestra mano y dedos. Esta motricidad esta regulada por unidades motrices encargadas de estos movimientos. Los nervios radial, cubital y mediano son los encargados de llevar los órdenes de contracción y regular los movimientos de las manos y dedos. Los músculos del antebrazo, manos y dedos forman una combinación magistral, con un orden y

perfección de funciones biomecánicas, que permiten la riqueza de movimientos que nuestras manos realizan” (p. 22).

Burgués (2010) citado por Rezabala (2015) sostiene que: cuando analizamos los juegos tradicionales o populares, encontramos características que se ajustan a las definiciones más actuales sobre el juego y a las teorías evolutivas del niño. El juego es un impulso vital, que se expresa como actividad libre y espontánea, gratuita y placentera. Jugar es una fuente de satisfacción y alegría. Juego es gratitud absoluta. Se juega por que se juega sin esperar nada a cambio. El juego constituye una actitud frente a la vida. El juego es descubrimiento, curiosidad, iniciativa. El deseo de vivir y gozar la vida. El juego adquiere en la infancia un valor psicopedagógico evidente permitiendo un crecimiento armonioso del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y sociabilidad, siendo la fuente más importante de progreso y aprendizaje (p. 60).

En las palabras de Molinares & Cecilia (2011) citado por Rezabala (2015) sostiene que: “El juego tradicional ha sido más que un pasatiempo para los habitantes del medio rural. Protagonista en todas las etapas del individuo, bien como herramienta de aprendizaje y adaptación a la vida adulta en la etapa infantil, como elemento socializador y de relación, en el caso del género femenino, o como excusa para demostrar ciertas habilidades en los hombres que los significarán del resto, y de forma general, como elemento festivo o lúdico.

De acuerdo con Jesús (2016) afirma que: a través del juego popular se puede fomentar todas estas capacidades, que son: facilitan y estimulan el desarrollo de la

sociabilidad en los niños; son un elemento de integración social que supera el círculo familiar estricto; favorecen la comunicación y adquisición del lenguaje; son elementos de transmisión cultural de mayores a pequeños; el afán de superación de hacerlo mejor; ayuda y fortalece los músculos del cuerpo; ayuda y fortalece la motricidad fina y gruesa en los niños y niñas; la creencia de resistencias sanas a la decepción: hemos perdido pero nos hemos divertido.

Aproximarse al juego tradicional es aproximarse al folklore, a las ciencias de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folclórico. Los juegos tradicionales son de una riqueza inimaginable cuando se estudian a profundidad. Estas características particulares del entorno del juego dan como una serie de aspectos históricos socio culturales que nos ayudan a entenderlos la propia historia y cultura de nuestros pueblos.

Se corrobora también en los trabajo de investigación de Solorzano (2016) en su trabajo de tesis titulado “Propuesta metodológica basado en juegos tradicionales para desarrollar las nociones básicas en el área de motricidad fina y gruesa”, arriba las siguientes conclusiones: “El éxito de la formación integral de un individuo depende en forma significativa de los primeros años escolares, puesto que aquí el niño desarrolla una serie de nociones básicas que le ayudaran a escalar con éxito cada uno de los peldaños de los cuales esta constituido nuestro pensum académico nacional. Los juegos tradicionales son una de las mejores estrategias para desarrollar la motricidad fina y gruesa, su origen de cada contexto y su aplicación de los objetivos que se pretende

desarrollar. En la Unidad Comunitaria Intercultural Bilingüe Quilloac hay poco conocimiento de los juegos tradicionales, esto debido a la poca capacitación intrainstitucional y el acelerado proceso de aculturación promovido por factores como la globalización y la tecnología que han afectado a la mayor parte de hogares”.

Concluyendo entonces que los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyó significativamente, en la mejora de la motricidad fina, plenamente demostrado en su gran mayoría en las dimensiones de la coordinación facial y gestual, necesitándose más atención y seguir afianzando las dimensiones de las coordinaciones viso manual y fonética.

VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 CONCLUSIONES

De las pruebas realizadas podemos concluir que:

- Existe influencia significativa de los juegos tradicionales para la mejora de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 424 Caninaco, debido a que el valor de p del Wilcoxon es menor a la prueba de significancia ($p=0.001 < 0.05$). Los resultados del grupo experimental en el pre prueba el 79% de niños obtuvieron el nivel en inicio; sin embargo, en el post prueba, el 64% de ellos alcanzaron el nivel de logro esperado, mejorando de esta manera la motricidad fina en sus cuatro dimensiones.
- Existe influencia significativa de los juegos tradicionales para la mejora de la dimensión viso manual en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 424 Caninaco; por que los resultados de la prueba de Rangos de Wilcoxon arrojaron un valor de $p=0.001 < 0.05$, lo cual indica, que los juegos tradicionales influyen positivamente en la mejora de la coordinación vista y mano.
- Existe influencia significativa de los juegos tradicionales para la mejora de la dimensión fonética en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 424 Caninaco; ya que el estadístico Wilcoxon devolvió un valor de $p=0.001 < 0.05$, lo cual demuestra que los juegos tradicionales ayudaron a la mejora considerable de la articulación de palabras.

➤ Existe influencia significativa de los juegos tradicionales para la mejora de la dimensión facial en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 424 Caninaco; ya que el estadístico Wilcoxon, evidenció una significancia de $p=0.001 < 0.05$, lo cual muestra que los juegos tradicionales como estrategia didáctica ayudó a una mejora valiosa de las expresiones faciales al expresar alegría y tristeza en su rostro.

➤ Existen influencia significativa de los juegos tradicionales para la mejora de la dimensión gestual en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 424 Caninaco; debido a los resultados obtenidos en la prueba de rangos de Wilcoxon, que mostró una significancia de $p=0.001 < 0.05$, esto indica que los juegos tradicionales influyen a la mejora relevante de los gestos y ademanes de las manos.

6.2 RECOMENDACIONES

Se realiza las siguientes recomendaciones:

- A la docente del aula de la Institución Educativa Inicial N° 424 Caninaco – San Luis, tomar en cuenta los resultados del presente estudio para proponer actividades de innovación pedagógica, como la aplicación de los juegos tradicionales, que permita mejorar el desarrollo de la motricidad fina en sus cuatro dimensiones, como son, viso manual, fonética, facial y gestual.

- A los padres de familia, que promuevan en sus hijos la práctica de la estimulación temprana al uso de las actividades manipulativas que generan el desarrollo de los músculos que permitan realizar los movimientos más finos y pequeños, recuperando los juegos de antaño, que les sirva de entretenimiento y aprendizaje.

- A la Unidad de Gestión Educativa Local de Carlos Fermín Fitzcarrald, autorizar, promover y tomar en cuenta los resultados del presente estudio para aplicar las estrategias didácticas recaídas en los juegos tradicionales en aula, en todas las Instituciones Educativas de su jurisdicción, promoviendo, desarrollar y mejorar la motricidad fina, ya que esto es un problema latente en nuestra provincia.”

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Aguilar, M. (2019). Juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo de la dimensión emocional en niños y niñas de 5 a 6 años en situación de vulnerabilidad en la Institución Educativa ciudad Córdoba ubicado en la ciudad de Santiago de Cali. Universidad Nacional Santiago de Cali. Cali – Colombia.
- Araujo, C. (2018). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial 324 Niña Virgen María – Huacho. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Huacho – Perú.
- Azañero, S. (2016). Cómo elaborar una tesis universitaria. Lima: publicaciones y servicios. Tercera edición. Lima – Perú.
- Banegas, T. (2017). Estrategias metodológicas para mejorar la motricidad fina en niños de 3 a 4 años en la unidad de atención MIES, creciendo con nuestros hijos (CHN) estrellitas radiantes de la parroquia Luis Cordero Vega, del Cantón Gualaceo lectivo 2016 -2017”. Universidad Politécnica Salesiana. Sede Cuenca – Ecuador.
- Carly, J. (2017). Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la orientación espacial de niños de 4 y 5 años de edad en el Centro Infantil “09 de abril”. Universidad del Altiplano – Bolivia.
- Chávez, S. (2015). Juegos tradicionales en las habilidades comunicativas de niños de tres años de la I.E. 376 Virgen de Fátima. Pio Pata. Huancayo Perú.

- Chuva, P. (2016). Desarrollo de la motricidad fina a través de técnicas grafo plásticas en niños de 3 y 4 años de la escuela de Educación Básica Federico Gonzáles Suárez. Cuenca – Ecuador.
- Córdova, R. (2018). Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una Institución Educativa de San Miguel, Lima, 2018. Universidad Cesar Vallejo. Lima – Perú.
- Da Fonseca, V. (1989). Ontogénesis de la motricidad. Tercera edición. Editorial La casa del Libro. Editorial G. Núñez. Madrid España.
- Durivague, J. (2004). Educación y Psicomotricidad. Primera Edición. Editorial Trillas. Guadalajara – México.”
- Euceda T. (2007). El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica. Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán. Tegucigalpa – México.
- Farro, J. (2017). Motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 5144 Divino Cristo de las Alturas, Ventanilla 2016”. Callao – Perú.
- Fernández, L. (2017). Características del desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de una Institución Educativa de Chiclayo. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Chiclayo - Perú.
- Fonseca, V. (2006). Estudio y Génesis de la Psicomotricidad. Primera edición. Ediciones: INDE. Barcelona – España.

- Galindo, M. (2010). La conducta motriz de base como estrategia para el desarrollo de la coordinación sensorio motriz en los niños y niñas de 05 años de edad en la Institución Educativa N° 233 la Soledad – Huaraz. Ancash – Perú.
- Gamarra, C. (2017). Juego en los sectores con enfoque socio- cognitivo para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 274 de Ticllos, 2016. Ancash – Perú.
- García, N. (2004). Psicomotricidad y educación infantil. Sexta Edición. Paidós. Madrid – España.
- García, J. (2018). Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP “AMM” – Celendín, 2018. Cajamarca – Perú.
- Gil, C. (2014). “Psicomotricidad y Educación Física”. Primera edición. Editorial Paidós. Toulouse – Buenos Aires.
- Granados, S. (1985). El juego del trompo. Recuperados en internet el día 09 – 11 – 2020 <https://es.slideshare.net/GinethSalazar1/juego-del-trompo>.
- Gispert, A. y Meza, C. (2017). Motricidad fina y su relación en la pre escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 María Auxiliadora, Santa Eulalia – UGEL 15 – Huarochirí, 2017. Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle. Lima – Perú.
- Huamán, L. (2017). Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Chimbote – Perú.

Jesús, M. (1937). Lectura, escritura y desarrollo en la sociedad de la información. Universidad del Valle. Cali – Colombia.

Kendall, H. (1974). Músculos y pruebas funcionales. Editorial Joms. Segunda Edición. Barcelona – España.

Lázaro, E. (2016). El equilibrio humano. Un fenómeno complejo. Volumen 2, 2000 ejemplares. California – Estados Unidos

Le Boulch, J. (1981). Método psicokenetico. Instituto de Perfeccionamiento para trabajadores sociales en New Chateau, Suiza.

Ledesma (2012). La importancia de la estimulación de la motricidad fina para desarrollar la coordinación viso manual de los niños en pre escolar. Recuperado el 17 – 05 -2020 en http://visomanual.blogspot.com/2012/10/estimulacion-de-la-motricidad-fina-para_20.html

León, L. (2018). Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III ciclo de la IE Santa Rosa del Distrito de San Juan Bautista, 2017. Ayacucho – Perú.

López, A. (2017). Juegos tradicionales como medio de desarrollo psicomotor para niños de quinto año básico de la escuela 12 de octubre de la ciudad de Manta. Universidad Laica Eloy Alfaro. Manabí – Ecuador.

López, S. (2018). Juegos tradicionales en el desarrollo de valores morales en niñas y niños de 5 años de una Institución Pública – Antacocha”. Universidad Nacional de Huancavelica. Huancavelica – Perú.

- Lizama, D. (2015). Influencias de los juegos tradicionales en la comunicación gestual en la infancia temprana en segundo ciclo de educación parvulario. Universidad Andrés Bello. Santiago – Chile.
- Meza, I. (2018). Motricidad fina y su relación en la pre escritura en los niños de 5 años de Institución Educativa Inicial N° 438 María Auxiliadora, Santa Eulalia – UGEL 15 – Huarochirí, 2017”. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Lima – Perú.
- Osorio. Y. (2009). Estimulación de la motricidad fina en niños. Primera Edición. Editorial. Arfo Editores. Santa Fe de Bogotá – Colombia.
- Piaget, J. (1997), actualizado por Vásquez (2018), Etapas del desarrollo cognitivo. Revisado en internet el día 08 – 05 – 2020 en el siguiente enlace <http://www.universidadabierta.edu.mx/Biblio/O/Oros%20Francisco-Jean%20Piaget.htm>.
- Papa, T. (2016). Nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 268 de Huayanay Baja. Puno, Universidad del Altiplano. Puno - Perú.
- Parreño, D. (2015). Juegos Tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuarto año de la Unidad Educativa de la ciudad de Ambato Provincia de Tungurahua. Universidad Técnica de Ambato. Venezuela

- Querubín, C. (2017). Desarrollo de la motricidad fina de los niños y las niñas de tres a cuatro años del hogar comunitario la esperanza ubicado en el barrio de Andalucía. Andalucía - España.
- Rezabala, M. (2018). La utilización de los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo motriz de los niños y niñas de Inicial 1 del Centro de Educación Inicial Unión y Progreso. Del Cantón putumayo, Provincia de Sucumbíos, periodo lectivo 2014-2015”. Universidad de Loja, Ecuador.
- Rico, M. (2012). Estrategias motivadoras en el periodo de la jornada de planificación para el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas del CEIM “Bucaral Sur”. Badajoz - España.
- Rigal, P. y Pottman, R. (2007). Motricidad Fina en la Etapa Infantil. “Segunda Edición. Editorial Poincaré. Barcelona - España”.
- Ruiz, J. (1987). El estudio del desarrollo motor: entre la tradición y el futuro. Volumen 8. Editorial – Revista Fuentes. México – Universidad Autónoma de México.
- Sam, G. (2012), Características de la motricidad fina. Recuperado el 16 -05 -2020 en https://www.ehowenespanol.com/caracteristicas-de-la-motricidad-fina_13077857/
- Simón, Y. (2015). La estimulación temprana a la motricidad fina, una herramienta esencial para la atención a niños con factores de riesgo de retraso mental. Universidad Guantánamo – Cuba.

- Solorzano, F. (2016). Propuesta metodológica basado en juegos tradicionales para desarrollar las nociones básicas en el área de motricidad fina y gruesa. Universidad Politécnica Salesiana. Cuenca - Ecuador.
- Togas, A. (2018). Aplicación de técnicas grafico plásticas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial, San Ignacio 2017. Universidad Católica de Trujillo. Trujillo – Perú.
- Trujillo, C. (2018). Diseño didáctico utilizando juegos tradicionales en la asignatura de educación física – educación básica superior, en la unidad Nelson Torres, circuito2, Cayambe. Universidad Técnica del Norte – Ecuador.
- Ugalde, M. (2011). Los Juegos como estrategia para la socialización de los niños de pre escolar. Guadalajara – México.
- Velásquez, B. (2015). Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los niños de educación inicial Federico Froebel, la Merced y María Montessori. Pontífice Universidad Católica sede Esmeralda del Ecuador – sede Esmeraldas. Esmeralda Ecuador.
- Valenzuela, M. (2015). La motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 888 “Señor de los Milagros” del Distrito de Comas, 2015. Lima – Perú.
- Vilca, M. (2017). La motricidad fina como elemento didáctico para el aprendizaje de la pre escritura en los niños y niñas de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial Progreso de la ciudad de Puno del año 2016. Universidad Nacional del Altiplano. Puno – Perú.

Wallon, H. (1976). La Evolución Psicológica y Motricidad Fina en Niños. Segunda Edición. Editorial Crítica. Madrid - España.

Watson, H. (2008). Educación de la motricidad infantil entre las edades de 3 a 5 años de los niños y niñas. Editorial Deportes. Primera edición. Cuba.

Zavaleta, C. (2016). Juegos Tradicionales y Corporales para mejorar la Psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 816 del caserío de Yana vilca de la Provincia de Santiago de Chuco. Universidad Nacional de Trujillo. Trujillo – Perú.

ANEXOS

PRE PRUEBA

ESCALA DE ESTIMACION PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa Inicial N° 424

LUGAR: Caninaco

1.2. Apellidos y Nombres.....

1.3. Edad 05 Años

Fecha:

II. OBJETIVOS:

Conocer el nivel del desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 424 Caninaco, San Luis - 2019.

III. **INSTRUCCIONES:** A continuación, te presentamos 20 ítems para verificar el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 424 Caninaco, San Luis – 2019, luego de la observación de los niños y niñas, registra marcando con una (X) en la valoración correspondiente de cada ítem.

IV. CONTENIDO

Siempre S (3)

Casi siempre CS (2)

A veces AV (1)

Nunca N (0)

N°	ITEMS	Valoración			
		S	CS	AV	N
	Coordinación viso manual				
01	El niño rasga papel con los dedos índice y pulgar				
02	El niño traza líneas rectas y curvas con precisión				
03	El niño agrupa objetos por colores				
04	El niño construye figuras geométricas piramidales				
05	El niño enrosca y desenrosca una botella de plástico con el dedo índice y pulgar				
	Coordinación Fonética				
06	El niño pronuncia números de 1 al 30 de manera correcta				
07	El niño pronuncia palabras stop y desencantado de manera correcta				

08	El niño pronuncia sonidos onomatopéyicos de su zona				
09	El niño recita una poesía pequeña				
10	El niño articula de manera adecuada palabras compuestas				
	Coordinación facial				
11	El niño se desplaza cerrando los dos ojos y descubre su lateralidad de derecha e izquierda				
12	El niño reconoce estados anímicos en caritas				
13	El niño expresa su alegría o tristeza en su rostro al abrir y cerrar los dedos de las manos				
14	El niño expresa sus emociones después de participar en un juego				
15	El niño logra comunicar su estado de animo a través de gestos, asombro, tristeza, alegría y enojo.				
	Coordinación Gestual				
16	El niño entona una canción acompañado de gestos				
17	El niño realiza gestos con las dos manos al ritmo de canciones infantiles				
18	El niño practica palmadas siguiendo un ritmo musical				
19	El niño logra presionar la yema del dedo pulgar con los demás dedos				
20	El niño logra golpear la mesa con los dedos una a una				

VI. OBSERVACIONES:

.....

POST PRUEBA

ESCALA DE ESTIMACION PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa Inicial N° 424

LUGAR: Caninaco

1.2. Apellidos y Nombres.....

1.3. Edad 05 Años

Fecha:

II. OBJETIVOS:

Conocer el nivel del desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 424 Caninaco, San Luis - 2019.

III. INSTRUCCIONES: A continuación, te presentamos 20 ítems para verificar el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 424 Caninaco, San Luis – 2019, luego de la observación de los niños y niñas, registra marcando con una (X) en la valoración correspondiente de cada ítem.

IV. CONTENIDO

Siempre S (3)

Casi siempre CS (2)

A veces AV (1)

Nunca N (0)

N°	ITEMS	Valoración			
		S	CS	AV	N
	Coordinación viso manual				
01	El niño rasga papel con los dedos índice y pulgar				
02	El niño traza líneas rectas y curvas con precisión				
03	El niño agrupa objetos por colores				
04	El niño construye figuras geométricas piramidales				
05	El niño enrosca y desenrosca una botella de plástico con el dedo índice y pulgar				
	Coordinación Fonética				
06	El niño pronuncia números de 1 al 30 de manera correcta				
07	El niño pronuncia palabras stop y desencantado de manera correcta				
08	El niño pronuncia sonidos onomatopéyicos de su zona				
09	El niño recita una poesía pequeña				

10	El niño articula de manera adecuada palabras compuestas				
	Coordinación facial				
11	El niño se desplaza cerrando los dos ojos y descubre su lateralidad de derecha e izquierda				
12	El niño reconoce estados anímicos en caritas				
13	El niño expresa su alegría o tristeza en su rostro al abrir y cerrar los dedos de las manos				
14	El niño expresa sus emociones después de participar en un juego				
15	El niño logra comunicar su estado de animo a través de gestos, asombro, tristeza, alegría y enojo.				
	Coordinación Gestual				
16	El niño entona una canción acompañado de gestos				
17	El niño realiza gestos con las dos manos al ritmo de canciones infantiles				
18	El niño practica palmadas siguiendo un ritmo musical				
19	El niño logra presionar la yema del dedo pulgar con los demás dedos				
20	El niño logra golpear la mesa con los dedos una a una				

VI. OBSERVACIONES:

.....

**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO
SOBRE MOTRICIDAD FINA**

INSTRUCCIONES: Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.
(*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DETERMINANTES DE LA VARIABLE	RESPUESTAS				PERTINENCIA ¿Los indicadores medido por este reactivo es....?			ADECUACIÓN (*) ¿Está adecuadamente formulada para aplicarlos a los niños y niñas?				
	siempre	Casi siempre	A veces	Nunca	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
D1: COORDINACION VISO MANUAL												
1. El niño rasga papel con los dedos índice y pulgar					X							X
2. El niño traza líneas rectas y curvas con precisión					X							X
3. El niño agrupa objetos por colores					X							X
4. El niño construye figuras geométricas piramidales					X							X
5. El niño enrosca y desenrosca una botella de plástico con el dedo índice y pulgar					X							X
D2: Coordinación Fonética												
6. El niño pronuncia números de 1 al 30 de manera correcta					X							X
7. El niño pronuncia palabras stop y desencantado de manera correcta					X							X
8. El niño pronuncia sonidos onomatopéyicos de su zona					X							X
9. El niño recita una poesía pequeña					X							X
10. El niño articula de manera adecuada palabras compuestas					X							x

D3. Coordinación facial											
11. El niño se desplaza cerrando los dos ojos y descubre su lateralidad de derecha e izquierda						X				x	
12. El niño reconoce estados anímicos en caritas						X				x	
13. El niño expresa su alegría o tristeza en su rostro al abrir y cerrar los dedos de las manos						X				x	
14. El niño expresa sus emociones después de participar en un juego						X				x	
15. El niño logra comunicar su estado de ánimo a través de gestos, asombro, tristeza, alegría y enojo.						X				x	
D4. Coordinación Gestual											
16. El niño entona una canción acompañado de gestos						x				x	
17. El niño realiza gestos con las dos manos al ritmo de canciones infantiles						x				x	
18. El niño practica palmadas siguiendo un ritmo musical						x				x	
19. El niño logra presionar la yema del dedo pulgar con los demás dedos						x				x	
20. El niño logra golpear la mesa con los dedos una a una						X				x	
VALORIZACIÓN GLOBAL. - Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicar a los estudiantes.							1	2	3	4	5
COMENTARIO. -El instrumento cuenta con las condiciones necesarias para poder ser aplicadas en el nivel de educación inicial											


 NORA PILAR
 Prof. Educación Inicial
 C. M. 1072447590

**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO
SOBRE MOTRICIDAD FINA**

INSTRUCCIONES: Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.
(*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DETERMINANTES DE LA VARIABLE	RESPUESTAS				PERTINENCIA ¿Los indicadores medido por este reactivo es....?			ADECUACIÓN (*) ¿Está adecuadamente formulada para aplicarlos a los niños y niñas?				
	siempre	Casi siempre	A veces	Nunca	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
D1: COORDINACION VISO MANUAL												
1.El niño rasga papel con los dedos índice y pulgar					X							X
2.El niño traza líneas rectas y curvas con precisión					X							X
3. El niño agrupa objetos por colores					X							X
4. El niño construye figuras geométricas piramidales					X							X
5.El niño enrosca y desenrosca una botella de plástico con el dedo índice y pulgar					X							X
D2: Coordinación Fonética												
6. El niño pronuncia números de 1 al 30 de manera correcta					X							X
7. El niño pronuncia palabras stop y desencantado de manera correcta					X							X
8. El niño pronuncia sonidos onomatopéyicos de su zona					X							X
9. El niño recita una poesía pequeña					X							X
10. El niño articula de manera adecuada palabras compuestas					X							x

D3. Coordinación facial												
11. El niño se desplaza cerrando los dos ojos y descubre su lateralidad de derecha e izquierda						X						x
12. El niño reconoce estados anímicos en caritas						X						x
13. El niño expresa su alegría o tristeza en su rostro al abrir y cerrar los dedos de las manos						X						x
14. El niño expresa sus emociones después de participar en un juego						X						x
15. El niño logra comunicar su estado de ánimo a través de gestos, asombro, tristeza, alegría y enojo.						X						x
D4. Coordinación Gestual												
16. El niño entona una canción acompañado de gestos						x						x
17. El niño realiza gestos con las dos manos al ritmo de canciones infantiles						x						x
18. El niño practica palmadas siguiendo un ritmo musical						x						x
19. El niño logra presionar la yema del dedo pulgar con los demás dedos						x						x
20. El niño logra golpear la mesa con los dedos una a una						X						x

VALORIZACIÓN GLOBAL. - Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicar a los estudiantes.	1	2	3	4	5
COMENTARIO. -El instrumento cuenta con las condiciones necesarias para poder ser aplicadas en el nivel de educación inicial					

Santiago Vergaray
 32613470
 Hominia
 Docente Educación Inicial

Formulario de Consentimiento informado

Investigador principal del proyecto: JARA LOPEZ ESTHER DIANA

Consentimiento informado:

Estimado padre de familia, el presente estudio tiene el objetivo: Determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 424 Caninaco, San Luis - 2019. Por ello, la presente escala de estimación es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “**JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 424 CANINACO, SAN LUIS - 2019**”, el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los padres de los estudiantes de 05 años que acepten libremente firmar el consentimiento informado, previo dialogo de concertación.

Toda la información que proporcione en el cuestionario será confidencialidad y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño/a no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

Si tienes dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal de Chimbote, Perú, la Sra. JARA LOPEZ ESTHER DIANA o al correo: (estdiana2211@gmail.com).

Obtención del Consentimiento Informado

Me ha sido leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado de los objetivos del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para participar en este estudio:

Nombres y apellidos del participante
(Padre/madre de familia)

Nombres y Apellidos del encuestador

Firma del participante

Firma del encuestador

Fecha: ___/___/_____



CERTIFICADO DE PRÁCTICA EXPERIMENTAL



El que suscribe:

LA DIRECTORA DE LA I.E.I. N° 424 DE CANINACO, JURISDICCION DE LA UGEL CARLOS FERMIN FITZCARRALD, SAN LUIS – ANCASH.

CERTIFICA:

Que la señora, ESTHER DIANA JARA LOPEZ, estudiante de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote filial Huaraz, Facultad de Educación y Humanidades de la Especialidad de Educación Inicial, con DNI N° 41175736, quien ha ejecutado sus tesis titulado “JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 424 CANINACO - SAN LUIS, 2019”, desde el 15 de setiembre hasta el 18 de diciembre del 2019, en la Institución Educativa Inicial N° 424 de Caninaco, Jurisdicción de la UGEL Carlos Fermín Fitzcarrald – San Luis, Ancash.

Desempeñándose con eficiencia, puntualidad, dedicación y colaboración en el desempeño sus funciones.

Se le expide la presente constancia de investigación a pedidos de la interesada para los fines que estime conveniente.

Caninaco, 20 de diciembre del 2019.



Lic. Maura ROSARIO MELGAREJO

Dir (e) I.E.I. N° 424 CANINACO

BASE DE DATOS

RESULTADOS DE LA PRE PRUEBA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 424 DE CANINACO, SAN LUIS- 2019.

Ítem Niños	D1. Coordinación Viso manual					Pun	Niv.	D2. Coordinación Fonética					Pun	Niv.	D3. Coordinación facial					Pun	Niv.	D4. Coordinación gestual					Pun	Niv.	Pun	Niv.
	1	2	3	4	5			6	7	8	9	10			11	12	13	14	15			16	17	18	19	20				
1	0	2	1	0	3	6	EI	2	1	2	0	1	6	EI	1	2	0	1	1	5	EI	1	1	0	2	1	5	EI	22	EI
2	2	1	2	1	1	7	EI	1	1	1	2	1	6	EI	2	1	3	2	1	9	EI	1	1	2	2	2	8	EI	30	EI
3	2	2	1	1	2	8	EI	2	2	1	1	2	8	EI	1	1	2	1	2	7	EI	1	1	1	2	2	7	EI	30	EI
4	1	2	2	0	1	6	EI	1	1	1	1	2	6	EI	2	1	2	1	1	7	EI	1	2	2	2	2	9	EP	28	EI
5	1	2	1	2	1	7	EI	1	2	2	1	2	8	EI	2	2	1	1	2	8	EP	2	2	2	2	1	9	EP	32	EP
6	2	1	1	2	0	6	EI	2	1	1	2	1	7	EI	2	1	2	1	1	7	EP	1	1	3	2	2	9	EI	29	EI
7	1	1	1	2	1	6	EI	2	1	1	0	2	6	EI	1	2	2	1	1	7	EI	2	3	1	2	2	10	EI	29	EI
8	2	1	0	1	1	5	EI	2	1	1	1	2	7	EP	2	1	1	1	1	6	EI	3	2	1	2	3	10	EP	28	EI
9	1	2	2	2	2	9	EP	1	1	2	2	1	7	EP	2	2	1	2	2	9	EP	2	1	2	2	2	9	EP	34	EP
10	2	1	3	0	1	7	EI	2	1	1	2	3	9	EP	2	1	3	0	1	7	EI	1	1	1	2	1	6	EI	29	EI
11	1	2	1	0	2	6	EI	2	0	1	0	3	6	EI	1	3	1	1	1	7	EI	1	1	1	3	1	7	EI	26	EI
12	1	2	0	1	1	5	EI	0	2	1	1	3	7	EI	0	1	3	1	1	6	EI	2	0	1	2	0	5	EI	23	EI
13	2	1	1	2	1	7	EP	1	2	2	1	2	8	EI	1	2	0	1	1	5	EI	1	1	2	2	2	8	EI	28	EI
14	1	1	2	1	3	8	EP	2	1	2	1	1	7	EP	1	1	3	3	2	10	LP	3	3	2	2	1	11	EP	36	EP

RESULTADOS DE LA POST PRUEBA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 424 DE CANINACO, SAN LUIS 2019.

Ítem Niños	D1. Coordinación Viso manual					Pun	Niv.	D2. Coordinación Fonética					Pun	Niv.	D3. Coordinación facial					Pun	Niv.	D4. Coordinación gestual					Pun	Niv.	Pun	Niv.
	1	2	3	4	5			6	7	8	9	10			11	12	13	14	15			16	17	18	19	20				
1	2	2	3	2	2	11	LE	2	3	2	2	3	12	LE	2	1	2	1	2	8	EP	3	3	3	3	3	15	LD	46	LE
2	2	1	3	3	2	11	LE	2	3	1	3	2	11	LE	3	3	3	2	3	14	LE	3	3	3	3	3	15	LD	51	LE
3	2	1	3	3	2	11	LE	3	2	3	1	3	12	LE	1	2	3	1	2	9	EP	2	3	3	2	3	13	LE	45	LE
4	2	3	2	2	3	12	LE	3	2	2	3	2	12	LE	3	2	2	3	3	13	LE	3	2	3	2	3	13	LE	50	LE
5	3	3	3	3	3	15	LD	3	3	3	3	3	15	LD	3	3	3	3	3	15	LD	3	2	3	3	3	14	LD	59	LD
6	2	3	3	2	2	12	LE	3	2	3	2	3	13	LE	3	3	2	3	2	13	LE	3	2	3	2	3	13	LE	51	LE
7	3	2	3	3	2	13	LE	3	2	3	3	2	13	LE	2	3	2	3	3	13	LE	2	3	2	3	3	13	LE	52	LE
8	1	2	3	2	2	10	LE	1	1	3	3	2	10	LE	3	2	3	2	3	13	LE	3	3	2	3	3	13	LE	46	LE
9	3	2	3	3	3	14	LD	2	3	3	2	3	13	LE	2	2	3	3	2	12	LE	3	3	3	3	3	15	LD	53	LD
10	3	3	2	3	3	14	LE	3	3	3	2	3	14	LE	2	3	2	2	3	12	LE	3	2	3	2	2	12	LE	52	LE
11	3	2	3	2	2	12	LE	2	2	3	3	2	12	LE	3	2	2	3	2	12	LE	3	3	3	3	2	14	LE	50	LE
12	3	1	2	1	2	9	EP	1	2	1	2	2	8	EP	2	1	2	2	3	10	EP	2	2	3	3	2	12	EP	39	EP
13	2	1	1	2	3	9	EP	3	2	1	3	2	11	LE	2	2	2	2	1	9	EP	2	3	2	1	2	10	EP	39	EP
14	3	3	3	3	3	15	LP	3	3	3	3	3	15	LD	3	3	3	3	3	15	LD	3	3	3	3	3	15	LD	60	LD

SESION DE APRENDIZAJE N° 01**I. DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. Institución Educativa : Inicial N° 424 Caninaco
 1.2. Nivel Educativo : Inicial
 1.3. Edad : 05 años Sección: Única
 1.4. Área Curricular : Psicomotricidad
 1.5. Tema : Traza líneas rectas y curvos
 1.6. Duración : 45 minutos
 1.7. Nombre de la Investigadora : Esther Diana JARA LOPEZ

II. PROPOSITO DE APRENDIZAJE		EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTO	
Competencia y capacidades	Desempeños precisados	Evidencia de Aprendizajes	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad <ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación grafica plástico, ajustando a los límites especiales y a las características de los objetos, materiales y herramientas que utilizan, según sus necesidades e intereses. 	<ul style="list-style-type: none"> El niño traza líneas rectas y curvas con precisión 	Lista de cotejo
COMPETENCIA TRANSVERSAL/ CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma: <ul style="list-style-type: none"> Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Revisa la aplicación de estrategias y procedimientos, para realizar <u>ajustes</u> en sus acciones que permitan llegar a los resultados esperados. 	<ul style="list-style-type: none"> Trabajo revisado. 	
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente (CCSS): Genera acciones para preservar el ambiente local y global.			
III. ENFOQUE TRANSVERSAL		Valor / Acción Observable:	
Enfoque de inclusivo o de atención a la diversidad	Equidad en la enseñanza Disposición a enseñar ofreciendo a los estudiantes las condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados		

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**Inicio (15 minutos)**

- Los estudiantes responden el saludo de la docente.
- Los estudiantes observan un video sobre "¿Qué parte del cuerpo movimos?"
- Se interroga ¿De qué trato el video? ¿Qué partes del cuerpo movimos?
- Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: ¿Qué parte de nuestro cuerpo sirven para llevarnos la comida a la boca, para saludar y tomar las cosas?
- Se presenta el propósito de la sesión, trazar líneas rectas y curvos con precisión.
- Los estudiantes se organizan y conforman los equipos de trabajo, a través de la técnica "El rey manda", con la orientación del docente y reparte los materiales a emplear.

Desarrollo (20 minutos)

Mediante la aplicación del juego tradicional, mundo se aplicará, construye su autonomía y se valora así mismo.
Se aplica como **estrategia el juego tradicional "Mundo"**: consiste en dibujar sobre el piso, con una tiza de 10 a 100

Los niños y niñas en forma individual: desarrollan **"tema de estudio"**
Responden ¿Qué figuras geométricas vamos a utilizar al dibujar el mundo?

En equipo: construyen y dibujan el juego tradicional el mundo.

En equipo: construyen los **conceptos claves**

Reconocen cuales son estas acciones que nos ayudaran a construir nuestra autonomía.

En equipo: completan el **registro de medidas y observaciones**

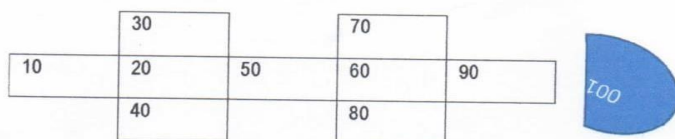
¿Qué necesitas para trazar líneas rectas y curvos?

¿Qué relación identificas entre trazar líneas rectas y curvos con el juego en sí?

Identifican los **procesos básicos**: trazar líneas rectas y curvos

Completan los **datos que tienen**.

¿Cómo representas el juego mundo en tu cuaderno?



Formados en dos equipos los niños juegan el juego tradicional mundo, respetando las reglas de juego.

- Se realiza el monitoreo activo a los equipos con el apoyo de un cuaderno de campo, brindando una atención simultanea diferenciada (directa e indirecta- mediante el trabajo con coordinadores). Los estudiantes van jugando por turno según pierdan los integrantes de cada equipo, el mismo permite que cada estudiante asimile y observe las líneas rectos y curvos.
- Se le entrega una hoja de aplicación para que delinear las líneas rectas y curvos.
- Se realiza la retroalimentación reflexiva o descubrimiento (mediante preguntas meta cognitivas) que permita a los estudiantes reflexionar durante el proceso de aprendizaje.
- Se hace recordar el propósito de la sesión y si sus acciones permitirán lograrlo.

Cierre (10 minutos)

- Con los estudiantes se extrae las conclusiones, puntualizar ideas o conceptualizaciones, recordar procedimientos y plantear soluciones.
- Se verifica el progreso de los aprendizajes respecto al propósito de la sesión a partir de preguntas, y reflexionando sobre cómo hicieron para lograrlo "autoevaluación"
- Se contrasta los aprendizajes desarrollados en la sesión con los aprendizajes que tenía al inicio.
- Se realiza la reflexión crítica sobre el trabajo realizado sus dificultades y potencialidades: ¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Cómo lo han aprendido? ¿Por qué es importante lo aprendido? ¿Qué necesitas reforzar? ¿Cuál es tu compromiso?

MATERIALES Y RECURSOS

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión? ¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?

- Materiales: texto de consulta y de trabajo 1°
- Recursos: Tiza, cuaderno, laptop, proyector multimedia.



Maura ROSARIO MELGAREJO
Docente Educación Inicial

I. INSTRUMENTO DE EVALUACION

1.1 LISTA DE COTEJO N° 01

1.2 PROPOSITO

Al finalizar la sesión, los niños y niñas serán capaces de trazar líneas rectas y curvos con precisión.

ESTUDIANTES	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de los otros a través de palabras y acciones.		Participa activamente en juegos, y juegos al aire libre e identifica sentimientos positivos asociados con la realización de la actividad física		Traza líneas rectas y curvos con precisión		Calificación
	Si	No	Si	No	Si	No	



SESION DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : Inicial N° 424 Caninaco
 1.2 Nivel Educativo : Inicial
 1.3 Edad : 05 años Sección: Única
 1.4 Área Curricular : Psicomotriz
 1.5 Tema : Rasga y embolilla papel con los dedos índice y pulgar
 1.6 Duración : 45 minutos
 1.7 Nombre de la Investigadora : Esther Diana JARA LOPEZ

II. PROPOSITO DE APRENDIZAJE		EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTO	
Competencia y capacidades	Desempeños precisados	Evidencia de Aprendizajes	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad <ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación grafica plástico, ajustando a los límites especiales y a las características de los objetos, materiales y herramientas que utilizan, según sus necesidades e intereses. 	<ul style="list-style-type: none"> El niño rasga papel con los dedos índice y pulgar 	Lista de cotejo
COMPETENCIA TRANSVERSAL/ CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma: <ul style="list-style-type: none"> Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Revisa la aplicación de <u>estrategias y procedimientos</u>, para realizar <u>ajustes</u> en sus acciones que permitan llegar a los resultados esperados. 	<ul style="list-style-type: none"> Trabajo revisado. 	
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente (CCSS): Genera acciones para preservar el ambiente local y global.			
III. ENFOQUE TRANSVERSAL		Valor / Acción Observable:	
Enfoque de inclusivo o de atención a la diversidad	Equidad en la enseñanza Disposición a enseñar ofreciendo a los estudiantes las condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados		
IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE			
Inicio (15 minutos)			
<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes responden el saludo de la docente. Los estudiantes observan un video sobre "¿Dedo pulgar se opone a los demás? Se interroga ¿De qué trato el video? ¿Qué pasaría si el dedo pulgar no se opone a los demás? Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: ¿Por qué es importante que el dedo pulgar se opone a los demás? Se presenta el propósito de la sesión, los niños rasgan papel con los dedos índice y pulgar. Los estudiantes se organizan y conforman los equipos de trabajo, a través de la técnica "Números pares e impares", con la orientación del docente y reparte los materiales a emplear. 			
Desarrollo (20 minutos)			

Se aplica como **estrategia el juego tradicional "Canicas"**: consiste en dibujar un semi círculo en la cual se pone las canicas y se bota hacia dos rectas paralelas para el orden de salida de los jugadores

• **Actividad 1:**

En forma individual: desarrollan **"tema de estudio"**
Responden ¿Qué nos permitirá aprender este juego?

• **Actividad 2:**

En equipo: construyen y dibujan el juego tradicional el juego de las canicas.

• **Actividad 3:**

En equipo: construyen los **conceptos claves**
Reconocen cuales son estas acciones que nos ayudaran a construir nuestra autonomia.

• **Actividad 4:**

En equipo: completan el **registro de medidas y observaciones**
¿Qué necesitas para trazar líneas rectas paralelas y semi círculo?
¿Qué relación identificas entre rasgar papel con el dedo índice y pulgar con el juego en sí?
Identifican los **procesos básicos**: trazar líneas rectas y curvos
Completan los **datos que tienen**.
¿Cómo representas el juego canicas en tu cuaderno?



• **Actividad 5:**

En Equipo juegan el juego tradicional de las canicas, con las reglas de juego.

- Se realiza el monitoreo activo a los equipos con el apoyo de un cuaderno de campo, brindando una atención simultanea diferenciada (directa e indirecta- mediante el trabajo con coordinadores). Los estudiantes van jugando por turno según pierdan los integrantes de cada equipo, el mismo permite que cada estudiante practique lanzar las canicas usando los dedos pulgar e indice.

• **Actividad 6:**

- Luego de haber ejercitados los dedos pulgar e indice, los niños y niñas pasan a rasgar papel crepe con eficiencia
- Se realiza la retroalimentación reflexiva o descubrimiento (mediante preguntas meta cognitivas) que permita a los estudiantes reflexionar durante el proceso de aprendizaje.
- Se hace recordar el propósito de la sesión y si sus acciones permitirán lograrlo.

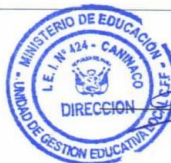
Cierre (10 minutos)

- Con los estudiantes se extrae las conclusiones, puntualizar ideas o conceptualizaciones, recordar procedimientos y plantear soluciones.
- Se verifica el progreso de los aprendizajes respecto al propósito de la sesión a partir de preguntas, y reflexionando sobre cómo hicieron para lograrlo "autoevaluación"
- Se contrasta los aprendizajes desarrollados en la sesión con los aprendizajes que tenía al inicio.
- Se realiza la reflexión crítica sobre el trabajo realizado sus dificultades y potencialidades: ¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Cómo lo han aprendido? ¿Por qué es importante lo aprendido? ¿Qué necesitas reforzar? ¿Cuál es tu compromiso?

MATERIALES Y RECURSOS

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión? ¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?

- Materiales: texto de consulta y de trabajo 1°
- Recursos: Tiza, cuaderno, laptop, proyector multimedia.



Maura ROSARIO MELGAREJO
Docente Educación Inicial

I. INSTRUMENTO DE EVALUACION

1.1 LISTA DE COTEJO N° 02

1.2 PROPOSITO

Al finalizar la sesión, los niños y niñas serán capaces de rasgar papel crepe con los dedos índice y pulgar eficientemente.

ESTUDIANTES	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de los otros a través de LOS JUEGOS, palabras y acciones.		Participa activamente en juegos, y juegos al aire libre e identifica sentimientos positivos asociados con la realización de la actividad física		Rasga papel crepe con los dedos índice y pulgar eficientemente		Calificación
	Si	No	Si	No	Si	No	



SESION DE APRENDIZAJE N° 03**I. DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. Institución Educativa : Inicial N° 424 Caninaco
 1.2. Nivel Educativo : Inicial
 1.3. Edad : 05 años Sección: Única
 1.4. Área Curricular : Psicomotricidad
 1.5. Tema : Enrosca y desenrosca botella de plástico con el dedo pulgar e índice
 1.6. Duración : 45 minutos
 1.7. Nombre de la Investigadora : Esther Diana JARA LOPEZ

II. PROPOSITO DE APRENDIZAJE		EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTO	
Competencia y capacidades	Desempeños precisados	Evidencia de Aprendizajes	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad <ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación grafica plástico, ajustando a los límites especiales y a las características de los objetos, materiales y herramientas que utilizan, según sus necesidades e intereses. 	<ul style="list-style-type: none"> El niño enrosca y desenrosca una botella de plástico con el dedo índice y pulgar 	Lista de cotejo
COMPETENCIA TRANSVERSAL/ CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma: <ul style="list-style-type: none"> Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Revisa la aplicación de <u>estrategias y procedimientos</u> para realizar <u>ajustes</u> en sus acciones que permitan llegar a los resultados esperados. 	<ul style="list-style-type: none"> Trabajo revisado. 	
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente (CCSS): Genera acciones para preservar el ambiente local y global.			
III. ENFOQUE TRANSVERSAL		Valor / Acción Observable:	
Enfoque búsqueda a la excelencia	Equidad en la enseñanza Disposición a enseñar ofreciendo a los estudiantes las condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados		

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
Inicio (15 minutos) <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes responden el saludo de la docente. Los estudiantes observan un video sobre "¿De derecha a izquierda en los cosmos?" Se interroga ¿De qué trato el video? ¿Por qué se cierra a la derecha y se abre a la izquierda? Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: ¿Por qué se cierra a la derecha y se abre a la izquierda, en todas las cosas será así? Se presenta el propósito de la sesión, el niño enrosca y desenrosca una botella de plástico con el dedo índice y pulgar. Los estudiantes se organizan y conforman los equipos de trabajo, a través de la técnica "Igualdad de imágenes", con la orientación del docente y reparte los materiales a emplear.
Desarrollo (20 minutos)

I. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

1.1 LISTA DE COTEJO N° 03

1.2 PROPOSITO

Al finalizar la sesión, los niños y niñas serán capaces de enroscar y desenroscar botella de plástico con el dedo índice y pulgar eficientemente.

ESTUDIANTES	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de los otros a través de LOS JUEGOS, palabras y acciones.		Participa activamente en juegos, y juegos al aire libre e identifica sentimientos positivos asociados con la realización de la actividad física		Enrosca y desenrosca una botella de plástico con el dedo índice y pulgar eficientemente		Calificación
	Si	No	Si	No	Si	No	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04**I. DATOS INFORMATIVO**

- 1.1 Institución Educativa : Inicial N° 424 Caninaco
 1.2 Nivel Educativo : Inicial
 1.3 Edad : 05 años Sección: Única
 1.4 Área Curricular : Psicomotricidad
 1.5 Tema : Agrupamos de objetos por colores
 1.6 Duración : 45 minutos
 1.7 Nombre de la Investigadora : Esther Diana JARA LOPEZ

II. PROPOSITO DE APRENDIZAJE		EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTO	
Competencia y capacidades	Desempeños precisados	Evidencia de Aprendizajes	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad <ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación grafica plástico, ajustando a los limites especiales y a las características de los objetos, materiales y herramientas que utilizan, según sus necesidades e intereses. 	<ul style="list-style-type: none"> El niño agrupa los yaces por colores 	Lista de cotejo
COMPETENCIA TRANSVERSAL/ CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma: <ul style="list-style-type: none"> Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Revisa la aplicación de <u>estrategias y procedimientos</u> para realizar <u>ajustes</u> en sus acciones que permitan llegar a los resultados esperados. 	<ul style="list-style-type: none"> Trabajo revisado. 	
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente (CCSS): Genera acciones para preservar el ambiente local y global.			
III. ENFOQUE TRANSVERSAL		Valor / Acción Observable:	
Enfoque búsqueda a la excelencia	Equidad en la enseñanza Disposición a enseñar ofreciendo a los estudiantes las condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados		

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**Inicio (15 minutos)**

- Los estudiantes responden el saludo de la docente.
- Los estudiantes observan un video sobre "Agrupación objetos de colores por bloques"
- Se interroga ¿De qué trato el video? ¿Se pueden juntar algunos objetos de diferentes colores?
- Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: ¿Por qué la niña no junto objetos de diferentes colores?
- Se presenta el propósito de la sesión, el niño agrupa objetos por colores.
- Los estudiantes se organizan y conforman los equipos de trabajo, a través de la técnica "Igualdad de números", con la orientación del docente y reparte los materiales a emplear.

Desarrollo (20 minutos)

Mediante la aplicación del juego tradicional, el juego del Yaz.

Se aplica como **estrategia el juego tradicional "Yaz"**: consiste en hacer rebotar una pelotita de jebe en el aire y mientras baja para rodar el jugador o jugadora va agrupando los yaces por colores de uno en uno, seguida dos en dos, tres en tres y cuatro en cuatro y así sucesivamente.

- Actividad 1:
En forma individual: desarrollan **"tema de estudio"**
Responden ¿Qué nos permitirá aprender este juego?
- Actividad 2:
En equipo: Reconocen el juego tradicional del yaz.
- Actividad 3:
En equipo: completan el **registro de medidas y observaciones**
¿Qué necesitas saber para agrupar objetos por colores?
¿Qué relación identificas entre agrupar objetos por colores, con el juego en sí?
Identifican los **procesos básicos**: agrupar objetos por colores
Completan los **datos que tienen**.
- Actividad 5:
En Equipo juegan el juego tradicional del yaz, con las reglas de juego.
 - Se realiza el monitoreo activo a los equipos con el apoyo de un cuaderno de campo, brindando una atención simultánea diferenciada (directa e indirecta- mediante el trabajo con coordinadores). Los estudiantes van jugando por turno según pierdan los integrantes de cada equipo, el mismo permite que cada estudiante agrupe las yaces por colores. Este juego permite el desarrollo de las manos, dedos pulgar e índice, vista e inteligencia.
- Actividad 6:
Se le presenta a los niños y niñas unos bloques de colores y se les pide agrupar por equipos.
 - Se hace recordar el propósito de la sesión y si sus acciones permitieron lograrlo.

Cierre (10 minutos)

- Con los estudiantes se extrae las conclusiones, puntualizar ideas o conceptualizaciones, recordar procedimientos y plantear soluciones.
- Se verifica el progreso de los aprendizajes respecto al propósito de la sesión a partir de preguntas, y reflexionando sobre cómo hicieron para lograrlo "autoevaluación"
- Se contrasta los aprendizajes desarrollados en la sesión con los aprendizajes que tenía al inicio.
- Se realiza la reflexión crítica sobre el trabajo realizado sus dificultades y potencialidades: ¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Cómo lo han aprendido? ¿Por qué es importante lo aprendido? ¿Qué necesitas reforzar? ¿Cuál es tu compromiso?

MATERIALES Y RECURSOS

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión? ¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?

- Materiales: texto de consulta y de trabajo 1°
- Recursos: Tiza, cuaderno, laptop, proyector multimedia.



Maura ROSARIO MELGAREJO
Docente Educación Inicial

I. INSTRUMENTO DE EVALUACION

1.1 LISTA DE COTEJO N° 04

1.2 PROPÓSITO

Al finalizar la sesión, los niños y niñas serán capaces de agrupar objetos por colores con exactitud y precisión.

ESTUDIANTES	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de los otros a través de LOS JUEGOS, palabras y acciones.		Participa activamente en juegos, y juegos al aire libre e identifica sentimientos positivos asociados con la realización de la actividad física		Agrupa objetos por colores con exactitud y precisión.		Calificación
	Si	No	Si	No	Si	No	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05**I. DATOS INFORMATIVO**

- 1.1 Institución Educativa : Inicial N° 424 Caninaco
 1.2 Nivel Educativo : Inicial
 1.3 Edad : 05 años Sección: Única
 1.4 Área Curricular : Psicomotricidad
 1.5 Tema : Construcción de figuras geométricas piramidales
 1.6 Duración : 45 minutos
 1.7 Nombre de la Investigadora: Esther Diana JARA LOPEZ

II. PROPOSITO DE APRENDIZAJE		EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTO	
Competencia y capacidades	Desempeños precisados	Evidencia de Aprendizajes	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad <ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros volteretas, en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al tiempo, espacio, la superficie y los objetos; en estas acciones predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> El niño construye figuras geométricas piramidales con los tarros de leche reciclados. 	Lista de cotejo
COMPETENCIA TRANSVERSAL/ CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma: <ul style="list-style-type: none"> Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Revisa la aplicación de <u>estrategias y procedimientos</u>, para realizar <u>ajustes</u> en sus acciones que permitan llegar a los resultados esperados. 	<ul style="list-style-type: none"> Trabajo revisado. 	
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente (CCSS): Genera acciones para preservar el ambiente local y global.			
III. ENFOQUE TRANSVERSAL		Valor / Acción Observable:	
Enfoque búsqueda a la excelencia	Equidad en la enseñanza Disposición a enseñar ofreciendo a los estudiantes las condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados		

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**Inicio (15 minutos)**

- Los estudiantes responden el saludo de la docente.
- Los estudiantes observan un video sobre "Agrupación objetos de colores por bloques"
- Se interroga ¿De qué trato el video? ¿Se pueden juntar algunos objetos de diferentes colores?
- Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: ¿Qué figura geométrica construyo la niña con los bloques?
- Se presenta el propósito de la sesión, el niño construye figura geométrica piramidal.
- Los estudiantes se organizan y conforman los equipos de trabajo, a través de la técnica "Igualdad de números", con la orientación del docente y reparte los materiales a emplear.

Desarrollo (20 minutos)

<p>Mediante la aplicación del juego tradicional, el juego del kiwi. Se aplica como estrategia el juego tradicional "Kiwi": consiste en armar bloques piramidales con tarros de leche vacías, mientras que el equipo contrario va tratando de hacerte llegar con la pelota.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividad 1: En forma individual: desarrollan "tema de estudio" Responden ¿Qué nos permitirá aprender este juego? • Actividad 2: En equipo: Arman el juego tradicional del Kiwi. • Actividad 3: En equipo: completan el registro de medidas y observaciones ¿Qué necesitas saber para construir figuras geométricas piramidales? ¿Qué relación identificas entre construir figuras geométricas piramidales, con el juego en sí? Identifican los procesos básicos: para construir figuras geométricas piramidales Completan los datos que tienen. • Actividad 5: En Equipo juegan el juego tradicional del kiwi, con las reglas de juego. - Se realiza el monitoreo activo a los equipos con el apoyo de un cuaderno de campo, brindando una atención simultánea diferenciada (directa e indirecta- mediante el trabajo con coordinadores). Los estudiantes van jugando por turno según pierdan los integrantes de cada equipo, el mismo permite que cada estudiante construya un bloque piramidal. Este juego permite el desarrollo de las manos, dedos pulgar e índice, vista e inteligencia. • Actividad 6: Se le presenta a los niños y niñas unos bloques de colores y se les pide construir figuras geométricas piramidales. - Se hace recordar el propósito de la sesión y si sus acciones permitieron lograrlo.
<p>Cierre (10 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con los estudiantes se extrae las conclusiones, puntualizar ideas o conceptualizaciones, recordar procedimientos y plantear soluciones. • Se verifica el progreso de los aprendizajes respecto al propósito de la sesión a partir de preguntas, y reflexionando sobre cómo hicieron para lograrlo "autoevaluación" • Se contrasta los aprendizajes desarrollados en la sesión con los aprendizajes que tenía al inicio. • Se realiza la reflexión crítica sobre el trabajo realizado sus dificultades y potencialidades: ¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Cómo lo han aprendido? ¿Por qué es importante lo aprendido? ¿Qué necesitas reforzar? ¿Cuál es tu compromiso?
<p>V. MATERIALES Y RECURSOS</p> <p>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión? ¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materiales: texto de consulta y de trabajo 1° • Recursos: Tiza, cuaderno, laptop, proyector multimedia.



Maura ROSARIO MELGAREJO
Docente Educación Inicial

I. **INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

1.1 **LISTA DE COTEJO N° 05**

1.2 **PROPÓSITO**

Al finalizar la sesión, los niños y niñas serán capaces de construir figuras geométricas piramidales con precisión.

ESTUDIANTES	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencias de los otros a través de LOS JUEGOS, palabras y acciones.		Participa activamente en juegos, y juegos al aire libre e identifica sentimientos positivos asociados con la realización de la actividad física		El niño construye figuras geométricas piramidales con precisión		Calificación
	Si	No	Si	No	Si	No	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVO

- 1.1 Institución Educativa : Inicial N° 424 Caninaco
 1.2 Nivel Educativo : Inicial
 1.3 Edad : 05 años Sección: Única
 1.4 Área Curricular : Personal social
 1.5 Tema : Aprendemos a contar números de 10, 20 y 30 con el juego las escondidas
 1.6 Duración : 45 minutos
 1.7 Nombre de la Investigadora: Esther Diana JARA LOPEZ

II. PROPOSITO DE APRENDIZAJE		EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTO	
Competencia y capacidades	Desempeños precisados	Evidencia de Aprendizajes	Instrumento de evaluación
Construye su identidad: <ul style="list-style-type: none"> Se valora así mismo Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> Expresa sus emociones: utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación. 	<ul style="list-style-type: none"> El niño realiza pronunciaci3nes con números de 10, 20 y 30 de manera correcta 	Lista de cotejo
COMPETENCIA TRANSVERSAL/ CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma: <ul style="list-style-type: none"> Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Revisa la aplicaci3n de <u>estrategias y procedimientos</u> para realizar <u>ajustes</u> en sus acciones que permitan llegar a los resultados esperados. 	<ul style="list-style-type: none"> Trabajo revisado. 	
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente (CCSS): Genera acciones para preservar el ambiente local y global.			
III ENFOQUE TRANSVERSAL		Valor / Acci3n Observable:	
Enfoque b3squeda a la excelencia	Equidad en la enseñanza Disposici3n a enseñar ofreciendo a los estudiantes las condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados		
IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE			
Inicio (15 minutos)			
<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes responden el saludo de la docente. Los estudiantes observan un video sobre "Aprendiendo a contar" Se interroga ¿De qué trato el video? ¿Cómo el hombre aprendió a contar? Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: ¿Será necesario que el hombre aprenda a contar? Se presenta el propósito de la sesi3n, el niño pronuncia números 10, 20 y 30 de manera correcta. Los estudiantes se organizan y conforman los equipos de trabajo, a través de la técnica "Igualdad de frases", con la orientaci3n del docente y reparte los materiales a emplear. 			
Desarrollo (20 minutos)			
Mediante la aplicaci3n del juego tradicional, el juego de las escondidas. Se aplica como estrategia el juego tradicional "Las escondidas" : Este juego consiste en ocultarse y no ser descubierto hasta el final. En este juego escogen o por sorteo a la persona que va a buscar, tiene que contar en voz alta y con los ojos cerrados hasta el número que se decida, suelen ser 10, 20 o 30. La persona que va a buscar debe avisar diciendo "Listos o no, aquí voy" y comenzar a buscar. Al encontrar a una de los que juegan se dice Ampay, en todo caso de dice "Plancha quemado" y es quien cambia en la b3squeda de los demás, en todo caso busca al quien se le encuentra primero o el último según acuerdos.			
<ul style="list-style-type: none"> Actividad 1: 			

En forma individual: desarrollan "tema de estudio"
Responden ¿Qué nos permitirá aprender este juego?

- Actividad 2:
En equipo: Coordinan sobre el juego tradicional de las escondidas.
- Actividad 3:
En equipo: completan el **registro de medidas y observaciones**
¿Qué necesitas saber para pronunciar los números 10, 20 y 30?
¿Qué relación identificas entre contar números de 10, 20 y 30, con el juego en sí?
Identifican los **procesos básicos**: para pronunciar 10, 20 y 30
Completan los **datos que tienen**.
- Actividad 5:
En Equipo juegan el juego tradicional de las escondidas, con las reglas de juego.
 - Se realiza el monitoreo activo a los equipos con el apoyo de un cuaderno de campo, brindando una atención simultánea diferenciada (directa e indirecta- mediante el trabajo con coordinadores). Los estudiantes van jugando por turno según pierdan los integrantes de cada equipo, el mismo permite que cada estudiante pronuncie los números indicados; de esta manera va construyendo su propia autonomía y acepta sus errores y de los demás. Este juego permite el desarrollo de las cuerdas vocales y la fonética.
- Actividad 6:
Se le presenta a los niños y niñas, en fichas números de 1 al 30 para que los pronuncien de manera correcta.
 - Se hace recordar el propósito de la sesión y si sus acciones permitieron lograrlo.

Cierre (10 minutos)

- Con los estudiantes se extrae las conclusiones, puntualizar ideas o conceptualizaciones, recordar procedimientos y plantear soluciones.
- Se verifica el progreso de los aprendizajes respecto al propósito de la sesión a partir de preguntas, y reflexionando sobre cómo hicieron para lograrlo "autoevaluación"
- Se contrasta los aprendizajes desarrollados en la sesión con los aprendizajes que tenía al inicio.
- Se realiza la reflexión crítica sobre el trabajo realizado sus dificultades y potencialidades: ¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Cómo lo han aprendido? ¿Por qué es importante lo aprendido? ¿Qué necesitas reforzar? ¿Cuál es tu compromiso?

MATERIALES Y RECURSOS

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión? ¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?

- Materiales: texto de consulta y de trabajo 1°
- Recursos: Tiza, cuaderno, laptop, proyector multimedia.



Maura ROSARIO MELGAREJO
Docente Educación Inicial

I. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

1.1 LISTA DE COTEJO N° 06

1.2 PROPÓSITO

Al finalizar la sesión, los niños y niñas serán capaces de pronunciar números de 1 al 30 de manera correcta.

ESTUDIANTES	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de los otros a través de LOS JUEGOS, palabras y acciones.		Participa activamente en juegos, y juegos al aire libre e identifica sentimientos positivos asociados con la realización de la actividad física		El niño pronuncia números de 10, 20 y 30 de manera correcta		calificación
	Si	No	Si	No	Si	No	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVO

- 1.1 Institución Educativa : Inicial N° 424 Caninaco
 1.2 Nivel Educativo : Inicial
 1.3 Edad : 05 años Sección: Única
 1.4 Área Curricular : Psicomotricidad
 1.5 Tema : El niño descubre su lateralidad de derecha a izquierda
 1.6 Duración : 45 minutos
 1.7 Nombre de la Investigadora: Esther Diana JARA LOPEZ

II. PROPOSITO DE APRENDIZAJE		EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTO	
Competencia y capacidades	Desempeños precisados	Evidencia de Aprendizajes	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad <ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros volteretas, en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al tiempo, espacio, la superficie y los objetos; en estas acciones predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> El niño se desplaza cerrando los dos ojos y descubre su lateralidad de derecha e izquierda 	Lista de cotejo
COMPETENCIA TRANSVERSAL/ CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma: <ul style="list-style-type: none"> Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Revisa la aplicación de <u>estrategias y procedimientos</u> para realizar <u>ajustes</u> en sus acciones que permitan llegar a los resultados esperados. 	<ul style="list-style-type: none"> Trabajo revisado. 	
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente (CCSS): Genera acciones para preservar el ambiente local y global.			
III. ENFOQUE TRANSVERSAL		Valor / Acción Observable:	
Enfoque búsqueda a la excelencia	Equidad en la enseñanza Disposición a enseñar ofreciendo a los estudiantes las condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados		
IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE			
Inicio (15 minutos)			
<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes responden el saludo de la docente. Los estudiantes observan un video sobre "De derecha a izquierda en los cosmos" Se interroga ¿De qué trato el video? ¿Qué pasa si un niño utiliza su mano derecha o izquierda para escribir o comer? Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: ¿Los niños que son zurdos serán hijos del diablo? Se presenta el propósito de la sesión, el niño se desplaza cerrando los dos ojos y descubre su lateralidad de derecha e izquierda Los estudiantes se organizan y conforman los equipos de trabajo, a través de la técnica "El rey manda", con la orientación del docente y reparte los materiales a emplear. 			
Desarrollo (20 minutos)			

Mediante la aplicación del juego tradicional, el juego de la gallinita ciega.

Se aplica como **estrategia el juego tradicional "Gallina ciega"**, consiste en intentar atrapar a alguno de los jugadores, guiándose por sus voces o normalmente le hablan o de dan pistas de donde se encuentran, cantando o gritándole direcciones de izquierda o derecha. Suele jugarse en un ambiente espacioso, libre de obstáculos para evitar que el jugador haciendo el papel de "gallinita ciega" se tropiece o se lastime.

- Actividad 1:
En forma individual: desarrollan "**tema de estudio**"
Responden ¿Qué nos permitirá aprender este juego?
- Actividad 2:
En equipo: Coordinan sobre el juego tradicional de la gallinita ciega
- Actividad 3:
En equipo: completan el **registro de medidas y observaciones**
¿Qué necesitas saber para descubrir la lateralidad de derecha e izquierda?
¿Qué relación identificas entre la lateralidad de derecha e izquierda, con el juego en sí?
Identifican los **procesos básicos**: para reconocer la lateralidad de derecha e izquierda
Completan los **datos que tienen**.
- Actividad 5:
En Equipo juegan, el juego tradicional de la gallinita ciega, con las reglas de juego.
 - Se realiza el monitoreo activo a los equipos con el apoyo de un cuaderno de campo, brindando una atención simultánea diferenciada (directa e indirecta- mediante el trabajo con coordinadores). Los estudiantes van jugando por turno según pierdan los integrantes de cada equipo, el mismo permite que cada estudiante descubra la lateralidad de derecha e izquierda. Este juego permite que el estudiante descubra su lateralidad. Además, ayuda construir su autonomía y expresar sus emociones.
- Actividad 6:
Se le presenta a los niños y niñas situaciones para dirigirse a la derecha o izquierda desde un punto fijo
 - Se hace recordar el propósito de la sesión y si sus acciones permitirán lograrlo.

Cierre (10 minutos)

- Con los estudiantes se extrae las conclusiones, puntualizar ideas o conceptualizaciones, recordar procedimientos y plantear soluciones.
- Se verifica el progreso de los aprendizajes respecto al propósito de la sesión a partir de preguntas, y reflexionando sobre cómo hicieron para lograrlo "autoevaluación"
- Se contrasta los aprendizajes desarrollados en la sesión con los aprendizajes que tenía al inicio.
- Se realiza la reflexión crítica sobre el trabajo realizado sus dificultades y potencialidades: ¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Cómo lo han aprendido? ¿Por qué es importante lo aprendido? ¿Qué necesitas reforzar? ¿Cuál es tu compromiso?

MATERIALES Y RECURSOS

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión? ¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?

- Materiales: texto de consulta y de trabajo 5 años
- Recursos: Tiza, cuaderno, laptop, proyector multimedia.



Maura ROSARIO MELGAREJO
Docente Educación Inicial

I. INSTRUMENTO DE EVALUACION

1.1. LISTA DE COTEJO N° 07

1.2. PROPÓSITO

Al finalizar la sesión, los niños y niñas serán capaces de desplazarse cerrando los dos ojos y descubrir su lateralidad de derecha e izquierda con eficiencia.

ESTUDIANTES	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de los otros a través de LOS JUEGOS, palabras y acciones.		Participa activamente en juegos, y juegos al aire libre e identifica sentimientos positivos asociados con la realización de la actividad física		El niño se desplaza cerrando los dos ojos y descubre su lateralidad de derecha e izquierda con eficiencia		Calificación
	Si	No	Si	No	Si	No	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVO

- 1.1 Institución Educativa : Inicial N° 424 Caninaco
 1.2 Nivel Educativo : Inicial
 1.3 Edad : 05 años Sección: Única
 1.4 Área Curricular : Psicomotricidad
 1.5 Tema : El niño traza líneas verticales, horizontales y diagonales
 1.6 Duración : 45 minutos
 1.7 Nombre de la Investigadora: Esther Diana JARA LOPEZ

II. PROPOSITO DE APRENDIZAJE		EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTO	
Competencia y capacidades	Desempeños precisados	Evidencia de Aprendizajes	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad <ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfica plástico, ajustando a los límites especiales y a las características de los objetos, materiales y herramientas que utilizan, según sus necesidades e intereses. 	<ul style="list-style-type: none"> El niño traza líneas verticales, horizontales y diagonales 	Lista de cotejo
COMPETENCIA TRANSVERSAL/ CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma: <ul style="list-style-type: none"> Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Revisa la aplicación de <u>estrategias y procedimientos</u>, para realizar <u>ajustes</u> en sus acciones que permitan llegar a los resultados esperados. 	<ul style="list-style-type: none"> Trabajo revisado. 	
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente (CCSS): Genera acciones para preservar el ambiente local y global.			
III. ENFOQUE TRANSVERSAL		Valor / Acción Observable:	
Enfoque búsqueda a la excelencia	Equidad en la enseñanza Disposición a enseñar ofreciendo a los estudiantes las condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados		

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Inicio (15 minutos)

- Los estudiantes responden el saludo de la docente.
- Los estudiantes observan un video sobre "La lógica de un juego"
- Se interroga ¿De qué trato el video? ¿Qué pasa si un juego no tiene una lógica?
- Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: ¿Qué nos enseña la lógica matemática?
- Se presenta el propósito de la sesión, el niño expresa sus emociones después de participar en un juego
- Los estudiantes se organizan y conforman los equipos de trabajo, a través de la técnica "Busca tu otra mitad", con la orientación del docente y reparte los materiales a emplear.

Desarrollo (20 minutos)

Mediante la aplicación del juego tradicional, el juego de la gallinita ciega.

Se aplica como **estrategia el juego tradicional "Gallina ciega"**, consiste en intentar atrapar a alguno de los jugadores, guiándose por sus voces o normalmente le hablan o de dan pistas de donde se encuentran, cantando o gritándole direcciones de izquierda o derecha. Suele jugarse en un ambiente espacioso, libre de obstáculos para evitar que el jugador haciendo el papel de "gallinita ciega" se tropiece o se lastime.

• Actividad 1:

En forma individual: desarrollan **"tema de estudio"**

Responden ¿Qué nos permitirá aprender este juego?

• Actividad 2:

En equipo: Coordinan sobre el juego tradicional de la gallinita ciega

• Actividad 3:

En equipo: completan el **registro de medidas y observaciones**

¿Qué necesitas saber para descubrir la lateralidad de derecha e izquierda?

¿Qué relación identificas entre la lateralidad de derecha e izquierda, con el juego en sí?

Identifican los **procesos básicos**: para reconocer la lateralidad de derecha e izquierda

Completan los **datos que tienen**.

• Actividad 5:

En Equipo juegan, el juego tradicional de la gallinita ciega, con las reglas de juego.

- Se realiza el monitoreo activo a los equipos con el apoyo de un cuaderno de campo, brindando una atención simultánea diferenciada (directa e indirecta- mediante el trabajo con coordinadores). Los estudiantes van jugando por turno según pierdan los integrantes de cada equipo, el mismo permite que cada estudiante descubra la lateralidad de derecha e izquierda. Este juego permite que el estudiante descubra su lateralidad. Además, ayuda construir su autonomía y expresar sus emociones.

• Actividad 6:

Se le presenta a los niños y niñas situaciones para dirigirse a la derecha o izquierda desde un punto fijo

- Se hace recordar el propósito de la sesión y si sus acciones permitirán lograrlo.

Cierre (10 minutos)

- Con los estudiantes se extrae las conclusiones, puntualizar ideas o conceptualizaciones, recordar procedimientos y plantear soluciones.
- Se verifica el progreso de los aprendizajes respecto al propósito de la sesión a partir de preguntas, y reflexionando sobre cómo hicieron para lograrlo "autoevaluación"
- Se contrasta los aprendizajes desarrollados en la sesión con los aprendizajes que tenía al inicio.
- Se realiza la reflexión crítica sobre el trabajo realizado sus dificultades y potencialidades: ¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Cómo lo han aprendido? ¿Por qué es importante lo aprendido? ¿Qué necesitas reforzar? ¿Cuál es tu compromiso?

MATERIALES Y RECURSOS

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión? ¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?

- Materiales: texto de consulta y de trabajo 5 años
- Recursos: Tiza, cuaderno, laptop, proyector multimedia.



Maura ROSARIO MELGAREJO
Docente Educación Inicial

Mediante la aplicación del juego tradicional, el juego de triqui.

Se aplica como **estrategia el juego tradicional "Triqui"**, este juego consistía en rellenar los espacios en blanco con una X o O, ya sea de manera vertical, horizontal o diagonal, en cuadrado de 3 x 3. En cada partida se buscaba llenar espacios seguidos con una X o un círculo, utilizando diversos objetos. Este permite el desarrollo de la lógica e inteligencia y a la vez desarrollar la motricidad fina.

- Actividad 1:
En forma individual: desarrollan **"tema de estudio"**
Responden ¿Qué nos permitirá aprender este juego?
- Actividad 2:
En equipo: en una cartulina dibujan un cuadrado de 3 x 3
- Actividad 3:
En equipo: completan el **registro de medidas y observaciones**
¿Qué necesitas saber para ganar la partida del juego triqui?
Identifican los **procesos básicos**: para reconocer las reglas del juego
Completan los **datos que tienen**.
- Actividad 5:
En Equipo juegan, el juego tradicional de triqui, con las reglas de juego.

- Se realiza el monitoreo activo a los equipos con el apoyo de un cuaderno de campo, brindando una atención simultánea diferenciada (directa e indirecta- mediante el trabajo con coordinadores). Los estudiantes van jugando por turno según pierdan los integrantes de cada equipo, el mismo permite que cada estudiante descubra las líneas horizontales, verticales y diagonales. Este juego permite el desarrollo de los dedos y descubrir líneas vertical, horizontal y diagonal.
- Actividad 6:
Se les entrega fichas, que contenga puntitos para que los estudiantes descubran las líneas y tracen líneas verticales, horizontales y diagonales.

- Se hace recordar el propósito de la sesión y si sus acciones permitirán lograrlo.

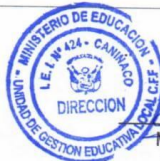
Cierre (05 minutos)

- Con los estudiantes se extrae las conclusiones, puntualizar ideas o conceptualizaciones, recordar procedimientos y plantear soluciones.
- Se verifica el progreso de los aprendizajes respecto al propósito de la sesión a partir de preguntas, y reflexionando sobre cómo hicieron para lograrlo "autoevaluación"
- Se contrasta los aprendizajes desarrollados en la sesión con los aprendizajes que tenía al inicio.
- Se realiza la reflexión crítica sobre el trabajo realizado sus dificultades y potencialidades: ¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Cómo lo han aprendido? ¿Por qué es importante lo aprendido? ¿Qué necesitas reforzar? ¿Cuál es tu compromiso?

MATERIALES Y RECURSOS

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión? ¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?

- Materiales: texto de consulta y de trabajo 5 años
- Recursos: Tiza, cuaderno, laptop, proyector multimedia.



Maura ROSARIO MELGAREJO
Docente Educación Inicial

I. INSTRUMENTO DE EVALUACION

1.1. LISTA DE COTEJO N° 08

1.2 PROPÓSITO

Al finalizar la sesión, los niños y niñas serán capaces de delinear rectas verticales, horizontales y diagonales eficientemente

ESTUDIANTES	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de los otros a través de LOS JUEGOS, palabras y acciones.		Participa activamente en juegos, y juegos al aire libre e identifica sentimientos positivos asociados con la realización de la actividad física		El niño delinea rectas verticales, horizontales y diagonales eficientemente		Calificación
	Si	No	Si	No	Si	No	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVO

- 1.1 Institución Educativa : Inicial N° 424 Caninaco
 1.2 Nivel Educativo : Inicial
 1.3 Edad : 05 años Sección: Única
 1.4 Área Curricular : Personal Social
 1.5 Tema : Expresamos nuestras emociones
 1.6 Duración : 45 minutos
 1.7 Nombre de la Investigadora: Esther Diana JARA LOPEZ

II. PROPOSITO DE APRENDIZAJE		EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTO	
Competencia y capacidades	Desempeños precisados	Evidencia de Aprendizajes	Instrumento de evaluación
Construye su identidad: • Se valora así mismo • Autorregula sus emociones	• Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	• El niño expresa su alegría o tristeza en su rostro al abrir y cerrar los dedos de las manos	Lista de cotejo
COMPETENCIA TRANSVERSAL/ CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma: • Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	• Revisa la aplicación de <u>estrategias y procedimientos</u> para realizar <u>ajustes</u> en sus acciones que permitan llegar a los resultados esperados.	• Trabajo revisado.	
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente (CCSS): Genera acciones para preservar el ambiente local y global.			
III. ENFOQUE TRANSVERSAL		Valor / Acción Observable:	
Enfoque búsqueda a la excelencia	Equidad en la enseñanza Disposición a enseñar ofreciendo a los estudiantes las condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados		

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Inicio (15 minutos)

- Los estudiantes responden el saludo de la docente.
 - Los estudiantes observan un video sobre "Las emociones"
 - Se interroga ¿De qué trato el video? ¿Por qué los niños se sienten alegres y tristes?
 - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: ¿Qué será la alegría y la tristeza?
 - Se presenta el propósito de la sesión, el niño expresa su alegría o tristeza en su rostro al abrir y cerrar los dedos de las manos
- Los estudiantes se organizan y conforman los equipos de trabajo, a través de la técnica "Los números", con la orientación del docente y reparte los materiales a emplear.

Desarrollo (20 minutos)

Mediante la aplicación del juego tradicional piedra, papel y tijera.
Se aplica como **estrategia el juego tradicional "Piedra, papel y tijera"**, es un juego de manos en la que existen tres elementos. La piedra que vence a la tijera rompiéndola; la tijera que vence al papel cortándola; y el papel que vence a la piedra envolviéndola. Este juego es muy utilizado para decidir quien de dos hará algo.

- Actividad 1:
En forma individual: desarrollan **"tema de estudio"**
Responden ¿Qué nos permitirá aprender este juego?
- Actividad 2:
En equipo: conocen las reglas de juego
- Actividad 3:
En equipo: completan el **registro de medidas y observaciones**
¿Qué necesitas saber para ganar el juego?
Identifican los **procesos básicos**: para reconocer las reglas del juego
Completan los **datos que tienen**.
- Actividad 5:
En equipo juegan, el juego tradicional de piedra, papel y tijera.
- Se realiza el monitoreo activo a los equipos con el apoyo de un cuaderno de campo, brindando una atención simultánea diferenciada (directa e indirecta- mediante el trabajo con coordinadores). Los estudiantes van jugando por turno según pierdan los integrantes de cada equipo, el mismo permite que cada estudiante descubra las emociones de alegría, tristeza e ira en su rostro. Este juego permite el desarrollo de las de los dedos y manos, además descubre las diferentes emociones en su rostro.
- Actividad 6:
Los niños expresan su alegría y tristeza en su rostro al abrir y cerrar los dedos de las manos, lo realizan esta actividad en pares.
- Se hace recordar el propósito de la sesión y si sus acciones permitirán lograrlo.

Cierre (10 minutos)

- Con los estudiantes se extrae las conclusiones, puntualizar ideas o conceptualizaciones, recordar procedimientos y plantear soluciones.
- Se verifica el progreso de los aprendizajes respecto al propósito de la sesión a partir de preguntas, y reflexionando sobre cómo hicieron para lograrlo "autoevaluación"
- Se contrasta los aprendizajes desarrollados en la sesión con los aprendizajes que tenía al inicio.
- Se realiza la reflexión crítica sobre el trabajo realizado sus dificultades y potencialidades: ¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Cómo lo han aprendido? ¿Por qué es importante lo aprendido? ¿Qué necesitas reforzar? ¿Cuál es tu compromiso?

MATERIALES Y RECURSOS

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión? ¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?

- Materiales: texto de consulta y de trabajo 5 años
- Recursos: Tiza, cuaderno, laptop, proyector multimedia.



Maura ROSARIO MELGAREJO
Docente Educación Inicial

I.- INSTRUMENTO DE EVALUACION

1.1. LISTA DE COTEJO N° 09

1.2 PROPÓSITO

Al finalizar la sesión, los niños y niñas serán capaces de expresar alegría, tristeza e ira en su rostro de manera correcta.

ESTUDIANTES	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de los otros a través de LOS JUEGOS, palabras y acciones.		Participa activamente en juegos, y juegos al aire libre e identifica sentimientos positivos asociados con la realización de la actividad física		El niño expresa su alegría o tristeza en su rostro al abrir y cerrar los dedos de las manos de manera correcta		Calificación
	Si	No	Si	No	Si	No	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10**I. DATOS INFORMATIVO**

- 1.1 Institución Educativa : Inicial N° 424 Caninaco
 1.2 Nivel Educativo : Inicial
 1.3 Edad : 05 años Sección: Única
 1.4 Área Curricular : Personal social
 1.5 Tema : Pronunciamos correctamente las palabras con el juego la chapada
 1.6 Duración : 45 minutos
 1.7 Nombre de la Investigadora: Esther Diana JARA LOPEZ

II. PROPOSITO DE APRENDIZAJE		EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTO	
Competencia y capacidades	Desempeños precisados	Evidencia de Aprendizajes	Instrumento de evaluación
Construye su identidad: <ul style="list-style-type: none"> Se valora así mismo Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación. 	<ul style="list-style-type: none"> El niño pronuncia palabras stop y desencantado de manera correcta 	Lista de cotejo
COMPETENCIA TRANSVERSAL/ CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma: <ul style="list-style-type: none"> Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Revisa la aplicación de <u>estrategias y procedimientos</u>, para realizar <u>ajustes</u> en sus acciones que permitan llegar a los resultados esperados. 	<ul style="list-style-type: none"> Trabajo revisado. 	
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente (CCSS): Genera acciones para preservar el ambiente local y global.			
III. ENFOQUE TRANSVERSAL		Valor / Acción Observable:	
Enfoque búsqueda a la excelencia	Equidad en la enseñanza Disposición a enseñar ofreciendo a los estudiantes las condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados		

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
Inicio (15 minutos) <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes responden el saludo de la docente. Los estudiantes observan un video sobre "La pronunciación de palabras" Se interroga ¿De qué trato el video? ¿Crees que es importante pronunciar bien las palabras? Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: ¿Por qué es necesario pronunciar bien las palabras? Se presenta el propósito de la sesión, el niño pronuncia palabras stop y desencantado de manera correcta Los estudiantes se organizan y conforman los equipos de trabajo, a través de la técnica "Los números impares", con la orientación del docente y reparte los materiales a emplear.
Desarrollo (20 minutos)

Mediante la aplicación del juego tradicional la Chapada.
Se aplica como **estrategia el juego tradicional "La chapada"**, este se juego conocía también como encantado. Uno de los jugadores debía atrapar a otro tocándole el hombro o el brazo. Este al ser tocado tendría quedarse inmóvil o estático, hasta que uno de sus compañeros pueda salvarlo diciendo "Desencantado". Todos los jugadores menos uno, se esconden, cuando el jugador que atrapa lo ve, va a lugar donde inicio el encuentro y le dice "stop".

- Actividad 1:
En forma individual: desarrollan **"tema de estudio"**
Responden ¿Qué nos permitirá aprender este juego?
- Actividad 2:
En equipo: conocen las reglas de juego
- Actividad 3:
En equipo: completan el **registro de medidas y observaciones**
¿Qué necesitas saber para ganar el juego?
Identifican los **procesos básicos**: para reconocer las reglas del juego
Completan los **datos que tienen**.
- Actividad 5:
En Equipo juegan, el juego la chapada.

- Se realiza el monitoreo activo a los equipos con el apoyo de un cuaderno de campo, brindando una atención simultanea diferenciada (directa e indirecta- mediante el trabajo con coordinadores). Los estudiantes van jugando por turno según pierdan los integrantes de cada equipo, el mismo permite que cada estudiante pronuncie palabras de manera correcta. Este juego permite el desarrollo de las cuerdas vocales y fonética; además ayuda a construir su propia autonomía.
- Actividad 6:
Los niños pronuncian la palabra "stop" y "encantado" de manera correcta

- Se hace recordar el propósito de la sesión y si sus acciones permitirán lograrlo.

Cierre (10 minutos)

- Con los estudiantes se extrae las conclusiones, puntualizar ideas o conceptualizaciones, recordar procedimientos y plantear soluciones.
- Se verifica el progreso de los aprendizajes respecto al propósito de la sesión a partir de preguntas, y reflexionando sobre cómo hicieron para lograrlo "autoevaluación"
- Se contrasta los aprendizajes desarrollados en la sesión con los aprendizajes que tenía al inicio.
- Se realiza la reflexión crítica sobre el trabajo realizado sus dificultades y potencialidades: ¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Cómo lo han aprendido? ¿Por qué es importante lo aprendido? ¿Qué necesitas reforzar? ¿Cuál es tu compromiso?

MATERIALES Y RECURSOS

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión? ¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?

- Materiales: texto de consulta y de trabajo 5 años
- Recursos: Tiza, cuaderno, laptop, proyector multimedia.



Maura Rosario Melgarejo
Maura ROSARIO MELGAREJO
Docente Educación Inicial

I. INSTRUMENTO DE EVALUACION

1.1 LISTA DE COTEJO N° 10

1.2 PROPÓSITO

Al finalizar la sesión, los niños y niñas serán capaces de pronunciar palabras stop y desencantado de manera correcta.

ESTUDIANTES	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencias de los otros a través de LOS JUEGOS, palabras y acciones.		Participa activamente en juegos, y juegos al aire libre e identifica sentimientos positivos asociados con la realización de la actividad física		El niño pronuncia palabras stop y desencantado de manera correcta		Calificación
	Si	No	Si	No	Si	No	

