

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE
CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL
DESARROLLO MOTOR EN NIÑOS DE 3,4 Y 5 AÑOS DE
LA IE 32221, HUÁNUCO - 2023.**

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

**AUTOR
CAYETANO GUZMÁN, ROOS MERY
ORCID: 0000-0002-5460-5545**

**ASESOR
TABOADA MARIN, HILDA MILAGROS
ORCID: 0000-0002-0509-9914**

**LIMA, PERÚ
2023**



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0262-074-2023 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **14:00** horas del día **19** de **Agosto** del **2023** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA Presidente
DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO Miembro
AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Miembro
Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL DESARROLLO MOTOR EN NIÑOS DE 3,4 Y 5 AÑOS DE LA IE 32221, HUÁNUCO - 2023.**

Presentada Por :
(4807162002) **CAYETANO GUZMAN ROOS MERY**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **14**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA
Presidente

DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO
Miembro

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Miembro

Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL DESARROLLO MOTOR EN NIÑOS DE 3,4 Y 5 AÑOS DE LA IE 32221, HUÁNUCO - 2023. Del (de la) estudiante CAYETANO GUZMAN ROOS MERY, asesorado por TABOADA MARIN HILDA MILAGROS se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 08% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 08 de Setiembre del 2023

Mg. Roxana Torres Guzmán
Responsable de Integridad Científica

Agradecimiento

Mi agradecimiento eterno a Dios,
por ser mi guía, mi fortaleza y mi
horizonte, para seguir caminando
indesmayablemente, a pesar de las
adversidades mirar la luminosidad
de las lumbreras.

Agradezco a mis docentes por su
dedicación, paciencia y tiempo
durante los largos momentos de
formación estudiantil, por haber
compartido sus sabias y valerosas
enseñanzas.

Dedicatoria

A Dios por ser el horizonte y guía de mi camino, por darme las luces de la esperanza y el fortalecimiento personal, familiar y profesional.

A padres y a mis hijos, quienes representan la mayor grandeza de mi vida, por quienes me esfuerzo cada día y trato de ser la mejor madre y persona para ellos.

Índice general

Carátula.....	i
Jurado.....	ii
Agradecimiento.....	iv
Dedicatoria.....	v
Índice general.....	vi
Lista de tablas.....	viii
Lista de Figuras.....	ix
Resumen (español)	x
Abstract (ingles)	xi
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	9
2.1 Antecedentes.....	9
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	9
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	11
2.2.3. Antecedentes locales.....	13
2.2 Bases teóricas.....	15
2.2.1 Los juegos tradicionales.....	15
2.2.1.1 Características de los juegos tradicionales.....	16
2.2.1.2 Importancia de los juegos tradicionales en niños del nivel inicial.....	17
2.2.1.3 Tipos de juegos tradicionales practicadas en el Perú.....	19
2.2.1.4 Los juegos tradicionales más comunes.....	24
2.2.2 Teoría constructivista y sociocultural.....	31
2.2.3 Teoría del juego como anticipación funcional.....	32
2.2.4 Desarrollo motor.....	33
2.2.2.2 Tipos de habilidades motoras.....	37
2.2.2.3 Niños en etapa preescolar o niños de 5 años de edad.....	45
2.2.5. La teoría Psicogenética de Piaget.....	49
2.2.6. La teoría de la Inteligencias Múltiples	52
2.3 Hipótesis.....	54
III. METODOLOGÍA.....	55

3.1 Tipo, nivel y diseño de investigación.....	55
3.2 Población y muestra.....	56
3.3 Variables, definición y operacionalización.....	58
3.3.1 Definición conceptual.....	58
3.3.2 Definición operacional.....	60
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	62
3.5 Método de análisis de datos.....	63
3.6 Aspectos éticos.....	63
IV. RESULTADOS.....	65
4.1 Respecto al objetivo específico 1.....	65
4.2 Respecto al objetivo específico 2.....	66
4.3 Respecto al objetivo específico 3.....	82
4.4 Contraste de Hipótesis.....	84
4.5 Discusión (Análisis de resultados)	85
V. CONCLUSIONES.....	90
VI. RECOMENDACIONES.....	92
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	93
ANEXOS	
Anexo 01. Matriz de consistencia.....	95
Anexo 02. Instrumento de recolección de información.....	96
Anexo 03. Validez del instrumento.....	97
Anexo 04. Formato de Consentimiento informado.....	100
Anexo 05. Evidencias de ejecución (Declaración jurada, base de datos).....	102

Lista de tablas

Tabla 1. Distribución de la población de la I E 32221, Huánuco.....	56
Tabla 2. Muestra de la población de la I E 32221 Huánuco.....	57
Tabla 3. Matriz de operacionalización de las variables.....	60
Tabla 4. Niños de 3, 4 y 5 años ,según dominio de desarrollo motor durante el pre test en la IE 32221 , Huánuco – 2023.....	65
Tabla 5. Sesión 1: La rayuela es nuestro juego preferido.....	66
Tabla 6. Sesión 2. Nos divertimos jugando las tumbalatas.....	68
Tabla 7. Sesión 3. Nos divertimos jugando con las canicas.....	69
Tabla 8. Sesión 4. La gallinita ciega es nuestro juego preferido.....	70
Tabla 9. Sesión 5. Nos divertimos con el trompo.....	71
Tabla 10. Sesión 6. Nos divertimos jugando con la cometa.....	72
Tabla 11. Sesión 7. Nos encanta jugar con el aro.....	73
Tabla 12. Sesión 8. Nos divertimos jugando al ratón y gato.....	74
Tabla 13. Sesión 9. Competimos jugando a los encostalados.....	75
Tabla 14. Sesión 10. Nos divertimos jugando a las sillas musicales.....	76
Tabla 15. Sesión 11.¡Qué divertido es jugar a la salta soga!	77
Tabla 16. Sesión 12. Nos encanta fabricar cerámicas de arcilla.....	78
Tabla 17. Sesión 13.Nos divertimos pintando hermosos dibujos.....	79
Tabla 18. Sesión 14.Nos divertimos jugando las tumbalatas.....	80
Tabla 19. Sesión 15.Nos divertimos jugando la rayuela.....	81
Tabla 20. Niños de 3, 4 y 5 años, según dominio de desarrollo motor durante el post test en la IE 32221,Huánuco - 2023.....	83
Tabla 21. Prueba de rango de Wilcoxon.....	84

Lista de figuras

Figura 1. Niños de 3, 4 y 5 años ,según dominio de desarrollo motor durante el pre test en la IE 32221 , Huánuco – 2023.....	65
Figura 2. Sesión 1: La rayuela es nuestro juego preferido.....	67
Figura 3. Sesión 2. Nos divertimos jugando las tumbalatas.....	68
Figura 4. Sesión 3. Nos divertimos jugando con las canicas.....	69
Figura 5. Sesión 4. La gallinita ciega es nuestro juego preferido.....	70
Figura 6. Sesión 5. Nos divertimos con el trompo	71
Figura 7. Sesión 6. Nos divertimos jugando con la cometa.....	72
Figura 8. Sesión 7. Nos encanta jugar con el aro.....	73
Figura 9. Sesión 8. Nos divertimos jugando al ratón y gato.....	74
Figura 10. Sesión 9. Competimos jugando a los encostalados.....	75
Figura 11. Sesión 10. Nos divertimos jugando a las sillas musicales.....	76
Figura 12. Sesión 11.¡Qué divertido es jugar a la salta soga!.....	77
Figura 13. Sesión 12. Nos encanta fabricar cerámicas de arcilla.....	78
Figura 14. Sesión 13.Nos divertimos pintando hermosos dibujos.....	79
Figura 15. Sesión 14.Nos divertimos jugando las tumbalatas.....	81
Figura 16. Sesión 15.Nos divertimos jugando la rayuela.....	82
Figura 17. Niños de 3, 4 y 5 años, según dominio de desarrollo motor durante el post test en la IE 322221,Huánuco - 2023	83

Resumen

El presente trabajo de investigación se realizó luego de haber identificado las dificultades en el desarrollo motor de los niños y niñas del nivel Inicial, debido a que presentaron problemas para realizar movimientos motores finos y gruesos, por ende, nuestro propósito se enfocó en implementar estrategias basadas en el fortalecimiento de las habilidades motoras, es así como se planteó el objetivo de determinar de qué manera los juegos tradicionales mejora el desarrollo motor en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa N° 32221, Huánuco - 2023. Se utilizó como metodología el diseño pre experimental, de tipo aplicada, con un diseño pre experimental. La población muestral estuvo constituida por 15 niños y niñas, se empleó la técnica de observación y como instrumento para obtener los datos fue la lista de cotejo. Los resultados obtenidos en el test demostraron que un 80 % de los estudiantes muestran deficiencias notorias en su desarrollo motor, ya que evidencian que tienen torpezas y dificultades para realizar diversos movimientos de coordinación motora fina y gruesa y tan solo se encontró que el 20% tienen desarrollo motor adecuado. Luego de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia, en base al desarrollo de 15 sesiones, se logró reducir el porcentaje negativo de 80% a 27% y en cuanto al dominio positivo del desarrollo motor se logró alcanzar a un 80% mejorando así en un 73%. Además, la prueba de Wilcoxon, muestra significancia el valor de $p = 0.01$ menor a 0.05; de tal manera se acepta la hipótesis y se concluye que la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia ha mejorado el desarrollo motor de los estudiantes del nivel inicial.

Palabras clave: Desarrollo motor, equilibrio, juegos, movimientos, psicomotor.

Abstract

The present research work was carried out after having identified the difficulties in the motor development of the boys and girls of the Initial level, because they presented problems to perform fine and gross motor movements, therefore, our purpose was focused on implementing strategies based on in the strengthening of motor skills, this is how the objective of determining how traditional games improve motor development in children of 3, 4 and 5 years of Educational Institution No. 32221, Huánuco - 2023 was raised. As a methodology, the pre-experimental design, of the applied type, with a pre-experimental design. The sample population consisted of 15 boys and girls, the observation technique was used and the checklist was the instrument to obtain the data. The results obtained in the pre-test showed that 80% of the students show notorious deficiencies in their motor development, since they show that they have clumsiness and difficulties in performing various fine and gross motor coordination movements and only 20% were found to They have adequate motor development. After the application of traditional games as a strategy, based on the development of 15 sessions, it was possible to reduce the negative percentage from 80% to 27% and in terms of the positive domain of motor development, it was possible to reach 80%, thus improving in 73%. In addition, the Wilcoxon test shows significance in the value of $p = 0.01$ less than 0.05; in such a way, the hypothesis is accepted and it is concluded that the application of traditional games as a strategy has improved the motor development of the students of the initial level.

Keywords: Motor development, balance, games, movements, psychomotor.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A nivel internacional el desarrollo motor preside ser un desempeño primordial para desarrollar el aspecto personal, comunitario, cognitivo e intrapersonal, puesto que cumplió una función de interrelación muy importante del hombre con sus semejantes y el medio natural, es por ello que es muy importante y recomendable forjar en los infantes las habilidades motrices y desarrollar en ellos la coordinación motora fina y gruesa, establecer los mecanismos de equilibrio y estabilidad corporal al realizar diversos movimientos, de ese modo el sujeto infante que se prepara muy tempranamente a nivel de sus habilidades motoras expresará también un óptimo desarrollo en sus nociones cognitivas, biológicas y sociales.

Los básicos o adelantados años de vida, desde la llegada al mundo hasta el quinto o sexto año de su primera infancia, son primordiales en la maduración de los individuos (Garay & Centella, 2021). En el lapso de ese espacio el desarrollo psicomotor del niño descubre y emana perentorias mutaciones. Se evidencian mayúsculos progresiones en un periodo de transformación que se viraliza por una enfática y significativa adquisición de destrezas que se muestran en el plano motor (García & Martínez, 2016), tal es así, en el sistema muscular y esquelético, en el campo psicológico y mental, así también en el espacio de la acciones neuronal, de la que está adherido de funciones importantes de interacción: el lenguaje, al aprendizaje social y el desarrollo afectivo (Chica & Gutiérrez, 2021).

El problema de acrecentamiento motor en el plano nacional es mucho más complejo, ya que nuestra dimensión poblacional se clasifica por regiones y

en otra extensión por departamentos, pues los problemas y la realidad es megadiversos, por lo cual el desarrollo motor es una situación divergente y complicado de tratar de manera simultánea y paralela, pues en esas circunstancias y contextos nos topamos con niños de diferentes ritmos y estilos de vida, indudablemente más complejo el contexto familiar donde se desenvuelven paulatinamente.

Vargas et al (2020) señalaron que la diversidad de origen, la multiculturalidad e incluso la diversidad lingüística son comunes en la sociedad peruana, por lo que las variables de orden económico y acceso a los servicios son cruciales para atribuir variables relacionadas con la calidad a las diferentes implementaciones. Por lo tanto, los procesos evolutivos tienden no sólo a manifestarse de manera desigual, influenciados por factores de desequilibrio en diferentes segmentos de la población, sino también a ser pronosticados con diferentes resultados.

Aguilar & Huamaní (2017) aseveraron que gran cantidad estudiantes con edades de entre 3 y 5 años se ubicaban en situación de peligro en el desenvolvimiento de su motricidad fina (coordinación de movimientos oculares, habilidades motoras y coordinación psicomotora), por consiguiente es preciso resaltar, pues, los pequeños con dominios minúsculos en su habilidad motriz, suelen presentar barreras en su actuación diaria en el interior de la casa de estudios, cabiendo la posibilidad de ser rechazados por sus colegas de los diversos juegos, pudiendo provocar el incomunicación o ruptura social, autoestima baja inclusive a tener pánico para relacionarse con otros y divertirse con su propio cuerpo o realizar actividades kinestésicos.

Los hechos expresados líneas arriba, es una situación existente a gran dimensión y escala, y que repercuten en el contexto local donde se viene averiguando el problema, ello hace presencia y genera malestar en los infantes, lo cual es una preocupación para los padres de familia, debido que es muy notorio el desdén negativo en aquellos menores que carecen de habilidades motrices, debido a ello hay niños que no pueden correr, saltar, patear la pelota, agarrar objetos de manera correcta, presentan dificultades para mostrar equilibrio corporal, se tropiezan o caen y una infinidad de problemas de desarrollo de movimientos, coordinación y estabilidad corporal, estos desempeños negativos se ha dado de modo evidente en los pequeños aprendices de la escuela inicial N° 32221 Villasina, tales anomalías están relacionados a diversos factores, así como la poca práctica de incentivación temprana de actividades que puedan cuantificar y aumentar el desempeño de la psicomotricidad de los estudiantes, en esa tarea están llamados los progenitores, docentes y la sociedad para poder coadyuvar, porque si bien es cierto, ellos son los actores fundamentales para que la educación y el fortalecimiento de sus actividades cotidianas puedan mejorar significativamente, pues para cuyas afirmaciones se verifica o tiene conocimiento, de que los docentes cuando ingresan a las aulas u otros espacios de aprendizaje, visibilizan a discentes del primer nivel de la EBR de 3, 4 y 5 años que muestran cuestionamientos en las aptitudes motoras gruesas y finas, situación que agudiza o entorpece el progreso paulatino y correcto de las habilidades psicomotoras y cognitivas de los aprendices del II ciclo de formación infantil; por ello nos hemos centrado en investigar esta situación

problemática y en base a la cual, buscar las estrategias para poder revertir ,es así que primero vamos a describir y comunicar el grado de progreso motor que poseen los infantes de manera individual y los resultados en grupos, con el fin de superponer pericias para mejorar el desarrollo motor en estudiantes de 3, 4 y 5 años. Entre tanto, si la citada investigación cuantifica una conclusión conveniente, se generalizará la información, en consecuencia, estar seguros de contar con precedentes fidedignos y manifestar que en los lugares de la sierra de nuestro país, los discentes de la escala de formación inicial presentan desarrollo motor óptimo para su aprendizaje, a través de los juegos tradicionales la aplicación de los juegos tradicionales.

En dimensiones notablemente claras, las escuelas iniciales en ámbitos rurales muestran mayores dificultades e ineficaz desempeño en las habilidades de frecuencia motriz, eso obedece a diversos factores que serán estudiados y explicados en la medida en base a nuestra investigación y en consecuencia estamos llamados como maestros a mejorar cuyos aspectos, por consiguiente se desarrolló un tipo de estudio cuantitativo, pues nuestra intención fue cuantificar resultados a través de cuadros estadísticos, gráficos u otros elementos numéricos, se inclina a ser de nivel explicativo, ya que nos permitió descifrar o describir atributos y comportamientos en función a lo que se observó y lo que se canalizó por medio del instrumento, aplicando técnicas y estrategias, datos e informaciones, para comunicar nuestros resultados de manera universal

Se entiende que los niños representan la fuente de grandeza y desarrollo de nuestros pueblos y la familia, y si estos nuevos elementos no fortalecen sus

habilidades motrices , podrían quedarse rezagados o demostrar antipatía hacia los vínculos sociales, por diversos factores, por ejemplo tener dificultades para relacionarse fácilmente o también mostrar timidez para vincularse a algún deporte porque sus habilidades no le permiten desarrollarse plenamente en comunión con los demás, por esa razón implementaremos los juegos tradicionales como estrategia o medio para que los niños puedan mejorar el nivel de desarrollo motor o psicomotor, ya sea grueso o fino.

El estudio se enmarcó en la formulación del siguiente enunciado, ¿en qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo motor en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa 32221, Huánuco - 2023? Sistemáticamente, el nivel de consistencia de los desempeños motoras, es un situación relevante y negativo por su incidencia educativo, social y relacional en niños de la primera etapa de su desarrollo personal, consecuentemente en las áreas rurales, hecho que retarda y desfavorece el aprendizaje regular y paralelo de los aprendices, tal es la situación de que esos niños que dejan de desplazarse, caminar o movilizarse con facilidad, presentan incoherencias de formación y movimiento en sus vidas.

En este ámbito de nuestra investigación, implementaremos como estrategias, medio o recurso los juegos tradicionales, consecuentemente poder mejorar el desarrollo motor de los pequeños en edad temprana o chiquillos que se encuentran en el nivel inicial, y fortalecer las competencias motrices, en adelante contar con niños desarrollados motrizmente, psicológica y socialmente.

Consecuentemente, si los niños desarrollan eficazmente las capacidades cinéticas gruesas y finas, tendríamos frecuentemente muchos genios, así como ilustradores, boligrafistas, jugadores afamados y otros de gran relevancia. En esa línea de investigación nos avizoramos como objetivo general, determinar en qué medida los juegos tradicionales mejora el desarrollo motor de niños de 3,4 y 5 años de la I.E 32221, Huánuco - 2023.

La investigación se justificó porque se ha observado problemas abrumadores y complejos en cuanto al incremento motor de las criaturas del nivel Inicial de IE 33237 del Centro poblado de Villa Castilla, Huánuco – 2023 y que es relativamente influyente y concluyente para otras escuelas del nivel básico de la EBR y pues perjudica enfáticamente el desarrollo y logro de sus aprendizajes en diferentes materias educativas y también el aspecto de interrelación personal con sus pares, teniendo conocimiento nuestra intención es mejorar la notable y negativa situación que existe en la mencionada escuela aplicando los juegos tradicionales, ya que existen postulados, teorías y conocimientos que aseveran que los juegos son estrategias muy fundamentales e importantes para obtener logros significativos en diversos campos del saber y con mucha más sutileza el aspecto motor, puesto que los seres humanos somos rápidamente atraídos y conmovidos por los juegos. Practicando distintos juegos el ser humano se siente feliz, liberan hormonas que afectan el organismo, eliminan el estrés y se siente renovados y liberados de cualquier presión, y por lo cual cuando el cuerpo está sano la mente también. Teóricamente el estudio se sustenta en argumentos y estudios que tienen sustento categórico y jerárquico en el almacén de los estudios, y a la

vez ha sido tocado porque es una situación evidente que persiste en la escuela inicial donde se ha visitado, y en realidad es una preocupación, porque las situaciones observadas y vividas repercuten a gran dimensión en el nivel de aprendizaje cognitivo y social de los menores niños, por consiguiente nuestra mirada es aportar en la mejoría, por esa razón hacemos una averiguación y aplicación en el campo.

En cuanto al trabajo práctico se concretó en el escenario de la investigación y se aplicó la metodología de tipo cuantitativo, pues se hizo uso de las expresiones numéricas para mencionar cantidades de estudiantes que presentan dificultades motoras y por otra parte el número o porcentaje de alumnos que presentan desempeño adecuado en el aspecto motor, seguido de ello se realizó la explicación llegando a una conclusión y mencionar los logros obtenidos para generalizar las aplicaciones que se hizo. Por consiguiente, para poder explicar con detalles sobre la situación real del hecho observado e inducir la movilidad o funcionalidad de una determinada estrategia, mecanismo o plan, nos planteamos como intención esencial, determinar en qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo motor en niños de 3,4 y 5 años de la IE 32221, Huánuco – 2023, la que nos dio panorama fluido para desarrollar nuestra investigación y poder sustentar con argumentos válidos los resultados que logramos producto nuestro trabajo en campo, así también tuvimos otros objetivos que son valiosos para dar consistencia al estudio que hemos ha realizado, los cuales se detallan a continuación: Evaluar el desarrollo motor de niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa 32221, Huánuco - 2023, a través de un pre test, así

mismo planificar y aplicar los juegos tradicionales como estrategia para la mejora del desarrollo motor de niños de 3, 4 y 5 años de la IE 32221, Huánuco – 2023 y finalmente evaluar la evolución de desarrollo motor de niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa 32221, Huánuco - 2023, mediante un post test.

II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Cedeño & Ruiz (2023) sustentaron sus averiguaciones denominada, la estimulación motriz y el desarrollo motor fino en niños de 4 años, efectuado en casa de estudios superiores Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil – Ecuador; el propósito de su búsqueda de la verdad fue describir la estimulación de la motricidad fina de niños de 4 años en entornos educativos, ya que se vio que los niños con accidentes pueden realizar ciertas actividades que se dirigen específicamente a la motricidad fina. Para el análisis de la situación actual se hizo referencia al marco conceptual de la dirección pedagógica de la estimulación motriz y la motricidad fina, que fue una variante de la investigación ponderada, cuyo modelo de investigación fue mixto, utilizando herramientas para la medición motriz mediante una escala y como instrumento una guía de observaciones, se sistematizaron estos resultados, y se concluyeron que la estimulación motriz es fundamental y continua para el desarrollo general del sujeto infantil, aunque las observaciones se extendieron a docentes y niños, se realizó una prueba de evaluación a 10 niños de la escuela antes mencionada y se puede encontrar que aunque los docentes muchas veces han preparado actividades que estimulan a los niños, aún existe cierto retraso en el aprendizaje de algunas materias, especialmente en el aprendizaje de las habilidades motoras finas. Se constató que quizás la maestra no tenía mucho contexto cultural para la

tarea de estimulación en este caso, o definitivamente los niños no eran estimulados en casa y no promovían la autonomía e independencia.

Caicedo (2022) desarrolló la tesis titulada, los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo psicomotriz en niños y niñas con síndrome de Down, cuyo estudio se expuso en Ecuador, teniendo como objetivo general analizar las necesidades de desarrollo psicomotriz de niños y niñas con síndrome de Down de la Unidad Educativa Especializada de Beatriz Jarrín, la metodología que se utilizó fue cualitativo de tipo descriptivo y de carácter transversal, con diseño documental y de campo, teniendo como técnica la entrevista e instrumento el análisis de contenido los resultados muestran que los docentes y los equipos interdisciplinarios aprecian los beneficios de las estrategias lúdicas que se enfocan en el juego tradicional y los programas basados en actividades para promover el progreso psicomotor en niños con síndrome de Down; sin embargo, los datos muestran que las habilidades psicomotoras se desarrollan lentamente en los niños con síndrome Down ejemplo: lateralidad, equilibrio y coordinación; así mismo formación en necesidades educativas especiales; por lo tanto, se concluyó que es necesario identificar las necesidades psicomotrices y los estilos de juego tradicionales para especificar alternativas adecuadas y contextualizadas.

Miranda (2022) estudio realizado en Ecuador titulado, estrategias educativas para el desarrollo motor fino en la etapa de aprestamiento en niños de 5 a 6 años, tuvo como objetivo general implementar estrategias educativas para el desarrollo motor fino en la etapa de aprestamiento en aprendices de cinco a seis años la metodología fue con un enfoque cuantitativo nivel descriptivo,

con diseño no experimental tuvo como población a siete maestros y como instrumento cuyo resultado demuestran que el 57 % de los encuestados está de acuerdo con la implementación de la guía de estrategia educativa para el desarrollo de la motricidad Fina en para lo cual se elaboró esta propuesta se introducen estrategias aprendizaje cooperativo, juegos, aprendizaje basado en proyectos, aula invertida, etc. De esta forma, con el fin de corregir y mejorar los errores de redacción descubiertos por los estudiantes de la universidad llegando a la conclusión que indican la importancia de aplicar las estrategias propuestas ya que fueron significativamente relevantes.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Ángeles (2020), ejecutó la tesis titulado los juegos tradicionales mejoran el desarrollo psicomotriz de los niños de educación inicial, estudio evaluado en la Universidad Nacional de Tumbes, localizado en la ciudad de Jaen – Tumbes, cuyo objetivo de la investigación fue determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el mejoramiento del desarrollo psicomotor de los niños de educación inicial, para ello se aplicó la metodología implementada mediante la observación de la realidad, y la investigación bibliográfica referente al desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de educación inicial, efectuada en las instituciones educativas del nivel inicial, en la que los juegos tradicionales siguen siendo una actividad lúdica muy importante en la vida de los niños; a través de estos juegos aprenden destrezas motrices que les permiten resolver problemas relacionados al movimiento y el equilibrio de su cuerpo, así mismo llegó a la conclusión de que los juegos tradicionales tienen relevancia por cuanto contribuye al

desarrollo de la motricidad gruesa en los párvulos que cursan su formación preescolar y parte de tributar al desarrollo de habilidades de motricidad gruesa, también permiten aprender conocimientos, habilidades, valores y actitudes, por ser una actividad interminable para el niño.

Flores (2022), mostró la tesis titulado déficit de la conciencia fonológica y desarrollo motor débil en estudiantes de educación inicial de Lince, cuyo trabajo de investigación fue expuesta en la Universidad César Vallejo, efectuada para optar el Grado Académico de Maestra en Problemas de Aprendizaje, en la cual la investigadora se acentuó en el objetivo de determinar en qué medida se relaciona el déficit de la conciencia fonológica y el desarrollo motor débil en estudiantes de inicial de la Institución Educativa de Lince, la investigación desarrollada fue de tipo básica y diseño no experimental de alcance correlacional, su población de investigación estuvo conformada por 38 estudiantes, en su desarrollo se utilizaron dos instrumentos de recolección de datos como el test de la conciencia fonológica (KR-20= 0,816) y el test de desarrollo psicomotor TEPSI (KR 20= 0,806). Entre los principales resultados se menciona que, del 63,2% que muestran un déficit de conciencia fonológica en inicio, el 15,8% está en nivel de medio de desarrollo motor. En la prueba de hipótesis muestra un Rho de Spearman de 0,339 y un p valor de 0,037. Con lo que concluye, que existe relación significativa entre el déficit de la conciencia fonológica y el desarrollo motor débil en estudiantes de inicial de Lince.

2.1.3. Antecedentes Locales

Alvino et al. (2019), desarrollaron la tesis titulado actividades psicomotrices y su influencia en el desarrollo de las nociones espaciales en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa N° 543 de Leoncio Prado 2017, cuyo trabajo intelectual ha sido presentado en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, su finalidad ha sido para optar el Título de la Segunda Especialidad Profesional en Educación con Mención en Educación Inicial; además se realizó teniendo en cuenta el propósito principal de determinar la influencia de la aplicación de las actividades psicomotrices en el desarrollo de las nociones espaciales en estudiantes de 3 años, con la finalidad de universalizar el nivel de influencia de las actividades motrices en las nociones de espacio que demostrarán o demuestran los estudiantes a lo largo de su desarrollo personal, estudiantil y social.

Tarazona & Rodríguez (2019) presentaron la tesis denominado, programa de juegos recreativos para mejorar las capacidades coordinativas en estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E. N° 32814, Miguel Grau Seminario – Huánuco. Investigación expuesta en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán. Dicha investigación ha sido elaborado para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación, tuvo como objetivo Conocer cómo influye el Programa de Juegos Recreativos en la mejora de las capacidades coordinativas en estudiantes del 3er grado de Educación Primaria, observar ,organizar, analizar y categorizar la información y los estudios para poder llegar a una conclusión.

Las autoras de la investigación llegaron a las conclusiones de que se conoció que el Programa de “Juegos Recreativos” con respecto a la mejora de las capacidades coordinativas, en la observación de inicio el 50% de los estudiantes estaba ubicados en la escala en inicio, el 50% en la escala en proceso y ninguno en las escalas de logro previsto y logro destacado. En la observación final el 97% de los estudiantes se ubicaron en la escala de logro destacado y el 3% en la escala de logro previsto; por lo tanto, el Programa de Juegos Recreativos influye significativamente en la mejora de las capacidades coordinativas en estudiantes del 3er grado de Educación Primaria.

Así mismo enfatiza que el planteamiento de juegos recreativos predomina de manera segura en la mejora de las capacidades coordinativas generales o básicas en estudiantes del 3er grado de Educación Primaria.

También deja señalado que el plan consistencial de juegos recreativos influye positivamente para mejorar las capacidades en estudiantes del 3er grado del segundo ciclo de EBR.

2.2.Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Los juegos tradicionales

Enríquez et al. (2020) manifestaron que el juego son el conglomerado de acciones lúdicas que se transmiten de una etapa de vida a otro ciclo ,están obligados a cumplir una competencia educativa, dispersar gran valor cultural y beneficiar el escalonado de destrezas y valoraciones, así mismo, éstas se originaron de la práctica constante y se han ramificado por la transmisión verbal y la práctica permanente de los elementos de la sociedad, cuyas actividades sanas y de diversión fueron muy emotivos, atractivos y realizados por todos los niños y niñas de diversos lugares, cada lugar presenta diversos juegos que eran de su entorno inmediato y fáciles de ponerlo en práctica.

Los juegos tradicionales son un modo de entretenimiento y usufructúan una gran esencia cultural en muchas sociedades y sobre todo en pueblos andinos. En la educación preescolar, estos juegos pueden ser utilizados como una herramienta pedagógica para fortalecer el desarrollo físico, cognitivo y social de los niños. Estos juegos se hicieron populares porque trascendió de generación en generación, y fueron los más sanos y saludables que se pudieron enraizar en la existencia humana, con los cuales los niños desarrollaron muchas habilidades motoras, sociales y cognitivas. (Castro & Robles, 2018)

En otras dimensiones, son agrupaciones de dinamismos lúdicos favorables para el avance de las habilidades motoras gruesas y finas, así mismo

estimula el nivel de inteligencia espacial y kinestésica, promoviendo en los niños la aventura y la socialización con sus pares y entorno.

El juego es una actividad que tiene aspecto y tonalidad educativo para los niños, pues es la puerta de ingreso y entrenamiento para la existencia a la que, más adelante, tendrán que contraponerse; a la vez coadyuva al progreso de unas fundamentaciones que serán elementales para el sujeto infante cuando se llega a ser adulto, por consiguiente repercute a su autoformación y afirmación continua como persona. También, significa la fuente de vinculo o socialización de un grupo humano con otro fortaleciendo y movilizandodiversos saberes, capacidades y competencias para poder involucrarse en diversos grupos sociales, para ello tiene que el niño desde su temprana edad realizar diversos movimientos desde lo más simple hasta lo más complejo, así mismo en el momento del juego los niños tienen habilidades y destrezas para poder demostrar a sus pares o compañeros, pero sin embargo en la actualidad hay niños que tienen rezagos para poder mostrar espontáneamente esas habilidades, como investigador se tiene la intención de averiguar el por qué y en base a ello poder inyectar una estrategia como aporte para mejorar dicha situación.

2.2.1.1. Características de los juegos tradicionales.

Castro et al. (2019) los juegos tradicionales familiares, grupales y sobre todo ancestrales, que tienen fundamentalmente espacios para juntar, reunir o agrupar a la sociedad y mucho mejor a los niños, pues a continuación se cita las características más importantes:

- Es de ámbito popular y universal, ya que todo el mundo conoce el desarrollo de estos juegos y se involucran o adaptan con mayor facilidad.
- Son de rápida familiarización, idealización y cumplimiento, ya que las pautas son simples y además los movimientos que se realizan durante los juegos son de situación cotidiana, por ejemplo, correr, saltar, jugar trompo, canicas, los carritos, tumbalatas, las muñequitas, el mundo y otros más.
- La diversidad es visiblemente alargada y ofertan muchas probabilidades para que todos puedan participar.
- Muestran ser ejercitables en cualquier instante y espacio o medio.
- Simbolizan un patrimonio cultural insustituible.
- Son recreativas para el grupo.
- Enmarcan recursos de motivación para grandes y pequeños.
- Desarrollan habilidades motoras gruesas y finas, movimientos corporales, desplazamientos, reconocimiento de espacio y tiempo, para desplazarse o ubicarse.
- Favoreciendo el dialogo y la adquisición del lenguaje.

2.2.1.2. Importancia de los juegos tradicionales en los niños del nivel inicial

Pimentel (2021) sintetizó que los juegos tradicionales favorecen el desarrollo psicomotor, ejercitan las habilidades lectoras iniciales y contribuyen al crecimiento integral de los niños, sobre todo, es muy importante dinamizar y cuantificar la ejercitación de los juegos tradicionales cuando los infantes están en plena etapa de crecimiento o formación de su personalidad y sus habilidades motrices, esto los ayudará a elevar esas

nociones motrices y cada vez que se involucra más con los juegos mayor desempeño positivo se evidenciará, por ello es fundamental que las escuelas incidan en actividades académicas siempre ligado con los juegos, ya que aportan mucho para el desarrollo del ser humano.

Según Pinto (2020) el juego tiene un tono educativo para los niños que les sirve de preparación para la vida a la que se enfrentarán más adelante. También confirma que el juego contribuye al desarrollo de ciertas ideas que serán la base de la infancia al llegar a ser personas de mayor edad, de la misma manera su autoreconocimiento como ser humano. Estas hipótesis fueron las precursoras de los modernos principios funcionalistas de la etiología

La preponderancia que coadyuvan los juegos tradicionales en la evolución de la sociedad e introducir en la vida cultural del niño o niña, las citamos a continuación:

- Los niños pueden ser los actores principales desde el cimiento, realizando actividades de disfrute, recreación e interacción social entre sus semejantes.
- Cooperan en la correspondencia transgeneracional, al beneficiar la interrelación con personas de mayor edad.
- Contribuyen a la integración con sus homogéneos y heterogéneos, simplemente adquiera conocimientos de forma natural son espacios de conexión para lograr nuestros objetivos. Prefieren su propia educación o autogobierno.
- Espolean la sana competencia, también el trabajo en equipo.

- Dinamizan las correlaciones interpersonales.
- Patrocinan el dialogo y la interrelación social.
- El juego tradicional es un recurso de interacción social, donde los niños muestran diversas habilidades motrices y comunicativas, para poder desarrollar un juego, así mismo para seguir las reglas y procedimientos, con la intención de fortalecer sus capacidades y competencias en el mundo real.
- Además posee una evidente razón social, contribuyendo a la preparación de rutinas de contribución y apoyo, de sintaxis con posturas reales e imprescindibles, en consecuencia, a un saber más veraz del espacio entero. Es un núcleo de expresión afectivo-evolutiva, lo que permite en el niño mejorar el nivel psicológico, pedagógico y social.
- La diversión presenta además un valor sucedáneo, pues en lapso de la primera y segunda infancia es la circulación a situaciones de individuos mayores, quienes demuestran mediante la diversión hechos reales de la vida real.
- El juego proporciona un entorno adecuado y suficiente para cumplir con las prioridades de educación primaria del niño en el aprendizaje. Puede y debe ser visto como una herramienta mediadora, proporcionando un conjunto de condiciones que hacen posible el aprendizaje
- Su naturaleza orientadora y encantadora refuerza al infante intensifica su intervención en las acciones que probablemente resulte escasas significativas, llegando a ser el camino para ciertas actividades con poca estimulación repetitivas para los infantes.

- A través de las actividades recreativas el infante exhibe la importancia del otro por oposición entre sí e interioriza actitudes, valores y reglas que preparan a su progreso afectivo-social y a la secuencia de la sucesión socializadora que se origina.

2.2.1.3. Tipos de juegos tradicionales practicadas en el Perú.

Flores (2019), asumió que los juguetes, son todos aquellos objetos no sólo de elaboración industrial o confeccionados por el adulto o el niño; sino también los que actúan como tales en un momento dado, sin variar su estructura física, sino sólo su contenido simbólico (p. 32). Para realizar diversidad de juegos tradicionales también como elementos adyacentes intervienen los juguetes o materiales que se usan como recursos para realizar determinadas actividades y que son soporte para dinamizar los juegos.

En la familiarización y ejecución de los juegos tradicionales, intervienen diversos elementos, así como los materiales, espacio y el desarrollo de la habilidad motora espacial y de orientación de los niños.

En ese orden de ideas, los juguetes tradicionales no necesariamente representan objetos terminados, sino también aquellos que por lo que simbolizan y su relación con el juego coadyuvan en la realización de la actividad lúdica y en alcanzar la finalidad y propósitos de la misma. En Perú, una serie de juegos y juguetes tradicionales replican la mezcla de diversidad en nuestro entorno que ya existe para formar las tradiciones criollas del país. Así, el entretenimiento tradicional peruano tiene un origen diferente, es parte de nuestro acervo cultural, étnico y lingüístico o del

desarrollo de nuestra motricidad que nos permite integrarnos y prepararnos para la cultura, conscientes de nuestros valores.

De acuerdo con nuestra investigación y discriminación de conceptos y estudios importantes, creemos conveniente clasificar los juegos tradicionales de la siguiente manera: juegos de iniciación, fuerza y destreza, socialización, gráficos y literarios. También se verbaliza sobre Juegos con Juguetes. En seguida, se describe cada uno de estos grupos de juegos, en concordancia con el postulado y el análisis de diversos trabajos intelectuales:

- a) **Juegos de iniciación:** Se efectúa cuando el equipo toma la decisión comenzar la apertura de la diversión, en primer instante debe posicionarse de acuerdo sobre quién o quiénes empezarán las acciones dinámicas. Por lo tanto, las situaciones que concurren a varios procedimientos hecho efecto totalitariamente, tales como: cara o sello; pares o ñunes; el debate o piedra; que son frecuentemente practicados en el mundo universal.
- b) **Juegos de fuerza y destrezas:** Cuyos aspectos de diversión comprenden esencialmente, los juegos de correr, saltar y diferentes aptitudes de motricidad gruesa o celeridades complejas, tenemos, como: El escondido o cuarenta matas; la perolita y la ere, éste último con sus bivariantes: Agachada y paralizada. Otros tipos de diversiones donde en la que se exige circulaciones veloces, son el gato y el ratón; la candelita; guataco, guerra y paz, las chapadas. Otras diversiones como, juegos de resistencia y habilidades, son los saltarines, en la cual

se encuentran la semana y el avión, que son los más populares en su distinción. Igualmente, se pueden aglomerar las carreras de saco o el encostado.

- c) **Juegos de socialización:** En relación a esta propuesta se unifican una serie de juegos en los que se reclama minúsculo impulso físico, si los equilibramos con los de correr y saltar. Presentan la particularidad de los/as niños/as se paralelizan en la función primordial, por lo que el concepto de triunfar o perder no tiene significancia. Entre esos juegos se manifiestan los siguientes: Palito mantequillero o quemado; la gallinita ciega; las cebollitas; pásalo y los juegos de palmadas, muy populares entre las niñas. En el caso de prácticas, como la prenda y la botellita, existe la llamada (penitencia), la cual compone una suerte de sanciones que está obligado a cumplir un niño, en concordancia con la consecuencia del juego, para poder seguir participando. Otros de los juegos de socialización son las rondas, que es una distracción mayoritariamente realizado únicamente por niñas, consiste en la formación de un círculo en el que los elementos participantes se sujetan de las manos y entonan canciones antiguas y conocidas, de esta actividad. La música y letra de las canciones puede diferenciarse según la región, en Venezuela son populares arroz con leche, la señorita, los pollos de mi cazuela, la pájara pinta, La víbora de la mar, y otros más.
- d) **Juegos gráficos:** Se presentan de manera frecuente en el aula requiriendo lápiz y papel, sobresaliendo El ahorcado, basado en la

memoria y el uso antiguo, es practicado por los más pequeños por la sencillez de sus orientaciones.

- e) **Juegos literarios:** tenemos el Teléfono y Las Retahílas. Así mismo, dentro de esta categoría se encuentran los juegos verbales como los Trabalenguas, que consisten en frases o palabras estructuradas de tal manera, que resulta complicada su pronunciación, por lo que el reto consiste en lograr repetirlos en forma rápida, sin equivocarse.

Según Hernández (2019), las retahílas, cada palabra o a veces cada sílaba corresponde a una persona. De modo que quien sortea comienza a cantar, aplicando a cada uno, normalmente de izquierda a derecha, la palabra o el conjunto de sílabas en que se desglosa cada retahíla. En general, si las retahílas son alargadas, suele corresponder al principio una palabra o incluso un verso por persona, para ir, poco a poco, menguando, hasta que llega a corresponder finalmente una sílaba. Algunas retahílas gozan, paralelamente, de un carácter de trabalenguas, uniéndose así junto a la función ritual de echar a suertes, la educativa de agilizar el desarrollo verbal.

Otro juego verbal es el denominado Cutí, que se basa en hablar alternando cada sílaba con el vocablo cutí. Juegos con Juguetes: Entre juegos tradicionales con juguetes más conocidos, tenemos las metras o pichas, la perinola, el papagayo, el trompo, la zaranda, yo-yo y garrufio. En relación a las metras o fichas, este juguete son bolitas de barro, madera, vidrio o porcelana que se hacen rodar sobre el suelo para chocarlas unas con otras. En ocasiones se sustituyen por semillas

esféricas. Existen infinidad de variantes para este juego. La perinola, este juguete está formado por dos partes, una superior o cabeza y una inferior o base en la que debe encajar la primera. Ambas partes están unidas por un cordel. Inicialmente la perinola era construida artesanalmente con latas vacías y palos o tallando las partes en madera, actualmente se fabrican con plástico.

El trompo es un juguete que tiene forma torneada semi-circular y una punta metálica. Se juega enrollándole un cordel o guaral alrededor y lanzándolo al suelo haciéndolo girar sobre su propio eje. Artesanalmente es elaborado en madera o totuma, actualmente se consigue hecho de plástico. La zaranda, es un trompo grande y hueco elaborado de hojalata o de tapara, el cual se acciona mecánicamente produciendo un zumbido al girar. La zaranda es de origen indígena y muy popular en las zonas oriental y guayanesa del país. El yo-yo consta de dos partes circulares unidas en el medio por una pequeña cuña cilíndrica que las mantiene separadas a una corta distancia. En la cuña se enrolla un cordel que permite al niño hacerlo subir y bajar. Tradicionalmente se fabricaba en madera, hoy día se elabora comercialmente con plástico. El Garrufio es un juguete, consta de una lámina circular de madera, lata o plástico, en la cual se realizan dos agujeros a través de los cuales se pasa un cordel o guaral. El cordel se hace girar y luego se estira haciendo que se enrolle y desenrolle para que el disco de vueltas.

2.2.1.4. Los juegos tradicionales más comunes

La Vega (2000) definió al juego popular-tradicional, como aquello que se refruye de temporada en temporada, realizado con consistencia, y que son representativos en una determinada localidad, por ello en el contexto social existen diversos juegos tradicionales, que muchos de ellos se vienen practicando hasta la actualidad, pero el resto ha ido desapareciendo o perdiendo importancia dentro de la sociedad y en la interacción de la niñez, puesto que la generación que pasa año tras año, ya no lo practica, pues aquí vamos a describir algunos de los juegos tradicionales más comunes en nuestro contexto vivencial:

a) El escondite o paca paca

Es una distracción en la que los infantes se ocultan y otro infante tiene el deber de buscar a los que se han ocultado.

Antes de iniciar a jugar se medía el lugar donde se va a efectuar el juego y se sortea para ver quien comienza a contar.

En este disfrute recreativo los niños evidencian o desarrollan sus competencias motrices al instante de caminar, saltar, correr y pasar o traspasar diferentes barreras.

b) La gallinita ciega

Esta supuesta diversión requiere un grupo de al menos cuatro niños y un pañuelo. Entonces elegimos un voluntario del equipo de niños, o en varios casos, por sorteo, tiene que taparse los ojos con un pañuelo, y girarán y cantarán la siguiente canción: Gallinita ciega, que perdiste una aguja y dedal dando 3 vueltas, entonces si lo encuentras, engáñalo.

El niño que se encuentre vendado la vista tendrá que conseguir al resto del equipo. Como los niños van a correr, saltar, esconderse y el niño que está tapado la visión trata de tener estabilidad al momento de dar la vuelta con los ojos cegados, pues todos potencian sus habilidades motrices gruesas y puedan lograr ser competentes física, psicológica y pedagógicamente.

c) Saltar a la sogá o cuerda

Saltar a la sogá o salto con cuerda, es una actividad practicada como juego infantil y como ejercicio físico. El uso de las cuerdas para saltar ha sido tradicionalmente uno de los juegos favoritos de los niños. El salto a la sogá habitualmente consiste en que uno o más participantes brincan sobre una cuerda que se hace girar de modo que pase debajo de sus pies y sobre su cabeza. Si el juego es individual, la persona o niño (a) hace girar la cuerda y a la vez salta.

Si el juego es en grupo, al menos son tres personas las que participan: dos que voltean la cuerda mientras que una tercera salta.

Para que el juego sea dinámico y divertido, los niños van cantando las canciones tradicionales, así como Pancho Panchito mató su mejer; osito, osito salta con un pies y otros más.

d) La rayuela, mundo o muñequitas

Se puede jugar de manera individual, pero para mayor diversión se recomienda que sean dos o más los integrantes del juego. Se coge una tiza blanca y en el suelo se dibujan cuadrados y se numeran del uno al diez. Después cada niño debe coger una bolita, una piedrecita o una

queca pequeña e ir tirando a cada número intentando que la queca llegue al centro de los cuadrados, porque de no ser así el jugador o jugadora pierde su turno y le toca al siguiente. Gana el primero en llegar al diez.

El o la participante que va acumulando más puntos pueden fabricar sus cajas en los cuadrados, que sirve como espacio para que pise o toque el dueño (a) de la caja, los demás no pueden tocar, pisar ni botar sus quecas en las cajas, si lo hace pierde su turno.

e) Galopada de sacos o encostalados

La carrera de sacos es un juego muy popular entre los niños de todo el mundo. Además requiere mucho equilibrio y desarrollo motor, ya que los niños corren y saltan, con el medio cuerpo echado en el costal, pues en esta actividad desarrollan la coordinación motora gruesa. Para su desarrollo tan solo son necesarios unos cuantos sacos de tela (los de papel no sirven) y terreno suficiente para saltar. Para ejecutar la carrera los niños se introducen dentro de los sacos y éstos se atan al pecho o bien se agarran con las manos.

Los niños deben desplazarse saltando sin salirse de los sacos ni caerse.

f) Las canicas

Es un juego popular y dinámico, que se da por temporadas, cuya actividad lúdica desarrolla o potencia las habilidades motrices finas de los niños.

Se trata de un juego de puntería y precisión en el cual deberemos tocar a la canica objetivo con nuestra bola que será lanzada con nuestro dedo

pulgar u otro dedo de acuerdo a la habilidad del jugador(a). Por supuesto, no está permitido ayudarnos arrastrando la mano o acompañar el lanzamiento con un movimiento. Existen varias modalidades para jugar a este juego, esas modalidades obedecen a la diversidad de tradiciones o contextos sociales que existen en nuestro país.

g) Sillas musicales

Para realizar este juego se necesitan sillas resistentes, al menos tantas como personas haya menos una, y música que se pueda iniciar y parar a mediante una intención o voluntad de alguien: Se colocan todas las sillas formando un círculo con los respaldos hacia dentro. Los jugadores están de pie delante de ellas, excepto una persona que controlará la música. Se colocará siempre una silla menos que personas estén jugando o dando vueltas.

Cuando empiece a sonar la música, los jugadores deben girar alrededor de las sillas siguiendo el ritmo. En el momento que para la música, cada persona intentará sentarse en una de las sillas.

La competidora o competidor que se queda sin sentarse en una silla quedará eliminado.

Entonces se retira una silla, se recompone el círculo y vuelve a sonar la música. Se repite el juego hasta que la última ronda se hace con una sola silla y dos jugadores. Gana el que queda sentado en la última silla.

La práctica de este juego permite desarrollar en los estudiantes la concentración, agilidad y coordinación motora gruesa, puesto que los

niños van estar atentos para poder escuchar la música, moverse en ritmo y tener precisión para sentarse.

h) El trompo

Es uno de los juegos más populares del siglo XX, también uno de los más antiguos. Una de las formas colectivas de jugar era formando un círculo en el suelo, en cuyo centro se colocaba un trompo dando vueltas para que los demás jugadores chocaran su trompo con éste. El que fallaba, dejaba su trompo ocupando la posición del anterior.

El juego del trompo tiene muchas variantes o modalidades:

1. Sacar a otros trompos.
2. Sacar objetos.
3. Cogerlo con la mano.
4. Rompe trompos y otros.

Esta actividad lúdica desarrolla en los niños la motricidad fina, cuando los niños ovillan o enrollan la cuerda sobre el trompo, las manos y los dedos desarrollan acciones finas y cuando lanzan en trompo para bailarlo desarrollan las coordinaciones motoras gruesas, también coordinación de las diversas partes de las extremidades superiores y la precisión para chocar el trompo contrario.

i) El ratón y gato

Es un juego que combina habilidades de coordinación motora gruesa, ya que los niños que representan al ratón y gato, al desempeñarse en este juego tiene que desplazarse mediante caminatas y carreras lentas o veloces, para no ser atrapado o poder atrapar.

El gato y ratón es un juego infantil que consiste en hacer un círculo con los participantes cogidos de la mano. Se escogen dos niños y se les da el papel de gato y al otro de ratón. Al ritmo de la canción: Ratón que te pillará el gato, ratón que te va a pillar, si no te pillará esta noche, mañana te pillará.

El ratón se escapará por entre los agujeros que hacen entre todos los participantes con las manos cogidas y los brazos lo más extendidos posibles.

El gato le intenta seguir, pero los participantes bajan los brazos y no le dejan pasar, pero puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no lo rompa al pasar.

Y cuando el gato toca al ratón, entonces ahora al ratón le toca ser el gato y escoger a una persona para que sea el ratón.

j) El aro

Es un pasatiempo, en la cual se necesita tener equilibrio y coordinación motora gruesa y fina, direccionalidad u orientación para conducir la argolla, cuyo juego consiste en rodar el material a bastante velocidad pudiendo establecerse una competición con otros niños de velocidad o de habilidad; también es fundamental para efectuar otros movimientos de coordinación y equilibrio, como saltos, trotes dentro del aro, girar la argolla con la mano, cintura, brazos y otras diferenciadas maniobras.

k) La cometa

Es un juego tradicional que combina mucha habilidad motora gruesa y fina, pues en su ejecución juega mucha importancia los dedos, los

brazos y todo el cuerpo, para tener coordinación, equilibrio y orientación, a la vez es un material que se desplaza por el espacio con la ayuda del viento, por lo cual más voluminoso que la brisa, pues la vilocha vuela gracias a la resistencia y solidez del viento y sobre uno o varias cuerdas que la sostienen desde tierra en su ubicación perfecta de vuelo. Es un juego tradicional, también se efectúan competencias de cometas en las que participan fundamentalmente personas mayores; desde 1980 se realizan concursos a la antigua usanza en los que intervienen muchísimos de participantes.

Por la naturaleza de su propia fabricación lo natural es desplegar las cometas en lugares espaciosos, donde no se tenga dificultades para elevarlo y ventajosos para tener la mayor adrenalina para alzarlo.

2.2.2 Teoría constructivista y sociocultural

Guevara et al (2017) precisan que los aportes de la teoría constructivista y socio cultural de Piaget y Vygotsky, son antecedentes propicios e importantes para asimilar las potencialidades del juego dentro del proceso educativo. Desde la mirada constructivista sintetizan que el conocimiento debe ser construido o reconstruido por el propio sujeto que aprende a través de la acción, tanto así que el rol del sujeto que aprende, debe ser enfáticamente activo, involucrándose participativamente en los escenarios y experiencias de aprendizaje, para construir sus propios conocimientos, mediante la interacción y ejecución o práctica de determinados juegos.

La actividad o desenvolvimiento del niño es parapente indispensable para el aprendizaje, de esa forma, el estudiante debe ser quien experimente,

explore, participe e interaccione con el resto del contexto, los objetos, materiales y recursos de su medio o alrededor, obteniendo información que es procesada en sus estructuras cognitivas para interpretarse, comprenderse, asimilarse y constituirse como un nuevo conocimiento.

Piaget (1956) afirma que el juego es parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo, además asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). También refuerza la idea de que en la segunda etapa del desarrollo o estadio (pre operativa) el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas, entonces es importante incidir el juego en los niños durante esta etapa del desarrollo evolutivo.

2.2.3 Teoría del juego como anticipación funcional

Groos (1902), filósofo y psicólogo; adhirió la conclusión, que el juego es materia de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está sustentada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia; por consiguiente el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de

funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande, tal es así que el niño cuanto más juega e interactúa mediante sus movi­lidades en el espacio y con otros sujetos es más capaz de adaptarse rápidamente en cualquier espacio o situación de la vida y por ende tiende a ser socialmente más interactivo y preparado para sobrevivir.

2.2.4 Desarrollo Motor

Significa la maduración de diversos movimientos y habilidades psicomotoras que presenta los seres humanos, por ende están enraizados en las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensomotrices que los ayudan a desenvolverse con plenitud y expresión natural en el seno del contexto social, por consiguiente se relaciona con la hegemonía de las actividades educativas, que con el actuar paulatino y sencillamente natural, potencian sus habilidades y perfeccionan su desarrollo personal; por lo tanto para afianzar con mucho realce y categoría las habilidades motrices, los niños, por naturaleza se familiarizan con las actividades lúdicas, entre ellos el juego (Bolaños,2010).

Varela & Blanco (2021) señalaron que el desarrollo motor depende del progreso psicológico y social y que el aprendizaje de nuevas habilidades requiere de espacios estimulantes, oportunidades de crecimiento, buen refuerzo sensorial y oportunidades para explorar el entorno natural y puedan converger fácilmente con las actividades que promueven diversos tipos de movimientos, finas o gruesas, al hacerlo el cuerpo de los infantes

se agilizan, fluctúan mayores hábiles y ligeros en realizar actividades lúdicas.

La motricidad es una combinación de importantes habilidades expresivas, básicas y de inteligencia espacial actividades en las que los niños tienen que realizar ciertos movimientos finos o gruesos, estructurados en el tiempo y el entorno, para dirigir y reorientar sus acciones, reales o imaginarias, de la misma manera, la retroalimentación a niños o niñas aumenta las nociones importantes de pensamiento lateral y las relaciones que pueden fortalecer con personas similares, su nivel de personalidad, desarrollo cognitivo y emocional.

El niño cuando tropieza o se cae al suelo mientras corre o camina, siente que no puede hacer ciertos movimientos, por lo que quiere dejar o dejará de realizar actividades similares en el futuro, y esto no es bueno para él, las habilidades están bien establecidas, las personas que corren, saltan, juegan y caminan con mucha libertad y eficiencia tendrán confianza en sí mismas y en los estudiantes o compañeros que las rodean.

Incorporar la motricidad gruesa o fina también mejora la salud para lograr una buena circulación sanguínea, una respiración adecuada y de esta forma marca una correcta nutrición o nutrición celular y elimina las toxinas que se producen en el organismo a consecuencia del ejercicio y la sudoración, por eso es recomendable realizar siempre actividades que desarrollen nuestras habilidades motoras, porque nos ayuda a mantener una buena salud corporal, mental y social, pues al realizar acciones de

desplazamiento, coordinación y equilibrio corporal, llevan consigo el correcto funcionamiento de la totalidad de nuestro organismo.

Si un niño desarrolla habilidades motoras finas y significativas desde una edad temprana, puede convertirse en un infante que tendrá un progreso biológico, psicológico y social real en el futuro, un niño con fuertes habilidades atléticas, se adaptará con mucha facilidad y facilidad a cualquier actividad psicomotora, por más que tenga ritmos muy complejos no mostrará ningún desánimo por ejecutarlo, más bien para ellos, la complejidad significará un reto; por esas razones la motricidad es en general rutinas y movimientos importantes para todos, muchas están suficientemente dominadas, mientras que otras tienen importantes déficits, por lo que se recomienda resaltar su aporte básico para concretar el logro potencial de las actividades cenestésicas.

Las habilidades motoras gruesas incluyen correr, saltar, caminar, jugar, mover los brazos, caminar y actividades que usan diferentes partes del cuerpo para realizar movimientos unilaterales o bilaterales de manera eficiente sin la máxima potencia, el deseo y la capacidad de hacerlo sin miedo, estos movimientos requieren la intervención de muchas partes del cuerpo, así como piernas, brazos y que su ejecución sincronizan los elementos del cuerpo humano y además también requiere mayor esfuerzo físico, por ejemplo para correr, se requiere de la preparación o activación previa de nuestro organismo y hasta la respiración se tiene que realizar de manera sincronizada.

Por otro lado, la motricidad fina se define como la suma de expresiones muy específicas, como el diseño, la confección de líneas, figuras de diversos materiales, embolismo, coordinación motriz fina y activación visual, lo que ayuda a mejorar eficazmente la psicomotricidad fina, estas capacidades en muchas ocasiones, son complejas, pues necesitan de mucha concentración y práctica, por ejemplo, para realizar trazos encorvados, líneas rectas, círculos, elipsis y otros trazos de menor a mayor complejidad, se requiere de habilidades fina y sólidamente desarrollados por el individuo.

Estas dos capacidades indistintamente adheribles y diferenciadas por sus niveles de intervención y práctica, tienen que ser trabajados en las distintas casas del saber, en marco fortalecimiento de distintos movimientos en los infantes, también están llamados los programas de atención temprana a menores de edad, tales como PRONOEI, Cuna Más, Wawa WASI, en la cual, la maestra o promotora, está obligado a desarrollar diferentes experiencias de aprendizaje, teniendo la visión de fortalecer estas habilidades. Estos desempeños se dan de manera natural y muchas veces por herencia consanguínea en nuestros pequeños, porque en la casa surge por naturaleza las acciones de gatear, patlear, arañar, primeros esfuerzos para caminar, agarrar los juguetes, cuchara, comida y otros; sin embargo, es en el centro de estudios, en la que se debe ahondar en el fortalecimiento de dichas capacidades; entonces observaremos en adelante contar con aprendices que dominan agarrar correctamente los bolígrafos, y por consiguiente ese individuo tendrá bonita caligrafía, trazos perfectos,

relación entre los trazos y la realidad y en cuanto a actividades motoras gruesas se podrá tener muy buenos elementos, aquellos con buen dominio de balón, tanto con las manos, los pies y otras partes del cuerpo, excelentes futbolistas, voleibolistas, maratonistas, ajedrecistas; en síntesis deportistas calificados y personas con mucho dominio de las competencias motoras que se desempeñan en el mundo con eficiencia y sobre todo estableciendo relaciones sociales extraordinarios. Estas personas jamás serán cohibidas porque tienen nociones de relación espacial y temporal muy diferenciados.

2.2.4.1 Tipos de habilidades motoras

- **Habilidades Motoras Básicas o Movimientos Simples**

Para Vázquez et al. (2020) Argumentaron que las habilidades motoras gruesas son la habilidad del cuerpo para reproducir movimientos musculares concretos como correr, gatear saltar, trepar y brincar a la edad de 6 años, mientras dure este periodo los infantes pasan por varios procesos. Las habilidades motoras gruesas incluyen el movimiento grueso del cuerpo y su capacidad para lograr una conciencia dimensional a fin de mantener el equilibrio y la coordinación, significa armonía y sincronización en la realización de actividades que requieren una adecuada coordinación y funcionamiento de músculos, nervios y huesos La motricidad gruesa incluye todo lo asociado con el desarrollo de los infantes, principalmente las habilidades físicas relacionadas con el desarrollo del juego, las actividades de campo, la motricidad de manos, brazos, pies, piernas y la habilidad mental (Álvarez y Pazos, 2020).

Estas capacidades básicas provienen del comportamiento innato de los niños a medida que aprenden a agarrar juguetes, gatear, caminar, saltar, correr, lanzar una pelota, patear una pelota, bajar y subir escaleras, levantarse, sentarse, pararse. etc.

En estos conceptos básicos, los padres juegan un papel protagónico ya que son los encargados de instruir, orientar, motivar ayudar o apoyar a sus infantes para que desarrollen bien estas habilidades.

En muchas ocasiones, los niños aprenden estas habilidades a diferentes velocidades y en diferentes estilos, ya que algunos infantes comienzan a caminar a una edad muy temprana y otros tardíamente, algunos infantes comienzan sus primeros movimientos gruesos gateando, algunos intentan ponerse de pie o dar el primer paso. Son situaciones diferentes en función de diferentes estilos, ritmos y en muchos casos debido a una correcta alimentación.

También se debe mencionar que en el campo, el niño necesita tiempo para caminar y muchas veces se resfría por su descuido, o porque la madre no tiene experiencia o conocimiento para cambiarle la ropa o los pañales, en otros casos es relacionado con el clima de la región de los Andes afecta sus procesos fisiológicos, de protección inmunológica y de movimiento.

A su vez podemos agregar que en muchos casos, debido a las condiciones especiales de la población o de la sociedad familiar, las piernas y los brazos de los recién nacidos son atados con mantas y correas, que evitan que los niños pateen y agarren los objetos o sustancias que se encuentran

en ellos ocasionando la falta de desarrollo temprano de habilidades motoras básicas.

Para los niños de 5 años, se debe dar prioridad al desarrollo de los siguientes movimientos básicos:

- **Caminar.** Es un movimiento de la motricidad gruesa que ayuda a la estimulación para el desarrollo muscular y esquelético en los niños, además fortalece las orientaciones y coordinaciones motoras gruesas, aquí el niño o niña tiene que tener relación de lateralidad, desplazamiento unilateral y bilateral. Para lo cual debe manejar bien la visión, conciencia y coordinación motora, por ejemplo, al caminar, el movimiento de los brazos, piernas, cabeza y las miradas fijas u re orientativas. Son los primeros movimientos básicos e innatos, que surge por naturaleza propia en cada uno de los niños infantes, con el deseo de poder experimentar movimientos de sus piernas, aunque muy descoordinados y torpes, pero son necesarios para que el niño pueda fortalecer los músculos y el sistema esquelético.
- **Correr.** es parte de la motricidad gruesa coordinada y equilibrada, que desarrolla las habilidades, destrezas físicas y deportivas, generando en los niños o niñas el fortalecimiento del proceso psicomotor grueso. La carrera consiste en una sucesión alternativa de apoyos de los miembros inferiores, además fortifica el desarrollo del sistema esquelético y muscular. También promueve la orientación espacial y temporal, mediante el cual los niños. En esta habilidad tiene que haber una correlación uniforme entre movimientos psicomotores unilaterales y

bilaterales, de lo contrario la carrera será descoordinados, torpes, bruscos y puede generar desconcierto en el niño o niña.

- **Saltar.** El salto es el impulso psicomotor, que los niños del nivel inicial deben desarrollar mediante actividades físicas de equilibrio, agilidad, mulso y coordinación, en el cual, los niños elevan su cuerpo a través de un impulso y tratan de sostenerse en el espacio por un tiempo determinado, este hecho fortifica el organismo de los niños. Los saltos pueden ser con diferentes tipos de elevación, ritmo, impulso y en diferentes direcciones u orientaciones. Esta habilidad permite en el niño orientarse de sus distintos horizontes; izquierda, derecha. arriba, abajo, brazos extendidos, brazos sobre la cabeza y muchas otras técnicas más. El salto defiere de la carrera en que exige mayores niveles de impulsión, equilibrio, ordinación de movimientos más complejos, sin descartar aspectos psicológicos, como la confianza y el valor (Wickstrom,1990). Aunque algunos autores lo consideran como un desplazamiento más, otros, como Sánchez Bañuelos (1984), por su importancia en la actividad física, lo consideran como la habilidad motriz básica.
- **Jugar.** proceso psicomotor que combina barias habilidades como destrezas, aptitudes y actitudes que los niños deben desarrollar a lo largo de su desarrollo biológico, psicológico, fisiológico y social. Es un proceso integral, porque permite al niño desarrollarse en un ambiente de sociedad y sobre cumpliendo reglas o normas implantadas.

Los juegos psicomotores más comunes que se practican en las escuelas del ámbito rural son las siguientes:

- El mundo
- Salta soga.
- Juegos con la Ula Ula
- Tumba latas.
- San Miguelito
- La cocinita.
- La gallinita ciega
- Las escondidas.
- La carrera de los encostalados
- La carrera del huevo encucharado
- Los juegos motrices del sector de motricidad.

- **Habilidades motoras Específicas o movimientos complejos.**

Cabrera & Dupeyrón (2019) sostuvieron que las habilidades motoras finas involucran movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la maduración del sistema nervioso central, desarrollar la motricidad fina es fundamental para la capacidad de experimentar y comprender el entorno, por lo que juega un papel clave en la mejora de la inteligencia, también necesitan más esfuerzo, concentración, equilibrio corporal y coordinación de movimientos, elementos básicos que necesitan para estar bien desarrollados los infantes. En este sentido, la motricidad fina es una habilidad motora que permite realizar movimientos pequeños y muy precisos que se van aprendiendo

poco a poco a medida que se van formando las sinapsis necesarias en el cerebro humano. Desde este punto de vista, llama la atención que los niños con motricidad fina desarrollan la motricidad fina desde temprana edad, a partir de los 6 meses comienzan a agarrar objetos más pequeños que sus manos, y esto continúa desarrollándose hasta que esta motricidad fina completa su rápido desarrollo alrededor de los 6 años de edad. Lentamente, a la perfección, por lo que la gran diferencia entre la motricidad fina y la motricidad gruesa es que esta última solo realiza movimientos, mientras que la motricidad fina son movimientos coordinados sensorialmente.

Por otro lado, se refiere a la habilidad manual, que solo se puede lograr con la práctica, aunque en casos específicos se refiere no solo al trabajo con las manos, sino también al trabajo con otras partes del cuerpo. Movimientos finos, precisos y hábiles (coordinación ojo-mano-voz), por lo tanto, es el desarrollo de los movimientos de las manos, la coordinación ojo-mano, por ejemplo, la capacidad de agarrar una llave y tocar una punta de un objeto; estos tipos de habilidades motoras apoyarán más adelante actividades como la escritura.

La motricidad fina ayuda a desarrollar las siguientes actividades.

- **Puede contener bolígrafos, lápices, borradores, sacapuntas, marcadores, pinturas, etc.** Esta habilidad requiere una coordinación suficiente entre los dedos y las manos del niño, la relación entre agarrar, presionar, encontrar y sostener un objeto durante un cierto período de tiempo, mientras realiza acciones precisas con el objeto. Aquí, los

maestros de primaria juegan un papel importante al proporcionar orientación sobre cómo sujetar objetos, en qué forma y dónde sujetarlos, y con qué estilo sujetarlos. Por ejemplo, en la mayoría de los casos, los niños sostienen el lápiz en la posición incorrecta, por lo que en estos casos, el maestro observa para indicar, guiar o sugerir el camino correcto, para ello se deben utilizar muchas técnicas, como puntos, dibujo, embolillados, rasgados, etc., pueden mejorar el control de motricidad fina de niños o niñas..

- **Realizar trazos.** Aquí, los infantes dibujan libremente líneas de diferentes formas y tamaños con materiales específicos. Esta es una actividad motora de escritura para que los niños comiencen a escribir. Con estas tarjetas de estimulación de escritura, los niños pueden practicar la combinación de líneas. Estas son actividades extraescolares que refuerzan lo que su hijo ha aprendido en el jardín de infantes. Los niños o niñas realizan las siguientes actividades motrices de escritura:
 - Trazan Líneas libres sobre diferentes materiales.
 - Trazan curvas
 - Realizan punzados
 - Realizan actividades de repasado.
- **El Dibujo.** Es la técnica y el arte de dibujar y de simbolizar elementos visuales. Mediante el acto de dibujar, queda plasmada una imagen, sobre un papel, lienzo o cualquier otro material, haciendo uso de diferentes técnicas.

El dibujo es una forma de expresión gráfica en un plano horizontal, o sea en dos dimensiones. Es también una de las artes visuales. A lo largo de los años la humanidad lo ha utilizado como una forma de expresión universal y también de transmisión de la cultura, el lenguaje y demás.

El dibujo sirve de herramienta expresión de los pensamientos o de los objetos reales, cuando hay cosas que las palabras no pueden explicar se dice que es mejor dibujar. Siempre el artista realiza un trabajo mental previo a plasmar sus ideas, en donde mezcla ideas, sentimientos, recuerdos u otros para obtener el acabado final.

El dibujo es una técnica o actividad que alimenta el desarrollo psicomotor fino de los estudiantes del nivel inicial, por lo tanto, en este nivel y/o ciclo, los niños o niñas deben practicar mucho, el dibujar, representar situaciones reales o imaginarias, usando diversos tipos de trazos o líneas. El dibujo es una actividad fundamental, que moviliza las nociones motrices y de imaginación en toda persona. A los niños del nivel inicial les encanta dibujar, eso debe ser aprovechado a lo máximo por los docentes y desarrollar óptimamente las habilidades motoras finas en los niños del nivel inicial.

- **La Pintura.** Es una técnica lúdica, estética y motivadora, que promueve en los niños el interés por combinar colores, para darle belleza a los dibujos; pues los niños al momento de pintar están desarrollando habilidades motrices, pues realizan trazos simples,

compuestos, líneas delgadas, gruesas, trazos rectos o curvilíneas; para lo cual los niños tienen la noción de ejecutar los coloreados, sombreados u otras técnicas. La pintura es muy importante para los niños del nivel inicial, puesto que estimula la creatividad, desarrollo motor, imaginación y su relación con el mundo exterior.

- **El Modelado.** Es la representación de objetos, animales o sujetos, a través de diversos materiales concretos, que permite a los niños desarrollar la intrínseca noción de figura o moldear con acabados finos o bruscos, tal es el caso, para desarrollar esa acción artística, los niños tienen que desarrollar competencias psicomotrices muy bien estructurados. En el Nivel inicial se trabaja mucho esta técnica, ya que les interesa a los niños y también moviliza un conjunto de capacidades, que el niño razona, piensa, crea, relaciona y ejecuta su modelo con un aprecio estético muy rico. Durante la actividad del modelado los niños realizan movimientos gruesos o finos, pero desarrollando una coordinación unilateral y bilateral. Además, sincronizan las formas, estilos, estructuras, dimensiones y otros.

2.2.5 Niños en etapa preescolar o niños de 5 años de edad.

Sánchez & Samada (2020), Destacaron que el desarrollo motor se basa en la configuración potencial de factores genéticos, por lo que se considera que determinan el potencial biológico de una persona; y los factores sociales, culturales e incluso emocionales que dan forma a las respuestas al orden biológico que emerge entre los individuos.

En esta etapa tienen un amplio concepto del espacio, la creatividad y la imaginación, porque están en la mejor etapa del desarrollo infantil, por lo que su imaginación es muy fuerte, imaginan hechos, sueños, juegos, aventuras y muchos otros eventos, por lo que su el cerebro desarrolla un gran potencial.

Navas (2018) mencionó que el desarrollo psicomotor se encuentra entre lo estrictamente maduro y relacional, es decir, involucra regularidad biológica y aspectos interactivos que son fácilmente estimulables y aprendidos. Para el autor, el objetivo del desarrollo psicomotor es controlar el propio cuerpo, incluidas las acciones, para permitir que el niño toque objetos y personas con la ayuda de movimientos; la representación corporal está relacionada con el desarrollo del proceso, para que el desarrollo motor sea competente y progresivo, el niño debe desarrollar diversas actividades de psicomotricidad gruesa y fina.

Psicomotricidad gruesa

Díaz y Sisley (2019) manifestó que los niños entre las edades de cuatro y cinco años pueden tener patrones de movimiento rudimentarios, como caminar y correr, en una etapa inmadura. En este sentido, recomienda animar a los niños a practicar estos movimientos moviéndose en diferentes direcciones, capas y ritmos en el espacio, combinando otras partes del cuerpo e imitando a los animales. En esta etapa, el niño también es capaz de saltar (ambas piernas dejan el suelo juntas, ambos pies tocan el suelo al mismo tiempo) y saltar (una pierna deja el suelo,

el mismo pie o el otro pie toca el suelo, las caídas deben ser en una sola pierna), pero indica, que un niño de esta edad puede no entender las palabras brincar y saltar, por lo que al pedir hacer una de estas acciones, es necesario vincular el comando al objeto o animal que lo realiza. En relación a las actividades que recomienda para desarrollar estos movimientos, Monge señaló que también se pueden realizar en diferentes direcciones, niveles y velocidades; pueden complementarse con imitaciones de animales y practicarse saltando desde una altura de no más de 25 cm (Mendoza, 2017).

Ramírez & Bermúdez (2020) plantearon las áreas de fortalecimiento mental a través de diferentes deportes, por ejemplo en el campo de la cognición, en esta parte se promueve el desarrollo de la resiliencia mental del niño, la atención, la concentración y la creatividad y el campo emocional junto con el desarrollo de la personalidad y las emociones. . . Regulación del control en el dominio relacional, que trabaja para fortalecer las relaciones personales y las interacciones con familiares, compañeros y el entorno, y finalmente en el dominio motor: el desarrollo de la conducta psicomotriz básica (equilibrio, postura, etc.) Además, los modos de movimiento como correr, trotar, andar en bicicleta y deslizarse son combinaciones de movimientos básicos como caminar, correr, saltar y saltar. Los niños entre las edades de cuatro y cinco años pueden estar solo en el nivel de la escuela primaria porque incluso estos modos elementales son inmaduros. (Díaz y Sisley, 2019).

Finalmente Díaz & Sisley (2019) mencionaron sobre el desarrollo psicomotriz grueso del niño en la edad de 5 años recomendado enfocar la atención al desarrollo de movimientos básicos como a continuación se detalla.

- Preste atención a las posiciones y acciones que su hijo hace con más frecuencia.
- Estimular las habilidades para que la visión sea lo suficientemente madura.
- Estimula las áreas emocionales del niño.
- Uso correcto de los conceptos de movimiento con los niños.
- Practicar patrones de equilibrio como el equilibrio estático (sobre un columpio) y el equilibrio dinámico (caminar sobre una viga).
- Promueve el concepto de modelos corporales para un mejor rendimiento motriz.

Según, Díaz & Sisley (2019) el origen del concepto de motricidad gruesa fue estudiado por Preyer y Sheen, quienes describieron el desarrollo de los movimientos, pero en el siglo XX (1907) Dupre desarrolló el concepto de "movimiento grueso", que puede entenderse como movimiento funcional. Formas concretas y específicas de seres humanos o manifestaciones mentales como resultado de estudios de sus debilidades mentales y motrices.

Para Dávila & Jurado (2017) mencionaron que es la adquisición de diversas habilidades motrices que aseguran la armonía de los movimientos individuales al mismo tiempo que permiten el desempeño

de funciones cotidianas, sociales y específicas. El cuerpo humano tiene las partes activas que realizan los movimientos, a saber, los nervios y los músculos, y la parte pasiva que realiza los movimientos, el sistema de artrosis; por lo tanto, para realizar un movimiento, todas las estructuras involucradas en el movimiento (como el sistema nervioso, los órganos sensoriales y los sistemas musculo esqueléticos) deben tener suficiente coordinación y sincronización.

Psicomotricidad fina

Quispe & Quispe (2019) Definieron las habilidades motoras finas como la capacidad de usar la muñeca, la mano y los dedos para crear movimientos de plantillas digitales (pág. 24). Mejorar las pinzas digitales y la coordinación mano-ojo son dos objetivos principales en el aprendizaje y desarrollo de habilidades motoras finas. Por su parte, la motricidad fina, la capacidad de realizar determinadas acciones a partir del uso de las manos, los dedos o incluso las manos para agarrar y manipular objetos, requiere un grado óptimo de coordinación y un alto nivel de adquisición de habilidades.

2.2.3. La teoría psicogenética de Jean Piaget

Bálsamo (2022) se refirió a la teoría de la psicogenética de Piaget, que habla de cuatro períodos bien diferenciados, uno de los cuales es la etapa preoperacional, que es un niño entre los 2 y los 7 años, y todo niño que se educa desde temprana edad está inmerso, en este punto, esta etapa se caracteriza por la interiorización de las reacciones de la fase anterior, produciéndose actividades mentales que aún no son clasificadas como

operativas por su ambigüedad, inconsistencia y/o falta de reversibilidad. Los procesos que caracteriza esta fase son: juego simbólico, concentración, intuición, egocentrismo, yuxtaposición e irreversibilidad (falta de conservación de las propiedades). La preoperación se refiere a los movimientos, locomoción, postura, equilibrio, etc. del niño, relacionados con su estado de desarrollo psicomotor grueso o fino.

Para Piaget, citado por Rivas y Madrona (2016) la motricidad no es sólo una función reproducible del movimiento y del gesto técnico, es creatividad, espontaneidad e intuición en sí misma, pero sobre todo es expresión de intención e individualidad, construcción de subjetividad (p. 45). Es fundamental mencionar que la motricidad gruesa es muy importante en preescolar porque es la capacidad de controlar los movimientos del cuerpo. Forma la base para el desarrollo cognitivo y del lenguaje, así como forma la base para su desarrollo general a medida que se mueve e interactúa en un entorno sociocultural que le permite adquirir experiencia y nuevos conocimientos

Vygotsky, citado por Carbonero (2017) hace referencia que el desarrollo intelectual de los individuos se produce en el medio social en el que se encuentran inmersas las personas. Por lo tanto, la supervivencia individual no puede separarse de las actividades y la sociedad, y el aprendizaje ocurre a través de la observación, la imitación, el juego y la interacción con otros para promover el desarrollo. Incluir asistencia activa, liderazgo participativo o construir aprendizaje a través de la experiencia..

2.2.3.1. Periodos de la motricidad gruesa:

Franyuti (2016), los clasifica según su edad de la siguiente manera:

- **0 a 6 meses:** totalmente dependiente de los reflejos, especialmente de succión. Hacia los tres o cuatro meses, bajo la influencia de estímulos externos, comienzan a moverse libremente.

- **De 6 meses a 1 año:** se observa mayor movilidad combinada con refinamiento espacial y temporal. Esta organización está relacionada con los procesos de maduración y crecimiento del tono muscular y se enriquece continuamente con la retroalimentación del desarrollo cognitivo. Durante el año, algunos niños van con ayuda.

- **1 a 2 años:** al cabo de aproximadamente un año y medio, el niño puede caminar de forma independiente, subir escaleras con ayuda, sentarse en una silla, agacharse, etc. La curiosidad lo lleva a todo. Un niño a los 2 años puede correr y saltar con las piernas juntas, ponerse en cuclillas y subir y bajar escaleras para sentir el apoyo de la pared y también evitar obstáculos.

- **3 a 4 años:** Se refuerza lo adquirido hasta el momento, corre sin problemas, suben y bajan escaleras sin ayuda ni apoyos, puede ir de puntillas andando sobre las mismas sin problemas. Al llegar a los 4 años se puede ir solo con un pie, el movimiento motor a lo largo del año se irá perfeccionando hasta poder saltar, mover, subir y bajar por todas partes.

- **5 a 7 años:** Se adquiere total autonomía es decir equilibrio corporal, en esta fase, los conocimientos adquiridos hasta el momento sirven

como base de los nuevos conocimientos tanto internos como socio-afectivos.

- **A partir de los 7 años:** la maduración está prácticamente completada, por lo que a partir de ahora y hasta los 12 años es el momento idóneo para realizar actividades que favorezcan el equilibrio y la coordinación de movimientos.

2.2.6 Teoría de la Inteligencias múltiples

El exponente máximo de las inteligencias que adquiere indistintamente cada ser humano es Howard Gardner, quien clasifica a la inteligencia basado en diversos campos y manifiesta que solo es la inteligencia cognitiva la que prima en el ser humano, sino un conjunto de habilidades y estas habilidades las adquiere en diversas dimensiones, grados o ritmos; y nos apoyamos de esta teoría para explicar la razón que le da para aportar los fundamentos en cuanto al desarrollo motor, pues ello se relaciona de acuerdo a nuestra investigación con las inteligencias: Kinestésico - corporal, interpersonal y espacial. A continuación se hará la explicación de la consistencia teórica de estos tres principales tipos de inteligencias múltiples, sin olvidar que son 8 en total:

- **Inteligencia Kinestésico – corporal.** La más ligada a nuestro trabajo, pues se refiere a la inteligencia que se adquiere mediante movimientos corporales, los expertos en ello son los deportistas o aquellos que realizan con bastante dominio los juegos. En la larga evolución humana, la perfección de los movimientos fue algo de indiscutible conexión directa con la supervivencia, pues el hombre jamás estuvo en la cúspide de la cadena alimenticia, en ese orden de ideas, la especie humana tiene cruzados los

cables literalmente, puesto que el hemisferio encargado de la locomoción y el movimiento de los lados izquierdo y derecho es el opuesto a cada lado, de tal forma que el hemisferio izquierdo del cerebro controla o es responsable de los movimientos del lado derecho del cuerpo y lo mismo ocurre con el hemisferio derecho del cerebro, quién es el encargado de mover el lado izquierdo. Así pues, la locomoción y en general la corteza motora (lugar del cerebro encargado de los movimientos), gobierna el movimiento del cuerpo, sin embargo ¿por qué se considera una inteligencia? Por el simple hecho de necesitar cierta habilidad para resolución de problemas, aunque no sean ecuaciones matemáticas o algebraicas o logarítmicas como las que se evalúan en las Instituciones Educativas, otra de las habilidades o características asociadas a la inteligencia es la capacidad de expresión y, como es de amplio conocimiento, la comunicación corporal o la posibilidad de crear, producir o generar inventos y avances son una clara muestra del desarrollo cognitivo de tal inteligencia

- **Inteligencia espacial.** Es la que hace referencia a la ubicación de los sujetos en cualquier lugar o referente del espacio con mucha facilidad, reconocen y recuerdan con facilidad los espacios visitados, lugares importantes, centros de recreación, complejos arqueológicos entre otros, a la vez quieren visitar a esos lugares con frecuencia, para ello pues hace uso de la movilidad motora corporal, para caminar, correr, saltar, jugar en los diversos espacios; además esta inteligencia es la que permite a los estudiantes completar desafíos y actividades o ejercicios físicos porque, a pesar de la visión, se

requiere un nivel especial de procesamiento para comprender las dimensiones espaciales de los espacios y objetos que rodean al ser humano.

- **Inteligencia interpersonal.** Referido a la capacidad de relacionarse o confabularse con los demás sin presentar dificultades ni sentirse cohibido, pues ello también depende mucho de las habilidades motoras que presenta, por ejemplo un niño con dominio de la práctica del deporte de fútbol va tener más amistades que un niño que se siente aislado de los demás, y ese hecho de sentirse excluido del grupo es justamente porque presenta algunas dificultades motoras, pues tal vez no demuestra habilidades para jugar, correr, saltar, patear la pelota u otros movimientos psicomotores. Así, es inteligencia porque le permite a la persona resolver problemas, comunicarse adecuadamente y adaptarse a su entorno, y lo que es más importante, puede cambiar su entorno de alguna manera para sentirse cómodo.

2.3 Hipótesis

Hipótesis Alternativa (H1).- Los juegos tradicionales mejoran el desarrollo motor de niños de 3,4 y 5 años de la IE 32221, Huánuco – 2023.

Hipótesis Nula (H0).- Los juegos tradicionales no mejoran el desarrollo motor de niños de 3,4 y 5 años de la IE 32221, Huánuco – 2023.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo, nivel y diseño de investigación

El estudio efectuado fue de tipo cuantitativo, su intención radicó en cuantificar a través de datos numéricos, gráficos o cuadros estadísticos información confiable y relevante de los trabajos de averiguación para cotejar o contrastar datos fiables.

Según Rocha (2016) el estudio cuantitativo se basó en una forma de pensamiento deductivo, pasando de lo general a lo específico, y la recopilación y el análisis de datos, se utilizaron para responder las preguntas de investigación y probar las hipótesis que se habían propuesto. Además, se basó en el uso de medidas numéricas, conteos y estadísticas para identificar patrones de comportamiento de una muestra.

Así mismo, el nivel del estudio desarrollado fue explicativo, para Hernández et al. (2018), manifestó que el estudio va más allá de simplemente describir o asignar propiedades a conceptos o fenómenos, o establecer relaciones entre conceptos, tienen como objetivo responder a eventos, ocurrencias y causas de fenómenos físicos y sociales. Como su nombre indica, su principal interés es explicar por qué ocurre un fenómeno, en qué condiciones o por qué dos o más variables se relacionan entre sí. Su objetivo principal suele ser explicar la causa y el efecto.

La investigación presentó un diseño pre – experimental, este diseño se llevó a cabo en un entorno natural, y la población fue natural, tiene un grado mínimo de control cuando se trabaja con una sola población y no se le asignan unidades de análisis al azar. No hubo comparaciones entre los grupos. Además, es poco

probable que este grupo sea representativo de otros grupos. Este tipo de diseño implica el tratamiento o la estimulación en forma de solo pre test o post test. (Hernández et al., 2018).

A continuación se presenta el modelo del diseño aplicado en la investigación que corrió en curso, donde:

O1 _____X_____O2

O1: Pre test

X: Juegos tradicionales

O2: Post Test

3.2.Población y Muestra

Pérez et al. (2020) una población es el conjunto de todas las situaciones que cumplen ciertas especificaciones (p. 174). En base a este supuesto, este estudio se realizó con niños de 3, 4 y 5 años de la IE 32221, Huánuco años del nivel Inicial, mientras que la población total fue de 15 niños y niñas.

Tabla 1

Distribución de la población de la I E 32221, Huánuco.

Edad	Género de los niños (as)		Total
	Varones	Mujeres	
3 años	3	2	05
4 años	2	2	04
5 años	3	3	06
Total			15

Nota. Nóminas de matrícula 2023, SIAGIE – Ministerio de Educación

Fresno (2019) afirmó que el muestreo por conveniencia intencional o aleatoria es una técnica utilizada para crear muestras basadas en la facilidad

de acceso, independientemente de si un individuo puede ser parte de un grupo en un intervalo de tiempo determinado o alguna otra especificación práctica concreta, el estudio desarrollado tuvo como muestra a 15 niños y niñas.

Tabla 2

Muestra de la población de la I E 32221 Huánuco.

Edad	Género de los niños (as)		Total
	Varones	Mujeres	
3 años	3	2	05
4 años	2	2	04
5 años	3	3	06
Total			15

Nota. Nómina de matrícula 2023.

Criterios de Inclusión

Se incluyó en la investigación desarrollada a elementos muestrales, que verdaderamente fueron fuentes y recursos importantes para el desarrollo de nuestro trabajo, por lo tanto nuestra visión fue considerar las características de inclusión:

- Estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad, ambos sexo.
- Estudiantes que asistieron a todas las clases.
- Estudiantes matriculados en el año lectivo 2023.

Criterios de Exclusión

Se excluyó de los trabajos que se planificó y realizó, por circunstancias de si no cumplimos con ciertos criterios los resultados se mostraron relativamente con algunos errores o no se pudo generalizar una conclusión en base a un patrón de referencia establecido, por lo tanto, se

retiró de la investigación a elementos muestrales que presentaron uno o más de los siguientes criterios:

- Estudiantes que no asistieron regularmente al desarrollo de las sesiones.
- Niños (as) con discapacidad del habla.
- Niños (as) con discapacidad motora.
- Discentes que tengan menos de 3 años

3.3. Variables. Definición y operacionalización.

3.3.1. Definición conceptual: Juegos tradicionales y desarrollo motor

Juegos tradicionales

Enríquez et al. (2020) manifiestan el juego son el conglomerado de acciones lúdicas que se transmiten de una etapa de vida a otro ciclo ,están obligados a cumplir una competencia educativa, dispersar gran valor cultural y beneficiar el escalonado de destrezas y valoraciones, así mismo, éstas se originaron de la práctica constante y se han ramificado por la transmisión verbal y la práctica permanente de los elementos de la sociedad, cuyas actividades sanas y de diversión fueron muy emotivos, atractivos y realizados por todos los niños y niñas de diversos lugares, cada lugar presenta diversos juegos que eran de su entorno inmediato y fáciles de ponerlo en práctica.

Desarrollo motor

Varela & Blanco (2021) señalan que el desarrollo motor depende del progreso psicológico y social y que el aprendizaje de nuevas habilidades

requiere de espacios estimulantes, oportunidades de crecimiento, buen refuerzo sensorial y oportunidades para explorar el entorno natural y de entorno y puedan converger fácilmente con las actividades que promueven diversos tipos de movimientos, finas o gruesas, al hacerlo el cuerpo de los infantes se agiliza, fluctúan mayores hábiles y se muestran ligeros para realizar actividades lúdicas, en consecuencia al lograr sus objetivos con mucha relevancia se sienten motivados, predispuestos a realizar cualquier actividad que requiere movimientos, por más que no logran efectuar con precisión, son muy comprometidos y dispuestos para desarrollarlos.

3.3.2. Definición operacional

Tabla 3

Matriz de operacionalización de las variables

<i>Variables</i>	<i>Definición operacional</i>	<i>Dimensiones</i>	<i>Indicadores</i>	<i>Items</i>	<i>Escala de medición</i>	
V.I Juegos tradicionales	Enríquez et al. (2020) manifiestan el juego son el conglomerado de acciones lúdicas que se transmiten de una etapa de vida a otro ciclo ,están obligados a cumplir una competencia educativa, dispersar gran valor cultural y beneficiar el escalonado de destrezas y valoraciones, así mismo, éstas se originaron de la práctica constante y se han ramificado por la transmisión verbal y la práctica permanente de los elementos de la sociedad, cuyas actividades sanas y de diversión fueron muy emotivos, atractivos y realizados por todos los niños y niñas de diversos lugares, cada lugar presenta diversos juegos que eran de	Reglas de juego	De organización	Respetar las reglas de juego y la organización	Lista de cotejo (Sí / No)	
			De participación	Participa en los juegos respetando las reglas o normas		
			Las penalidades	Evita cometer faltas durante el juego Acepta y respeta las sanciones o penalidades por algún error o infracción		
			Motivación	Participa activamente en los juegos		
		Procedimientos de los juegos	Ejecución	Realiza actividades precisas de los juegos según indicación o muestra		
			Evaluación	Manifiesta sus logros y dificultades sobre el juego realizado		
			Uso de medios y materiales	Materiales suaves		Se desenvuelve con mayor facilidad al realizar los juegos con acompañamiento de materiales suaves.
				Materiales duros		Presenta algunas dificultades al realizar los juegos con materiales duros.
				Materiales livianos		Muestra dominio al manipular los materiales livianos durante la ejecución de los juegos
				Materiales pesados		Evidencia necesidad de mejora al realizar los juegos con el uso de materiales pesados.

	su entorno inmediato y fáciles de ponerlo en práctica.			
V.D Desarrollo motor	Varela & Blanco (2021) señala que el desarrollo motor depende del progreso psicológico y social y que el aprendizaje de nuevas habilidades requiere de espacios estimulantes, oportunidades de crecimiento, buen refuerzo sensorial y oportunidades para explorar el entorno natural y de entorno y puedan converger fácilmente con las actividades que promueven diversos tipos de movimientos, finas o gruesas, al hacerlo el cuerpo de los infantes se agilizan, fluctúan mayores hábiles y ligeros en realizar actividades lúdicas.	Movimientos simples	Se traslada óptimamente	Se traslada correctamente al caminar. Corre sin dificultades a una distancia corta. Corre sin dificultades a una distancia media. Corre sin dificultades a una distancia larga.
			Corre sin dificultades	Aplica velocidad coordinada al realizar ejercicios de caminar, saltar, correr, jugar.
			Velocidad coordinada	Muestra equilibrio al patear la pelota. Realiza ejercicios y juegos de saltos simples de manera coordinada.
			Muestra equilibrio	Repite con facilidad, los saltos simples que realiza la maestra o un adulto. Muestra equilibrio al patear la pelota.
			Saltos simples	Agarra los lápices, colores, plumones, crayones de manera correcta Realiza trazos de acuerdo al patrón establecido.
		Movimientos complejos	Agarra/manipula	Realiza trabajos manuales, así como embolillados, rasgados, punteados, trazos, cortes con facilidad.
			Realiza trazos	
			Realiza dibujos	Realiza dibujos simples de acuerdo a la muestra.
			Pinta dibujos	Pinta los dibujos con direccionalidad adecuada. Realiza modelados de figuras de acuerdo a la muestra.

Nota. Elaboración propia

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información

Según Chagoya (2018) el estudio realizado utilizó la técnica de la observación. Esta técnica se caracteriza por la participación directa de la población de estudio. Por tanto, la técnica se basa en el control directo de las situaciones, observando los casos, controlándolos con tus herramientas. Esta técnica nos permite elaborar sobre los datos bajo condiciones que el investigador controla condicionalmente y las variables pueden ser manipuladas. Esta es una poderosa técnica de investigación científica. Utilizaremos cámaras de video, grabaciones, documentos y otras herramientas de gran relevancia para obtener información legal directa y confiable.

Hernández y Duana (2020) mencionan que un instrumento bien diseñado puede medir datos que son perceptibles y pueden ser percibidos directa o indirectamente por los sentidos, por lo que este estudio utilizará una lista de verificación como instrumento. El presente estudio utilizará como instrumento la lista de cotejo.

Pérez et al (2020) menciona que la lista de cotejo es un conjunto de declaraciones específicas, tareas específicas, ejercicios, métodos, productos de aprendizaje o buenos comportamientos. Estos se muestran en dos columnas y el observador los utiliza para marcar la presencia o ausencia de un rasgo o comportamiento en particular, es decir en oraciones dobles. También se le denomina con otros nombres: checklist, checklist de control, checklist de confrontación, checklist de examen, checklist de confirmación, checklist o lista de cotejo, y además del supuesto se agrega la confirmación de que es un método que permite evaluar al estudiante. Si las habilidades y competencias están

presentes, la lista de verificación contiene datos como el nombre del estudiante y cada indicador a evaluar, y permite organizar y clasificar la información para analizar y sacar conclusiones generales sobre los datos recopilados.

3.5.Método de análisis de datos

Para el método de distinción de la investigación en curso, se aplicará el plan de análisis cuantitativo, donde se realizará el estudio ligado a las hipótesis. Cada una de las hipótesis planteadas, debe ser objeto de una verificación, dicha contrastación se efectuará con la ayuda de herramientas estadísticas y además el pertinente uso del instrumento de evaluación de progresión o nulidad de los desempeños.

Se hará evidencia del uso de las herramientas de estadística inferencial, donde se usará el plan de análisis estadístico de las medidas de tendencia central y dispersión e histogramas o gráfico de barras dobles o simples..

3.6. Aspectos éticos

La presente investigación estará orientado por los principios y valores éticos aprobados por el Consejo universitario de la Universidad Católica de Chimbote con resolución N° 0973-2019.

Protección a las personas, se protegerá la integridad de todos los involucrados en la investigación, la cual estará determinada por los riesgos que asuman y la probabilidad de beneficio.

Beneficencia y no maleficencia; se asegurará el bienestar de los participantes en el presente estudio, por lo cual el actuar de la investigadora no ocasionara daño, ni minimizar los posibles efectos adversos y aumentar los beneficios.

Integridad científica, en la presente investigación, los autores se citaran correctamente y se respetan los logros intelectuales.

Confidencialidad, en este sentido, se respetará la privacidad de la información que le brinda la aplicación de la herramienta, debido a que la finalidad es respetar y cuidar los datos y la información recolectada de los participantes del presente estudio, se mantendrá en anonimato los datos personales.

IV. RESULTADOS

4.1. Respecto al objetivo específico 1:

Evaluar el desarrollo motor de los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa 32221, Huánuco - 2023, a través de un pre test

Tabla 4.

Niños de 3, 4 y 5 años, según dominio de desarrollo motor durante el pre test en la IE 32221, Huánuco - 2023

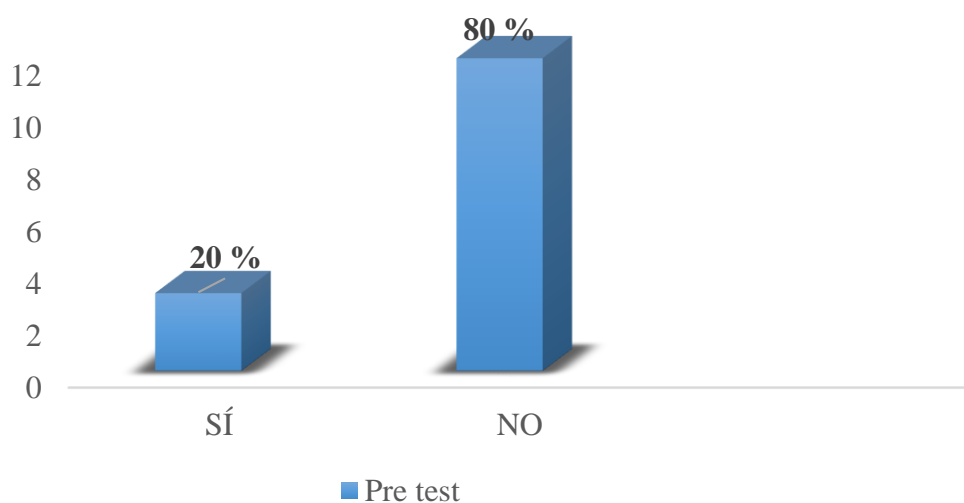
Dominio del desarrollo motor durante el pre test	fi	%
SÍ	3	20
NO	12	80
Total	15	100

Nota. Lista de Cotejo

Figura 1.

Niños de 3, 4 y 5 años, según dominio de desarrollo motor durante el pre test en la IE 32221, Huánuco - 2023

Desarrollo motor de niños de 3,4 y 5 años, durante el pre test



Nota. Tabla 4

Expuesta la tabla 4 y Figura 1, en relación al desarrollo motor durante el pre test, se observó que tan solo el 20% de estudiantes mostraron desarrollo motor óptimo, mientras que el 80 % estuvieron en pésimas condiciones en cuanto a su desarrollo motor, por lo que presentaron múltiples dificultades para realizar movimientos simples y complejos, desarrollar la coordinación motora fina y gruesa, realizar equilibrio corporal estático y dinámico; por lo tanto con las evidencias encontradas se afirma que hay una constante desmotivador en relación al desarrollo motor en los niños del nivel Inicial de la Institución Educativa 32221 de Villa Castilla – Huánuco.

4.2. Respecto al objetivo específico 2:

Planificar y aplicar los juegos tradicionales como estrategia mejora el nivel de desarrollo motor de los niños de 3, 4 y 5 años de la IE 32221 – Huánuco - 2023.

Tabla 5.

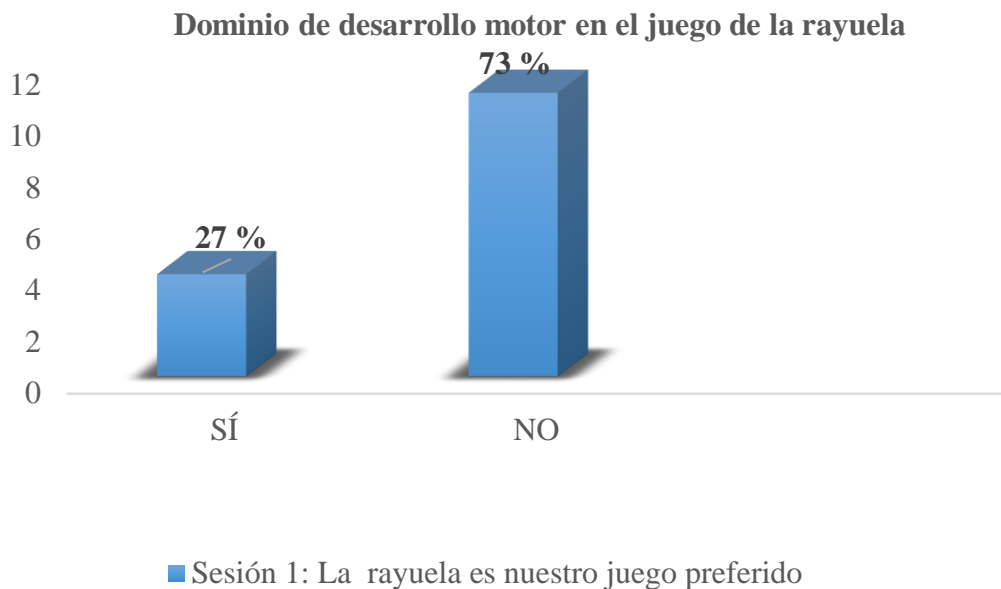
Sesión 1: La rayuela es nuestro juego preferido

Dominio del desarrollo motor	fi	%
SÍ	4	27
NO	11	73
Total	15	100

Nota. Lista de cotejo sesiones realizadas

Figura 2.

Sesión 1: La rayuela es nuestro juego preferido



Nota. Tabla 5

En la tabla 5 y Figura 2 los resultados que mostraron los niños y niñas del nivel inicial al realizar el juego de la rayuela, en la que dinamizaron y expresaron sus habilidades motoras de saltar, caminar, pararse con uno o dos pies, realizar el equilibrio dinámico y estático al momento de pararse o desplazarse con continuidad, al finalizar y tabular la información recogida se encontró los siguientes resultados: el 27 % (4) estudiantes muestran el desarrollo motor óptimo, pues esto nos hace afirmar que tienen la capacidad para correr, saltar, caminar, desplazarse de manera coordinada en relación al juego que se realizó , mientras que 73% (11) estudiantes se encuentran en condiciones desfavorables de su desarrollo motor.

Tabla 6.

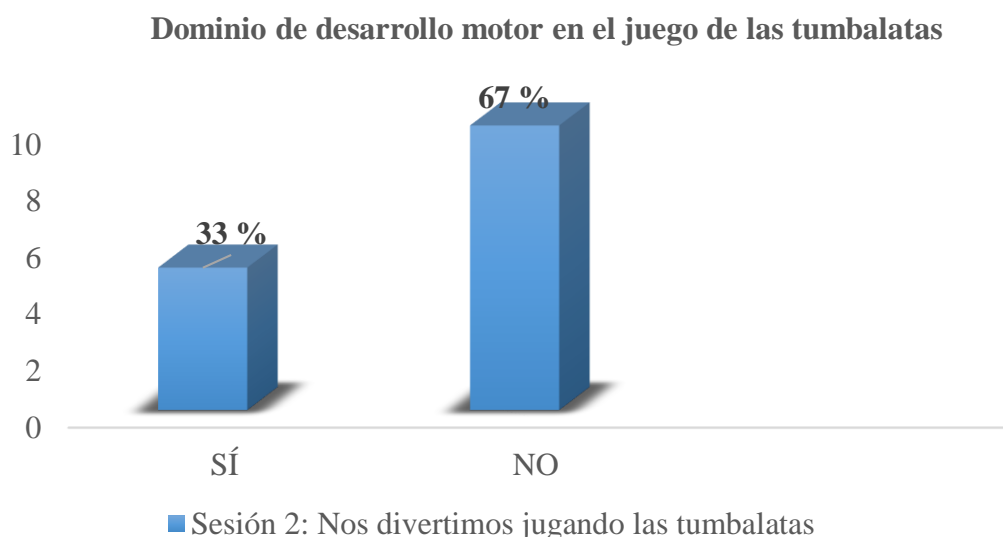
Sesión 2. Nos divertimos jugando las tumbalatas

Dominio del desarrollo motor	fi	%
SÍ	5	33
NO	10	67
Total	15	100

Nota. Lista de cotejo de sesiones realizadas

Figura 3.

Sesión 2. Nos divertimos jugando las tumbalatas



Nota. Tabla 6

Según muestran la tabla 6 y Figura 3, determinaron que los estudiantes al interactuar, participar y desarrollar el juego de las tumbalatas, algunos estudiantes mostraron diversas habilidades motoras finas y gruesas (desarrollo motor, mientras que la mayoría presentaron múltiples dificultades en su desarrollo motor, en consecuencia, el 33% (5) de los niños y niñas evidencian desarrollo motor favorable, por otra parte que el porcentaje grueso 67 % (10)

de infantes presentaron desarrollo motor desfavorable, puesto que denotaron dificultades para correr, caminar, saltar, agarrar la pelota, lanzar la pelota con precisión para tumbar las latas, evidenciaron torpezas para armar la torre de latas.

Tabla 7.

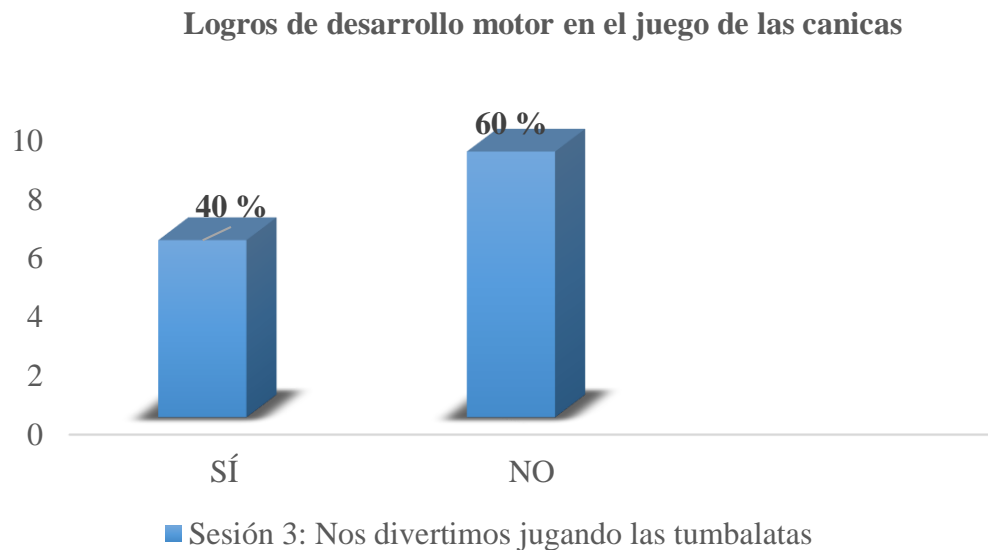
Sesión 3. Nos divertimos jugando con las canicas

Dominio del desarrollo motor	fi	%
SÍ	6	40
NO	9	60
Total	15	100

Nota. Lista de cotejo de sesiones realizadas

Figura 4.

Sesión 3. Nos divertimos jugando con las canicas



Nota. Tabla 7

Según la tabla 7 y figura 4. Los resultados de la observación indican que los niños y niñas, durante el juego de las canicas aun muestran deficiencias

motoras, precisión para tirar y chocar las canicas de sus compañeros, en ese sentido el 60% (9) de los alumnos muestran múltiples irregularidades para realizar los movimientos de manera correcta, y tan sólo el 40 % (6) en el aspecto presentado se encuentran con desempeño óptimo de su desarrollo motor, ya que ejecutan las acciones óptimamente.

Tabla 8.

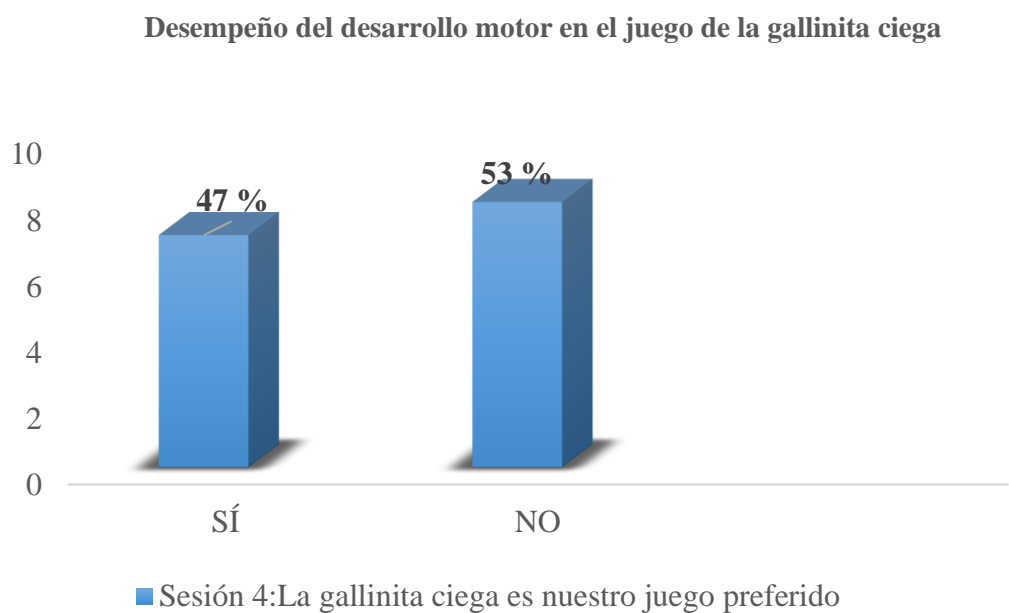
Sesión 4. La gallinita ciega es nuestro juego preferido

Dominio del desarrollo motor	fi	%
SÍ	7	47
NO	8	53
Total	15	100

Nota. Lista de cotejo de sesiones realizadas.

Figura 5.

Sesión 4. La gallinita ciega es nuestro juego preferido



Nota. Tabla 8

En la tabla 8 y figura 5, los resultados muestran que cuando los niños juegan a la gallinita ciega, algunos de ellos al desplazarse se caen, tropiezan o muestran dificultades para escapar y correr, muestran deficiencias de equilibrio y coordinación motora, por tal razón el 53% (8) no presentan adecuado desarrollo motor, el 47% (7) evidencias buenas capacidades para la realización de un buen desarrollo motor al realizar diversas acciones en el juego que se ha presentado.

Tabla 9.

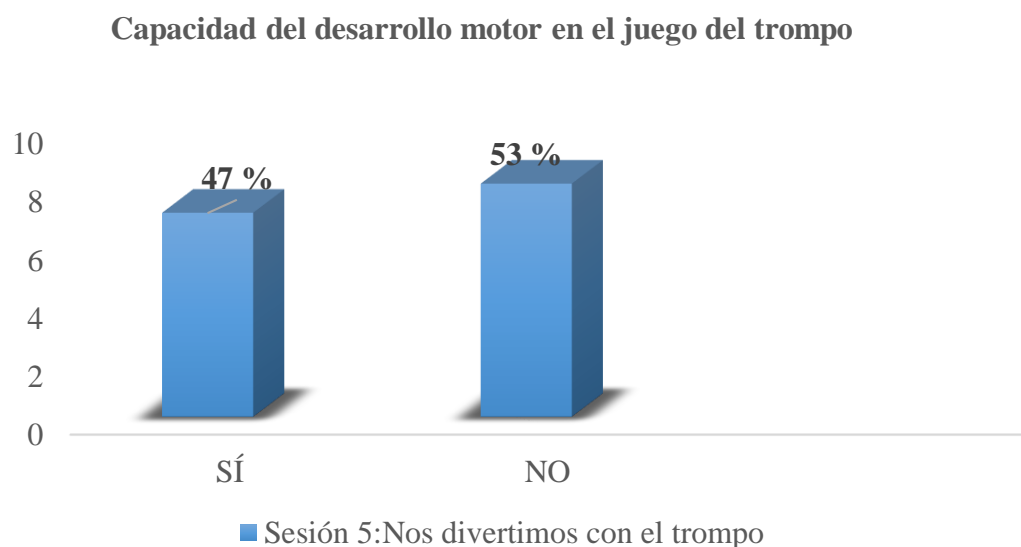
Sesión 5.Nos divertimos con el trompo

Dominio del desarrollo motor	fi	%
SÍ	7	47
NO	8	53
Total	15	100

Nota. Lista de cotejo de sesiones realizadas

Figura 6.

Sesión 5.Nos divertimos con el trompo



Nota. Tabla 9

Según la tabla 9 y figura 6, los resultados de la observación demuestran que los niños y niñas aún presentan dificultades por superar concerniente a ovillar y hacer bailar el trompo de manera adecuada, por eso el 53 % (8) están en ese rango de poder superar esas dificultades y 47 % (7) desarrollan las acciones y movimientos de manera correcta, ovillan los trompos eficientemente, hace bailar correctamente y también los recoge con cuidado del piso.

Tabla 10.

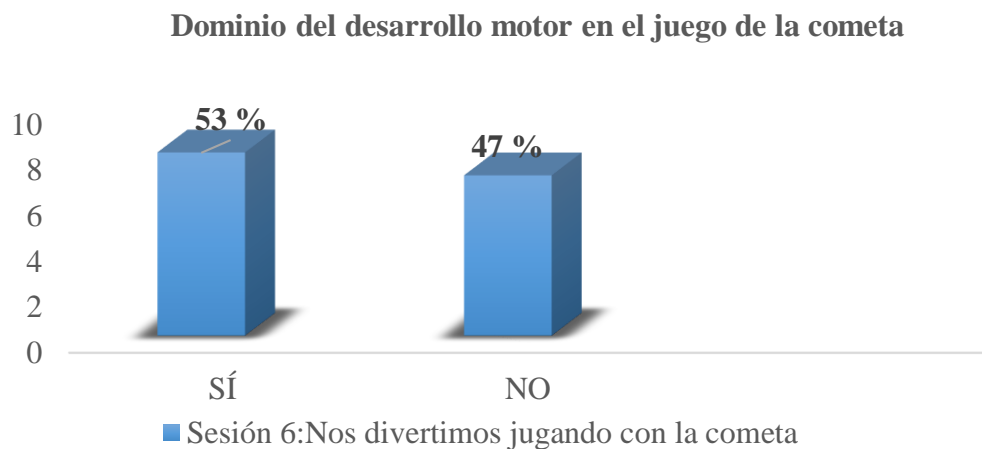
Sesión 6.Nos divertimos jugando con la cometa

Dominio del desarrollo motor	fi	%
SÍ	8	53
NO	7	47
Total	15	100

Nota. Lista de cotejo de sesiones realizadas

Figura 7.

Sesión 6.Nos divertimos jugando con la cometa



Nota. Tabla 10

De acuerdo a la tabla 10 y figura 7, indican que los niños y niñas ligeramente van mejorando sus capacidades al respecto de su desarrollo motor y en esta parte presentan coordinaciones motoras para correr con agilidad y mucho equilibrio, entre correr y mirar hacia arriba en dirección al vuelo de sus cometas, en ese sentido el 53% (8) de los estudiantes sí presentan buen dominio y mientras que el 47% (5) aún están en proceso de mejora, pues demuestran muchas dificultades.

Tabla 11.

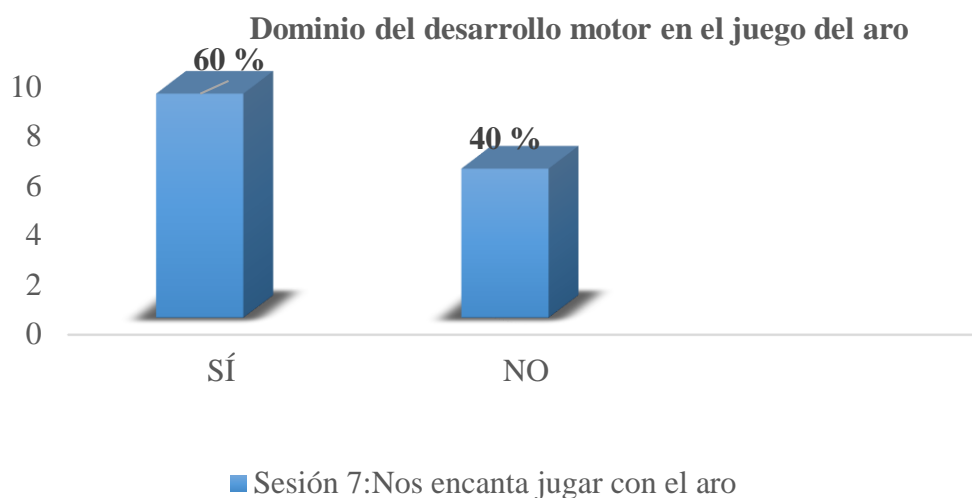
Sesión 7. Nos encanta jugar con el aro

Dominio del desarrollo motor	fi	%
SÍ	9	60
NO	6	40
Total	15	100

Nota. Lista de cotejo de sesiones realizadas

Figura 8.

Sesión 7. Nos encanta jugar con el aro



Nota. Tabla 11

De acuerdo a la tabla 11 y figura 8, detallan que los niños y niñas todavía regularmente a mejorado con respecto al dominio de su desarrollo motor, puesto que en este juego tradicional los estudiantes presentan acciones positivas al realizar movimientos, correr al ritmo del aro, girar el aro con los brazos, con las piernas y otras extremidades, por eso su porcentaje ha mejorado a 60% (9) y mientras que 40% (6) de los estudiantes siguen presentando dificultades en su desarrollo motor, según evidencia de la sesión y la lista de cotejo.

Tabla 12.

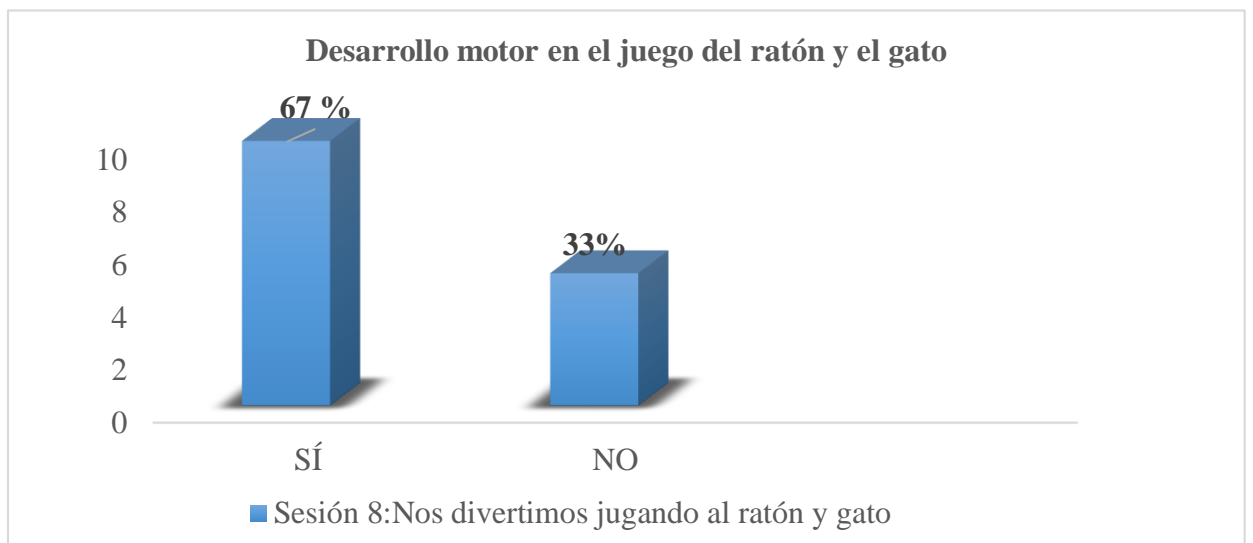
Sesión 8. Nos divertimos jugando al ratón y gato

Dominio del desarrollo motor	fi	%
SÍ	10	67
NO	5	33
Total	15	100

Nota. Lista de cotejo de sesiones realizadas

Figura 9.

Sesión 8. Nos divertimos jugando al ratón y gato



Nota. Tabla 12

Según la tabla 12 y figura 9, los resultados de la observación determinaron que los niños y niñas presentan significativamente algunos logros en la coordinación motora y equilibrio en el juego del gato y el ratón, desarrollan actividades como correr y saltar sin presentar deficiencias, en ello se encuentran el 67 (10), solamente el 33% (5) presentan diversas dificultades y lograr un adecuado desarrollo motor en las actividades psicomotoras que se les presenta.

Tabla 13.

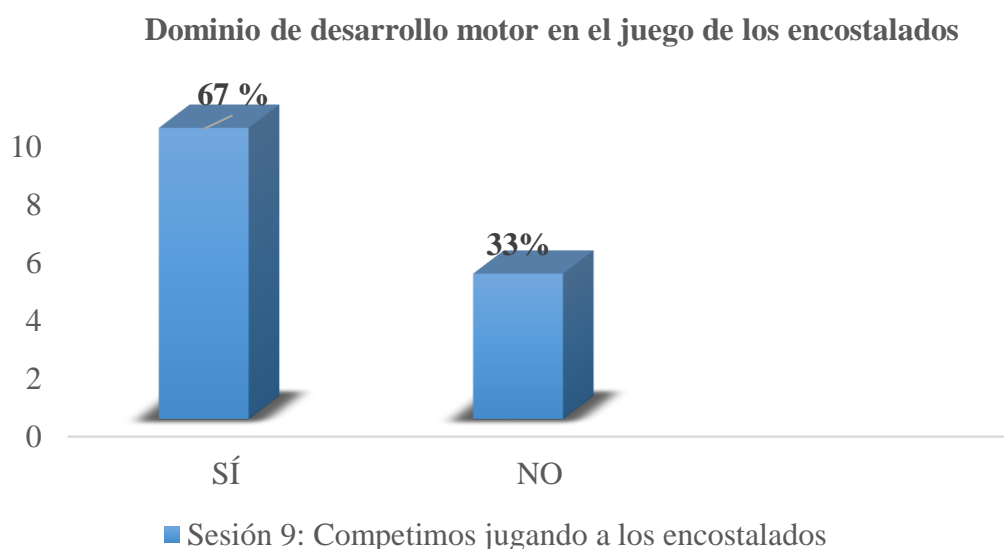
Sesión 9. Competimos jugando a los encostalados

Dominio del desarrollo motor	fi	%
SÍ	10	67
NO	5	33
Total	15	100

Nota. Lista de cotejo de sesiones realizadas

Figura 10.

Sesión 9. Competimos jugando a los encostalados



Nota. Tabla 13

Según la tabla 13 y figura 10, los resultados de la observación certifican que los niños y niñas han mejorado significativamente en los desempeños de sus desarrollos motores, ya que en el juego de los encostados que se presentó la mayoría muestran habilidades para saltar, correr y mantener el equilibrio sin caerse al piso por eso logran ubicarse en un porcentaje de 67 % (10) y tan solo el 33 % (5) estudiantes aún presentan diversas dificultades para poder lograr desempeños favorables en sus desarrollos motores.

Tabla 14.

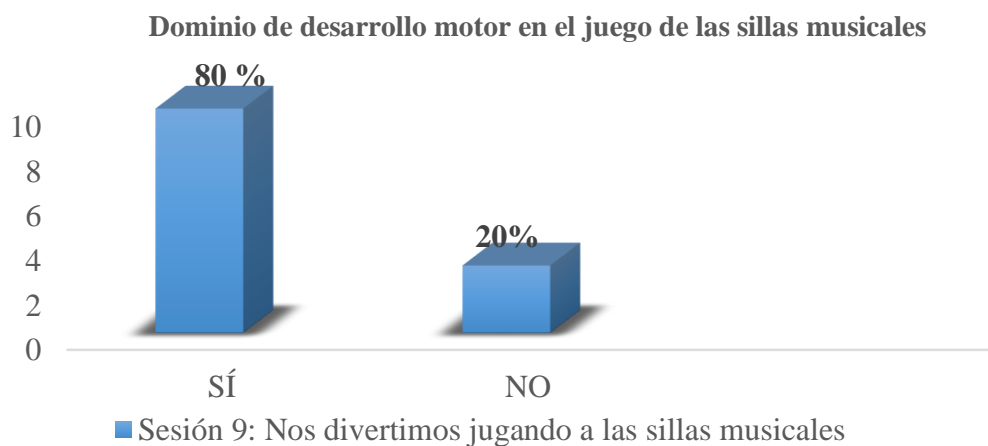
Sesión 10. Nos divertimos jugando a las sillas musicales

Dominio del desarrollo motor	fi	%
SÍ	12	80
NO	3	20
Total	15	100

Nota. Lista de cotejo de sesiones realizadas

Figura 11.

Sesión 10. Nos divertimos jugando a las sillas musicales



Nota. Tabla 14

De acuerdo a la tabla 14 y figura 11, los niños y niñas ligeramente han mejorado paulatinamente en cuanto al desempeño de su desarrollo motor, por ello en el juego de las sillas musicales, los niños muestran óptimo desempeño para caminar, correr, bailar al son de las músicas, agarrar las sillas y sentarse sin ningún percance, en este grupo están el 80 % (12) infantes; mientras que un minúsculo número de estudiantes, el 20% (3) se encuentran con adversidades para mostrar un buen desempeño en su progreso de movimientos.

Tabla 15.

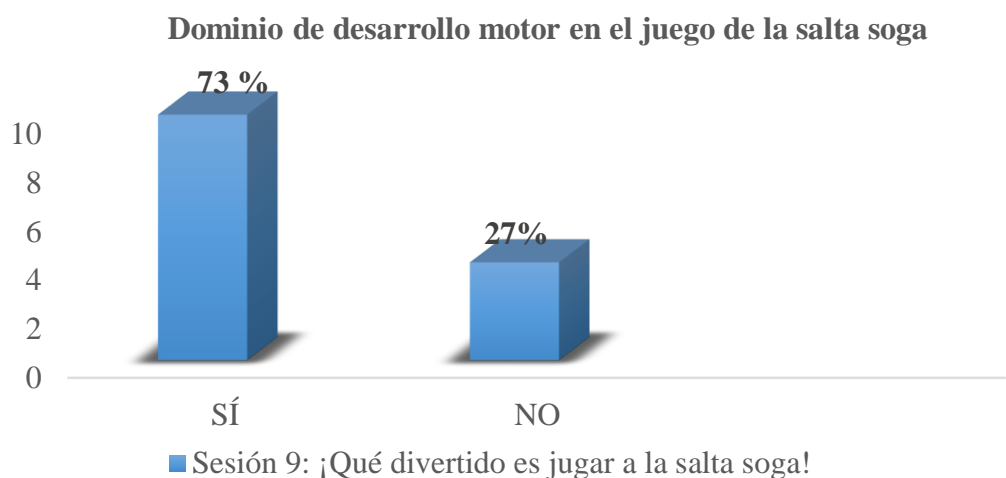
Sesión 11. ¡Qué divertido es jugar a la salta sogas!

Dominio del desarrollo motor	fi	%
SÍ	11	73
NO	4	27
Total	15	100

Nota. Lista de cotejo de sesiones realizada

Figura 12.

Sesión 11. ¡Qué divertido es jugar a la salta sogas!



Nota. Tabla 15

De acuerdo a la tabla 15 y figura 12, se visualiza que hay logros significativos en el desarrollo motor de los niños y niñas del nivel inicial, puesto que en el juego de la salta soga, demuestran desempeños favorables, así como saltan correctamente, evidencian coordinación y equilibrio corporal, movimientos coordinados entre sus extremidades, por eso la mayoría están en 73 (11) y los restantes 27 % (4) de los niños y niñas todavía tienen relevantes dificultades.

Tabla 16.

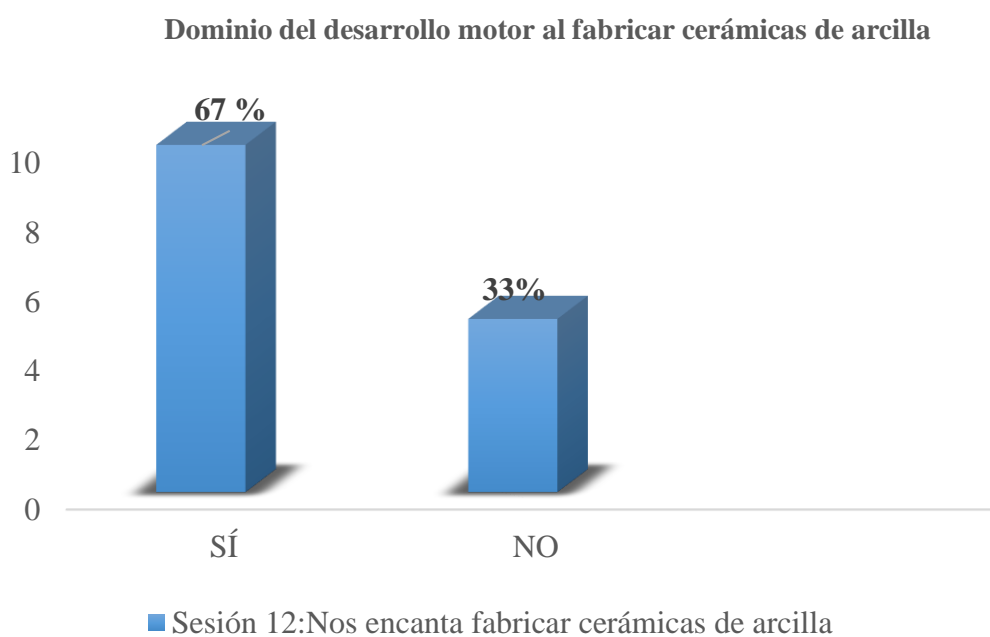
Sesión 12. Nos encanta fabricar cerámicas de arcilla

Dominio del desarrollo motor	fi	%
SÍ	10	67
NO	5	33
Total	15	100

Nota. Lista de cotejo de sesiones realizadas

Figura 13.

Sesión 12. Nos encanta fabricar cerámicas de arcilla



Nota. Tabla 16

Según la tabla 16 y figura 13, los resultados de la observación determinaron que los niños y niñas presentaron relevantes logros o avances en cuanto su desarrollo motor, entre ellos los movimientos finos para amasar la arcilla, moldear las figuras y realizar diseños para los adornos, por eso en este grupo están el 67 % (10) de los infantes, mientras que un grupo minoritario de estudiantes ,que representa el 33% (5) presentan diversas dificultades y lograr un adecuado desarrollo motor fino y requiere de mayor apoyo para lograr el avance de estas actividades.

Tabla 17.

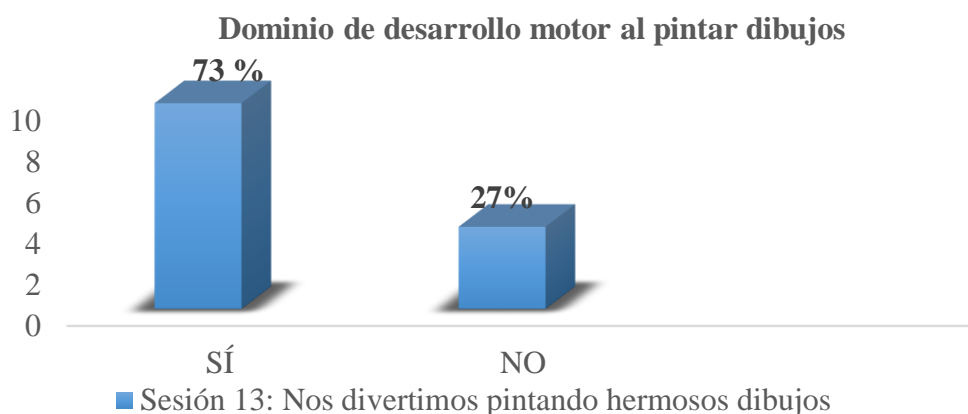
Sesión 13. Nos divertimos pintando hermosos dibujos

Dominio del desarrollo motor	fi	%
SÍ	11	73
NO	4	27
Total	15	100

Nota. Lista de cotejo de sesiones realizadas

Figura 14.

Sesión 13. Nos divertimos pintando hermosos dibujos



Nota. Tabla 17

Según la tabla 17 y figura 14, los resultados de la observación cuantifican que los estudiantes del nivel inicial han progresado gradualmente en los desempeños de su desarrollo motor, ya que al pintar realizan trazos con dirección apropiada, agarran correctamente los colores, respetan las líneas divisorias al momento de colorear, por ello un grupo grueso de estudiantes, el 73 % (11) tienen óptimos dominios de su desarrollo motor y tan solo el 27 % (4) estudiantes aún presentan diversas dificultades para poder lograr desempeños favorables.

Tabla 18.

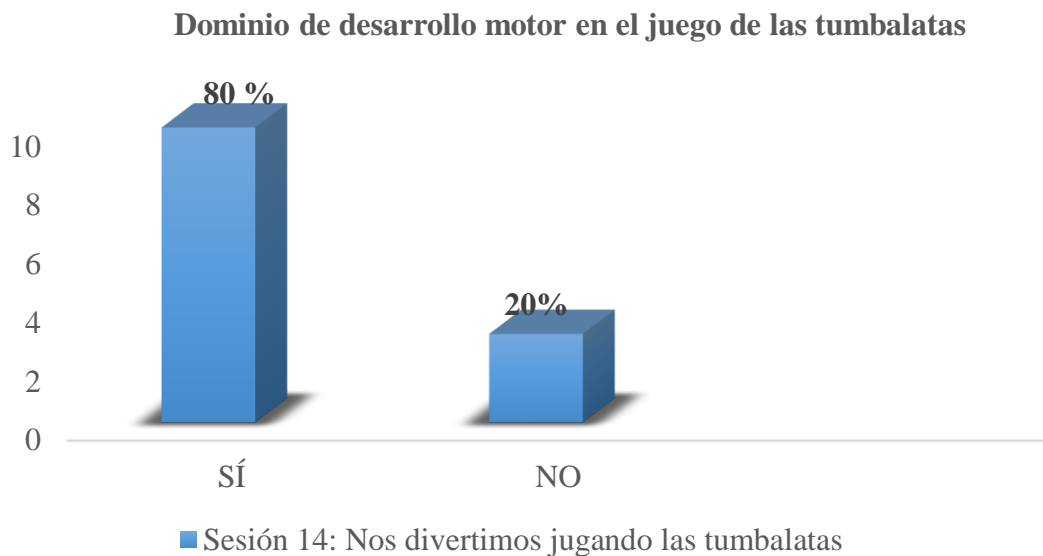
Sesión 14. Nos divertimos jugando las tumbalatas

Dominio del desarrollo motor	fi	%
SÍ	12	80
NO	3	20
Total	15	100

Nota. Lista de cotejo de sesiones realizadas

Figura 15.

Sesión 14. Nos divertimos jugando las tumbalatas



Nota. Tabla 18

De acuerdo a la tabla 18 y figura 15, los niños y niñas en esta actividad desarrollado han mejorado significativamente, por ello el 80% (12) infantes muestran desempeños óptimos para correr, saltar, lanzar la pelota, tienen dominio direccional entre otros y tan solo, el 20% (3) se encuentran con adversidades para mostrar un buen desempeño en su desarrollo de movimientos.

Tabla 19.

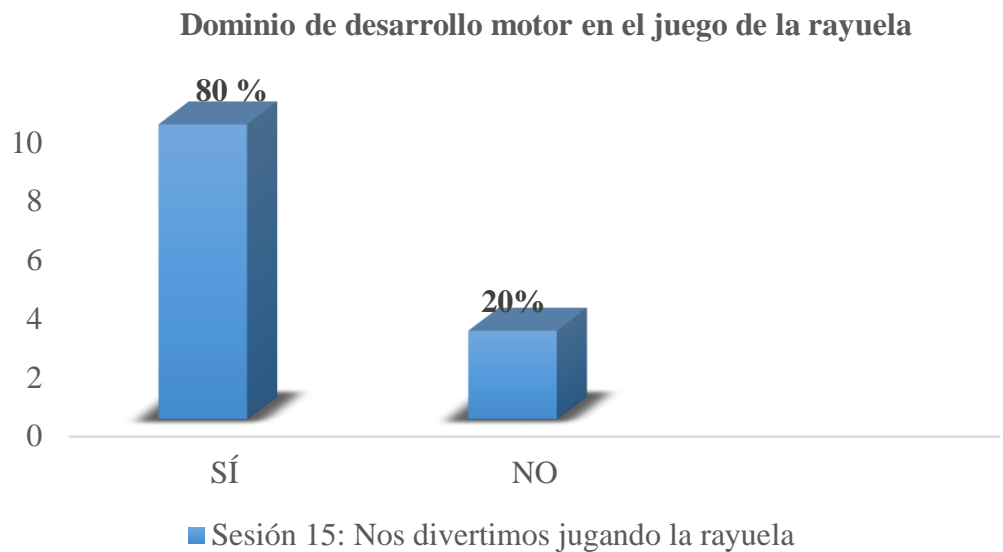
Sesión 15. Nos divertimos jugando la rayuela

Dominio del desarrollo motor	fi	%
SÍ	12	80
NO	3	20
Total	15	100

Nota. Lista de cotejo de sesiones realizadas

Figura 16.

Sesión 13. Nos divertimos jugando la rayuela



Nota. Tabla 19

Según la tabla 19 y figura 16, los resultados de la observación determinaron que el 80 % (12) estudiantes del nivel inicial han progresado significativamente en los desempeños de su desarrollo motor, ya que realizar el juego de la rayuela; saltan con uno y dos de manera apropiada, caminan, lanzan las fichas con precisión y tan solo el 20 % (3) estudiantes aún presentan diversas dificultades para poder lograr desempeños favorables y requieren mayor atención para lograr dichos propósitos.

4.3. Respecto al objetivo específico 3:

Evaluar el desarrollo motor de los niños de 3, 4 y 5 años de la IE 32221, Huánuco - 2023, mediante un post test.

Tabla 20.

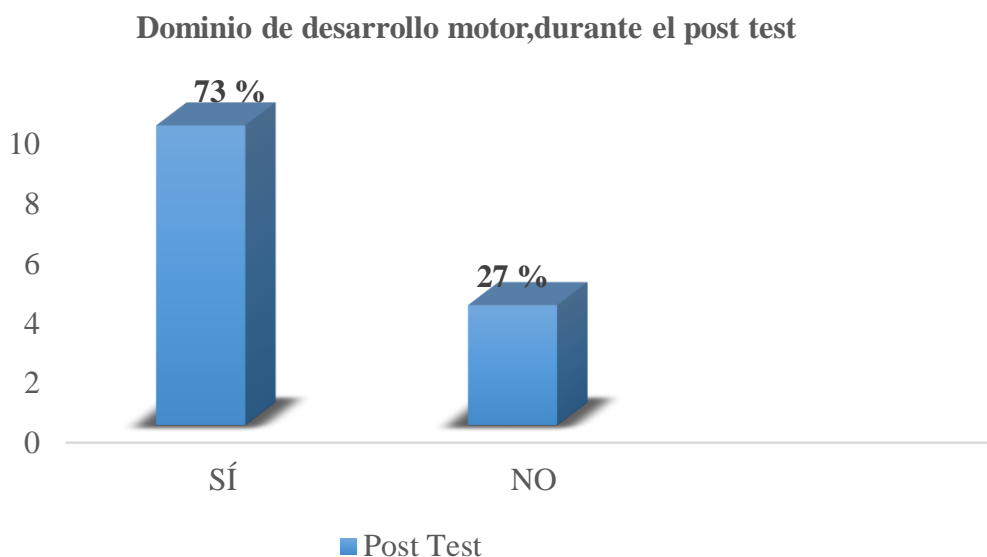
Niños de 3, 4 y 5 años, según dominio de desarrollo motor, durante el post test en la IE 32221, Huánuco - 2023

Evolución de dominio del desarrollo motor, en el post test	fi	%
SÍ	11	73
NO	4	27
Total	15	100

Nota. Lista de cotejo de sesiones realizadas

Figura 17.

Niños de 3, 4 y 5 años, según dominio de desarrollo motor, durante el post test en la IE 32221, Huánuco - 2023



Nota. Tabla 20

Según la información resumida de todas las tablas y figuras, en la tabla 20 y figura 17, notamos que los resultados en el Post Test muestran que los niños y

niñas del nivel inicial, han mejorado significativamente su desarrollo motor, luego de haber aplicado 15 sesiones de psicomotricidad se logró alcanzar que el 73% (11) muestran desempeños favorables, solo el 27% (4) aún no han logrado mejorar sus capacidades de desarrollo motor, para hacerlo requieren de mayor atención y apoyo por parte de los padres de familia y los docentes.

4.4. Contraste de Hipótesis

Hipótesis

Los juegos tradicionales mejoran el desarrollo motor de los niños de la Institución Educativa 32221, Huánuco - 2023.

Tabla 21

Prueba de Rango de Wilcoxon

Pruebas	Rangos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test - Pre test	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	11 ^b	8,36	108,00
	Empates	4 ^c		
	Total	15		

a. Post test < Pre Test

b. Post test > Pre Test

c. Post test = Pre Test

Estadísticos de prueba ^a

Post test – Pre test	
Z	-3,116 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,003

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 21 del rango respecto al pos test – pre test se evidencia que 11 de los niños evaluados se ubican en un rango positivo según la prueba Wilcoxon pudiendo afirmar según el valor estadístico obtenido, corresponde a $p < 0,05$; con lo cual se acepta la hipótesis de investigación obteniendo como resultado que los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo motor de los estudiantes del nivel inicial.

4.5. Discusión (Análisis de Resultados)

La discusión de la investigación se realizó en relación a los logros obtenidos en base a los objetivos específicos que se visualizaron en los resultados obtenidos a través del pre test y pos test respectivamente, y finalmente se pudo hacer el contraste de la hipótesis de investigación para validar que efectivamente los juegos tradicionales mejoran el desarrollo motor de los niños y niñas y pregonar la generalización de los resultados en base a fuentes reales y fidedignas.

4.5.1. Respecto al objetivo específico 1:

Evaluar el desarrollo motor de los niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa inicial 32221, Huánuco - 2023, a través de un pre test.

Según los resultados de la tabla 4 y figura 1 , se aplicó la lista de cotejo para medir el desarrollo motor en los niños, los resultados no fueron nada favorables, pues evidentemente se encontró que tan solo el 40% de los estudiantes presentaban dominio de su desarrollo motor, ya que ellos realizaban diversos movimientos sin presentar dificultades, así como correr, saltar, agarrar objetos, caminar, saltar con un pie, pararse por unos segundos con un pie y otras acciones leves de psicomotricidad, y mientras que por el lado negativo un 80% de los infantes tuvieron serias deficiencias para mostrar

óptimas condiciones en su desarrollo motor, ya que este grupo de infante no podían realizar movimientos psicomotores con naturalidad ni regularidad, ya que mostraban inseguridad, otros se caían, algunos se tropezaban, no podían agarrar los objetos ni lanzarlos con precisión y mucho menos realizar trazos o líneas según una muestra o patrón. Estos resultados coinciden con los hallados por Cedeño & Ruiz (2023) en su trabajo de investigación denominado la estimulación motriz y el desarrollo motor fino en niños de 4 años, efectuado en casa de estudios superiores Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil – Ecuador, donde sintetizó como resultado aunque las observaciones se extiendan a docentes y niños, se realizó una prueba de evaluación a 10 estudiantes de la escuela antes mencionada y se pudo encontrar que aunque los docentes muchas veces hayan preparado actividades que estimulan a los niños, aún existen ciertos retrasos en el aprendizaje de algunas materias, especialmente en el aprendizaje de las habilidades motoras finas.

Con relación a esto, cabe resaltar lo mencionado por Vargas et al (2020) en la que manifestó que la diversidad de origen, la multiculturalidad e incluso la diversidad lingüística son generales y comunes en la sociedad peruana, por lo que las variables de orden económico y acceso a los servicios son cruciales para atribuir variables relacionadas con la calidad a las diferentes implementaciones. Por lo tanto, los procesos evolutivos tienden no sólo a manifestarse de manera desigual, influenciados por factores de desequilibrio en diferentes segmentos de la población, sino también a ser pronosticados con

diferentes resultados, y también tienen influencias en el desarrollo motor de los niños y niñas, principalmente en sus primeras etapas de vida.

4.5.2. Respecto al objetivo específico 2:

Planificar y aplicar los juegos tradicionales como estrategia mejora el nivel de desarrollo motor de los niños de 3, 4 y 5 años de la IE 32221 – Huánuco - 2023.

Según los resultados registrados en las tablas 5 al 19, se aplicó las 15 sesiones para mejorar el desarrollo motor en los niños, los primeros resultados arrojaron una ligera mejora en cuanto a sus desempeños en el desarrollo motor, es así por ejemplo en la sesión N° 1 tan solo el 27 % de los niños y niñas mostraban resultados favorables y mientras que los restantes 73 % de los infantes mostraban habilidades motoras deficientes, pues presentaban dificultades para saltar, correr, pararse con un pie y entre otras coordinaciones motoras, pero luego de aplicar otras sesiones más se ha visualizado que paulatinamente el desarrollo motor de los estudiantes del II ciclo de la EBR de la IE 32221 ha ido mejorando significativamente, por ello en la sesión N° 15 se observó claramente de que el 80% de los estudiantes presentan buen dominio para realizar diversos movimientos finos y gruesos, y en porcentaje se descifra que el 20 % están en ese grupo de aquellos que presentan problemas de desarrollo motor.

Los resultados encontrados son fundamentados por Ángeles (2020) quien consideró que el desarrollo de los juegos tradicionales durante las sesiones de aprendizaje propiciaron la motivación, atención, concentración, adquisición de la información y el aprendizaje generando nuevos conocimientos, por su

accionar vivencial y su interacción con otros. Además, que el desarrollo motor estuvo referido a aquellas actividades que el niño realizó efectuando movimientos realizados por los músculos del cuerpo haciéndolos coordinadamente y con precisión. Los juegos tradicionales siguen siendo una actividad lúdica muy importante en la vida de los niños; a través de estos juegos aprenden destrezas motrices que les permiten resolver problemas relacionados al movimiento y el equilibrio de su cuerpo, así mismo se llegó a la conclusión de que los juegos tradicionales tuvieron relevancia por cuanto contribuyeron al desarrollo de la motricidad gruesa en los párvulos que cursan su formación preescolar y partió de tributar al desarrollo de habilidades de motricidad gruesa, también permitieron aprender conocimientos, habilidades, valores y actitudes, por ser una actividad interminable y motivadoras actividades para los niños.

4.5.3. Respecto al objetivo específico 3:

Evaluar el desarrollo motor de los niños de 3, 4 y 5 años de la IE 32221, Huánuco - 2023, mediante un post test.

Según los resultados de la tabla 20 y figura 17, se aplicó el post test mediante el uso de la lista de cotejo para observar el desarrollo motor en los niños, donde los resultados fueron tan favorables, se logró tener un avance progresivo esto se evidenció en los resultados donde un 73 % de los infantes mostraron desempeños óptimos de movimientos simples y complejos, pues realizan acciones de correr, saltar, caminar, pararse con un pie, agarrar objetos con precisión y lanzarlos con apropiada direccionalidad, realizar trazos con diversos patrones o muestras entre otros movimientos que les permita reforzar

su desarrollo motor y tan solo un número mínimo, 20% de estudiantes no lograron desarrollar acciones positivas o de mejora de sus habilidades motoras a pesar que se aplicó diversas sesiones con los juegos tradicionales, entonces ellos requieren mayor dedicación y apoyo. Con resultados similares tenemos a Tarazona & Rodríguez (2019) en su trabajo de investigación denominado, programa de juegos recreativos para mejorar las capacidades coordinativas en estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E. N° 32814, Miguel Grau Seminario – Huánuco, donde llegaron a las conclusiones de que se conoció que el Programa de Juegos Recreativos con respecto a la mejora de las capacidades coordinativas, en la observación de inicio el 50% de los estudiantes estaba ubicados en la escala en inicio, el 50% en la escala en proceso y ninguno en las escalas de logro previsto y logro destacado. En la observación final el 97% de los estudiantes se ubicaron en la escala de logro destacado y el 3% en la escala de logro previsto; por lo tanto, el Programa de Juegos Recreativos influyó significativamente en la mejora de las capacidades coordinativas en estudiantes del 3er grado de Educación Primaria.

V. CONCLUSIONES

Respecto al primer objetivo planteado, se concluye que los resultados alcanzados en el pre test mostraron que el desarrollo motor de los niños fueron deficientes en diversas acciones realizadas, por consiguiente presentaron dificultades para caminar, correr, saltar, pararse con un pie, saltar con los pies juntos, agarrar los objetos con precisión, lanzar objetos con direccionalidad adecuada entre otras acciones similares y todo ello se visualizó antes de aplicar los juegos tradicionales, y por lo tanto en cifras porcentuales tan solo el 20% de los niños y niñas mostraron adecuado y óptimo desarrollo motor y el 80% fue todo lo contrario.

Respecto al segundo objetivo planteado, se finaliza de que con la aplicación de sesiones de aprendizaje aplicando los juegos tradicionales como estrategia, a permitido la mejora significativa de las acciones del desarrollo motor de los estudiantes del nivel inicial y así se logró cuantificar de que el 80% de los niños y niñas mejoraron progresivamente el nivel de su desarrollo motor, y solamente el 20 % de los infantes no lograron el desarrollo eficiente de las acciones motoras, con ello se puede afirmar que los resultados desfavorables del pre test se revertió con la aplicación de los juegos tradicionales y en el post test se registró avances muy significativos y favorables.

Respecto al tercer objetivo planteado, en el post test fue, luego de aplicar las 15 sesiones de aprendizaje con la inclusión de los juegos tradicionales, los resultados obtenidos mostraron relevante desarrollo motor en los niños y niñas, puesto que aquellos niños que estuvieron con dificultades de desarrollo de movimientos psicomotores en el pre test con la evaluación de salida y aplicación de la lista de cotejo, se observó que la mayoría han mejorado significativamente y los juegos tradicionales como estrategia han contribuido eficientemente. Según la prueba Wilcoxon el valor

estadístico obtenido, corresponde a $p < 0,05$; con lo cual se concluye que los juegos tradicionales como estrategia mejoran significativamente el nivel de desarrollo motor de los niños y niñas de la Institución Educativa 32221, Huánuco - 2023.

Respecto al objetivo general propuesto, después de haber realizado la pre evaluación o recojo de información, se llegó a obtener resultados desfavorables en el desarrollo motor de los niños y niñas, por consiguiente se aplicó 15 sesiones de aprendizaje, planificados sobre las habilidades de desarrollo motor, en relación a dichas sesiones paralelamente se notó avances significativos, culminado la aplicación de los juegos tradicionales, se realizó el test de salida y se visualizó el avance significativo de las habilidades motrices de los estudiantes del nivel inicial y con ello se determinó que los juegos tradicionales mejoraron el desarrollo motor de los niños de 3,4 y 5 años de la IE 3221, Huánuco – 2023.

VI. RECOMENDACIONES

Al director de la Institución Educativa Inicial 32221, trabajar en conjunto con el comité de padres de familia, Ugels y otras, para solicitar al Ministerio de Educación para la implementación de espacios y materiales para la Educación Psicomotriz lo cual permitirá potenciar la motricidad tanto fina como gruesa de los niños del nivel de educación inicial y apoyar con los talleres de fortalecimiento para implementar las buenas prácticas y contribuir en el desarrollo motor de los niños y niñas a través de la implementación de los juegos tradicionales como estrategia

Los docentes del Nivel de educación inicial de la Institución Educativa Inicial 32221, deben de estar en constante capacitación para hacer uso de los juegos tradicionales en sus sesiones de clase, para así poder fortalecer las capacidades de desarrollo motor de los niños y niñas que tanto necesitan, pues mediante las actividades lúdicas los estudiantes aprenden mejor y se relacionan con mucha facilidad, también su uso adecuado estimula la creatividad, imaginación, atención y exploración.

A los padres de familia, realizar juegos tradicionales en las actividades que ejecutan como familia y así de esta forma lograr un trabajo conjunto, siempre se recomienda que los padres realicen esos juegos tradicionales en familia y de esa manera puedan potenciar las habilidades motoras de sus menores hijos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alfaro, E. & Valdivia, J.(2018).*Aplicación del programa de habilidades motrices básicas para el desarrollo de la percepción sensorio motriz en niños de 5 años de la I.E.I. N° 401 MX- P. Niño Jesús de Qarhuapampa, Tambo- La Mar.*
- Ángeles, R. (2022).*Los juegos tradicionales mejoran el desarrollo psicomotriz de los niños de educación inicial, Jaen – Perú 2020.*
- Bolaños, Diego. (2010).*Desarrollo motor, movimiento e interacción, Armenia, Editorial Kinesis - 2010*
- Boulch, J. (2002). *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años. Barcelona: PAIDÓS.*
- Caicedo, E. (2022).*Juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo psicomotriz en niños y niñas con síndrome de Down”. Ibarra – Ecuador,2022*
- Cabrera, B. & Dupeyrón, M. (2019). *El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. MENDIVE, 222-239.*
- Cabrera, B. & Marilyn de las Nieves, D. (2019). *El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. MENDIVE Revista de Educación, 222-239.*
- Carrasco, M. (2022).*Juegos tradicionales para educación Inicial, Nuevo Chimbote – Perú, 2022*
- Cedeño, E. & Ruiz, B. (2023).*La estimulación motriz y el desarrollo motor fino en niños de 4 años, Guayaquil – Ecuador 2023.*

- Estrada, M. (2018). *Estimulación temprana y desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años - Sullana 2017.*
- Flores, J. (2022). *Déficit de la conciencia fonológica y desarrollo motor débil en estudiantes de educación inicial de Lince, Lima – Perú 2022*
- Martínez, B. & Martínez, Y. (2017). *Determinar la incidencia de la estimulación temprana en el desarrollo integral de los niños del primer ciclo del pre-escolar crecer jugando. Santiago de los Caballeros: Universidad República Dominicana.*
- Miranda, P. (2022). *Estrategias educativas para el desarrollo motor fino en la etapa de aprestamiento en niños de 5 a 6 años. Ambato, Ecuador – 2022.*
- Prieto, J & Cerro, D. (2021). *Percepciones de futuros maestros sobre motricidad en educación infantil: un estudio exploratorio en estudiantes de último curso. Retos, 155-162.*
- Ramírez, L. & Bermúdez, A. (2020). *Herramientas Lúdicas Recreativas en el Fortalecimiento de la Motricidad Gruesa en Miembros Inferiores. Conocimiento, investigación y educación CIE, 1(7), 1-9.*
- Rincón, M. (2019). *Fortalecimiento de los procesos de aprendizaje de los niños y niñas de transición desde la perspectiva de las inteligencias múltiples en la IED Bonda sede Inmaculada Concepción Bonda – Magdalena, 2019*
- Valdiviezo, A. (2021). *La psicomotricidad y el aprendizaje de la lecto-escritura en niños de 6 años. Universidad Cesar Vallejo. Trujillo – Perú 2021.*

Tabla 22

Anexo 01: Matriz de consistencia

JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL DESARROLLO MOTOR EN NIÑOS DE 3,4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 32221, HUÁNUCO-2023

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	METODOLOGÍA
<ul style="list-style-type: none"> ¿En qué medida los juegos tradicionales mejora el desarrollo motor en niños de 3,4 y 5 años de la IE 32221, Huánuco - 2023? 	<p><u>OBJETIVO GENERAL</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Determinar en qué medida los juegos tradicionales mejora el Desarrollo Motor en niños de 3,4 y 5 años de la IE 32221, Huánuco - 2023. 	<p><u>HIPÓTESIS ALTERNATIVA</u></p> <p>Los juegos tradicionales mejoran el desarrollo motor de los niños de 3,4 y 5 años de la IE 32221, Huánuco – 2023.</p>	<p>INDEPENDIENTE</p> <p>Los Juegos Tradicionales</p> <p>Reglas de juego</p> <p>Procedimientos de los juegos</p> <p>Uso de medios y materiales</p>	<p>Tipo de investigación: Cuantitativo</p> <p>Nivel de investigación: Explicativa</p> <p>Diseño de investigación: pre experimental</p> <p>GE O1 -----X----- O2</p> <p>Donde: GE: Grupo experimental</p> <p>O1: Pre test</p> <p>O2: Post test</p> <p>X: Experimento</p> <p>Muestra: 15 estudiantes del nivel Inicial.</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo.</p> <p>Método de plan de análisis: Prueba Wilcoxon, programa Exel 2016 y software SPSS versión 25</p>
	<p><u>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Evaluar el desarrollo motor de los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa 32221, Huánuco - 2023, a través de un pre test. Planificar y aplicar los juegos tradicionales como estrategia para la mejora del desarrollo motor de los niños de 3, 4 y 5 años de la IE 32221, Huánuco - 2023. Evaluar el desarrollo motor de los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa 32221, Huánuco - 2023, mediante un post test. 	<p><u>HIPÓTESIS NULA</u></p> <p>Los juegos tradicionales no mejoran el desarrollo motor de niños de 3,4 y 5 años de la IE 32221, Huánuco – 2023.</p>	<p>DEPENDIENTE</p> <p>Desarrollo Motor</p> <p>Habilidades Motoras</p> <p>Movimientos Simples</p> <p>Movimientos Complejos</p>	

Anexo 02: Instrumento de recolección de información

Lista de Cotejo

I.-DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : Villa Castilla.
I.E. : N° 32221 – Villa Castilla.
GRADO :
DIRECTOR (A) : Edmundo Narcizo Mariano
DOCENTE DE AULA : Rosalía Tarazona Valverde
FECHA :
ESTUDIANTE :

ITEMS		Sí	No
Movimientos simples			
1.	¿Se traslada correctamente al caminar?		
2.	¿Corre sin dificultades a una distancia corta?		
3.	¿Corre sin dificultades a una distancia media?		
4.	¿Corre sin dificultades a una distancia larga?		
5.	¿Aplica velocidad coordinada y coherente al realizar ejercicios de caminar, saltar, correr, jugar?		
6.	¿Realiza ejercicios y juegos de saltos simples, de manera coordinada?		
7.	¿Repite con facilidad los saltos simples que realiza la maestra o un adulto?		
8.	¿Atrapa la pelota con facilidad?		
9.	¿Muestra equilibrio al patear la pelota?		
Movimientos Complejos			
10	¿Agarra los lápices, colores, plumones, crayones de manera adecuada?		
11	¿Realiza trazos de acuerdo al patrón establecido?		
12	¿Realiza trabajos manuales, así como embolillados, rasgados, punteados, trazos, cortes con facilidad?		
13	¿Pinta los dibujos con direccionalidad adecuada?		
14	¿Realiza modelados de figuras de acuerdo a la muestra?		
15	¿Realiza dibujos simples de acuerdo a la muestra?		

Nota. Elaboración propia.

Anexo 03: Validez del instrumento

CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

LIC. Mariela Luz Cabello Salas

LIC. Astrid Tacuchi Santa Cruz

MAG. Rafael García Cabello

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Me es grato comunicarme con usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado *lista de cotejo del desarrollo motor*. Que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: ***JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL DESARROLLO MOTOR EN NIÑOS DE 3,4 Y 5 AÑOS DE LA IE 32221, HUÁNUCO - 2023.***

Este instrumento consta de **15 ítems** fue elaborado por la investigadora:

El expediente de validación que se hace llegar contiene:

Carta de presentación

Definición conceptual de la variable

Matriz de operacionalización de las variables

Ejemplo de instrumento completo.

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente

Apellidos y Nombres: Roos Mery Cayetano Guzmán

DNI N°: 44992455



Firma de la investigadora

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE
MIDE EL DESARROLLO MOTOR EN NIÑOS DE 3,4 Y 5 AÑOS DE LA IE
3222, HUÁNUCO - 2023**

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructor y las dimensiones correspondientes.

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

Nombres y apellidos del juez evaluador 1: Mariela luz Cabello Salas

DNI N°: 43571949

Especialidad: Educación Inicial

Correo electrónico:

Fecha: 17/07/2023

Nombres y apellidos del juez evaluador 2: Astrid Tacuchi Santa Cruz

DNI N°: 46046614

Especialidad: Educación Inicial

Correo electrónico:

Fecha: 17/07/2023

Nombres y apellidos del juez evaluador 3: Rafael García Cabello

DNI N°: 44992455

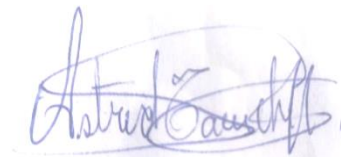
Especialidad: Educación Inicial

Correo electrónico: rafael_gc86@outlook.com

Fecha: 17/07/2023


Lic. Mariela Luz Cabello Salas
ESP. EDUCACIÓN INICIAL
C.M. 1043571949

Firma y sello del experto



Firma y sello del experto


DRE. HCO.
U.E. 310 - YAROWILCA
Lic. Rafael García Cabello
DNI. 44992455

Firma y sello del experto

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia 2: El ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo.

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

Nota: suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Anexo 04: Formato de consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)
(Ciencias Sociales)

Título del estudio: JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL DESARROLLO MOTOR EN NIÑOS DE 3,4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 32221, HUÁNUCO-2023”.

Investigador (a): Roos Mery Cayetano Guzmán

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Juegos tradicionales para mejorar el desarrollo motor en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa 32221, Huánuco-2023”. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El estudio surge en base a los problemas motores existente en los estudiantes de los diferentes ámbitos urbanos y rurales de las escuelas estatales y particulares en poca dimensión, pues por ello hemos centrado nuestra investigación en los estudiantes de la Institución educativa de Villa Castilla, localizado el nivel de desarrollo motor nos planteamos la estrategia de Juegos tradicionales como medio para mejorar el nivel de desarrollo motor en nuestros investigados.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Participar en las evaluaciones de pre test durante el estudio
2. Participar en las sesiones de implementación de la estrategia de J
3. Ser sujeto de evaluación durante el post test

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Podrían surgir algunas dificultades o negativas de los sujetos investigados durante el desarrollo de las sesiones en la implementación de la estrategia.

Beneficios:

Con la implementación y aplicación de la estrategia de juegos tradicionales nuestros estudiantes del nivel inicial mejorarán significativamente su nivel de desarrollo motor y por ende se desarrollarán paulatinamente en sus aprendizajes, adquiriendo así su desarrollo cognitivo, social y emocional.

Costos y/ o compensación: (si el investigador crea conveniente)

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio. No se comentará ni publicará con otros los resultados individuales, puesto que ello podría herir las susceptibilidades de los sujetos investigados.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 916464551

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

**Nombres y Apellidos
Participante**

Fecha y Hora

**Nombres y Apellidos
Investigador**
Anexo 05: Evidencias de ejecución

Fecha y Hora

Anexo 5: Evidencias de ejecución

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. : 32221 – Villa Castilla

1.2. Lugar : Aparicio Pomares

1.3. Edad : 3 4 y 5 años

1.4. Aula : Única

1.5. Estudiante : 15

1.6. Área : Psicomotricidad

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: La rayuela es nuestro juego preferido.

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none">✓ Averiguar sobre el juego de la rayuela✓ Acondicionar el espacio para realizar el juego.✓ Preparar los materiales a usar.	<ul style="list-style-type: none">✓ Video del juego de la rayuela.✓ Tejas.✓ Tiza para graficar la muñeca.

ENFOQUES TRANSVERSALES

1. Enfoque	2. VALORES	3. Acciones observables en la docente	4. Acciones observables en el estudiante
Igualdad de genero	Respeto mutuo	Promueve la igualdad entre varones y mujeres	Los niños y niñas realizan el juego sin discriminación.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades, motrices básicas como: correr, saltar, trepar, rodar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, muestra predominio y mayor control de su cuerpo	Realiza acciones motrices básicas, coordina movimientos para poder desplazarse y realizar saltos con seguridad de un lugar a otro.	Lista de cotejo

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<ul style="list-style-type: none">➤ Motivación, interés e incentivo: Se realiza las actividades permanentes.➤ La Prof. invita a observar un video del juego de la rayuela.➤ Seguidamente, pregunta: ¿Qué observaron?, ¿De qué trató el video?, ¿Qué les pareció el juego?, ¿Alguna vez vieron ese juego en algún lugar?, ¿Les gustaría jugar a la rayuela?, ¿Qué se necesita para realizar dicho juego?, etc.➤ Saberes previos: El docente recoge los saberes previos: ¿Alguna vez jugaron a la rayuela? ¿Qué se necesita para jugar a la rayuela?, ¿Dónde se puede realizar el juego?, ¿Será posible hacerlo dentro del salón? ¿Por qué?, ¿Qué movimientos se hacemos cuando jugamos a la rayuela?, etc.➤ Problematización o conflicto cognitivo: ¿Será fácil realizar el juego de la rayuela?, ¿Qué acción del juego sería la más difícil de realizarlo?➤ Propósito y organización: La docente comunica el propósito de la sesión; niños hoy nos divertiremos jugando a la rayuela.➤ Normas de convivencia. Escuchamos con atención demostrando respeto Esperamos nuestro turno para jugar Respetamos a nuestros compañeros y compañeras. Nos ayudamos y animamos todos. Aplaudimos al ganador o ganadora.
DESARROLLO
<ul style="list-style-type: none">➤ Gestión y acompañamiento <p>Antes del juego</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Salimos al patio ordenadamente.✓ Nos ponemos en círculo y establecemos los acuerdos previos al juego✓ La maestra grafica en el patio la muñeca o rayuela y pregunta: ¿Qué observan?, ¿Cuántas manos tiene...?, ¿Qué les parece la rayuela?, ¿Qué haremos para empezar con el juego?, etc✓ Se establecen los acuerdos y turnos de juego✓ Se prevee a cada niño y niña las tejas y con ello ya preparados para jugar. <p>Durante el juego</p> <ul style="list-style-type: none">➤ La maestra da a conocer detalladamente las reglas del juego y la vez se cerciora si han entendido, generándole algunas preguntas.➤ Todos desde una línea lanzan sus tejas y empiezan aquellos que acertaron que sus tejas caigan a los

<p>pies de la rayuela.</p> <p>➤ Los niños y niñas muestran sus destrezas motrices una y otra vez, por grupos y turnos.</p> <p>Después del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente realiza las siguientes preguntas: ✓ ¿Qué les pareció el juego? ✓ ¿Cómo se sintieron al momento de jugar? ✓ ¿Qué emociones sintieron cuando no les fue bien en el juego? ✓ ¿Qué movimientos realizaron durante el juego? ✓ ¿Por qué algunos se cayeron al momento de saltar con un pie? ✓ ¿Pueden seguir practicando el juego en sus casas? ¿Por qué? ✓ La maestra explica con palabras simples sobre movimiento y equilibrio.
CIERRE
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reflexión de la actividad ✓ Validar el cumplimiento del propósito ✓ Validar los acuerdos de convivencia

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
Afianzar los movimientos corporales (psicomotricidad gruesa y fina) al momento de saltar, desplazarse y lanzar las tejas en un lugar indicado.	Algunos niños y niñas se cayeron al momento de saltar con un pie de una parte hacia otra

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ✓ Currículo Nacional
- ✓ Rutas de aprendizaje
- ✓ Tesis de Roos Mery Cayetano

VIII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

- ✓ Lista de cotejo

FIRMA DEL DOCENTE TUTOR

Instrumento de evaluación: Lista de Cotejo

I.-DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : Villa Castilla.
I.E. : N° 32221 – Villa Castilla.
GRADO :
DIRECTOR (A) : Edmundo Narcizo Mariano
DOCENTE DE AULA : Rosalía Tarazona Valverde
FECHA :
ESTUDIANTE :

ITEMS		SI	NO
Movimientos simples			
1.	¿Se traslada correctamente al caminar?		
2.	¿Corre sin dificultades a una distancia corta?		
3.	¿Corre sin dificultades a una distancia media?		
4.	¿Corre sin dificultades a una distancia larga?		
5.	¿Aplica velocidad coordinada y coherente al realizar ejercicios de caminar, saltar, correr, jugar?		
6.	¿Realiza ejercicios y juegos de saltos simples, de manera coordinada?		
7.	¿Repite con facilidad los saltos simples que realiza la maestra o un adulto?		
8.	¿Atrapa la pelota con facilidad?		
9.	¿Muestra equilibrio al patear la pelota?		
Movimientos Complejos			
10	¿Agarra los lápices, colores, plumones, crayones de manera correcta?		
11	¿Realiza trazos de acuerdo al patrón establecido?		
12	¿Realiza trabajos manuales, así como embolillados, rasgados, punteados, trazos, cortes con facilidad?		
13	¿Pinta los dibujos con direccionalidad adecuada?		
14	¿Realiza modelados de figuras de acuerdo a la muestra?		
15	¿Realiza dibujos simples de acuerdo a la muestra?		

Nota. Elaboración propia.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. : 32221 – Villa Castilla

1.2. Lugar : Aparicio Pomares

1.3. Edad : 3 4 y 5 años

1.4. Aula : Única

1.5. Estudiante : 15

1.6. Área : Psicomotricidad

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos jugando las tumbalatas

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pedimos a cada niño(a) una lata grande de leche ✓ Pintamos las latas de colores ✓ Acondicionar el espacio para realizar el juego. ✓ Proporcionamos pelotas simples de jebe 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Latas de leche pintadas ✓ Pelotas de jebe ✓ Tablero para anotar los puntos

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Igualdad de genero	Respeto mutuo	Promueve la igualdad entre varones y mujeres	Los niños y niñas realizan el juego sin discriminación.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades, motrices básicas como: correr, saltar, trepar, rodar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, muestra predominio y mayor control de su cuerpo	Realiza acciones motrices básicas, coordina movimientos para poder desplazarse, realizar saltos, correr y lanzar la pelota de una distancia para tumbar las latas.	Lista de cotejo

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<ul style="list-style-type: none">➤ Motivación, interés e incentivo: Se realiza las actividades permanentes.➤ La Prof. muestra las latas pintadas de colores.➤ Seguidamente, pregunta: ¿Qué observan?, ¿Para qué sirve?, ¿Qué podríamos jugar con las latas?, ¿Alguna vez jugaron con las latas?, se espera que los niños comenten sobre los juegos que hicieron, etc➤ Saberes previos: El docente arma una torre con las latas, se pone a una distancia aproximada y lanza la pelota y tumba las latas y pregunta: ¿Qué hice con las latas armadas? ¿vieron alguna vez este juego?,etc➤ Problematización o conflicto cognitivo:¿Cómo se llamará el juego que hice?;se espera que todos los niños y niñas participen, ¿Será fácil realizar el juego de que observaron?, ¿Qué habilidades desarrollarán para ganar en el juego?,etc➤ Propósito y organización: La docente comunica el propósito de la sesión; niños hoy nos divertiremos jugando a las tumbalatas.<ul style="list-style-type: none">• Normas de convivencia.<ul style="list-style-type: none">Escuchamos con atención demostrando respetoEsperamos nuestro turno para jugarRespetamos a nuestros compañeros y compañeras.Nos ayudamos y animamos todos.Aplaudimos al ganador o ganadora.
DESARROLLO
<ul style="list-style-type: none">➤ Gestión y acompañamiento <p>Antes del juego</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Salimos al patio ordenadamente.✓ Nos ponemos en círculo y establecemos los acuerdos previos al juego✓ La maestra arma la torre de latas:¿Qué observan?,¿Cuántas latas hay?,¿Qué haremos para que se caiga las latas?, ¿Con qué tumbaremos las latas?, ¿Dónde anotaremos los puntos?,¿De dónde lanzaremos la pelota?, etc✓ Se establecen los acuerdos y turnos de juego por sorteo.✓ Se ponen en orden según el sorteo que salieron✓ Se prevee la pelota y la maestra da la muestra de juego

Durante el juego

- ✓ La maestra da a conocer detalladamente las reglas del juego y la vez se cerciora si han entendido, generándole algunas preguntas.
- ✓ Los jugadores se colocan en orden según el sorteo
- ✓ Desde una línea marcada lanza la pelota uno por uno para tumbar la lata y la maestra anota los puntos en una tabla.
- ✓ La niña o niño que tumba la lata va armando las latas caídas contando de uno en uno.
- ✓ Los niños y niñas realizan dicho juego una y otra vez, gana el juego quien acumuló más cantidad de puntos.

Después del juego

La docente realiza las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Qué les pareció el juego?
- ✓ ¿Cómo se sintieron al momento de jugar?
- ✓ ¿Qué emociones sintieron cuando no les fue bien en el juego?
- ✓ ¿Qué movimientos realizaron durante el juego?
- ✓ ¿Por qué algunos se cayeron al momento de correr?
- ✓ ¿Por qué algunos se tropezaron al momento de correr?
- ✓ ¿Por qué algunos se no tumbaron ni una lata?
- ✓ ¿Pueden seguir practicando el juego en sus casas? ¿Por qué?
- ✓ La maestra explica con palabras simples sobre precisión, movimiento y equilibrio.

CIERRE

- ✓ Reflexión de la actividad
- ✓ Validar el cumplimiento del propósito
- ✓ Validar los acuerdos de convivencia

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
Afianzar los movimientos corporales (psicomotricidad gruesa y fina) al momento de saltar, desplazarse y lanzar la pelota de un lugar para tumbar las latas.	Algunos niños y niñas se no pudieron tumbar ni una lata por falta de precisión y direccionalidad

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ✓ Currículo Nacional de la EBR
- ✓ Rutas del aprendizaje
- ✓ Tesis de Roos Mery Cayetano

VIII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

- ✓ Lista de cotejo

FIRMA DEL DOCENTE TUTOR

Instrumento de evaluación: Lista de Cotejo

I.-DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : Villa Castilla.
I.E. : N° 32221 – Villa Castilla.
GRADO :
DIRECTOR (A) : Edmundo Narcizo Mariano
DOCENTE DE AULA : Rosalía Tarazona Valverde
FECHA :
ESTUDIANTE :

ITEMS		SI	NO
Movimientos simples			
1.	¿Se traslada correctamente al caminar?		
2.	¿Corre sin dificultades a una distancia corta?		
3.	¿Corre sin dificultades a una distancia media?		
4.	¿Corre sin dificultades a una distancia larga?		
5.	¿Aplica velocidad coordinada y coherente al realizar ejercicios de caminar, saltar, correr, jugar?		
6.	¿Realiza ejercicios y juegos de saltos simples, de manera coordinada?		
7.	¿Repite con facilidad los saltos simples que realiza la maestra o un adulto?		
8.	¿Atrapa la pelota con facilidad?		
9.	¿Muestra equilibrio al patear la pelota?		
Movimientos Complejos			
10	¿Agarra los lápices, colores, plumones, crayones de manera correcta?		
11	¿Realiza trazos de acuerdo al patrón establecido?		
12	¿Realiza trabajos manuales, así como embolillados, rasgados, punteados, trazos, cortes con facilidad?		
13	¿Pinta los dibujos con direccionalidad adecuada?		
14	¿Realiza modelados de figuras de acuerdo a la muestra?		
15	¿Realiza dibujos simples de acuerdo a la muestra?		

Nota. Elaboración propia.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. : 32221 - Villa Castilla

1.2. Lugar : Aparicio Pomares

1.3. Edad : 3 4 y 5 años

1.4. Aula : Única

1.5. Estudiante : 15

1.6. Área : Psicomotricidad

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos jugando a las canicas

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Planificar la actividad ✓ Acondicionar el espacio para realizar el juego. ✓ Proporcionamos canicas 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Canicas ✓ Patio de la escuela u otro

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Igualdad de genero	Respeto mutuo	Promueve la igualdad entre varones y mujeres	Los niños y niñas realizan el juego sin discriminación.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades, motrices básicas como: correr, saltar, trepar, rodar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, muestra predominio y mayor control de su cuerpo	Realiza acciones motrices finas, pues usan las manos y los dedos para introducir las canicas al hoyo.	Lista de cotejo

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<ul style="list-style-type: none">➤ Motivación, interés e incentivo: Se realiza las actividades permanentes.➤ La Prof. muestra las canicas al frente de todos los niños y niñas.➤ Seguidamente, pregunta: ¿Qué observan?, ¿Para qué sirve?, ¿Qué juego podríamos realizar con el material que observan?,¿Cómo fue el juego que hicieron?, etc.➤ La maestra entrega a cada niño o niña y pide que exploren el juego con las canicas de manera libre.➤ Saberes previos: La docente pregunta, ¿Qué tipo de juego podemos hacer con las canicas?, ¿si hacemos un hueco en el suelo y de una distancia aproximada lo podemos introducir o meter al hueco?,¿cómo harían chocar las canicas de sus compañeros de una distancia hacia otra?,etc➤ Problematización o conflicto cognitivo: La maestra pregunta:¿Cómo se llamará el juego que realizaremos el día de hoy?;se espera que todos los niños y niñas participen, ¿Será fácil realizar el juego de las canicas?, ¿Qué habilidades desarrollarán durante el juego?,etc➤ Propósito y organización: La docente comunica el propósito de la sesión; niños hoy nos divertiremos jugando a las canicas.<ul style="list-style-type: none">• Normas de convivencia.<ul style="list-style-type: none">Escuchamos con atención demostrando respetoEsperamos nuestro turno para jugarRespetamos a nuestros compañeros y compañeras.Nos ayudamos y animamos todos.Aplaudimos al ganador o ganadora.
DESARROLLO
<ul style="list-style-type: none">➤ Gestión y acompañamiento <p>Antes del juego</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Nos dirigimos al patio de manera ordenada✓ Nos ponemos en círculo y establecemos los acuerdos previos al juego✓ La maestra hace un hoyo mediano en el patio y traza una línea a una distancia aproximada y luego pregunta:¿Qué observan?,¿Para qué creen que hice el hoyo?,¿Para qué tracé la línea?. Se espera que los niños y niñas respondan.✓ Luego la docente explica para qué son los hoyos y las líneas.✓ Se establecen los acuerdos y turnos de juego por sorteo.✓ Se ponen en orden según el sorteo que salieron.

Durante el juego

- ✓ La maestra da a conocer detalladamente las reglas del juego y a la vez se cerciora si han entendido, generándole algunas preguntas.
- ✓ Los jugadores se colocan en orden según el sorteo
- ✓ Desde una línea marcada la maestra lanza suavemente la canica tratando de hacer ingresar al hoyo, eso lo hace como muestra.
- ✓ Luego los niños y niñas realizan el juego por turnos y equipos.
- ✓ La maestra va anotando quienes introducen las canicas en el hoyo y quiénes no.
- ✓ Los niños y niñas realizan dicho juego una y otra vez, gana el juego quien introduce más veces la canica en el hoyo.

Después del juego

La docente realiza las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Qué les pareció el juego?
- ✓ ¿Cómo se sintieron al momento de jugar?
- ✓ ¿Qué emociones sintieron cuando no les fue bien en el juego?
- ✓ ¿Qué movimientos realizaron durante el juego?
- ✓ ¿Por qué algunos tuvieron dificultades para introducir las canicas al hoyo?
- ✓ ¿Qué creen que les faltó para introducir las canicas al hoyo?
- ✓ ¿Pueden seguir practicando el juego en sus casas? ¿Por qué?
- ✓ La maestra explica con palabras simples sobre precisión y direccionalidad
- ✓ Retornan al salón y les pide que grafiquen en sus cuadernos el juego que realizaron.
- ✓ Dibujan la cantidad de canicas que introdujeron.

CIERRE

- ✓ Reflexión de la actividad
- ✓ Validar el cumplimiento del propósito
- ✓ Validar los acuerdos de convivencia

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
Afianzar los movimientos corporales (psicomotricidad fina) al momento de lanzar la canica con la intención de introducir al hoyo	Algunos niños y niñas tuvieron dificultades para introducir la canica al hoyo.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ✓ Currículo Nacional de la EBR
- ✓ Rutas de Aprendizaje
- ✓ Tesis

VIII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

- ✓ Lista de cotejo

FIRMA DEL DOCENTE TUTOR

Instrumento de evaluación: Lista de Cotejo

I.-DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : Villa Castilla.
I.E. : N° 32221 – Villa Castilla.
GRADO :
DIRECTOR (A) : Edmundo Narcizo Mariano
DOCENTE DE AULA : Rosalía Tarazona Valverde
FECHA :
ESTUDIANTE :

ITEMS		SI	NO
Movimientos simples			
1.	¿Se traslada correctamente al caminar?		
2.	¿Corre sin dificultades a una distancia corta?		
3.	¿Corre sin dificultades a una distancia media?		
4.	¿Corre sin dificultades a una distancia larga?		
5.	¿Aplica velocidad coordinada y coherente al realizar ejercicios de caminar, saltar, correr, jugar?		
6.	¿Realiza ejercicios y juegos de saltos simples, de manera coordinada?		
7.	¿Repite con facilidad los saltos simples que realiza la maestra o un adulto?		
8.	¿Atrapa la pelota con facilidad?		
9.	¿Muestra equilibrio al patear la pelota?		
Movimientos Complejos			
10	¿Agarra los lápices, colores, plumones, crayones de manera correcta?		
11	¿Realiza trazos de acuerdo al patrón establecido?		
12	¿Realiza trabajos manuales, así como embolillados, rasgados, punteados, trazos, cortes con facilidad?		
13	¿Pinta los dibujos con direccionalidad adecuada?		
14	¿Realiza modelados de figuras de acuerdo a la muestra?		
15	¿Realiza dibujos simples de acuerdo a la muestra?		

Nota. Elaboración propia.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. : 32221 - Villa Castilla

1.2. Lugar : Aparicio Pomares

1.3. Edad : 3 4 y 5 años

1.4. Aula : Única

1.5. Estudiante : 15

1.6. Área : Psicomotricidad

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: La gallinita ciega es nuestro juego preferido

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Planificar la actividad ✓ Acondicionar el espacio para realizar el juego. ✓ Preparar el material para vendar los ojos a la gallinita ciega. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Material para tapar los ojos de la gallinita ciega. ✓ Patio de la escuela u otro

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Igualdad de genero	Respeto mutuo	Promueve la igualdad entre varones y mujeres	Los niños y niñas realizan el juego sin distinción alguna

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades, motrices básicas como: correr, saltar, trepar, rodar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, muestra predominio y mayor control de su cuerpo.	Realiza acciones motrices básicas, coordina movimientos para poder desplazarse, realizar saltos, correr y trotar al momento de escapar para no dejarse atrapar por la gallinita ciega.	Lista de cotejo

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<ul style="list-style-type: none">➤ Motivación, interés e incentivo: Se realiza las actividades permanentes.➤ La Prof. muestra un vídeo del juego de la gallinita ciega.➤ Seguidamente, pregunta: ¿Qué observaron en el video?, ¿Qué emoción les causó?, ¿Les gustó el juego?, ¿Alguna vez jugaron el juego que acaban de ver?, etc.➤ Saberes previos: La docente pregunta, ¿Saben cómo se llaman el juego que observaron?, ¿Qué harán para no dejarse atrapar por la gallinita ciega?, ¿Qué pasará si se dejan atrapar 'por la gallinita ciega?', etc➤ Problematización o conflicto cognitivo: La maestra pregunta: ¿Por qué el juego se llamará gallinita ciega?; se espera que todos los niños y niñas participen, ¿Será fácil realizar el juego de la gallinita ciega?, ¿Qué habilidades desarrollarán durante el juego?, etc➤ Propósito y organización: La docente comunica el propósito de la sesión; niños hoy nos divertiremos jugando a la gallinita ciega con la finalidad de mejorar la motricidad gruesa.<ul style="list-style-type: none">• Normas de convivencia.<ul style="list-style-type: none">Escuchamos con atención demostrando respetoEsperamos nuestro turno para jugarRespetamos a nuestros compañeros y compañeras.Nos ayudamos y animamos todos.
DESARROLLO
<ul style="list-style-type: none">➤ Gestión y acompañamiento <p>Antes del juego</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Nos trasladamos al patio de manera ordenada✓ Nos ponemos en círculo y establecemos los acuerdos previos al juego✓ La maestra hace la muestra del juego, para ello ella misma se pone como gallinita ciega. Los niños molestan, la maestra trata de atraparlos.✓ Se realiza el sorteo para que empieza a ser la gallinita ciega.✓ La maestra brinda las indicaciones y recomendaciones para iniciar el juego. <p>Durante el juego</p> <ul style="list-style-type: none">✓ La maestra coloca la venda sobre los ojos del niño o niña que salió sorteado para empezar siendo la gallinita ciega.✓ A la cuenta de 1,2 y 3 se inicia el juego. Todos los niños y niñas molestan a la gallinita ciega y ella tiene que esforzarse sin mirar para atrapar a uno de los niños y así evitar ser la gallinita.

<ul style="list-style-type: none"> ✓ En dicho juego los niños corren, saltan, trotan, caminan para evitar ser atrapados por la gallinita ciega. <p>Después del juego</p> <p>La docente realiza las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué les pareció el juego? ✓ ¿Cómo se sintieron al momento de jugar? ✓ ¿Qué emociones sintieron cuando no les fue bien en el juego? ✓ ¿Qué movimientos realizaron durante el juego? ✓ ¿Por qué algunos se cayeron, tropezaron durante el juego? ✓ ¿Pueden seguir practicando el juego en sus casas? ¿Por qué? ✓ La maestra explica con palabras simples sobre movimientos y motricidad gruesa ✓ Retornan al salón y les pide que grafiquen en sus cuadernos el juego que realizaron. ✓ Dibujan en sus cuadernos a la gallinita ciega.
CIERRE
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reflexión de la actividad ✓ Validar el cumplimiento del propósito ✓ Validar los acuerdos de convivencia

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
Afianzar los movimientos corporales (psicomotricidad gruesa) al momento de escapar corren, saltan, trotan, caminan	Algunos niños y niñas tuvieron dificultades ya que se tropezaron, cayeron y se chocan entre compañeros.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ✓ Currículo Nacional
- ✓ Rutas del aprendizaje
- ✓ Tesis

VIII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

- ✓ Lista de cotejo

FIRMA DEL DOCENTE TUTOR

Instrumento de evaluación: Lista de Cotejo

I.-DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : Villa Castilla.
I.E. : N° 32221 – Villa Castilla.
GRADO :
DIRECTOR (A) : Edmundo Narcizo Mariano
DOCENTE DE AULA : Rosalía Tarazona Valverde
FECHA :
ESTUDIANTE :

ITEMS		SI	NO
Movimientos simples			
1.	¿Se traslada correctamente al caminar?		
2.	¿Corre sin dificultades a una distancia corta?		
3.	¿Corre sin dificultades a una distancia media?		
4.	¿Corre sin dificultades a una distancia larga?		
5.	¿Aplica velocidad coordinada y coherente al realizar ejercicios de caminar, saltar, correr, jugar?		
6.	¿Realiza ejercicios y juegos de saltos simples, de manera coordinada?		
7.	¿Repite con facilidad los saltos simples que realiza la maestra o un adulto?		
8.	¿Atrapa la pelota con facilidad?		
9.	¿Muestra equilibrio al patear la pelota?		
Movimientos Complejos			
10	¿Agarra los lápices, colores, plumones, crayones de manera correcta?		
11	¿Realiza trazos de acuerdo al patrón establecido?		
12	¿Realiza trabajos manuales, así como embolillados, rasgados, punteados, trazos, cortes con facilidad?		
13	¿Pinta los dibujos con direccionalidad adecuada?		
14	¿Realiza modelados de figuras de acuerdo a la muestra?		
15	¿Realiza dibujos simples de acuerdo a la muestra?		

Nota. Elaboración propia.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. : 32221 - Villa Castilla

1.2. Lugar : Aparicio Pomares

1.3. Edad : 3 4 y 5 años

1.4. Aula : Única

1.5. Estudiante : 15

1.6. Área : Psicomotricidad

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos jugando con la cometa

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Planificar la actividad ✓ Acondicionar el espacio para realizar el juego. ✓ Preparar los materiales 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cometa ✓ Hilo o pita para hacer volar la cometa

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Igualdad de genero	Respeto mutuo	Promueve la igualdad entre varones y mujeres	Los niños y niñas realizan el juego sin discriminación entre pares.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades, motrices básicas como: agarrar, lanzar o tirar objetos explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, muestra predominio y mayor control de su cuerpo.	Realiza acciones motrices básicas y coordina movimientos finos y gruesos	Lista de cotejo

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<ul style="list-style-type: none">➤ Motivación, interés e incentivo: Se realiza las actividades de apertura➤ La maestra muestra la cometa a los niños y niñas➤ Luego, pregunta: ¿Qué observan?, ¿Cómo se llama el material?, ¿Para qué sirve?, ¿Alguna vez jugaron con este material?, etc.➤ Saberes previos: La docente pregunta, ¿Cómo se llama el material que observan?, ¿Qué se necesita para hacer volar la cometa?, etc➤ Problematicación o conflicto cognitivo: La maestra pregunta: ¿Qué habilidades se desarrolla con el juego de la cometa?; se espera que todos los niños y niñas participen, ¿Qué acciones hay que hacer para que nuestro cometa pueda volar por el espacio?, etc➤ Propósito y organización: La docente comunica el propósito de la sesión; niños y niñas, hoy aprenderemos jugar a la cometa para mejorar la motricidad fina y gruesa.<ul style="list-style-type: none">• Normas de convivencia.<ul style="list-style-type: none">Escuchamos con atención demostrando respetoEsperamos nuestro turno para jugarRespetamos a nuestros compañeros y compañeras.Nos ayudamos y animamos todos.
DESARROLLO
<ul style="list-style-type: none">➤ Gestión y acompañamiento <p>Antes del juego</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Nos dirigimos al lugar adecuado, en un espacio grande libre y donde pueda correr viento para que pueda volar la cometa✓ Nos ponemos en ronda y establecemos los acuerdos previos al juego✓ La maestra demuestra el juego, para ello se ubica de manera apropiada y empieza a tratar de que la cometa se levanta hacia el espacio. Cuando la cometa está arriba corre, jala el cordel, suelta y reduce para que los niños se empoderen de cómo se juega con la cometa.✓ Luego cada niño y niña se ubican en espacios distantes y allí prueban hacer volar sus cometas. <p>Durante el juego</p> <ul style="list-style-type: none">✓ La maestra separa por grupos a los niños, tomando en la distancia adecuada de tal manera que no se lastimen con el material o no se enredan sus cometas.✓ Todos los niños y niñas al mismo tiempo tratan de hacer volar sus cometas, la maestra registra los

<p>logros en una lista de cotejo.</p> <p>✓ Realizan dicho juego reiteradas veces hasta lograr el propósito de aprender a hacer volar y jugar con la cometa.</p> <p>Después del juego</p> <p>La docente realiza las siguientes interrogantes:</p> <p>✓ ¿Qué les pareció el juego?</p> <p>✓ ¿Cómo se sintieron al momento de jugar?</p> <p>✓ ¿Qué emociones sintieron cuando sus cometas empezaron a bolar?</p> <p>✓ ¿Qué emociones sintieron cuando no les fue bien en el juego?</p> <p>✓ ¿Qué movimientos realizaron durante el juego de la cometa?</p> <p>✓ ¿Por qué algunos no pudieron lograr hacer bolar sus cometas?</p> <p>✓ ¿Por qué algunos se tropezaron al momento de correr?</p> <p>✓ ¿Pueden seguir practicando el juego de la cometa en sus casas? ¿Por qué?</p> <p>✓ La maestra explica con palabras simples sobre movimientos y motricidad fina y gruesa</p> <p>✓ Retornan al salón y les pide que grafiquen en sus cuadernos el juego que realizaron.</p> <p>✓ Entrega figuras de cometas de distintos tamaños para que peguen en sus cuadernos y haga una secuencia de figuras por tamaño.</p>
CIERRE
<p>✓ Reflexión de la actividad</p> <p>✓ Validar el cumplimiento del propósito</p> <p>✓ Validar los acuerdos de convivencia</p>

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
Afianzar los movimientos finos y gruesos al momento de hacer volar la cometa, correr, saltar, etc	Algunos niños y niñas tuvieron dificultades ya que no pudieron hacer volar la cometa, otros se tropezaron cuando estuvieron corriendo.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ✓ Currículo Nacional
- ✓ Rutas del aprendizaje
- ✓ Tesis

VIII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

- ✓ Lista de cotejo

FIRMA DEL DOCENTE TUTOR

Instrumento de evaluación: Lista de Cotejo

I.-DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : Villa Castilla.
I.E. : N° 32221 – Villa Castilla.
GRADO :
DIRECTOR (A) : Edmundo Narcizo Mariano
DOCENTE DE AULA : Rosalía Tarazona Valverde
FECHA :
ESTUDIANTE :

ITEMS		SI	NO
Movimientos simples			
1.	¿Se traslada correctamente al caminar?		
2.	¿Corre sin dificultades a una distancia corta?		
3.	¿Corre sin dificultades a una distancia media?		
4.	¿Corre sin dificultades a una distancia larga?		
5.	¿Aplica velocidad coordinada y coherente al realizar ejercicios de caminar, saltar, correr, jugar?		
6.	¿Realiza ejercicios y juegos de saltos simples, de manera coordinada?		
7.	¿Repite con facilidad los saltos simples que realiza la maestra o un adulto?		
8.	¿Atrapa la pelota con facilidad?		
9.	¿Muestra equilibrio al patear la pelota?		
Movimientos Complejos			
10	¿Agarra los lápices, colores, plumones, crayones de manera correcta?		
11	¿Realiza trazos de acuerdo al patrón establecido?		
12	¿Realiza trabajos manuales, así como embolillados, rasgados, punteados, trazos, cortes con facilidad?		
13	¿Pinta los dibujos con direccionalidad adecuada?		
14	¿Realiza modelados de figuras de acuerdo a la muestra?		
15	¿Realiza dibujos simples de acuerdo a la muestra?		

Nota. Elaboración propia

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. : 32221 - Villa Castilla

1.2. Lugar : Aparicio Pomares

1.3. Edad : 3 4 y 5 años

1.4. Aula : Única

1.5. Estudiante : 15

1.6. Área : Psicomotricidad

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos jugando con el trompo

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Planificar la actividad ✓ Elegir y acondicionar el espacio para realizar el juego. ✓ Preparar los materiales 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ trompo ✓ Hilo o pita para hacer bailar el trompo

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Igualdad de genero	Respeto mutuo	Promueve la igualdad entre varones y mujeres	Los niños y niñas realizan el juego sin discriminación ni distinción alguna

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades, motrices básicas como: agarrar un material, ovillar y lanzar el objeto, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, muestra predominio y mayor control de su cuerpo.	Realiza acciones motrices básicas y coordina movimientos finos.	Lista de cotejo

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<ul style="list-style-type: none">➤ Motivación, interés e incentivo: Se realiza las actividades permanentes.➤ La maestra muestra el trompo frente a los niños y niñas.➤ Luego, pregunta: ¿Qué observan?, ¿Cómo se llama el material?, ¿Para qué sirve?, ¿Quiénes juegan con el trompo?, etc.➤ Saberes previos: La docente pregunta, ¿Alguna vez jugaron con el trompo?, ¿Pudieron hacer bailar el trompo?, ¿Con qué se hace bailar el trompo?, etc➤ Problematicación o conflicto cognitivo: La maestra pregunta: ¿Qué habilidades se desarrolla con el juego trompo?; se espera que todos los niños y niñas participen, ¿Será fácil hacer bailar el trompo?, ¿Saben recoger el trompo del suelo bailando?, etc➤ Propósito y organización: La docente comunica el propósito de la sesión; niños hoy aprenderemos y nos divertiremos jugando a la cometa, con ello mejoraremos nuestra motricidad fina y gruesa.<ul style="list-style-type: none">• Normas de convivencia.<ul style="list-style-type: none">Escuchamos con atención demostrando respetoEsperamos nuestro turno para jugarRespetamos a nuestros compañeros y compañeras.Nos ayudamos y animamos todos.
DESARROLLO
<ul style="list-style-type: none">➤ Gestión y acompañamiento <p>Antes del juego</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Nos dirigimos al patio de manera ordenada✓ Nos ponemos en ronda y establecemos los acuerdos previos al juego✓ La maestra hace la muestra del juego, para ello se pone al centro de la ronda grande y empieza a ovillar el trompo con la soguilla y luego tira del hilo para que el trompo baile. Los niños observan,✓ Luego cada niño y niña ovillan sus trompos paso a paso e inician hacer bailar sus trompos a manera de prueba. <p>Durante el juego</p> <ul style="list-style-type: none">✓ La maestra separa por grupos a los niños, tomando en la distancia adecuada de tal manera que no se lastimen con el material.✓ En grupos y por turnos hacen bailar los trompos, la maestra registra los logros en una lista de cotejo.✓ Realizan dicho juego reiteradas veces hasta lograr avanzar en hacer bailar el trompo.

<p>Después del juego</p> <p>La docente realiza las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué les pareció el juego? ✓ ¿Cómo se sintieron al momento de jugar? ✓ ¿Qué emociones sintieron cuando no les fue bien en el juego? ✓ ¿Qué movimientos realizaron durante el juego del trompo? ✓ ¿Por qué algunos no pudieron lograr hacer bailar el trompo? ✓ ¿Por qué algunos no pudieron ovillar el trompo? ✓ ¿Pueden seguir practicando el juego en sus casas? ¿Por qué? ✓ La maestra explica con palabras simples sobre movimientos y motricidad fina ✓ Retornan al salón y les pide que grafiquen en sus cuadernos el juego que realizaron. ✓ Grafican el trompo y lo colorean.
CIERRE
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reflexión de la actividad ✓ Validar el cumplimiento del propósito ✓ Validar los acuerdos de convivencia

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
Afianzar los movimientos finos (psicomotricidad fina) al momento de ovillar el trompo y hacer bailar	Algunos niños y niñas tuvieron dificultades ya que no pudieron ovillar el trompo ni tampoco hacer bailar.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ✓ Currículo Nacional
- ✓ Rutas del aprendizaje
- ✓ Tesis

VIII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

- ✓ Lista de cotejo

FIRMA DEL DOCENTE TUTOR

Instrumento de evaluación: Lista de Cotejo

I.-DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : Villa Castilla.
I.E. : N° 32221 – Villa Castilla.
GRADO :
DIRECTOR (A) : Edmundo Narcizo Mariano
DOCENTE DE AULA : Rosalía Tarazona Valverde
FECHA :
ESTUDIANTE :

ITEMS		SI	NO
Movimientos simples			
1.	¿Se traslada correctamente al caminar?		
2.	¿Corre sin dificultades a una distancia corta?		
3.	¿Corre sin dificultades a una distancia media?		
4.	¿Corre sin dificultades a una distancia larga?		
5.	¿Aplica velocidad coordinada y coherente al realizar ejercicios de caminar, saltar, correr, jugar?		
6.	¿Realiza ejercicios y juegos de saltos simples, de manera coordinada?		
7.	¿Repite con facilidad los saltos simples que realiza la maestra o un adulto?		
8.	¿Atrapa la pelota con facilidad?		
9.	¿Muestra equilibrio al patear la pelota?		
Movimientos Complejos			
10	¿Agarra los lápices, colores, plumones, crayones de manera correcta?		
11	¿Realiza trazos de acuerdo al patrón establecido?		
12	¿Realiza trabajos manuales, así como embolillados, rasgados, punteados, trazos, cortes con facilidad?		
13	¿Pinta los dibujos con direccionalidad adecuada?		
14	¿Realiza modelados de figuras de acuerdo a la muestra?		
15	¿Realiza dibujos simples de acuerdo a la muestra?		

Nota. Elaboración propia.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. : 32221 - Villa Castilla

1.2. Lugar : Aparicio Pomares

1.3. Edad : 3 4 y 5 años

1.4. Aula : Única

1.5. Estudiante : 15

1.6. Área : Psicomotricidad

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Nos encanta jugar con el aro

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Planificar la actividad ✓ Elegir y acondicionar el espacio para realizar el juego. ✓ Preparar los materiales 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aro de plástico ✓ Soporte para sostener el aro para que no se cae al momento de rodar.

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Igualdad de genero	Respeto mutuo	Promueve la igualdad entre varones y mujeres	Los niños y niñas realizan el juego sin distinción alguna

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades, motrices básicas y complejas como: correr, caminar rodar, mantener equilibrio explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, muestra predominio y mayor control de su cuerpo.	Realiza acciones motrices básicas y coordina movimientos finos y gruesos, coordinación motora y equilibrio corporal.	Lista de cotejo

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<ul style="list-style-type: none">➤ Motivación, interés e incentivo: Se realiza las actividades de apertura.➤ La maestra presenta un video en donde los niños y niñas están desarrollando juegos con el aro, ula ula y mostrando diversas habilidades motrices.➤ Luego, pregunta: ¿Qué observan?, ¿Qué les parece el juego?, ¿Para qué sirve?, ¿Pueden realizar el juego que observaron?, etc.➤ Saberes previos: La profesora pregunta, ¿Cómo se llama el material con el que jugaron los niños y niñas?, ¿Creen Uds. que podrán realizar dicho juego?, ¿Alguna vez Uds. jugaron con el aro?, etc➤ Problematicación o conflicto cognitivo: La maestra pregunta: ¿Qué habilidades podrían desarrollar con el juego del aro?; se espera que todos los niños y niñas participen, ¿Será fácil hacer girar el aro con la mano?, ¿Será fácil saltar de un aro hacia otro?, etc➤ Propósito y organización: La docente comunica el propósito de la sesión; niños hoy aprenderemos jugar al aro para fortalecer la motricidad gruesa y el equilibrio corporal.<ul style="list-style-type: none">• Normas de convivencia. Nos escuchamos todos con atención, Mostramos respeto ante todo y todos. Esperamos nuestro turno para jugar Nos ayudamos y animamos todos.
DESARROLLO
<ul style="list-style-type: none">➤ Gestión y acompañamiento <p>Antes del juego</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Nos dirigimos al patio de manera ordenada✓ Nos ubicamos en ronda y establecemos los acuerdos previos al juego✓ La maestra hace presenta en papelote el juego como muestra y explica.✓ Luego cada niño y niña a manera de previa tratan libremente ejecutar el juego o movimiento que está en el papelote, para ello la maestra entrega los aros a cada estudiante. <p>Durante el juego</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Los niños y niñas, previa indicación de la maestra ejecutan los juegos o movimientos, para lo cual la maestra da la muestra. El juego 1 consiste en mover el aro con la muñeca derecha y luego hacer pasar a la otra muñeca sin parar de girar el aro. Eso lo realizan varias veces.✓ El juego o movimiento 2, es mover el aro o la ula ula con el cuello, primero lo hacen suavemente y luego más rápido, conforme van mejorando.

<ul style="list-style-type: none"> ✓ El juego 3 es por grupos, en la que saltan de un aro hacia otro en filas a manera de competencia, gana el que llega primero. ✓ La maestra registra los avances y dificultades en una lista de cotejo. <p>Después del juego</p> <p>La docente realiza las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué les pareció el juego? ✓ ¿Cómo se sintieron al momento de jugar? ✓ ¿Qué emociones sintieron cuando no les fue bien en el juego? ✓ ¿Qué movimientos realizaron durante el juego con el aro? ✓ ¿Por qué algunos no pudieron hacer girar el aro con las manos o el cuello? ✓ ¿Cómo se sintieron cuando ganaron en el juego del salto en el aro? ✓ ¿Pueden seguir practicando el juego en sus casas? ¿Por qué? ✓ Todos vuelven al aula, de manera ordenada y organizada, la maestra pega los papelotes que mostró al inicio para que los niños y niñas puedan graficar. ✓ Además pide a cada estudiante que grafique el juego que más le gustó con respecto al aro. ✓ Presenta una ficha gráfica para que los niños puedan repasar.
CIERRE
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reflexión de la actividad ✓ Validar el cumplimiento del propósito ✓ Validar los acuerdos de convivencia ✓ Generar preguntas de metacognición.

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
Afianzar los movimientos finos y gruesos, equilibrio corporal y coordinación motora.	Algunos niños y niñas tuvieron dificultades ya que no pudieron realizar el movimiento del aro con las muñecas, el cuello ni tampoco saltar de una ro hacia otro en el juego colectivo.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ✓ Currículo Nacional
- ✓ Rutas del aprendizaje
- ✓ Tesis

VIII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

- ✓ Lista de cotejo

FIRMA DEL DOCENTE TUTOR

Instrumento de evaluación: Lista de Cotejo

I.-DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : Villa Castilla.
I.E. : N° 32221 – Villa Castilla.
GRADO :
DIRECTOR (A) : Edmundo Narcizo Mariano
DOCENTE DE AULA : Rosalía Tarazona Valverde
FECHA :
ESTUDIANTE :

ITEMS		SI	NO
Movimientos simples			
1.	¿Se traslada correctamente al caminar?		
2.	¿Corre sin dificultades a una distancia corta?		
3.	¿Corre sin dificultades a una distancia media?		
4.	¿Corre sin dificultades a una distancia larga?		
5.	¿Aplica velocidad coordinada y coherente al realizar ejercicios de caminar, saltar, correr, jugar?		
6.	¿Realiza ejercicios y juegos de saltos simples, de manera coordinada?		
7.	¿Repite con facilidad los saltos simples que realiza la maestra o un adulto?		
8.	¿Atrapa la pelota con facilidad?		
9.	¿Muestra equilibrio al patear la pelota?		
Movimientos Complejos			
10	¿Agarra los lápices, colores, plumones, crayones de manera correcta?		
11	¿Realiza trazos de acuerdo al patrón establecido?		
12	¿Realiza trabajos manuales, así como embolillados, rasgados, punteados, trazos, cortes con facilidad?		
13	¿Pinta los dibujos con direccionalidad adecuada?		
14	¿Realiza modelados de figuras de acuerdo a la muestra?		
15	¿Realiza dibujos simples de acuerdo a la muestra?		

Nota. Elaboración propia.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. : 32221 - Villa Castilla

1.2. Lugar : Aparicio Pomares

1.3. Edad : 3 4 y 5 años

1.4. Aula : Única

1.5. Estudiante : 15

1.6. Área : Psicomotricidad

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos jugando al ratón y gato

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Planificar la actividad ✓ Elegir y acondicionar el espacio para realizar el juego. ✓ Preparar los materiales 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Protocolos de bioseguridad ✓ Marcador para hacer el círculo

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Igualdad de genero	Respeto mutuo	Promueve la igualdad entre varones y mujeres	Los niños y niñas realizan el juego sin ninguna discriminación

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades, motrices básicas y complejas como: correr, caminar, saltar, trotar, mantener equilibrio explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, muestra predominio y mayor control corporal	Realiza acciones motrices complejas y coordina movimientos finos y equilibrio corporal.	Lista de cotejo

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<ul style="list-style-type: none">➤ Motivación, interés e incentivo: Se da la bienvenida a los niños y niñas y se desarrolla las actividades de apertura.➤ La maestra presenta pregunta los estudiantes:¿Quién quiere ser el ratón?,¿Quién quiere ser el gato?, cuando ya están elegidos los niños como dichos animalitos, pregunta;¿Qué podemos hacer con los animalitos elegidos?, algunos niños mencionan:¡ Vamos a jugar...!➤ Saberes previos: La profesora pregunta, ¿Qué juego podemos hacer con los animalitos elegidos?, ¿Alguna vez jugaron al ratón y al gato?,¿Cómo se sintieron al momento de hacerlo?, etc➤ Problematicación o conflicto cognitivo: La maestra pregunta:¿Qué podrían aprender con el juego del ratón y el gato?;se espera que todos los niños y niñas respondan a la pregunta, ¿Por qué la mayoría de Uds. Quieren ser el gato?, etc➤ Propósito y organización: La docente comunica el propósito de la sesión; niños hoy nos divertiremos jugando al ratón y el gato, con dicho juego mejoraremos nuestra motricidad grueso y equilibrio corporal.<ul style="list-style-type: none">• Normas de convivencia. Nos escuchamos todos con atención, Mostramos respeto ante todo y todos. Esperamos nuestro turno para jugar Nos ayudamos y animamos todos. Mantenemos una distancia adecuada al momento de realizar los juegos
DESARROLLO
<ul style="list-style-type: none">➤ Gestión y acompañamiento <p>Antes del juego</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Nos dirigimos al patio de manera ordenada✓ Nos ubicamos en ronda y establecemos los acuerdos previos al juego✓ La maestra hace presenta en papelote el juego como muestra y explica.✓ Luego cada niño y niña a manera de previa tratan libremente ejecutar el juego o movimiento que está en el papelote, para ello la maestra entrega los aros a cada estudiante. <p>Durante el juego</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Se realiza el sorteo para que hagan el papel de ratón y gato✓ Se realiza el juego a manera de práctica✓ Se realiza el juego por reiteradas ocasiones, hasta el turno les caiga a todos.

Después del juego

La docente realiza las siguientes interrogantes:

- ✓ ¿Qué les pareció el juego?
- ✓ ¿Cómo se sintieron al momento de jugar?
- ✓ ¿Qué emociones sintieron cuando no les fue bien en el juego?
- ✓ ¿Qué movimientos realizaron durante el juego del ratón y el gato?
- ✓ ¿Por qué algunos fueron atrapados rápidamente?
- ✓ ¿Cómo se sintieron cuando les fue bien en el juego?
- ✓ ¿Pueden seguir practicando el juego en sus casas? ¿Por qué?
- ✓ Todos vuelven al aula, de manera ordenada, la maestra pega los papelotes que mostró al inicio para que los niños y niñas puedan graficar.
- ✓ Además pide a cada estudiante que grafique el juego que más le gustó con respecto al ratón y gato.
- ✓ Presenta una ficha gráfica para que los niños puedan repasar.

CIERRE

- ✓ Reflexión de la actividad
- ✓ Validar el cumplimiento del propósito
- ✓ Validar los acuerdos de convivencia
- ✓ Generar preguntas de metacognición.

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
Afianzar los movimientos finos y gruesos, equilibrio corporal y coordinación motora.	Algunos niños y niñas tuvieron dificultades ya que no pudieron realizar algunos movimientos complejos en el juego colectivo

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ✓ Currículo Nacional
- ✓ Rutas del aprendizaje
- ✓ Tesis

VIII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

- ✓ Lista de cotejo

FIRMA DEL DOCENTE TUTOR

Instrumento de evaluación: Lista de Cotejo

I.-DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : Villa Castilla.
I.E. : N° 32221 – Villa Castilla.
GRADO :
DIRECTOR (A) : Edmundo Narcizo Mariano
DOCENTE DE AULA : Rosalía Tarazona Valverde
FECHA :
ESTUDIANTE :

ITEMS		SI	NO
Movimientos simples			
1.	¿Se traslada correctamente al caminar?		
2.	¿Corre sin dificultades a una distancia corta?		
3.	¿Corre sin dificultades a una distancia media?		
4.	¿Corre sin dificultades a una distancia larga?		
5.	¿Aplica velocidad coordinada y coherente al realizar ejercicios de caminar, saltar, correr, jugar?		
6.	¿Realiza ejercicios y juegos de saltos simples, de manera coordinada?		
7.	¿Repite con facilidad los saltos simples que realiza la maestra o un adulto?		
8.	¿Atrapa la pelota con facilidad?		
9.	¿Muestra equilibrio al patear la pelota?		
Movimientos Complejos			
10	¿Agarra los lápices, colores, plumones, crayones de manera correcta?		
11	¿Realiza trazos de acuerdo al patrón establecido?		
12	¿Realiza trabajos manuales, así como embolillados, rasgados, punteados, trazos, cortes con facilidad?		
13	¿Pinta los dibujos con direccionalidad adecuada?		
14	¿Realiza modelados de figuras de acuerdo a la muestra?		
15	¿Realiza dibujos simples de acuerdo a la muestra?		

Nota. Elaboración propia

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. : 32221 – Villa Castilla

1.2. Lugar : Aparicio Pomares

1.3. Edad : 3 4 y 5 años

1.4. Aula : Única

1.5. Estudiante : 15

1.6. Área : Psicomotricidad

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Competimos jugando a los encostalados

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pedimos a cada niño(a) que traigan un costal ✓ Verificamos el tamaño y comodidad del costal ✓ Acondicionar el espacio para realizar el juego. ✓ Proporcionamos los costales a cada niño 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Costal apropiado para los niños y niñas ✓ Tiza para marcar el punto de salida y llegada ✓ Instrumento para evaluar o registrar los logros y dificultades

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Igualdad de genero	Respeto mutuo	Promueve la igualdad entre varones y mujeres	Los niños y niñas realizan el juego sin discriminación.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades, motrices básicas como: correr, saltar, trepar, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, muestra predominio y mayor control de su cuerpo.	Realiza acciones motrices básicas, coordina movimientos para desplazarse, realizar saltos de un lugar hacia otro, a través del encostalado, que es un criterio para mejorar la motricidad	Lista de cotejo

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<ul style="list-style-type: none">➤ Motivación, interés e incentivo: Saluda amablemente a los niños y cantan una canción con movimientos➤ La Prof. muestra un video de juego de competencias de encostalados.➤ Seguidamente, pregunta: ¿Qué observan?, ¿Qué les pareció?, ¿Uds. podrían realizar el juego?, ¿Les gustaría ganar el juego?, se espera que los niños comenten sobre sus iniciativas, etc➤ Saberes previos: ¿Alguna vez jugaron al encostalado?, ¿cómo se sintieron?, ¿Es divertido el juego?, ¿por qué?.➤ Problematicación o conflicto cognitivo: ¿Para qué será bueno realizar el juego del encostalado?; se espera que todos los niños y niñas participen, ¿Será fácil realizar el juego ?, ¿Qué habilidades desarrollarán para ganar en el juego?, etc➤ Propósito y organización: La docente comunica el propósito de la sesión; niños hoy nos divertiremos jugando a los encostalados y veremos quienes son los campeones<ul style="list-style-type: none">• Normas de convivencia. Escuchamos con atención demostrando respeto Esperamos nuestro turno para jugar Respetamos a nuestros compañeros y compañeras. Nos ayudamos y animamos todos. Aplaudimos al ganador o ganadora.
DESARROLLO
<ul style="list-style-type: none">➤ Gestión y acompañamiento <p>Antes del juego</p> <ul style="list-style-type: none">✓ La maestra invita a todos salir al patio.✓ Nos ponemos en círculo y establecemos los acuerdos previos al juego.✓ La maestra arma ubica el espacio adecuado para el juego y traza la línea de partida y llegada, luego pregunta: ¿Qué observan?, ¿Cuántas líneas tracé?, ¿Para qué será las líneas que observan?, ¿Cómo vamos a correr o saltar por dicho espacio?, ¿Quiénes ganarán el juego?, ¿Desean hacer alguna prueba?, etc✓ Se forman parejas de competidores por sorteo✓ Se establecen los acuerdos y turnos de juego por sorteo.✓ Se ponen en orden según el sorteo que salieron✓ Se prevee los costales apropiados y la maestra da la muestra de juego

Durante el juego

- ✓ La maestra da a conocer detalladamente las reglas del juego y la vez se cerciora si han entendido, generándole algunas preguntas: ¿De dónde será la partida?, ¿Dónde será la llegada?, etc
- ✓ Los jugadores se colocan en orden según el sorteo
- ✓ Desde una línea marcada empieza la competencia a la cuenta de 3 y los demás motivan.
- ✓ La niña o niño que llega primero sin caerse gana el juego.
- ✓ Los niños y niñas realizan dicho juego una y otra vez, entre ganadores y perdedores

Después del juego

La docente realiza las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Qué les pareció el juego?
- ✓ ¿Cómo se sintieron al momento de jugar?
- ✓ ¿Qué emociones sintieron cuando no les fue bien en el juego?
- ✓ ¿Qué movimientos realizaron durante el juego?
- ✓ ¿Por qué algunos se cayeron al momento de saltar o correr?
- ✓ ¿Por qué algunos se tropezaron al momento de saltar?
- ✓ ¿Pueden seguir practicando el juego en sus casas? ¿Por qué?, ¿Cómo lo harían?
- ✓ La maestra invita a regresar al salón, donde dibujan lo que más les gustó del juego y lo colorean.

CIERRE

- ✓ Reflexión, la maestra realiza preguntas de metacognición: ¿Qué les pareció el juego?, ¿Cómo se sintieron durante el juego?, ¿les gustaría repetir el juego otra vez?, ¿Por qué?, etc
- ✓ Validar el cumplimiento del propósito
- ✓ Validar los acuerdos de convivencia

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
Afianzar los movimientos corporales (psicomotricidad gruesa) al momento de saltar, desplazarse y/o correr	Algunos niños y niñas se no pudieron saltar con el encostado pues se cayeron, tropezaron o lo hicieron muy lento.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ✓ Currículo Nacional de la EBR
- ✓ Rutas del aprendizaje
- ✓ Tesis de Roos Mery Cayetano

VIII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

- ✓ Lista de cotejo

FIRMA DEL DOCENTE TUTOR

Instrumento de evaluación: Lista de Cotejo

I.-DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : Villa Castilla.
I.E. : N° 32221 – Villa Castilla.
GRADO :
DIRECTOR (A) : Edmundo Narcizo Mariano
DOCENTE DE AULA : Rosalía Tarazona Valverde
FECHA :
ESTUDIANTE :

ITEMS		SI	NO
Movimientos simples			
1.	¿Se traslada correctamente al caminar?		
2.	¿Corre sin dificultades a una distancia corta?		
3.	¿Corre sin dificultades a una distancia media?		
4.	¿Corre sin dificultades a una distancia larga?		
5.	¿Aplica velocidad coordinada y coherente al realizar ejercicios de caminar, saltar, correr, jugar?		
6.	¿Realiza ejercicios y juegos de saltos simples, de manera coordinada?		
7.	¿Repite con facilidad los saltos simples que realiza la maestra o un adulto?		
8.	¿Atrapa la pelota con facilidad?		
9.	¿Muestra equilibrio al patear la pelota?		
Movimientos Complejos			
10	¿Agarra los lápices, colores, plumones, crayones de manera correcta?		
11	¿Realiza trazos de acuerdo al patrón establecido?		
12	¿Realiza trabajos manuales, así como embolillados, rasgados, punteados, trazos, cortes con facilidad?		
13	¿Pinta los dibujos con direccionalidad adecuada?		
14	¿Realiza modelados de figuras de acuerdo a la muestra?		
15	¿Realiza dibujos simples de acuerdo a la muestra?		

Nota. Elaboración propia.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. : 32221 - Villa Castilla

1.2. Lugar : Aparicio Pomares

1.3. Edad : 3 4 y 5 años

1.4. Aula : Única

1.5. Estudiante : 15

1.6. Área : Psicomotricidad

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos jugando con las sillas musicales

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Acondicionar el espacio adecuado con un espacio amplio para realizar el juego. ✓ Proporcionar las cantidades de sillas. ✓ .Disponer las sillas en forma de circulo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ sillas ✓ Patio de la escuela u otro ✓ Un aparato con música.

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Igualdad de genero	Respeto mutuo	Promueve la igualdad entre varones y mujeres	Los niños y niñas realizan el juego sin discriminación.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades, motrices básicas como: correr, saltar, trepar, rodar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, muestra predominio y mayor control de su cuerpo	Demuestra placer y disposición para realizar las actividades corporales.	Lista de cotejo

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<ul style="list-style-type: none">➤ Motivación, interés e incentivo: Se realiza las actividades permanentes.➤ La Prof. muestra las canicas al frente de todos los niños y niñas.➤ Seguidamente, pregunta: ¿Qué observan?, ¿Para qué sirve?, ¿Qué juego podríamos realizar con el material que observan?, ¿Cómo fue el juego que hicieron?, etc.➤ La maestra entrega a cada niño o niña y pide que exploren el juego con las canicas de manera libre.➤ Saberes previos: La docente pregunta, ¿Qué tipo de juego podemos hacer con las canicas?, ¿si hacemos un hueco en el suelo y de una distancia aproximada lo podemos introducir o meter al hueco?,¿cómo harían chocar las canicas de sus compañeros de una distancia hacia otra?,etc➤ Problematización o conflicto cognitivo: La maestra pregunta:¿Cómo se llamará el juego que realizaremos el día de hoy?;se espera que todos los niños y niñas participen, ¿Será fácil realizar el juego de las canicas?, ¿Qué habilidades desarrollarán durante el juego?,etc➤ Propósito y organización: La docente comunica el propósito de la sesión; niños hoy nos divertiremos jugando a las canicas.<ul style="list-style-type: none">• Normas de convivencia.<ul style="list-style-type: none">Escuchamos con atención demostrando respetoEsperamos nuestro turno para jugarRespetamos a nuestros compañeros y compañeras.Nos ayudamos y animamos todos.Aplaudimos al ganador o ganadora.
DESARROLLO
<ul style="list-style-type: none">✓ Gestión y acompañamiento <p>Antes del juego</p> <ul style="list-style-type: none">✓ La maestra da las indicaciones necesarias para realizar las siguientes actividades.✓ Nos dirigimos al patio de manera ordenada.✓ Se coloca varias sillas en un lugar adecuado respaldo con respaldo, la cantidad de sillas en forma de un círculo.✓ y luego pregunta:¿Qué aremos con las sillas?,¿Para qué creen que hice el circulo?,¿Qué actividad realizaremos? Se espera que los niños y niñas respondan.✓ Luego la docente explica cómo se sintieron durante el juego.✓ Se establecen los acuerdos y turnos de juego por sorteo. <p>Durante el juego</p>

- ✓ La maestra da a conocer detalladamente las reglas del juego y a la vez se cerciora si han entendido, generándole algunas preguntas.
- ✓ La maestra enciende un equipo de sonido mientras tanto los alumnos deberán de bailar o caminar alrededor de las sillas.
- ✓ De repente la música deberá de detenerse y los jugadores deben buscar una silla donde tomar asiento, como hay una silla menos un jugador no podrá conseguir asiento y tendrá que abandonar el juego
- ✓ Los niños y niñas realizan dicho juego una y otra vez, gana el juego quien introduce más veces la canica en el hoyo.
- ✓ El juego debe repetirse y en cada oportunidad debe de quitarse una silla, y el último jugador que consigue sentarse será el ganador.

Después del juego

La docente realiza las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Qué les pareció el juego?
- ✓ ¿Cómo se sintieron al momento de bailar?
- ✓ ¿Qué emociones sintieron cuando no les fue bien en el juego?
- ✓ ¿Qué movimientos realizaron durante el juego?
- ✓ ¿Por qué algunos tuvieron dificultades para poder bailar con mucha alegría la música?
- ✓ ¿Qué creen que les faltó para moverse con mucha energía el baile?
- ✓ ¿Pueden seguir practicando el juego en sus casas? ¿Por qué?
- ✓ La maestra explica con palabras simples sobre precisión y direccionalidad
- ✓ Retornan al salón y les pide que grafiquen en sus cuadernos el juego que realizaron.
- ✓ Dibujan la cantidad de sillas que utilizaron.

CIERRE

- ✓ Reflexión de la actividad
- ✓ Validar el cumplimiento del propósito
- ✓ Validar los acuerdos de convivencia

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
Afianzar los movimientos corporales psicomotricidad fina y gruesa.	Algunos niños y niñas tuvieron dificultades para bailar al ritmo de la música.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ✓ Currículo Nacional de la EBR
- ✓ Rutas de Aprendizaje
- ✓ Tesis

VIII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

- ✓ Lista de cotejo

FIRMA DEL DOCENTE TUTOR

Instrumento de evaluación: Lista de Cotejo

I.-DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : Villa Castilla.
I.E. : N° 32221 – Villa Castilla.
GRADO :
DIRECTOR (A) : Edmundo Narcizo Mariano
DOCENTE DE AULA : Rosalía Tarazona Valverde
FECHA :
ESTUDIANTE :

ITEMS		SI	NO
Movimientos simples			
1.	¿Se traslada correctamente al caminar?		
2.	¿Corre sin dificultades a una distancia corta?		
3.	¿Corre sin dificultades a una distancia media?		
4.	¿Corre sin dificultades a una distancia larga?		
5.	¿Aplica velocidad coordinada y coherente al realizar ejercicios de caminar, saltar, correr, jugar?		
6.	¿Realiza ejercicios y juegos de saltos simples, de manera coordinada?		
7.	¿Repite con facilidad los saltos simples que realiza la maestra o un adulto?		
8.	¿Atrapa la pelota con facilidad?		
9.	¿Muestra equilibrio al patear la pelota?		
Movimientos Complejos			
10	¿Agarra los lápices, colores, plumones, crayones de manera correcta?		
11	¿Realiza trazos de acuerdo al patrón establecido?		
12	¿Realiza trabajos manuales, así como embolillados, rasgados, punteados, trazos, cortes con facilidad?		
13	¿Pinta los dibujos con direccionalidad adecuada?		
14	¿Realiza modelados de figuras de acuerdo a la muestra?		
15	¿Realiza dibujos simples de acuerdo a la muestra?		

Nota. Elaboración propia.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.** : 32221 - Villa Castilla
1.2. Lugar : Aparicio Pomares
1.3. Edad : 3 4 y 5 años
1.4. Aula : Única
1.5. Estudiante : 15
1.6. Área : Psicomotricidad
II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ¡Qué divertido es jugar a la salta soga!

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Planificar la actividad ✓ Acondicionar el espacio para realizar el juego. ✓ .Coordinar con los estudiantes si todos lo pueden realizar el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Soga. ✓ Un papelote con el juego ✓ Una tabla para registrar. ✓ Patio de la escuela u otro

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Búsqueda de la excelencia	Respeto mutuo	Promueve la igualdad entre varones y mujeres	Los niños y niñas realizan el juego sin distinción alguna

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades, motrices básicas como: correr, saltar, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, muestra predominio y mayor control de su cuerpo.	Realiza acciones motrices básicas, coordina movimientos para poder desplazarse, realizarse, correr y trotar al de realizar el salto.	Lista de cotejo

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<ul style="list-style-type: none">➤ Motivación, interés e incentivo: La maestra saluda y da la bienvenida a los estudiantes y realiza las actividades permanentes.➤ La Prof. muestra un vídeo de la salta soga y luego da las indicaciones necesarias para poder realizar el juego.➤ Seguidamente, pregunta: ¿Qué observaron en el video?, ¿Qué podemos hacer con la soga?, ¿Les gustó el juego?, ¿Alguna vez jugaron el juego que acaban de ver?, etc.➤ Saberes previos: La docente pregunta, ¿Saben cómo se llaman el juego que observaron?, ¿Qué harán para no tropezarse con la soga?, ¿De qué manera podrán saltar? Etc➤ Problematización o conflicto cognitivo: La maestra pregunta:¿Por qué en el juego no se puede pisar ni tocar la soga?;se espera que todos los niños y niñas participen, ¿Será fácil realizar el juego de la salta soga?, ¿Qué habilidades desarrollarán durante el juego?,etc➤ Propósito y organización: La docente comunica el propósito de la sesión; niños hoy nos divertiremos jugando el juego de la salta soga con la finalidad de mejorar la motricidad gruesa.<ul style="list-style-type: none">• Normas de convivencia.<ul style="list-style-type: none">Escuchamos con atención demostrando respetoEsperamos nuestro turno para jugarRespetamos a nuestros compañeros y compañeras.Nos ayudamos y animamos todos.
DESARROLLO
<ul style="list-style-type: none">➤ Gestión y acompañamiento <p>Antes del juego</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Nos trasladamos al patio de manera ordenada.✓ La maestra ordena halos estudiantes a formar grupos y trasladarse al lugar elegido.✓ Se realiza el sorteo para que empieza el juego.✓ La maestra brinda las indicaciones y recomendaciones para iniciar el juego. <p>Durante el juego</p> <ul style="list-style-type: none">✓ La maestra da indicaciones a dos estudiantes quienes se encargaran de mover la soga hacia al mismo lado y el otro integrante saltara en el medio sin pisar ni tocar la soga.✓ A la cuenta de 1,2 y 3 se inicia el juego. Todos los niños y niñas se ponen muy atentos para realizar el juego.✓ En dicho juego los niños corren, saltan, trotan, caminan para así estar atentos.

Después del juego

La docente realiza las siguientes interrogantes:

- ✓ ¿Qué les pareció el juego?
- ✓ ¿Cómo se sintieron al momento de jugar?
- ✓ ¿Qué emociones sintieron cuando no les fue bien en el juego?
- ✓ ¿Qué movimientos realizaron durante el juego?
- ✓ ¿Por qué algunos se cayeron, tropezaron durante el juego?
- ✓ ¿Les gustaría volver a jugarlos? ¿Por qué?
- ✓ La maestra explica con palabras simples sobre movimientos y motricidad gruesa
- ✓ Retornan al salón y les pide que grafiquen en sus cuadernos el juego que realizaron.
- ✓ Dibujan en sus cuadernos la actividad que realizaron.

CIERRE

- ✓ Reflexión de la actividad
- ✓ Validar el cumplimiento del propósito
- ✓ Validar los acuerdos de convivencia

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
Afianzar los movimientos corporales (psicomotricidad gruesa) al momento de escapar corren,saltan,trotan,caminan	Algunos niños y niñas tuvieron dificultades ya que se tropezaron, al momento de saltar.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ✓ Currículo Nacional
- ✓ Rutas del aprendizaje
- ✓ Tesis

VIII INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

- ✓ Lista de cotejo

FIRMA DEL DOCENTE TUTOR

Instrumento de evaluación: Lista de Cotejo

I.-DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : Villa Castilla.
I.E. : N° 32221 – Villa Castilla.
GRADO :
DIRECTOR (A) : Edmundo Narcizo Mariano
DOCENTE DE AULA : Rosalía Tarazona Valverde
FECHA :
ESTUDIANTE :

ITEMS		SI	NO
Movimientos simples			
1.	¿Se traslada correctamente al caminar?		
2.	¿Corre sin dificultades a una distancia corta?		
3.	¿Corre sin dificultades a una distancia media?		
4.	¿Corre sin dificultades a una distancia larga?		
5.	¿Aplica velocidad coordinada y coherente al realizar ejercicios de caminar, saltar, correr, jugar?		
6.	¿Realiza ejercicios y juegos de saltos simples, de manera coordinada?		
7.	¿Repite con facilidad los saltos simples que realiza la maestra o un adulto?		
8.	¿Atrapa la pelota con facilidad?		
9.	¿Muestra equilibrio al patear la pelota?		
Movimientos Complejos			
10	¿Agarra los lápices, colores, plumones, crayones de manera correcta?		
11	¿Realiza trazos de acuerdo al patrón establecido?		
12	¿Realiza trabajos manuales, así como embolillados, rasgados, punteados, trazos, cortes con facilidad?		
13	¿Pinta los dibujos con direccionalidad adecuada?		
14	¿Realiza modelados de figuras de acuerdo a la muestra?		
15	¿Realiza dibujos simples de acuerdo a la muestra?		

Nota. Elaboración propia.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. : 32221 - Villa Castilla

1.2. Lugar : Aparicio Pomares

1.3. Edad : 3 4 y 5 años

1.4. Aula : Única

1.5. Estudiante : 15

1.6. Área : Psicomotricidad

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Nos encanta fabricar cerámicas de arcilla

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Planificar la actividad ✓ Prever de los materiales y recursos necesarios para el desarrollo de la actividad 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Arcilla ✓ Recipientes ✓ Témperas de colores

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Ambiental	Respeto y cuidado del medio ambiente	Promueve el cuidado de su espacio natural y los recursos del medio ambiente	Los niños y niñas realizan mantienen limpio su espacio después de cualquier actividad

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Desarrolla diversas acciones de movimientos motores finos y gruesos al momento de realizar los moldes con barro o arcilla, hacer los diseños y colorear, muestra predominio y mayor control de su cuerpo, desarrollando autonomía y movilidad propia.	Ejercita acciones motrices básicas y ejecuta movimientos finos y gruesos	Lista de cotejo

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<ul style="list-style-type: none">➤ Motivación, interés e incentivo: La maestra da la bienvenida a todos los niños y niñas, saludándoles amablemente.➤ La docente muestra a los niños figuritas o cerámicas hechas de arcilla.➤ Luego, pregunta: ¿Qué observan?, ¿Qué les parece?, ¿Cómo lo habrán hecho?, ¿Con qué lo habrán hecho?, etc.➤ Saberes previos: La docente pregunta, ¿Cómo se llama el material que observan?, ¿Qué se necesita para elaborarlo?, ¿Les gustaría hacerlo?, etc➤ Problematicación o conflicto cognitivo: La maestra pregunta: ¿Qué partes de su cuerpo harán uso para fabricar la cerámica?; se espera que todos los niños y niñas participen, ¿Qué deben hacer para que la cerámica salga bonito?, etc➤ Propósito y organización: La docente comunica el propósito de la sesión; niños y niñas, hoy aprenderemos a elaborar bonitos adornos o cerámicas de arcilla.<ul style="list-style-type: none">• Normas de convivencia.<ul style="list-style-type: none">Escuchamos con atención demostrando respetoRespetamos a nuestros compañeros y compañeras.Valoramos el trabajo de nuestros compañeros y compañerasNos ayudamos y animamos todos.
DESARROLLO
<ul style="list-style-type: none">➤ Gestión y acompañamiento <p>Antes de elaborar la cerámica</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Nos trasladamos al patio con todos los materiales que se hará uso para elaborar la cerámica de arcilla✓ Nos ponemos en ronda y establecemos los acuerdos previos al juego✓ La maestra demuestra se sienta delante de todos y explica con detalle la forma en la que trabajarán y cómo lo harán, y pregunta: ¿Qué materiales usaremos?, ¿Cómo lo usaremos?, ¿luego de terminar, cómo dejaremos nuestro espacio?, etc.✓ Luego cada niño y niña se ubican en espacios distantes, ubican sus materiales de manera adecuada y acondicionan sus lugares de trabajo. <p>Durante la elaboración de la cerámica</p> <ul style="list-style-type: none">✓ La maestra pregunta a cada niño o niña, que figuritas va a realizar, los felicita y anima a empezar, pero para eso da la muestra y apertura al trabajo. Empiezan los niños a amasar la arcilla y la maestra va por cada lugar y monitorea constantemente

a los estudiantes.

- ✓ La maestra apoya a los niños a moldear las figuras, presentan sus diseños y los colorea
- ✓ Por sorteo realizan la exposición de sus trabajos.

Después del juego

La docente realiza las siguientes interrogantes:

- ✓ ¿Qué les pareció la elaboración de la cerámica?
- ✓ ¿Cómo se sintieron al momento de hacerlo?
- ✓ ¿Qué emociones notaron cuando tuvieron dificultades?
- ✓ ¿Qué parte de sus cuerpos usaron más para elaborar la cerámica?
- ✓ ¿Por qué algunos no pudieron lograr dar forma a la figura?
- ✓ ¿Por qué algunos tuvieron dificultades para realizar los diseños en la cerámica?
- ✓ ¿Pueden elaborar sus cerámicas por sus propias iniciativas? ¿Por qué?
- ✓ La maestra explica con palabras simples sobre movimientos y motricidad fina
- ✓ Retornan al salón y les pide que grafiquen en sus cuadernos las cerámicas que elaboraron.
- ✓ La docente entrega dibujos de cerámicas de distintos tamaños y diseños para que los agrupan según criterio.

CIERRE

- ✓ Reflexión de la actividad
- ✓ Validar el cumplimiento del propósito
- ✓ Validar los acuerdos de convivencia

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
Fortalecer los movimientos complejos al momento de amasar la masa, hacer los moldes, realizar diseños y colorear.	Algunos niños y niñas presentaron deficiencias puesto que no pudieron dar figura a la cerámica, hacer sus diseños ni tampoco colorear adecuadamente.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ✓ Currículo Nacional
- ✓ Rutas del aprendizaje
- ✓ Tesis

VIII INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

- ✓ Lista de cotejo

FIRMA DEL DOCENTE TUTOR

Instrumento de evaluación: Lista de Cotejo

I.-DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : Villa Castilla.
I.E. : N° 32221 – Villa Castilla.
GRADO :
DIRECTOR (A) : Edmundo Narcizo Mariano
DOCENTE DE AULA : Rosalía Tarazona Valverde
FECHA :
ESTUDIANTE :

ITEMS		SI	NO
Movimientos simples			
1.	¿Se traslada correctamente al caminar?		
2.	¿Corre sin dificultades a una distancia corta?		
3.	¿Corre sin dificultades a una distancia media?		
4.	¿Corre sin dificultades a una distancia larga?		
5.	¿Aplica velocidad coordinada y coherente al realizar ejercicios de caminar, saltar, correr, jugar?		
6.	¿Realiza ejercicios y juegos de saltos simples, de manera coordinada?		
7.	¿Repite con facilidad los saltos simples que realiza la maestra o un adulto?		
8.	¿Atrapa la pelota con facilidad?		
9.	¿Muestra equilibrio al patear la pelota?		
Movimientos Complejos			
10	¿Agarra los lápices, colores, plumones, crayones de manera correcta?		
11	¿Realiza trazos de acuerdo al patrón establecido?		
12	¿Realiza trabajos manuales, así como embolillados, rasgados, punteados, trazos, cortes con facilidad?		
13	¿Pinta los dibujos con direccionalidad adecuada?		
14	¿Realiza modelados de figuras de acuerdo a la muestra?		
15	¿Realiza dibujos simples de acuerdo a la muestra?		

Nota. Elaboración propia.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 13

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. : 32221 - Villa Castilla

1.2. Lugar : Aparicio Pomares

1.3. Edad : 3 4 y 5 años

1.4. Aula : Única

1.5. Estudiante : 15

1.6. Área : Psicomotricidad

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos pintando hermosos dibujos

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Planificar la actividad ✓ Elegir y acondicionar el espacio para realizar los dibujos. ✓ Preparar los materiales 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hoja bond. ✓ Cartulina. ✓ Temperas. ✓ Pinceles. ✓ Crayolas. ✓ Plumones gruesos de colores. ✓ Etc.

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Igualdad de genero	Respeto mutuo	Promueve la igualdad entre varones y mujeres	Los niños y niñas realizan el juego sin discriminación ni distinción alguna

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
Lee diversos tipos de texto en su lengua materna	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades, motrices básicas: usando diferentes lenguajes artísticos, así como el dibujo la pintura, la danza, Etc.	Realiza acciones motrices básicas y coordina movimientos finos.	Lista de cotejo

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<ul style="list-style-type: none">➤ Motivación, interés e incentivo: Se realiza las actividades permanentes.➤ La maestra muestra los materiales a los niños y niñas.➤ Luego, pregunta: ¿Qué observan?, ¿Cómo se llama los material?, ¿Para qué sirven?, ¿Qué dibujos habrán dibujado?,¿con que lo habrán pintado? etc.➤ Saberes previos: La docente pregunta, ¿Alguna vez ustedes habrán dibujado?,¿Con qué se hace bailar el trompo?, etc➤ Problematicación o conflicto cognitivo: La maestra pregunta:¿Qué habilidades se desarrolla con el dibujo y las pintura? Se espera que todos los niños y niñas participen, ¿Será fácil dibujar los dibujos?, ¿Con que pintura se le puede pintar? Etc➤ Propósito y organización: La docente comunica el propósito de la sesión; niños hoy aprenderemos y nos divertiremos dibujando diferentes dibujos, con ello mejoraremos nuestra motricidad fina y gruesa.<ul style="list-style-type: none">• Normas de convivencia. Escuchamos con atención demostrando respeto Esperamos nuestro turno para jugar Respetamos a nuestros compañeros y compañeras. Nos ayudamos y animamos todos.
DESARROLLO
<ul style="list-style-type: none">➤ Gestión y acompañamiento <p>Antes del juego</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Escuchan atentamente las indicaciones de la maestra.✓ Listan los materiales y herramientas a utilizar.✓ La maestra hace la muestra del dibujo juego, y da las indicaciones de cómo van a dibujar y que cosas pueden dibujar.✓ Luego cada niño y niña agarra su papel bond par que en ello puedan realizar un dibujo que ellos más les gusta. <p>Durante el juego</p> <ul style="list-style-type: none">✓ La maestra separa por grupos a los niños, tomando en la distancia adecuada de tal manera que no paguen desorden.✓ En grupos y por turnos presentan su trabajo, la maestra registra los logros en una lista de cotejo.✓ Realizan el dibujo hasta lograr avanzar de pintar.

<p>Después del juego</p> <p>La docente realiza las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué les pareció lo que dibujaron? ✓ ¿Cómo se sintieron al momento de realizar el dibujo? ✓ ¿Qué emociones sintieron cuando no les fue bien en trabajo que hicieron? ✓ ¿Por qué algunos no pudieron lograr pintar los dibujos? ✓ ¿Por qué algunos no pudieron dibujar? ✓ ¿Pueden seguir practicando pintar en sus casas?, ¿Por qué? ✓ La maestra explica con palabras simples sobre movimientos y motricidad fina ✓ Retornan al salón y les pide que grafiquen en sus cuadernos el juego que realizaron. ✓ Grafican el dibujo y terminan de colorearlo.
CIERRE
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reflexión de la actividad ✓ Validar el cumplimiento del propósito ✓ Validar los acuerdos de convivencia

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
Afianzar los movimientos finos (psicomotricidad fina) al momento de realizar el dibujo.	Algunos niños y niñas tuvieron dificultades ya que no pudieron dibujar.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ✓ Currículo Nacional
- ✓ Rutas del aprendizaje
- ✓ Tesis

VIII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

- ✓ Lista de cotejo

FIRMA DEL DOCENTE TUTOR

Instrumento de evaluación: Lista de Cotejo

I.-DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : Villa Castilla.
I.E. : N° 32221 – Villa Castilla.
GRADO :
DIRECTOR (A) : Edmundo Narcizo Mariano
DOCENTE DE AULA : Rosalía Tarazona Valverde
FECHA :
ESTUDIANTE :

ITEMS		SI	NO
Movimientos simples			
1.	¿Se traslada correctamente al caminar?		
2.	¿Corre sin dificultades a una distancia corta?		
3.	¿Corre sin dificultades a una distancia media?		
4.	¿Corre sin dificultades a una distancia larga?		
5.	¿Aplica velocidad coordinada y coherente al realizar ejercicios de caminar, saltar, correr, jugar?		
6.	¿Realiza ejercicios y juegos de saltos simples, de manera coordinada?		
7.	¿Repite con facilidad los saltos simples que realiza la maestra o un adulto?		
8.	¿Atrapa la pelota con facilidad?		
9.	¿Muestra equilibrio al patear la pelota?		
Movimientos Complejos			
10	¿Agarra los lápices, colores, plumones, crayones de manera correcta?		
11	¿Realiza trazos de acuerdo al patrón establecido?		
12	¿Realiza trabajos manuales, así como embolillados, rasgados, punteados, trazos, cortes con facilidad?		
13	¿Pinta los dibujos con direccionalidad adecuada?		
14	¿Realiza modelados de figuras de acuerdo a la muestra?		
15	¿Realiza dibujos simples de acuerdo a la muestra?		

Nota. Elaboración propia.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 14

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. : 32221 - Villa Castilla

1.2. Lugar : Aparicio Pomares

1.3. Edad : 3 4 y 5 años

1.4. Aula : Única

1.5. Estudiante : 15

1.6. Área : Psicomotricidad

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos jugando las tumbalatas

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Con anticipación solicita halos estudiantes que traigan latas de leche basáis u otro envases similar. ✓ Acondicionar el espacio para realizar el juego. ✓ Proporcionamos pelotas simples de trapo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Latas de leche pintadas u otros envases similares. ✓ Pelotas de trapo ✓ Tablero para anotar los puntos

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Igualdad de genero	Respeto mutuo	Promueve la igualdad entre varones y mujeres	Los niños y niñas realizan el juego sin discriminación.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades, motrices básicas como: correr, saltar, rodar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, muestra predominio y mayor control de su cuerpo	Realiza acciones motrices básicas, coordina movimientos para poder desplazarse, realizar saltos, correr y lanzar la pelota de una distancia para tumbar las latas.	Lista de cotejo

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<ul style="list-style-type: none">➤ Motivación, interés e incentivo: Se realiza las actividades permanentes.➤ La Prof. muestra las latas pintadas de colores.➤ Seguidamente, pregunta: ¿Qué observan?, ¿Para qué sirve?, ¿Qué actividad podríamos realizar con las latas?,¿Alguna vez jugaron con las latas?, se espera que los niños comenten sobre los juegos que hicieron, etc➤ Saberes previos: El docente arma una torre con las latas, se pone a una distancia aproximada y lanza la pelota y tumba las latas y pregunta: ¿Qué hice para que la torre se caiga?, ¿vieron alguna vez este juego?,etc➤ Problematización o conflicto cognitivo:¿Cómo se llamará el juego que hice?;se espera que todos los niños y niñas participen, ¿Será fácil realizar el juego de que observaron?, ¿Qué habilidades desarrollarán para ganar en el juego?,etc➤ Propósito y organización: La docente comunica el propósito de la sesión; niños hoy nos divertiremos jugando a las tumbalatas.<ul style="list-style-type: none">• Normas de convivencia. Escuchamos con atención las indicaciones de la maestra demostrando respeto Esperamos nuestro turno para jugar Respetamos a nuestros compañeros y compañeras. Nos ayudamos y animamos todos. Aplaudimos al ganador o ganadora.
DESARROLLO
<ul style="list-style-type: none">➤ Gestión y acompañamiento <p>Antes del juego</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Salimos al patio ordenadamente.✓ Nos ponemos en círculo y establecemos los acuerdos previos al juego✓ La maestra arma la torre de latas:¿Qué observan?,¿Cuántas latas hay?,¿Qué haremos para que se caiga las latas?, ¿Con qué tumbaremos las latas?, ¿Dónde anotaremos los puntos?,¿De dónde lanzaremos la pelota?, etc✓ Se establecen los acuerdos y turnos de juego por sorteo.✓ Se ponen en orden según el sorteo que salieron✓ Se prevee la pelota y la maestra da la muestra de juego

Durante el juego

- ✓ La maestra da a conocer detalladamente las reglas del juego y la vez se cerciora si han entendido, generándole algunas preguntas.
- ✓ Los jugadores se colocan en grupos en forma ordenada según el sorteo
- ✓ Desde una línea marcada lanza la pelota uno por uno para tumbar la lata y la maestra anota los puntos en una tabla.
- ✓ Cuantas latas debo de tumbar para ganar.
- ✓ Que are si hay más latas de las que puedo contar.

Después del juego

La docente realiza las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Qué les pareció el juego?
- ✓ ¿Cómo se sintieron al momento de jugar?
- ✓ ¿Qué emociones sintieron cuando no les fue bien en el juego?
- ✓ ¿Qué movimientos realizaron durante el juego?
- ✓ ¿Por qué algunos se cayeron al momento de correr?
- ✓ ¿Por qué algunos se tropezaron al momento de correr?
- ✓ ¿Por qué algunos se no tumbaron ni una lata?
- ✓ ¿Pueden seguir practicando el juego en sus casas? ¿Por qué?
- ✓ La maestra explica con palabras simples sobre precisión, movimiento y equilibrio.

CIERRE

- ✓ Reflexión de la actividad
- ✓ Validar el cumplimiento del propósito
- ✓ Validar los acuerdos de convivencia

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
Afianzar los movimientos corporales (psicomotricidad gruesa y fina) al momento de saltar, desplazarse y lanzar la pelota de un lugar para tumbar las latas	Algunos niños y niñas se no pudieron tumbar ni una lata por falta de precisión y direccionalidad

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ✓ Currículo Nacional de la EBR
- ✓ Rutas del aprendizaje
- ✓ Tesis de Roos Mery Cayetano

VIII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

- ✓ Lista de cotejo

FIRMA DEL DOCENTE TUTOR

Instrumento de evaluación: Lista de Cotejo

I.-DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : Villa Castilla.
I.E. : N° 32221 – Villa Castilla.
GRADO :
DIRECTOR (A) : Edmundo Narcizo Mariano
DOCENTE DE AULA : Rosalía Tarazona Valverde
FECHA :
ESTUDIANTE :

ITEMS		SI	NO
Movimientos simples			
1.	¿Se traslada correctamente al caminar?		
2.	¿Corre sin dificultades a una distancia corta?		
3.	¿Corre sin dificultades a una distancia media?		
4.	¿Corre sin dificultades a una distancia larga?		
5.	¿Aplica velocidad coordinada y coherente al realizar ejercicios de caminar, saltar, correr, jugar?		
6.	¿Realiza ejercicios y juegos de saltos simples, de manera coordinada?		
7.	¿Repite con facilidad los saltos simples que realiza la maestra o un adulto?		
8.	¿Atrapa la pelota con facilidad?		
9.	¿Muestra equilibrio al patear la pelota?		
Movimientos Complejos			
10	¿Agarra los lápices, colores, plumones, crayones de manera correcta?		
11	¿Realiza trazos de acuerdo al patrón establecido?		
12	¿Realiza trabajos manuales, así como embolillados, rasgados, punteados, trazos, cortes con facilidad?		
13	¿Pinta los dibujos con direccionalidad adecuada?		
14	¿Realiza modelados de figuras de acuerdo a la muestra?		
15	¿Realiza dibujos simples de acuerdo a la muestra?		

Nota. Elaboración propia.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 15

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. : 32221 - Villa Castilla

1.2. Lugar : Aparicio Pomares

1.3. Edad : 3 4 y 5 años

1.4. Aula : Única

1.5. Estudiante : 15

1.6. Área : Psicomotricidad

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos jugando la rayuela

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Seleccionar y acondicionar el espacio, velando por la seguridad de los estudiantes ✓ Preparar los materiales que se va utilizar para desarrollar las actividades. ✓ La maestra se cerciora que todos los niños puedan realizar dicha actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Video del juego de la rayuela (muñequita) ✓ Tejas. ✓ Tiza para graficar la muñeca, o de lo contrario se puede utilizar una línea del piso.

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Igualdad de genero	Respeto mutuo	Promueve la igualdad entre varones y mujeres	Los niños y niñas realizan el juego sin discriminación.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades, motrices básicas como: correr, saltar, trepar, rodar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, muestra predominio y mayor control de su cuerpo	Realiza acciones motrices básicas, coordina movimientos para poder desplazarse y realizar saltos con seguridad de un lugar a otro.	Lista de cotejo

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<ul style="list-style-type: none">➤ Motivación, interés e incentivo: Se realiza las actividades permanentes.➤ La Prof. reúne a todo los niños y niñas para salir del aula➤ La maestra reúne halos niños y niñas a elaborar su mundo o rayuela en el espacio que hayan elegido.➤ Seguidamente, pregunta: ¿Qué están observando?, ¿a qué se podemos identificar ala rayuela?, ¿Qué les pareció el juego?, ¿Alguna vez vieron ese juego en algún lugar?, ¿Les gustaría jugar a la rayuela?, ¿Qué se necesita para realizar dicho juego?, etc.➤ Saberes previos: El docente recoge los saberes previos: ¿Alguna vez jugaron a la rayuela? ¿Qué se necesita para jugar a la rayuela?, ¿Dónde se puede realizar el juego?, ¿Será posible hacerlo dentro del salón? ¿Por qué?, ¿Qué movimientos se hacemos cuando jugamos a la rayuela?, etc.➤ Problematicación o conflicto cognitivo: ¿Será fácil realizar el juego de la rayuela?, ¿Qué acción del juego sería la más difícil de realizarlo?➤ Propósito y organización: La docente comunica el propósito de la sesión; niños hoy nos divertiremos jugando a la rayuela (muñequita).➤ Normas de convivencia. Escuchamos con atención demostrando respeto Esperamos nuestro turno para jugar Respetamos a nuestros compañeros y compañeras. Nos ayudamos y animamos todos. Aplaudimos al ganador o ganadora.
DESARROLLO
<ul style="list-style-type: none">➤ Gestión y acompañamiento <p>Antes del juego</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Salimos al patio ordenadamente.✓ Nos ponemos en círculo y escuchamos las indicaciones de la maestra con atención.✓ La maestra grafica en el patio la muñeca o rayuela y pregunta:¿Qué observan?,¿Cuántas manos tiene?,¿Qué les parece la rayuela?, ¿Qué haremos para empezar con el juego?,etc✓ Se establecen los acuerdos y turnos de juego✓ Se prevee a cada niño y niña las tejas y con ello ya preparados para jugar.

Durante el juego

- La maestra da a conocer detalladamente las reglas del juego y la vez se cerciora si han entendido, generándole algunas preguntas.
- Todos desde una línea lanzan sus tejas y empiezan aquellos que acertaron que sus tejas caigan a los pies de la rayuela.
- Los niños y niñas muestran sus destrezas motrices una y otra vez, por grupos y turnos.

Después del juego

- ✓ La docente realiza las siguientes preguntas:
- ✓ ¿Qué les pareció el juego?
- ✓ ¿Cómo se sintieron al momento de jugar?
- ✓ ¿Qué emociones sintieron cuando no les fue bien en el juego?
- ✓ ¿Qué movimientos realizaron durante el juego?
- ✓ ¿Por qué algunos se cayeron al momento de saltar con un pie?
- ✓ ¿Pueden seguir practicando el juego en sus casas? ¿Por qué?
- ✓ La maestra explica con palabras simples sobre movimiento y equilibrio.

CIERRE

- ✓ Reflexión de la actividad
- ✓ Validar el cumplimiento del propósito
- ✓ Validar los acuerdos de convivencia

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
Afianzar los movimientos corporales (psicomotricidad gruesa y fina) al momento de saltar, desplazarse y lanzar las tejas en un lugar indicado.	Algunos niños y niñas se cayeron al momento de saltar con un pie de una parte hacia otra

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ✓ Currículo Nacional
- ✓ Rutas de aprendizaje
- ✓ Tesis de Roos Mery Cayetano

VIII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

- ✓ Lista de cotejo

FIRMA DEL DOCENTE TUTOR

Instrumento de evaluación: Lista de Cotejo

I.-DATOS INFORMATIVOS:

LUGAR : Villa Castilla.
I.E. : N° 32221 – Villa Castilla.
GRADO :
DIRECTOR (A) : Edmundo Narcizo Mariano
DOCENTE DE AULA : Rosalía Tarazona Valverde
FECHA :
ESTUDIANTE :

ITEMS		SI	NO
Movimientos simples			
1.	¿Se traslada correctamente al caminar?		
2.	¿Corre sin dificultades a una distancia corta?		
3.	¿Corre sin dificultades a una distancia media?		
4.	¿Corre sin dificultades a una distancia larga?		
5.	¿Aplica velocidad coordinada y coherente al realizar ejercicios de caminar, saltar, correr, jugar?		
6.	¿Realiza ejercicios y juegos de saltos simples, de manera coordinada?		
7.	¿Repite con facilidad los saltos simples que realiza la maestra o un adulto?		
8.	¿Atrapa la pelota con facilidad?		
9.	¿Muestra equilibrio al patear la pelota?		
Movimientos Complejos			
10	¿Agarra los lápices, colores, plumones, crayones de manera correcta?		
11	¿Realiza trazos de acuerdo al patrón establecido?		
12	¿Realiza trabajos manuales, así como embolillados, rasgados, punteados, trazos, cortes con facilidad?		
13	¿Pinta los dibujos con direccionalidad adecuada?		
14	¿Realiza modelados de figuras de acuerdo a la muestra?		
15	¿Realiza dibujos simples de acuerdo a la muestra?		

Nota. Elaboración propia.