



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**LOS JUEGOS TRADICIONALES DESARROLLAN LA
AUTONOMÍA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1707 RAYITOS DE
SOL, GUADALUPITO, VIRÚ-LA LIBERTAD-2020**

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

**AUTORA
IPARRAGUIRRE AGRAMONTE, LIZ KARINA**

ORCID: 0000-0003-1045-0761

**ASESOR
DIAZ FLORES, SEGUNDO ARTIDORO**

ORCID: 0000-0001-9423-5975

CHIMBOTE-PERÚ

2023

Equipo de trabajo

AUTORA

Iparraguirre Agramonte, Liz Karina

ORCID: 0000-0003-1045-0761

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de pregrado,
Chimbote, Perú

ASESOR

Díaz Flores, Segundo Artidoro

ORCID: 0000-0001-9423-5975

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

JURADO

Valenzuela Ramirez, Guissenia Gabriela

ORCID ID: 0000-0002-1671-5532

Taboada Marin, Hilda Milagros

ORCID ID: 0000-0002-0509-9914

Palomino Infante, Jeaneth Magali

ORCID ID: 0000-0002-0304-2244

Firma de jurado y asesor

Valenzuela Ramirez, Guissenia Gabriela

Presidente

Taboada Marin, Hilda Milagros

Miembro

Palomino Infante, Jeaneth Magali

Miembro

Diaz Flores, Segundo Artidoro

Asesor

Agradecimiento y dedicatoria

Agradecimiento

Al terminar este periodo maravilloso en mi vida deseo difundir este agradecimiento profundo, a quienes ayudaron a cumplir este anhelo, quienes caminaron junto a mí en todo tiempo y constantemente fueron mi apoyo, inspiración y fortaleza. En especial para Dios, mis padres, mis hermanos y mis hijos. Les doy las gracias por demostrarme que el amor verdadero no es otra cuestión que el anhelo ineludible de apoyar al otro para que alcance su superación.

Mi agradecimiento igualmente a la Escuela Profesional de Educación, gracias a cada uno de mis asesores que con sus enseñanzas y apoyo constituyeron el fundamento el inicio de mi vida profesional.

Infinitas gracias cada uno de ellos, Dios los bendiga siempre.

Dedicatoria

Dedico esta tesis a mi padre amado que es mi Dios, quien me ha concebido la fuerza espiritual, física para seguir este largo camino. A mis padres que me concibieron la vida a mis queridos tíos Rosalvina y Manuel quienes me instaron a seguir siempre y cumplir mis metas, tendrán mi eterno agradecimiento. A mis docentes que compartieron sus conocimientos, dedicando su tiempo para estar junto a lo largo de esta investigación y a mi querido amigo. J, a todos ellos les agradezco desde lo profundo de mi alma. Para cada uno de ellos realizo esta dedicación.

Resumen y abstract

Resumen

En la presente investigación se abordó la situación problemática que afecta el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de educación inicial. En tal sentido, se planteó como objetivo determinar que los juegos tradicionales desarrollan la autonomía en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°1707 Rayitos de Sol, Guadalupe, Virú-La Libertad-2020. La metodología fue de tipo cuantitativo, nivel de alcance explicativo y diseño pre experimental. La población de 120 estudiantes fue sometida al muestreo no probabilístico para seleccionar una muestra de 12 estudiantes de 4 años entre niños y niñas. Se utilizó la técnica de observación y su instrumento para la recogida de datos fue la ficha de observación. En el análisis de los datos se empleó estadística descriptiva en el programa Excel y estadística inferencial por medio de la prueba de Rangos de Wilcoxon en el programa SPSS 22. Los resultados muestran que el 92% de estudiantes de cuatro años estaba en nivel de inicio (C) según el pre test; no obstante, el 58% sobresalió con el nivel de logro destacado (AD) según el pos test. En el contraste de estos resultados, la prueba de hipótesis estimó una significancia asintótica bilateral $p=0.002$ siendo este valor menor a 0.05; por tanto, se asume la aceptación de la hipótesis de investigación; de esta manera, se concluye que los juegos tradicionales desarrollaron significativamente la autonomía de los niños y niñas de cuatro años.

Palabras clave: Autonomía, desarrollo, juegos, tradicionales.

Abstract

The present research addressed the problematic situation that affects the development of autonomy in children in early education. In this sense, the objective was to determine that traditional games develop autonomy in 4-year-old children of the Early Education Institution N° 1707 Rayitos de Sol, Guadalupe, Virú-La Libertad-2020. The methodology was of quantitative type, explanatory scope level and pre-experimental design. The population of 120 students was subjected to non-probabilistic sampling to select a sample of 12 students of 4 years old between boys and girls. The observation technique was used and its instrument for data collection was the observation form. Descriptive statistics in the Excel program and inferential statistics by means of the Wilcoxon Ranks test in the SPSS 22 program were used in the analysis of the data. The results show that 92% of four-year students were at the beginning level (C) according to the pre-test; however, 58% excelled with the outstanding achievement level (AD) according to the post-test. In the contrast of these results, the hypothesis test estimated a bilateral asymptotic significance $p=0.002$ being this value less than 0.05; therefore, the acceptance of the research hypothesis is assumed; in this way, it is concluded that traditional games significantly developed the autonomy of four-year-old children.

Keywords: Autonomy, development, games, traditional.

Contenido

1. Título de la tesis	i
2. Equipo de trabajo	ii
3. Firma de jurado y asesor	iii
4. Agradecimiento y/o dedicatoria	iv
5. Resumen y abstract	vi
6. Contenido	viii
7. Índice de figuras y tablas	x
I. Introducción	1
II. Revisión de literatura	5
2.1. Antecedentes	5
2.2. Bases teóricas.....	8
2.2.1. Juegos tradicionales	8
2.2.1.1. Definición de juegos tradicionales.....	8
2.2.1.2. Teorías de los juegos tradicionales	9
2.2.1.3. Importancia de los juegos tradicionales en la educación	11
2.2.1.4. Características de los juegos tradicionales.....	12
2.2.1.5. Beneficios de los juegos tradicionales	13
2.2.1.6. Tipos de juegos tradicionales.....	14
2.2.2. Autonomía	15
2.2.2.1. Definición de autonomía.....	15
2.2.2.2. Teorías de la autonomía.....	16
2.2.2.3. Clases de autonomía	17

2.2.2.4. Características de la autonomía	17
2.2.2.5. Importancia de la autonomía.....	18
2.2.2.6. Actividades para desarrollar la autonomía de los niños y niñas	19
III. Hipótesis.....	23
IV. Metodología	24
4.1. Diseño de investigación	24
4.2. Población y muestra.....	24
4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores.....	26
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	29
4.5. Plan de análisis	31
4.6. Matriz de consistencia.....	32
4.7. Principios éticos.....	33
V. Resultados	35
5.1. Resultados.....	35
5.2. Análisis de los resultados.....	50
VI. Conclusiones.....	57
Aspectos complementarios.....	59
Referencias bibliográficas.....	60
Anexos	67

Índice de figuras y tablas

Índice de figuras

Figura 1. Distribución de los niveles de autonomía en niños y niñas de 4 años en el pre test.....	35
Figura 2. Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 01	36
Figura 3. Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 02	37
Figura 4. Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 03	38
Figura 5. Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 04	39
Figura 6. Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 05	40
Figura 7. Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 06	41
Figura 8. Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 07	42
Figura 9. Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 08	43
Figura 10. Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 09 ..	44
Figura 11. Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 10 ..	45
Figura 12. Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 11 ..	46
Figura 13. Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 12 ..	47
Figura 14. Distribución de los niveles de autonomía en niños y niñas de 4 años en el pos test.....	48

Índice de tablas

Tabla 1. Muestra de estudiantes de 04 años.....	25
Tabla 2. Matriz de operacionalización de las variables.....	27
Tabla 3. Matriz de consistencia	32
Tabla 4. Distribución de los niveles de autonomía en niños y niñas de 4 años en el pre test	35
Tabla 5. Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 01.....	36
Tabla 6. Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 02.....	37
Tabla 7. Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 03.....	38
Tabla 8. Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 04.....	39
Tabla 9. Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 05.....	40
Tabla 10. Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 06....	41
Tabla 11. Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 07....	42
Tabla 12. Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 08....	43
Tabla 13. Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 09....	44
Tabla 14. Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 10....	45
Tabla 15. Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 11....	46
Tabla 16. Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 12....	47
Tabla 17. Distribución de los niveles de autonomía en niños y niñas de 4 años en el pos test.....	48
Tabla 18. Resultados de la prueba de rangos de Wilcoxon.....	49
Tabla 19. Resultados de los estadísticos de prueba	50

I. Introducción

La presente investigación titulada: Los juegos tradicionales desarrollan la autonomía de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°1707 Rayitos de Sol, Guadalupito, Virú-La Libertad-2020 se centralizó en determinar el desarrollo de la autonomía en los niños y niñas de cuatro años a partir de la implementación de juegos tradicionales en las actividades de aprendizaje.

La autonomía está referida a la confianza e individualidad que los niños tienen para efectuar acciones, desarrollar sus ejercicios de la vida cotidiana y también tomar sus propias decisiones requeridas para las resoluciones de diversos problemas de su realidad (Ramos, 2018). Es relevante indicar que la autonomía ayuda a las prácticas de las conductas que apoyen a los infantes a ser más autóctonos, involucrados e independientes en la toma de sus decisiones propias con un sentido de firmeza aceptación e iniciativa. No obstante, la realidad actual evidencia que el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de educación es limitado y esto puede deberse a diversos factores endógenos y exógenos que circunscriben su desarrollo, pues muchos estudios desarrollados en diversos ámbitos sociodemográficos corroboran la existencia de déficit en el desarrollo de esta facultad tan importante para la formación integral de los infantes.

En el ámbito internacional, Macias y Mina (2018) desarrollaron un estudio con niños ecuatorianos a quienes evaluaron el desarrollo de su autonomía, hallando con suma preocupación que muchos carecían de confianza y decisión propia a la hora de realizar actividades cotidianas y/o tareas escolares; la mayoría suele tener acompañamiento recurrente por parte de algún adulto y no terminan de ser independientes en las actividades que se consideran pertinentes para su edad. Por su parte, Arias (2019) detectó un caso similar en un

grupo de estudiantes colombianos a quienes realizó una evaluación diagnóstica en relación al desarrollo de su autonomía, pero los resultados fueron poco alentadores porque los niños y niñas no alcanzaron los niveles de logro esperados; es decir, la mayoría de estudiantes que conformaron el grupo de investigación presentaron déficit en el desarrollo de su autonomía.

En el ámbito nacional, Nassr (2018) realizó una investigación en Piura con un grupo de estudiantes de cuatro años a los cuales aplicó una prueba diagnóstica relacionada al desarrollo de la autonomía; sin embargo, se estimaron niveles bajos en el desarrollo de esta facultad tan importante para su formación integral; esto se debe a que muchos niños no cumplían con los desempeños propuestos, manifestaban dependencia para establecer acciones que para su edad deberían asumirse con determinación y propiedad; así también, por la falta de seguridad y confianza en sí mismos, les resultaba difícil interactuar para manifestar lo que siente y piensan ante sus pares.

En el ámbito local, la situación problemática que circunscribe al desarrollo de la autonomía de los niños y niñas también es perceptible en el estudiantado de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°1707 Rayitos de Sol, Guadalupito, Virú-La Libertad-2020, pues se ha logrado detectar que muchos niños tienen suma dependencia en un adulto cuando tienen la responsabilidad de desarrollar actividades propias para su edad, pues les falta más confianza y determinación para actuar con decisión propia. Por otra parte, algunos niños carecen de iniciativa para relacionarse con los demás y tienen dificultades para expresar lo que sienten y piensan en las distintas actividades del aula; en consecuencia, limitan la comunicación, interacción y socialización con sus pares.

A partir del problema analizado se enunció la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué manera los juegos tradicionales ayudan al desarrollo de la autonomía en niños y niñas 4 años de la Institución Educativa 1707 Rayitos de Sol, del distrito de Guadalupe, Virú-La Libertad-2020?

En respuesta al problema detectado cabe mencionar que el hecho de aplicar los juegos tradicionales en las horas pedagógicas como estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía de los niños tiene un impacto trascendental; por estas razones, se propuso emplear los juegos tradicionales como alternativa para mejorar su nivel de desarrollo en su autonomía y utilizar su valor educativo en la educación inicial ya que los niños aprenden mejor jugando. Según Alfaro (2017) los juegos tradicionales con respecto a la autonomía se convierten en procesos dinámicos y multifactoriales que suponen que los escolares que no tienen buena autonomía avanzada (debido a cuestiones de seguridad, autoestima o bien sea de confianza) estén bajo objetivos iguales. De esta manera la autonomía va lograr prepararlos en su desarrollo fuera de las aulas, asimismo aumentar su confianza delante de otras personas.

Aunado a lo anterior, se propuso el siguiente objetivo general: Determinar que los juegos tradicionales desarrollan la autonomía en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°1707 Rayitos de Sol, Guadalupe, Virú-La Libertad-2020 y como objetivos específicos: a. Establecer el nivel de desarrollo de la autonomía en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°1707 Rayitos de Sol, Guadalupe, Virú-La Libertad-2020, mediante un pre test. b. Aplicar los juegos tradicionales que ayudan a desarrollar la autonomía de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°1707 Rayitos de Sol, Guadalupe, Virú-La Libertad-2020, mediante un post test. c. Evaluar el nivel de desarrollo de la autonomía en los niños y niñas de 4 años de la Institución

Educativa Inicial N°1707 Rayitos de Sol, Guadalupito, Virú-La Libertad-2020, mediante un pos test.

La metodología fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño utilizado fue pre experimental. El tipo de muestreo que se utilizó fue no probabilístico a una población de 120 estudiantes para seleccionar una muestra de 12 estudiantes del aula de 4 años de la Institución Educativa 1707 Rayitos de Sol del Distrito de Guadalupito. Se utilizó la técnica de observación y su instrumento para la recogida de datos fue la ficha de observación. Para el análisis y procesamiento de la información se utilizó estadística descriptiva en el programa Excel y estadística inferencial en el programa SPSS 22 para comprobar la hipótesis.

Los resultados de la investigación muestran que el 92% de estudiantes de cuatro años estaba en nivel de inicio (C) según el pre test. Posteriormente, se aplicaron doce sesiones de aprendizaje con juegos tradicionales para mejorar la autonomía de los estudiantes; es así que, el 58% sobresalió con el nivel de logro destacado (AD) según el pos test. En el contraste de estos resultados, la prueba de hipótesis estimó una significancia asintótica bilateral $p=0.002$ siendo este valor menor a 0.05; por tanto, se asume el rechazo de la hipótesis nula y la aceptación de la hipótesis de investigación.

La conclusión general arribada permite determinar que los juegos tradicionales si desarrollan significativamente la autonomía de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°1707 Rayitos de Sol, Guadalupito, Virú-La Libertad-2020.

II. Revisión de literatura

2.1. Antecedentes

2.1.1 Internacionales

Arias (2019) en su proyecto de investigación titulado: “Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella sede C”. Se planteó como objetivo general Diseñar e Implementar una Propuesta didáctica utilizando los juegos tradicionales como medio que desarrolle la autonomía en un grupo de niños. Consistió en identificar el impacto que genera la implementación de una propuesta pedagógica centrada en el fortalecimiento de la autonomía.

Macías y Mina (2018) en su investigación denominada: El desarrollo de identidad y autonomía en los niños de 4 años a través de los juegos tradicionales en Ecuador en el jardín de infantes Pedacitos de Pintore. Su objetivo general de la investigación es: Determinar la influencia educativa de los juegos tradicionales en la enseñanza diaria de los escolares. La identidad y autonomía, hace referencia al progresivo conocimiento que los niños van adquiriendo de sí mismo, a la autoimagen que tendrán a través de este conocimiento, y a la capacidad para utilizar los recursos personales que en cada momento dispongan. En los niños es muy importante fomentar y potenciar el desarrollo y adquisición de esta, debemos tomar en cuenta la importancia que tienen los juegos tradicionales para los niños ya que estos juegos se practican en el país hace algunos años atrás, pero por causa de la tecnología y modernización se han perdido de una manera paulatina. Al finalizar se encontrarán con un documento que servirá de guía para que el docente puede aplicar a los niños de 4 años de edad.

2.1.2. Nacionales

Nassr (2018) en su tesis titulada: El desarrollo de la autonomía a través del juego trabajo en niños de 4 años de edad de una institución educativa particular del distrito de Castilla, Piura. Donde se plantea como objetivo general: Diagnosticar el desarrollo de la autonomía a través de la estrategia juego-trabajo en niños de 4 años de una institución educativa particular mixto del distrito de Castilla, Piura. Su metodología pertenece al enfoque cuantitativo específicamente de tipo descriptiva, un diseño de corte longitudinal, específicamente, es un diseño descriptivo simple. Su población está representada por 30 estudiantes. Su muestra se determinó por muestreo no probabilístico. Se ha diagnosticado que más del 50% del total de educandos se encuentra en proceso para la adquisición de la autonomía en relación a las primeras semanas con un 68,9% del total de educandos que se encontraban en inicio, es decir más de la mitad de los niños no cumplían con los indicadores establecidos. No obstante, se ve reflejado que un 46,7% logró los indicadores propuestos para el desarrollo de la autonomía.

Solis (2019) en su trabajo de investigación denominado: Juego libre en los sectores y su relación en la autonomía de niños y niñas de 3 años del programa no escolarizado de educación inicial (Pronoei) Santa Leonor, Ayacucho 2018. La presente investigación tuvo por objetivo determinar la relación del juego libre en los sectores y la autonomía de niños y niñas de 3 años. Sobre la metodología fue de nivel cuantitativo, tipo no experimental, diseño descriptivo correlacional. Se consideró la muestra poblacional entre 20 niños, a quienes se les evaluó mediante lista de cotejo y ficha de observación debidamente validados por juicio de expertos. El estadístico que se utilizó para obtener el resultado a la hipótesis general arrojando el

coeficiente de correlación 0.851. Por lo tanto, se concluye que: El juego libre en los sectores se relaciona significativamente en la autonomía.

2.1.3. Regionales

Cuba (2019) en su tesis titulada: el juego recreativo como medio para el desarrollo de la autonomía en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial 40377 Jorge Aurelio Abril Flores, Cabanconde, Arequipa-2017. El objetivo de la presente investigación es demostrar la eficacia de los juegos recreativos para el desarrollo de la autonomía en los niños. El método de investigación es el cuantitativo, la técnica es la observación y los instrumentos es la lista de cotejo, utilizando un total de 5 sesiones, siendo las dimensiones: Se reconoce a sí mismo y actúa con seguridad. Para la evaluación se ha utilizado la prueba de contraste de hipótesis, para determinar si luego de aplicado el tratamiento al grupo de estudio.

Mamani y Escobar (2016) en su investigación denominada: “Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área personal social en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°255 Chanu Puno - 2016”, tuvo como objetivo general: Determinar la eficacia de los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia. Su tipo de estudio fue “Experimental” su diseño es Cuasiexperimental, teniendo como variable independiente “Los juegos tradicionales” fue trabajado en dos grupos; de control y experimental. Para la recolección de datos se aplicó la técnica de la entrevista y observación, cuyos instrumentos tales como la ficha de observación y el cuestionario de Edina. El análisis de los datos se realizó en el Programa IBM SPSS V20, la contrastación de la hipótesis con la prueba estadística T-Student. Los resultados obtenidos son: Antes de aplicar los juegos tradicionales en niños del grupo experimental, el 51.9% tenía autoestima media, 48.1% en el auto concepto, 66.7% a veces actuaban con autonomía y el 66.7% aceptaban a veces

las normas básicas; después de aplicar los talleres por el periodo de 3 meses, 51.9% de los niños alcanzaron un nivel de autoestima alta y 48.1% autoestima muy alta, el auto concepto en el 59.3% es alta y en el 37.0% muy alta; el 85.2% actúan siempre con autonomía y el 92.6% aceptan siempre las normas básicas. En el grupo de control que no recibieron los talleres, se tuvieron resultados opuestos al grupo experimental por ende se concluye que: Los juegos tradicionales son eficaces en el desarrollo de la competencia que afirman la identidad en el área personal social.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juegos tradicionales

2.2.1.1. Definición de juegos tradicionales

Las actividades populares y tradicionales se crearon por nuestros ancestros para pasar el tiempo y divertirse, porque no existía las TIC en sus épocas, son actividades que conocemos gracias la niñez de nuestros tíos, padres, etc. transmitiéndose de descendencia en descendencia de manera verbal (Muñoz y Sánchez, 2020).

Son actividades formales que incluso han pasado de generaciones en generaciones, pero sus orígenes se remontan a años muy remotos. No solamente se han transmitido de progenitores a descendientes, sino que en sus divulgaciones y conservaciones han intervenido mucho las entidades e instituciones que se han interesado para que no se olviden con el pasar de los años estando unidos a la cultura, historia y tradiciones de un territorio, país o nación (Neira, 2010).

Al mencionar juegos tradicionales indicamos aquellas actividades que, desde hace tiempos siguen conservándose, transmitiéndose de generaciones en generaciones transferidos

de abuelo a padre y de padre a hijo y así continuamente, experimentando talvez algunas modificaciones, pero conservando sus esencias.

Retter (1979) refiere que los juegos tradicionales se encuentran en diferentes partes del planeta. Quizás con algunas diferencias en la manera de los juegos, en sus diseños, en su aplicación o alguna otra deferencia, su esencia permanece. Es interesante que todos los juegos se vuelvan a usar en lugares más apartados aun conservando su esencia y reglas que los caracterizan de cada cultura y lugar. Estos juegos contienen una riqueza invaluable, al ser tema de estudio con profundidad con relación en cada cultura y región. Estas cualidades únicas de su entorno de los juegos nos van enseñando una serie de aspectos socio históricos culturales que nos van ayudando a comprenderlos y conocer, la cultura de nuestros pueblos con su propia historia.

Ofele (1998) cuestiona lo siguiente: ¿Cuál es la utilidad o la importancia que los juegos tradicionales tienen en el ámbito educativo?, son diversas razones por las cuales debemos conservar los juegos tradicionales. Mediante los juegos logramos transferir los valores, tradiciones de diversos lugares, formas de vida y características de cada lugar.

Lachi (2015) indica que hoy en día los juegos tradicionales tienen un papel importante en la vida de los niños, los recientes enfoques en la educación indica que los juegos son los medios más eficaces para obtener aprendizaje de calidad, pero se hallan en el riesgo de perderse debido a que ya no se los ejercen. Las tareas educativas de hoy es de recuperar estos juegos para aprovecharlos como estrategias educativas.

2.2.1.2. Teorías de los juegos tradicionales

En lo que concierne a los juegos tradicionales y su importancia la Vega indica que: “Acercarse a los juegos tradicionales es encontrarse con el folklore, costumbres, creencias,

tradiciones, leyendas de una región. Es difícil no socializar, los juegos tradicionales de los comportamientos humanos, la investigación de juegos folklóricos, de las etnografías o las etologías” (Lavega, 1996, p.56).

El juego tradicional y su influencia pedagógica: Al mencionar los juegos tradicionales aludimos a juegos que hace muchas épocas van perdurando año tras año, transfiriéndose de generaciones en generaciones, transferido de padres a y de abuelos a padres sucesivamente. Estos juegos no se encuentran escritos en libros tampoco comprarse en alguna juguetería (talvez solamente algún elemento) Kishimoto refiere que la forma calificada es de juegos tradicionales infantiles, calificada por el folklore, incorporando las ideologías populares expresando a través de la oralidad. Considera las partes de las culturas populares, los juegos tradicionales guardan las producciones espirituales de pueblos en ciertos períodos históricos. Estas culturas no son oficiales ni se desarrollan en especial de modos orales. Está en constantes transformaciones, incorporándoles innovaciones anónimas de generación (Kishimoto, 1994).

Janut y Verden (2002) afirman que los juegos tradicionales son unos imperativos estratégicos para añadir desarrollos socios afectivos de los infantes debido a su naturaleza y características por lo que ayudan a los niños a afianzar sus identidades para desplegarse con autonomía, cimentar su auto concepto y su autoestima, por lo cual se autorregulan sus comportamientos obedeciendo normas.

Moyles (1999) en su libro denominado: El juego en la educación infantil y primaria, enfatiza en los beneficios que tienen al jugar siendo actividades enriquecedoras en los niños, los juegos ayudan a los participantes a alcanzar confianza en ellos mismos en situaciones sociales y en sus capacidades.

2.2.1.3. Importancia de los juegos tradicionales en la educación

Los juegos conservadores son excusas perfectas para que el niño aprenda a relacionarse o como pruebas de demostraciones de destrezas. Constituyen una parte importante inseparables de la vida del ser humano y, ante todo, no se puede manifestar las condiciones sociales de la persona sin ellos, debido a que estos son expresiones sociales y culturales de las adaptaciones que han contribuido al ser humano en vínculos con su ambiente (Maestro, 2005).

Son diversas razones por las cuales valen preservar los juegos tradicionales: Mediante ellos podemos transferir a los infantes valores, características, tradiciones de diversas zonas, maneras. Otros aspectos por ejemplo qué juegos se jugaban en determinadas 10 regiones y de qué maneras. Podemos mostrar y estudiar diversas variantes que tienen mismos juegos según las culturas y las regiones en la que se juegan (Öfele, 1998).

Trautmann (1995) sostiene que los juegos tradicionales complacen las necesidades fundamentales de los infantes, aunque en este globalizado mundo existelos juegos tecnificados, que a los infantes les parezcan interesantes, sin embargo, losjuegos tradicionales con sus esencias permiten a los infantes conservar una conexión,participativa y cordial y con los miembros de su comunidad. La acción de conceder satisfacción y alegría y es uno de los motivos importantes para considerarlos como estrategias didácticas, parte de los aprendizajes a través del regocijo, asimismo las investigaciones de neurociencias, las alegrías son las esencias de los aprendizajes, porque permiten conexiones neuronales en la corteza cerebrales elaborando de esta manera la sinapsis que favorecen los desarrollos de sus capacidades.

Los juegos populares, tradicionales son recursos pedagógicos importantes que despiertan el interés, motivadores y las curiosidades favoreciendo el desarrollo cognitivo,

físico y socioafectivo. Estos juegos ayudan las adaptaciones a entornos, a contextos y las sociedades. Debido a que por ellos son transmitidos las culturas populares de las zonas, formas de vida, valores, tradiciones y cualidades culturales de varios territorios (Megías y Lozano, 2019).

2.2.1.4. Características de los juegos tradicionales

El juego tradicional dispone de características peculiares, vinculadas a las condiciones de sus contextos más cercanos. Por estos motivos, época y cada localidad otorgan a sus juegos particulares características también significados peculiares. Estas condiciones obligan a aproximaciones rigurosas respecto a los juegos tradicionales se realcen de manera contextualizadas; quiere decir atende a las características de su entorno sociocultural (Otero y Lavega, 2003).

Lavega y Olaso (1999) nos indican algunas características de juegos tradicionales: Representan un medio para transferir la cultura y valores, fácil de memorización, comprensión y acatamiento a la vez sus reglas son manejables no necesitan de materiales costosos y son diversos los juegos para que todas y todos consigan participar en cualquier lugar y momento. Representan patrimonios culturales irremplazables. También son fuentes de motivación para pequeños, grandes y un disfrute en familia nos estimulan y facilitan el desarrollo de socializar entre descendencias, con el entorno más próximo y con nuestras familias. Son excusas para conocer, apreciar y valorar diferentes tradiciones y juegos de diversas culturas que ayudan para la adquisición del lenguaje y la comunicación.

Promueven acercamientos y creaciones de lazos entre generación debido a que los infantes se dan cuenta que también sus abuelos y padres lo jugaban iguales a los que juegan ahora (Megías y Lozano, 2019).

Son jugados por los infantes por la satisfacción de jugar, siendo los infantes quienes disponen dónde, cuándo y cómo se deben jugar: Respondiendo a la necesidad básica de los infantes, contienen normas fáciles comprensivas y acatamientos, las normas son negociables, no requiere de muchos materiales costosos, son sencillos de comunicar (Öfele, 1999).

2.2.1.5. Beneficios de los juegos tradicionales

El uso de los juegos en los sistemas educativos y contribuciones pedagógicas: Los juegos ayudan a los alumnos aumentar sus habilidades y destrezas esenciales también sus capacidades físicas (López, 2000).

En los juegos los propios alumnos son los que aportan respuestas a problemas planteados. Tienen caracteres creativos llenos de fantasía e imaginación, desarrollando todos los ámbitos de las conductas humanas socioafectivos, cognitivos y motores.

Los juegos estimulan completamente sus sentidos facilitando el crecimiento de habilidades como:

- a) El dialogo y lenguaje desde el contar cuentos y balbuceos.
- b) Físicas: Coger, trepar, trepar.
- c) Habilidades sociales: Competir, apoyar, categorizar, seguir normas.
- d) Inteligencia racional: Contar, categorizar, comparar y memorizar.
- e) Autoestima- Inteligencia emocional: Comparten emociones con los demás favoreciendo aprendizajes sobre sus cuerpos y personalidades (García, 2009).

2.2.1.5.1. Confianza

Dentro de los juegos tradicionales el desarrollo de la autonomía se transforma en procesos dinámicos y multifactoriales que indican que escolares que no posean una buena autonomía avanzada (ya sea por problemas de seguridad, confianza y

autoestima) se junten bajo una sola finalidad. Asimismo, de esta manera la autonomía va a lograr condicionarlos para su crecimiento fuera de las aulas e incrementar su seguridad frente a los demás.

2.2.1.5.2. Respeto

El respeto observado en los juegos tradicionales se van presentando a la medida que van intentando el cambio de informaciones entre los participantes dos o tres con la finalidad de intercambiar o percibir ideas para concluir con los objetivos de los grupos respetando a cada uno de ellos sus opiniones. Reconocimiento personal e individual: de manera que el reconocimiento es un motivante esencial.

2.2.1.5.3. Autoestima

En los juegos tradicionales se presentan las posibilidades de originar novedosos conceptos, ideas o nuevas asociaciones entre conceptos conocidos e ideas, que regularmente elaboran respuestas auténticas y vanguardistas que asimismo les permitan el progreso de la autoestima, impulsando capacidades del cerebro como los son memoria y la inteligencia.

2.2.1.6. Tipos de juegos tradicionales

En los juegos típicos hallamos diversas modalidades lúdicas: juegos de niñas y niños, juegos de adivinación canciones de cuna, rimas, cuentos de nunca acabar, juegos de sorteo, etc. Algunos de estos juegos parecieran desaparecer definitivamente suelen surgir por temporadas desapareciendo y luego volviendo a aparecer (Öfele, 1999). Mencionamos algunos de los juegos: Las canicas, el trompo, el juego de las ligas, las estatuas, lobo ¿Estás?, kiwi, los yaz. El gato se come al ratón

Los integrantes del juego sostenidos de las manos realizan un círculo. Uno de los integrantes jugará como el ratón que está dentro el círculo y otro integrante será el gato que estará fuera del círculo. El gato debe intentar ingresar al círculo cuando estos se suelten las manos al momento que sale el ratón y tratar de cogerlo, mientras sus amigos deben protegerlo evitando que el gato coma al ratón van gritando el gato se come al ratón (Mora y Bantulá, 2016).

2.2.2. Autonomía

2.2.2.1. Definición de autonomía

Se define autonomía como la capacidad que tienen los niños para desarrollar sus ejercicios de la vida cotidiana por ellos mismos, también en tomar sus propias decisiones requeridas para las resoluciones de problemas y para sus ejecuciones. En conceptos globales y permanentes que afectan a todos los campos y ocasiones de la vida (Ramos, 2018).

Es un término empleado para explicar las capacidades de las personas de tomar sus propias decisiones actuando en su nombre propio, sin la intervención de los demás. asimismo, se utilizan en varios entornos diferentes, la autonomía es un componente importante de los diálogos políticos, médicas y filosóficas (White, 2016).

La autonomía es aquella en la que no solo se puede hacer las actividades por uno mismo si no que también incluye conocimiento y la sabiduría para requerir apoyo cuando sea necesario a la vez considerada como la capacidad de tomar decisiones sobre las acciones sin necesitar ni depender de otros además de realizar los aspectos básicos de la vida cotidiana por uno mismo (Pérez, 2020).

Es importante destacar lo fundamental que es proveer el crecimiento de la autonomía de los infantes indicándoles que realicen pequeñas labores en su vida cotidiana esto les ayudara a organizar y construir sus pensamientos propios.

2.2.2.2. Teorías de la autonomía

La evolución de la autonomía en las niñas y niños proporcionan la independencia y con ello un nivel mayor de conocimientos de lo que les rodea. El autogobierno asegura comportamientos voluntarios y favorecen la fraternidad (Vázquez y Márquez, 2017).

Kamii (1982) indica que la autonomía muestra una edificación cognitiva de los niños de lo que es incorrecto y correcto, por la cual impone un amoral guiada por las razones y el bienestar común permitiendo con ello a tomarsus propis decisiones por ellos mismos.

Riley (2007) menciona que los infantes con más crecimiento y expresión no se sienten atemorizados siendo capaces de efectuar sus ejercicios con más seguridad, inclusive ante las dificultades que aparezcan. Desde estas perspectivas investigadas vemos que los infantes que tienen autonomía pueden enfocar con éxito sus aprendizajes fomentando de esa manera la edificación de sus personalidades infantiles.

Piaget y Heller (1968) sustentan que:

La autonomía son aprendizajes sociales de modo liberador, que hacen referencias a emplear recursos propios y personales de esta manera afrontar y aprender nuevas exigencias de aprendizajes mediante las posibilidades de elección para la toma de decisiones autóctono que los hagan sentir seguros y creativos ayudándolos a llegar a la perfección y así puedan realizar acciones de iniciar conversaciones, terminarlás, cepillarse los dientes, vestirse solos, entendiendo sus deberes desarrollándolas en paz con su desarrollo social y personal.

2.2.2.3. Clases de autonomía

Según Ramos (2018), la autonomía se clasifica de la siguiente forma:

- a) Autonomía personal: Al mencionar autonomía personal indicamos a las habilidades de controlar, afrontar y poder tomar decisión propia acerca de cómo vivir con reglas, preferencias propias y normas. También, hacen referencia a tener la capacidad de hacer actividades importantes de la vida diaria de forma independiente (Ramos,2018).
- b) Autonomía de valores: Se consideran a las capacidades de soportar presiones ante los requerimientos de los demás: quiere decir posee agrupaciones de principio, creencia del mal y del bien, de lo que es fundamental.
- c) Autonomía emocional: Estos aspectos son la independencia se vinculan con las transformaciones en relaciones privadas de los seres humanos, singularmente con sus progenitores. Desarrollo de la autonomía es una sucesión psicosocial de particular significación en el transcurso de la vida, y aunque la adolescencia y la niñez son modelos fundamentales para la instrucción de las mismas, es en la madurez que la totalidad de la razón que involucran el ser autónomos quedan satisfechos.

2.2.2.4. Características de la autonomía

La autonomía empieza con las responsabilidades, desarrollarlas favorecen la responsabilidad e independencia del ser fomentadas conforme a las edades y en la totalidad de sus aspectos de sus vidas (Gómez y Martín 2013).

Para Piaget una de las características de la autonomía es la capacidad para cooperar, teniendo conceptos únicos, no habrá autonomía sin ayuda, autonomía es opuesto de la heteronimia. Los seres humanos heterónomas están regidos por los demás siendo incapaces de meditar por ellos mismos. los niños que logran ser autónomos tienen las siguientes

características: perfeccionan en sus comportamientos generales, colaborador, es servicial, es obediente, realizan actos solos, les gusta portarse bien y hacerse cargo de algunos deberes y asimilapatrones de comportamientos, se cambia la ropa solo, se peina, se cepilla los dientes.

Algunas características que muestran los escolares con autonomía son:

- a) Se hace cargo de responsabilidades.
- b) Muestra una mente positiva, tolera situaciones de incertidumbre.
- c) Reflexiona sobre las decisiones que toma
- d) Autorregula sus procesos de aprendizajes según las necesidades capacidades, debilidades, fortalezas,. conocimientos.
- e) Establecen tácticas óptimas de trabajos.
- f) Promueve sus aprendizajes sin ningún control externo.
- g) Pensamiento autónomo y crítico.

2.2.2.5. Importancia de la autonomía

Facilitar el crecimiento de la autonomía en los escolares es fundamental por cuanto permiten alcanzar la confianza emocional que los escolares tienen que tener las disposiciones más efectivas ante las ocasiones del aprendizaje.

Procurar un ambiente que desarrollen la autonomía es primordial para que los niños alcancen una plenitud emocional, intelectual y moral. La autonomía les ayuda a adquirir pensamientos críticos y de gobernar sus propias conductas, con la firmeza precisa para ellos. Sin ella, estarían sujetos constantemente por los demás, recibiendo instrucciones y órdenes de cómo comportarse en cada momento.

Cabe añadir, que es necesario las implicaciones de educadores y padres, que faciliten cambios de enfoques a la hora de enseñar a los infantes, haciéndoles que participen más en los procesos de enseñanza (López, 2022).

Por otra parte, indicaremos porque es importante el desarrollo de la autonomía: Es fundamental comprender que cuando el ser humano puede hacer por el mismo se siente feliz, consiguen experimentar alegría y distinguir sus propias habilidades (Garreta, 2007).

La autonomía concede la confianza en uno mismo los conlleva a ser conscientes de sus destrezas y reconocer sus limitaciones, sentirse estables, fiarse en sus destrezas, saber que son amados y ser independientes, el incremento de sus costumbres de su autonomía personal influye en su carácter a la vez intervienen en el aumento de su socialización, autoestima y la responsabilidad del niño (Diaz, 2018).

2.2.2.6. Actividades para desarrollar la autonomía de los niños y niñas

Autonomía, disciplina y obediencia que se entrelazan profundamente, los infantes que aprenden a realizar las actividades de la vida cotidiana son infantes a quienes se les proporciona conseguir poco a poco, una autonomía íntegra (Vallet, 2007).

El sendero que conlleva a los niños a la autonomía se cimienta en procesos de apoyo en aprender con la vida y de la vida, en la cotidianidad y de la cotidianidad, con mayor naturalidad y con menor esfuerzo, en contextos constituidos en fracciones, para dejar el egoísmo que impiden racionalizar lo relativo.

Estos autores sostienen que, los hábitos son los puntos que ocasionan las interiorizaciones de las rutinas, y estos son las vivencias de las posturas que proceden de aprendizajes persistentes (pequeños y adultos) que desemboca en la autonomía como progreso

para una vida de calidad fortaleciendo su autoestima y autoconcepto (Diéguez y Muñoz, 2009).

A continuación, se mencionan actividades que desarrollan la autonomía en los niños:

- a) Dejar que cooperen cuando los estamos cambiando de ropa.
- b) Dejar que se vistan solos.
- c) Dejar que efectúen solos su aseo personal.
- d) Que ordenen y guarden sus muñecos cuando terminan de jugar.
- e) Dejar que jueguen con otros niños.
- f) Que colaboren con las actividades dentro del hogar.
- g) Ponerles costumbres de hábitos, distribución del tiempo y norma de limpieza.
- h) Las adquisiciones de autonomía son aspectos prioritarios en la primera infancia, las costumbres y las prácticas en los niños ayudan a desarrollarlas (Ramos, 2018).
- i) Los juegos como estrategias para fomentar la autonomía:

El Ministerio de Educación (2014) sostiene que las principales actividades que efectúan los niños y niñas, que les producen placeres y alegrías, son los juegos; asimismo que les permiten manifestar sensaciones, socializar, aligerar tensiones ya que interactúan con sus iguales y adultos, aprenden a respetar normas de convivencias y sobre todo conocen el universo que está a su alrededor. Estas actividades son claramente exploratorias ya que les permiten moverse, crear, vivir desafíos, expresarse, ejercitar su creatividad, proponer y autocuidarse, tomar iniciativa, moverse, enfrentar riesgos, vivir desafíos, innovar, expresarse, todos estos componentes motivan al crecimiento de la autonomía. Los niños para desarrollarse en su autonomía, necesitan lugares que fomenten el crecimiento de las mismas, los sectores de los juegos están organizados e implementados.

Según Ferland (2005) los juegos libres desde lperspectiva educativa, los juegos libres aquellos donde los niños deciden qué realizar con los materiales sin ser forzados a ellos. Estos tipos de juegos favorecen la fantasía, la imaginación y la creatividad.

2.2.2.7. Dimensiones de la autonomía

Según Bornas (1994) el desarrollo de la autonomía en los infantes implica la adquisición de capacidades y habilidades superiores en ellos; por eso, consta de un proceso que se desprende en dos componentes o dimensiones:

2.2.2.7.1. Autonomía en relación consigo mismo.

El niño nace con grandes capacidades para aprender y buscar estímulos afectivos y sociales. Bornas (1994) refiere que el niño por medio de su desarrollo y maduración experimenta una suprema capacidad de aprendizaje en relación consigo mismo y con su contexto de desarrollo. En primera instancia, el niño busca contactarse con familia, pero se va independizando en razón a las actividades que realiza según su edad.

Desde los primeros años, el niño despliega diversas capacidades y habilidades que le van a permitir tener más autonomía. En este proceso logran adquirir mayor autoestima, responsabilidad, confianza y seguridad que hacen posible consolidarlo como una mejor persona dentro de un ambiente escolar seguro y comfortable cuya caracterización está primada por la cooperación, el respeto y la libertad para elegir acciones que futuramente se constituirán como hábitos de su propia identidad personal (Maldonado, 2017).

2.2.2.7.2 Autonomía en relación con los demás.

Según Bornas (1994) el niño inicialmente se aprende a relacionar con sus padres y luego con sus pares; esta forma de aprendizaje tiene su génesis en situaciones reales diversas con un alto potencial para adquirir aprendizajes significativos con respecto a otros aprendizajes obtenidos en interacción con el contexto social. Por medio de actividades de carácter cotidiano, el niño puede desarrollar distintas capacidades, habilidades, destrezas y comportamientos alineados al respeto, la participación, la tolerancia y la cooperación; estos logros se consolidan según a la edad que tienen y las relaciones sociales que establecen en su contexto de desarrollo a lo largo de su vida. Por tanto, los primeros años del niño son cruciales para el desarrollo paulatino de sus capacidades y habilidades autónomas y sociales; demostrando así, autoestima, seguridad y responsabilidad en todas las acciones que decidan ejecutar.

Es preciso destacar que aproximadamente hasta los dos años, la socialización del niño se encuentra basada en una relación con los adultos que conforma su familia; por eso, a partir de los tres años ya empiezan a confrontar una amplitud social con los demás miembros de su entorno. En etapas posteriores, el niño suele buscar la forma de incorporarse en determinados grupos que normalmente surgen en los momentos de juegos; es ahí donde elige qué jugar y con quiénes jugar. En este proceso, la autonomía se establece con los demás y el número de situaciones problemática o de conflicto se acrecientan, pero existen mayores posibilidades de solución si se presenta el trabajo colaborativo en un ambiente seguro y confiable para todos (Maldonado, 2017).

III. Hipótesis

3.1. Hipótesis de investigación

H_i: Los juegos tradicionales desarrollan significativamente la autonomía en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°1707 Rayitos de Sol, Guadalupe, Virú-La Libertad-2020.

3.2. Hipótesis nula

H₀: Los juegos tradicionales no desarrollan significativamente la autonomía en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°1707 Rayitos de Sol, Guadalupe, Virú-La Libertad-2020.

IV. Metodología

4.1. Diseño de investigación

Buendía et al. (1998) indica que el diseño preexperimental, consiste en realizar un procedimiento a un específico grupo después aplicar mediciones a una o más variables para poder investigar cuál son los niveles en la que se encuentran los grupos en estas variables. Esta investigación no aplica con la exigencia de una verídica investigación. No se hace uso de las variables independientes, menos aun hay referencias anticipadas de cuál eran, ante incentivos, sus niveles que poseían los grupos de las variables dependientes, ni grupo de contrastaciones.

El esquema que adoptó la investigación fue el siguiente:



Lo anterior significa en un grupo de 12 niños de cuatro años de educación inicial se aplicó la ficha de observación.

Diseño de estudio:

GE = Grupo de estudio

O1 = Pre test autonomía

X = Juegos tradicionales

O2 = Post test autonomía

4.2. Población y muestra

La población es un conjunto de individuos de la misma clase, limitada por el estudio. Tamayo y Tamayo (1997) sustentan que las poblaciones se determinan como las totalidades de fenómenos a investigar a la que las unidades de poblaciones mantienen peculiaridades comunes las cuales se estudian y dan principio a la información de las investigaciones. El

universo de esta investigación son los niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N°1707 Rayitos De Sol, Guadalupito, Virú-La Libertad-2020”.

4.2.1. Muestra

Las muestras son las que pueden decidir las problemáticas debido a que son capaces de originar datos en donde se reconocen los defectos dentro de los procesos. Aunado a lo anterior, Tamayo y Tamayo (1997) aseguran que las muestras son los grupos de sujetos que se toman de las poblaciones a fin de estudiar fenómenos estadísticos.

La muestra de investigación se obtendrá mediante la técnica denominada, muestreo de juicio como método no probabilístico, en la cual la selección de la muestra depende del criterio o juicio del investigador.

Cuesta (2009) asevera que el muestreo no probabilístico es un método de muestreo donde las muestras se recolectan en procesos que no brindan a todos los individuos de la población equivalentes oportunidades de ser escogidos. Resultando como muestra 12 niños de 4 de la institución educativa.

Tabla 1

Muestra de estudiantes de 04 años

Grupo	Hombres	Mujeres	Total
Estudiantes de 04 años	7	5	12

Fuente. Nómina de matrícula de estudiantes de 4 años – I.E.P. N°1707 – 2021.

4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores

4.3.1. Variable independiente

En relación a su caracterización y consolidación de los Juegos Tradicionales Urdaneta (2002) nos indica que: En las primeras etapas de vida, los seres humanos aprenden y se disponen para sus etapas de madurez y los juegos suponen una figura del mundo de los mayores en su vida real.

4.3.2. Variable dependiente

Según Bornas (1994), realiza una conceptualización de la autonomía, como los logros por parte de los escolares de efectuar sus ejercicios de manera autónoma y hallarse complacidos de lo que realizan.

Variable dependiente	<p>Piaget y Heller (1968) definen que la autonomía son enseñanzas sociales de índole liberador, el cual hacen referencias a usar los recursos propios y personales para aprender y enfrentar exigencias nuevas de formaciones mediante de las posibilidades de elegir a tomar las elecciones independientes que los hagan sentirse estables e ingeniosos ayudándolos a alcanzar el perfeccionamiento así mismo consignar actos iniciar conversaciones ,terminarlas , de cambiarse solos, realizar su aseo personal ,cepillarse los dientes entre otras acciones .</p>	<p>La autonomía es la facultad humana que permite el desarrollo personal y social; es decir, esta facultad tiene un impacto intrínseco (en relación consigo mismo) y extrínseco (en relación con lo demás) en la formación integral del niño. La variable autonomía se midió a través de una ficha de observación.</p>	<p>La autonomía en relación con los demás.</p>	<p>Control emocional</p>	<p>Toman decisiones al realizar actividades Piden ayuda cuando lo necesitan. Se lava las manos sin ayuda Comen sin ayuda Controla sus esfínteres. Se muestran colaboradores al momento de vestirse. Muestran capacidad de elección de actividades (juegos, juguetes, tareas, ideas, etc.) Asume responsabilidades dentro del salón.</p> <p>Expresa espontáneamente sus preferencias y desagradados. Es tolerante con sus compañeros. Agradece la ayuda que le dan. Respeta las opiniones de los demás. Reacciona sin golpear ante cualquier conflicto.</p>	<p>Ficha de observación Escala: Nominal SI NO</p>
Desarrollo de la autonomía				<p>Expresa sus emociones en las diferentes actividades</p>		

Fuente. Elaboración propia

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnicas e instrumentos.

Teniendo en cuenta el diseño de la investigación, así como los objetivos de la misma se considerará como técnica para la recolección de datos, las siguientes:

4.4.2. Técnica: Observación.

La observación es una técnica de carácter investigador, que consiste en analizar y observar sucesos, casos, personas, hechos, objetos, circunstancias acciones con el propósito de conseguir determinadas informaciones requeridas para una investigación.

La observación como método es un conjunto de procesos cuyo objetivo es de recolectar informaciones de los objetos que se toman en consideraciones (Anticono y Bazan, 2017).

4.4.3. Instrumento: Ficha de observación.

El instrumento de recolección de datos fue la guía de observación porque se registró mediante la observación, si el estudiante se desempeñaba en forma pertinente o no de acuerdo a la lista de ítems redactados en forma de afirmaciones o preguntas, en cada fase de la investigación.

Rondinel (2018) define que la ficha de observación es un instrumento que se construye en una lista de indicadores que se redactan como afirmaciones o preguntas, que orientan el trabajo de observación dentro del aula, señalando los aspectos que son relevantes al observar. Este instrumento tiene que ser utilizado para observar las acciones o respuestas de los estudiantes dentro de una actividad determinada.

4.4.3.1. Validez

El instrumento utilizado fue diseñado por Fierro (2018), estudiante del programa de Maestría en Educación de la Universidad Cesar Vallejo, identificada con

N° DNI 10358275, con la tesis titulada: “Desarrollo de la autonomía en niños de 3 años de dos Programas No Escolarizados de Educación Inicial, San Juan de Lurigancho, 2018”.

La ficha de observación se trató sobre la práctica del desarrollo de la autonomía consistió en una agrupación de 13 ítems en dos dimensiones: Relación consigo mismo y relación con los demás, se presentó en un impreso de una sola hoja en el que cada pregunta contenía 2 alternativas SI y NO, en las cuales el investigador iba observando a los niños y niñas sus conductas y acciones mediante videollamadas de 10 minutos, videos enviados por WhatsApp el cual permitió registrar y observar sus comportamientos y reacciones en su entorno familiar, de esta forma fueron evaluados en el presente estudio.

4.4.3.2. Confiabilidad

Para experimentar y verificar la confiabilidad del instrumento, se realizó una prueba piloto en una institución educativa con características similares, aplicándose la prueba en un grupo de 10 niños de 3 años de un centro no escolarizado. Para concretar el proceso se tuvo en cuenta el siguiente baremo de confiabilidad:

- a) No es confiable: – 1 a 0
- b) Baja confiabilidad: 0.01 a 0.49
- c) Moderada confiabilidad: 0.5 a 0.75
- d) Fuerte confiabilidad: 0.76 a 0.89
- e) Alta confiabilidad: 0.9 a 1

La confiabilidad del instrumento se obtuvo mediante el coeficiente de confiabilidad Kuder de Richardson, el cual estimó un valor de $KR_{20}=0,795$ en consistencia global con los tres ítems de la guía de observación, por tanto, se concluye que el instrumento presenta una fuerte confiabilidad.

4.5 Plan de análisis

El procedimiento para la recolección de datos se realizó de la siguiente manera, se coordinará el permiso con la dirección de la Institución Educativa Inicial N°1707 Rayitos De Sol, Guadalupito, firmando un consentimiento informado para la aplicación de instrumentos ficha de observación y la ficha de observación a los estudiantes de 4 de la Institución Educativa N°1707 Rayitos De Sol, Guadalupito, Virú-La Libertad-2020, nos proporcionará un día y una hora para realizar dicha evaluación, considerando las actividades de los maestros de aula para así no interrumpir sus sesiones de clases. En un inicio se aplicará un Pre – test para identificar el nivel de desarrollo de la autonomía en los niños y niñas en el aula de 4 años de La Institución Educativa 1707 Rayitos de Sol del Distrito de Guadalupito mediante un pre test. Luego se aplicará post test para identificar y aplicar los juegos tradicionales que ayudan al desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de 4 años de La Institución Educativa 1707 Rayitos de Sol del Distrito de Guadalupito. Los datos serán evaluados en el software estadístico SPSS versión 22.0. Se aplicará la prueba estadística no paramétrica. Para el análisis estadístico de los datos se empleará el programa informático SPSS versión 22 para Windows.

4.6. Matriz de consistencia

Tabla 3

Matriz de consistencia

Título	Problema	Objetivos	Marco teórico conceptual	Hipótesis	Variables	Metodología
Los juegos tradicionales desarrollan la autonomía en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°1707 Rayitos de Sol, Guadalupe, Virú-La Libertad-2020.	¿De qué manera los juegos tradicionales desarrollan la autonomía en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°1707 Rayitos de Sol, Guadalupe, Virú-La Libertad-2020?	<p>Objetivo General: Determinar los juegos tradicionales desarrollan la autonomía en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°1707 Rayitos de Sol, Guadalupe, Virú-La Libertad-2020</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> Establecer el nivel de desarrollo de la autonomía en los niños y niñas en el aula de 4 años de La Institución Educativa 1707 Rayitos de Sol del Distrito de Guadalupe, Virú- La Libertad-2020, en un pre test. Aplicar los juegos tradicionales que ayudan al desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de 4 años de La Institución Educativa 1707 Rayitos de Sol del Distrito de Guadalupe, Virú-La Libertad-2020. Evaluar el nivel de desarrollo de la autonomía en los niños y niñas en el aula de 4 años de La Institución Educativa 1707 Rayitos de Sol del Distrito de Guadalupe, Virú- La Libertad-2020, en un pos test. 	<p>Variable independiente: Juegos tradicionales</p> <ul style="list-style-type: none"> Juegos tradicionales. Teorías de los juegos tradicionales. Importancia de los juegos tradicionales en la educación. Características de los juegos tradicionales. Beneficios de los juegos tradicionales <p>Variable dependiente: Desarrollo de la autonomía</p> <ul style="list-style-type: none"> La autonomía. Teorías de la Autonomía. Clases de autonomía 	Los juegos tradicionales desarrollan la autonomía de los niños (as) en el aula de 4 años de La Institución Educativa 1707 Rayitos De Sol, del Distrito de Guadalupe, Virú- La Libertad-2020.	<p>Variable independiente: Los juegos tradicionales</p> <p>Variable dependiente: Desarrollo de la autonomía</p>	<p>Tipo de investigación: Cuantitativo.</p> <p>Nivel de investigación: Explicativo</p> <p>Diseño de investigación Pre experimental.</p> <p>Técnica: Observación.</p> <p>Instrumento: Ficha de observación.</p> <p>Población: 120 niños y niñas de 3, 4 y 5 años.</p> <p>Muestra: 12 niños y niñas de 4 años.</p>

4.7. Principios éticos

En el presente proyecto se tuvo en cuenta la promoción del conocimiento y el bien común expresados en los principios y valores éticos que se encuentran determinados en el Código de Ética para la Investigación (2020) de la Universidad Católica de los Ángeles de Chimbote. El reglamento de ética refiere que cuando se trabaja con una población selecta, siendo el caso de las personas, se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Este precepto señala que las personas que son sujetos de investigación participen voluntariamente en la investigación respetando sus derechos fundamentales. Asimismo, se consideraron los siguientes principios éticos:

- a) **Protección de la persona:** El bienestar y seguridad de las personas es el fin supremo de toda investigación, y por ello, se debe proteger su dignidad, identidad, diversidad socio cultural, confidencialidad, privacidad, creencia y religión. Este principio no sólo implica que las personas que son sujeto de investigación participen voluntariamente y dispongan de información adecuada, sino que también deben protegerse sus derechos fundamentales si se encuentran en situación de vulnerabilidad.
- b) **Libre participación y derecho a estar informado:** Las personas que participan en las actividades de investigación tienen el derecho de estar bien informados sobre los propósitos y fines de la investigación que desarrollan o en la que participan; y tienen la libertad de elegir si participan en ella, por voluntad propia. En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual las personas como sujetos investigados o titular de los datos consienten el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.

- c) **Beneficencia y no-maleficencia:** Toda investigación debe tener un balance riesgo-beneficio positivo y justificado, para asegurar el cuidado de la vida y el bienestar de las personas que participan en la investigación. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.
- d) **Cuidado del medio ambiente y respeto a la biodiversidad:** Toda investigación debe respetar la dignidad de los animales, el cuidado del medio ambiente y las plantas, por encima de los fines científicos; y se deben tomar medidas para evitar daños y planificar acciones para disminuir los efectos adversos y tomar medidas para evitar daños.
- e) **Justicia:** El investigador debe anteponer la justicia y el bien común antes que el interés personal. Así como, ejercer un juicio razonable y asegurarse que las limitaciones de su conocimiento o capacidades, o sesgos, no den lugar a prácticas injustas. El investigador está obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación, y pueden acceder a los resultados del proyecto de investigación.
- f) **Integridad científica:** El investigador (estudiantes, egresado, docentes, no docente) tiene que evitar el engaño en todos los aspectos de la investigación; evaluar y declarar los daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación. Asimismo, el investigador debe proceder con rigor científico, asegurando la validez de sus métodos, fuentes y datos. Además, debe garantizar la veracidad en todo el proceso de investigación, desde la formulación, desarrollo, análisis, y comunicación de los resultados.

V. Resultados

5.1 Resultados

5.1.1. Establecer el nivel de desarrollo de la autonomía en los niños y niñas de 4 años, mediante un pre test

Tabla 4

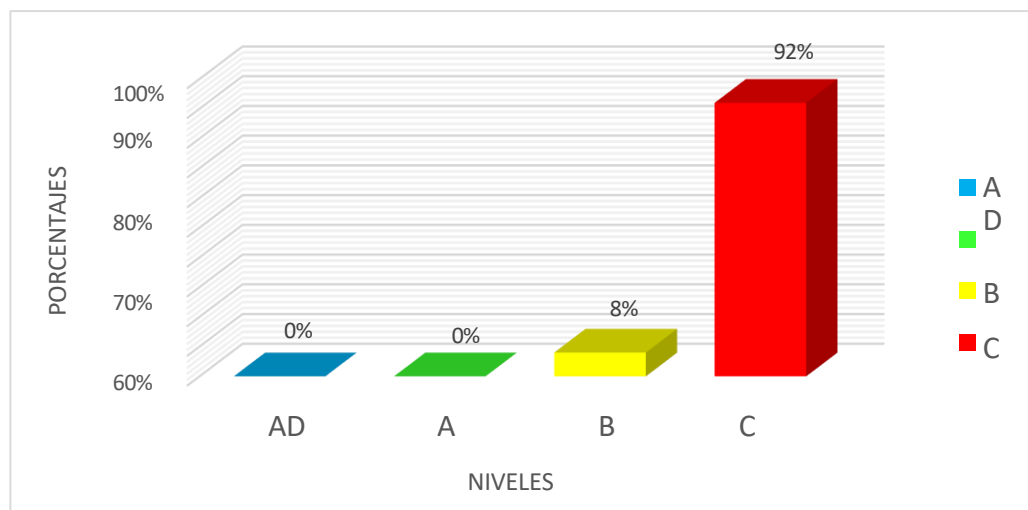
Distribución de los niveles de autonomía en niños y niñas de 4 años en el pre test

Niveles	Fi	%
AD	0	0%
A	0	0%
B	1	8%
C	11	92%
TOTAL	12	100%

Fuente. Ficha de observación de la autonomía, noviembre, 2021.

Figura 1

Porcentajes de los niveles de autonomía en niños y niñas de 4 años en el pre test



Fuente. Tabla 4.

Según la tabla 4 y figura 1, el 92% de niños y niñas de 4 años de la I. E.I. N°1707 Rayitos de Sol obtuvo nivel C, mientras que solo el 8% alcanzó nivel B en el pre test. Con este resultado se puede concluir que la mayoría de estudiantes de cuatro años estaba en nivel de inicio en el desarrollo de su autonomía en el pre test.

5.1.2. Aplicar los juegos tradicionales que ayudan al desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de 4 años

Tabla 5

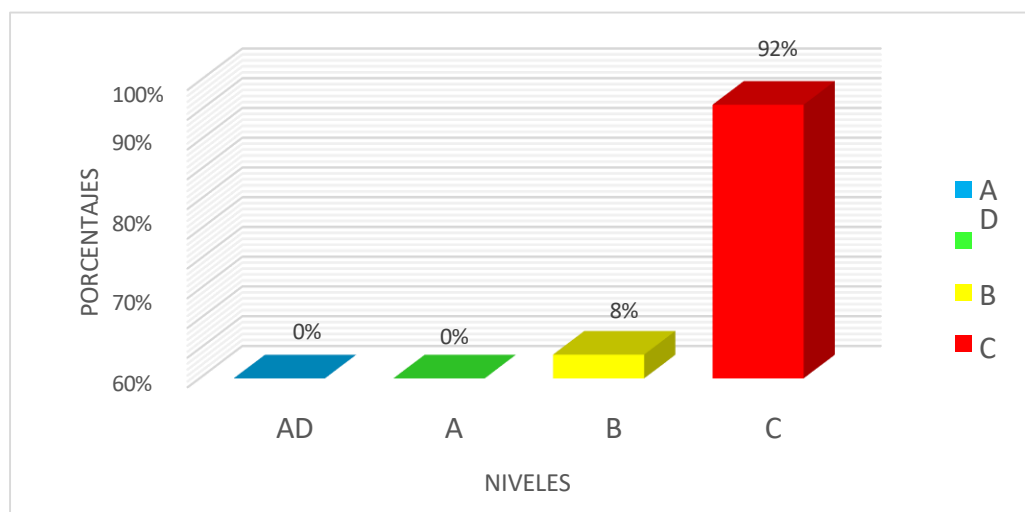
Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 01

Niveles	Fi	%
AD	0	0%
A	0	0%
B	1	8%
C	11	92%
TOTAL	12	100%

Fuente. Ficha de observación de la autonomía, noviembre, 2021.

Figura 2

Porcentajes de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 01

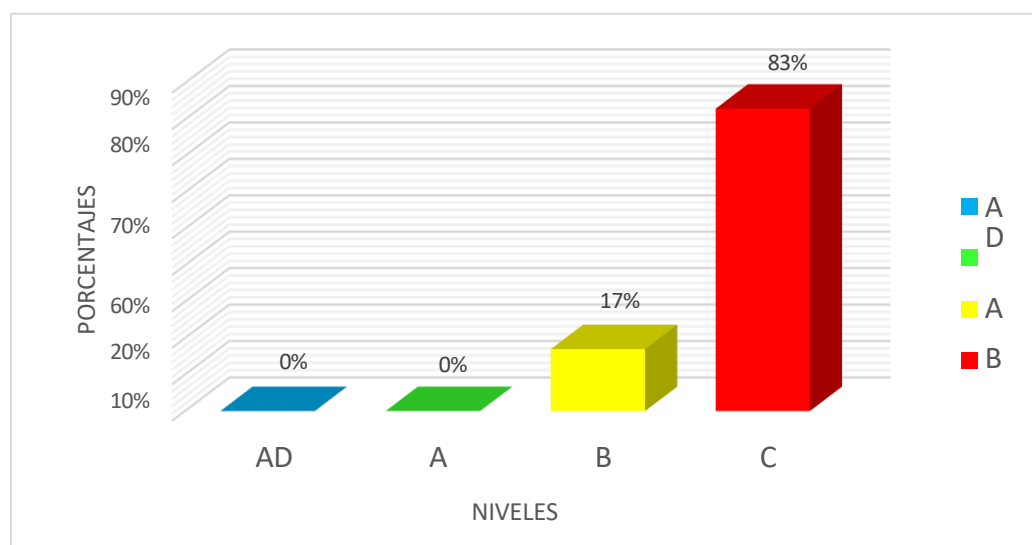


Fuente. Tabla 5.

Según la tabla 5 y figura 2, el 92% de niños y niñas de 4 años de la I. E.I. N°1707 Rayitos de Sol obtuvo nivel C, mientras que solo el 8% alcanzó nivel B en la aplicación de la sesión 01. Con este resultado se puede concluir que la mayoría de estudiantes de cuatro años estaba en nivel de inicio en el desarrollo de su autonomía en la primera sesión de aprendizaje.

Tabla 6*Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 02*

Niveles	Fi	%
AD	0	0%
A	0	0%
B	2	17%
C	10	83%
TOTAL	12	100%

Fuente. Ficha de observación de la autonomía, noviembre, 2021.**Figura 3***Porcentajes de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 02**Fuente.* Tabla 6.

Según la tabla 6 y figura 3, el 83% de niños y niñas de 4 años de la I. E.I. N°1707 Rayitos de Sol obtuvo nivel C, mientras que solo el 17% alcanzó nivel B en la aplicación de la sesión 02. Con este resultado se puede concluir que la mayoría de estudiantes de cuatro años estaba en nivel de inicio en el desarrollo de su autonomía en la segunda sesión de aprendizaje.

Tabla 7

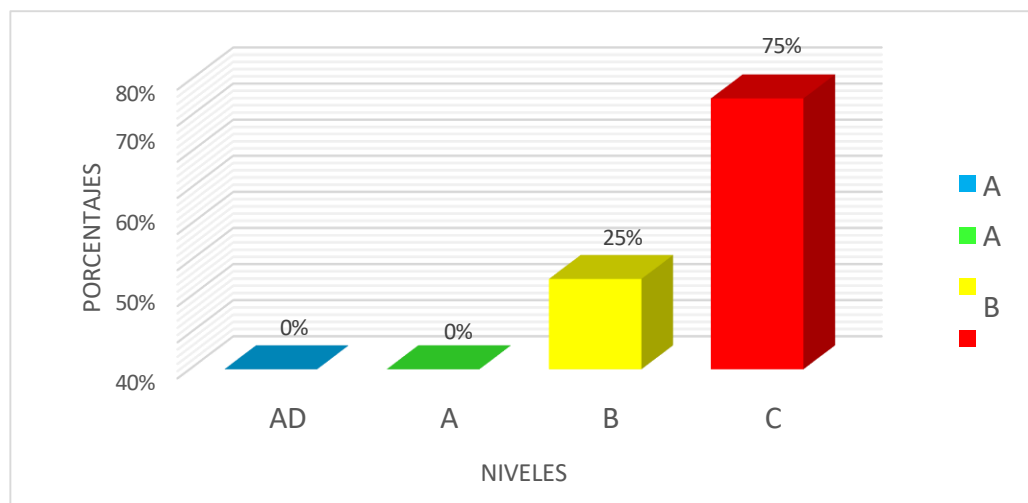
Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 03

Niveles	Fi	%
AD	0	0%
A	0	0%
B	3	25%
C	9	75%
TOTAL	12	100%

Fuente. Ficha de observación de la autonomía, noviembre, 2021.

Figura 4

Porcentajes de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 03

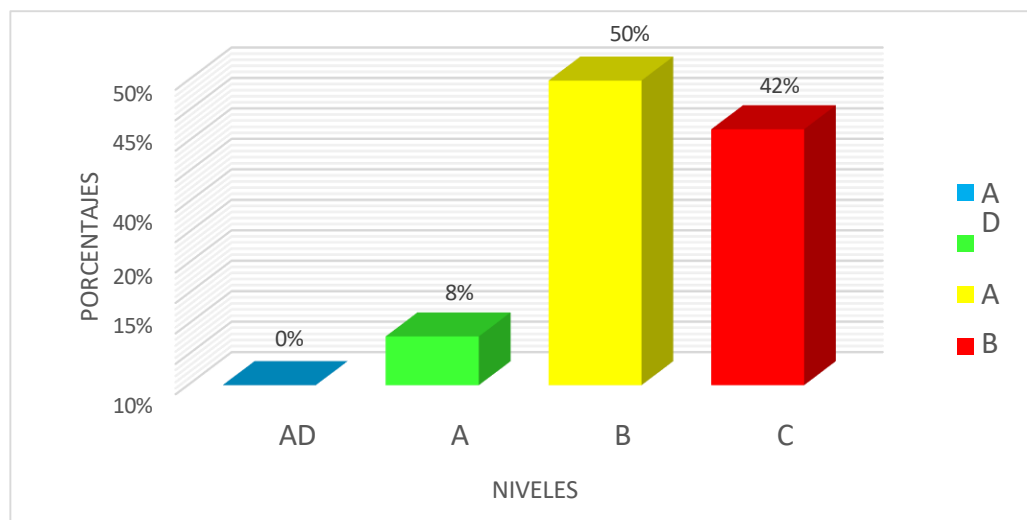


Fuente. Tabla 7.

Según la tabla 7 y figura 4, el 75% de niños y niñas de 4 años de la I. E.I. N°1707 Rayitos de Sol obtuvo nivel C, mientras que el 25% alcanzó nivel B en la aplicación de la sesión 03. Con este resultado se puede concluir que la mayoría de estudiantes de cuatro años estaba en nivel de inicio en el desarrollo de su autonomía en la tercera sesión de aprendizaje.

Tabla 8*Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 04*

Niveles	Fi	%
AD	0	0%
A	1	8%
B	6	50%
C	5	42%
TOTAL	12	100%

Fuente. Ficha de observación de la autonomía, noviembre, 2021.**Figura 5***Porcentajes de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 04**Fuente.* Tabla 8.

Según la tabla 8 y figura 5, el 42% de niños y niñas de 4 años de la I. E.I. N°1707 Rayitos de Sol obtuvo nivel C, mientras que el 50% alcanzó nivel B y solo el 8% logró nivel A en la aplicación de la sesión 04. Con este resultado se puede concluir que la mayoría de estudiantes de cuatro años estaba en nivel de proceso en el desarrollo de su autonomía en la cuarta sesión de aprendizaje.

Tabla 9

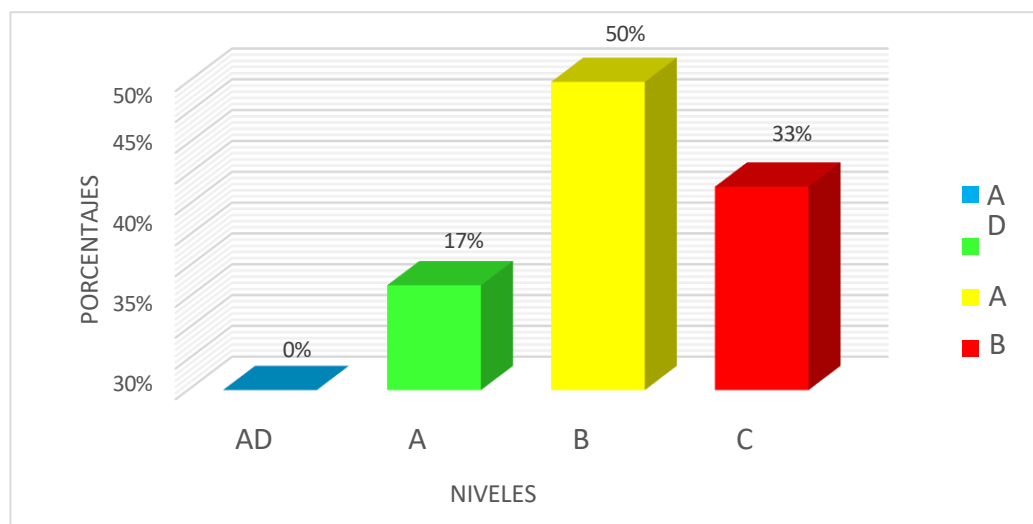
Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 05

Niveles	Fi	%
AD	0	0%
A	2	17%
B	6	50%
C	4	33%
TOTAL	12	100%

Fuente. Ficha de observación de la autonomía, noviembre, 2021.

Figura 6

Porcentajes de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 05



Fuente. Tabla 9.

Según la tabla 9 y figura 6, el 33% de niños y niñas de 4 años de la I. E.I. N°1707 Rayitos de Sol obtuvo nivel C, mientras que el 50% alcanzó nivel B y solo el 17% logró nivel A en la aplicación de la sesión 05. Con este resultado se puede concluir que la mayoría de estudiantes de cuatro años estaba en nivel de proceso en el desarrollo de su autonomía en la quinta sesión de aprendizaje.

Tabla 10

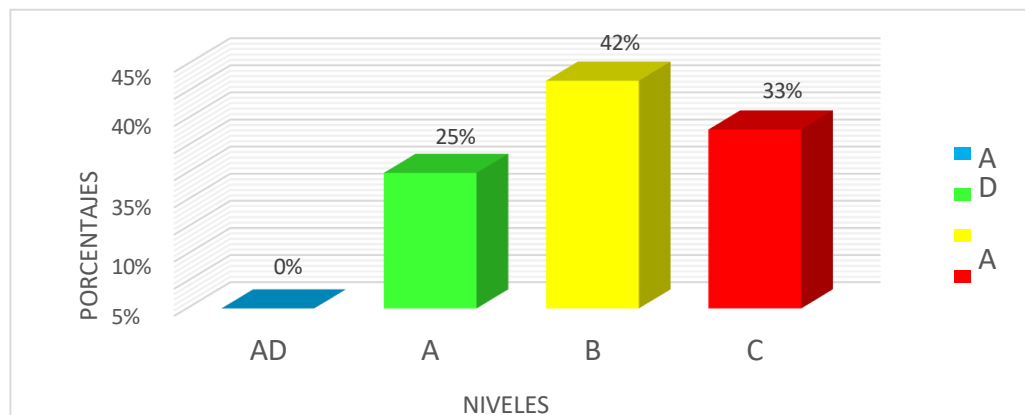
Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 06

Niveles	Fi	%
AD	0	0%
A	3	25%
B	5	42%
C	4	33%
TOTAL	12	100%

Fuente. Ficha de observación de la autonomía, noviembre, 2021.

Figura 7

Porcentajes de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 06

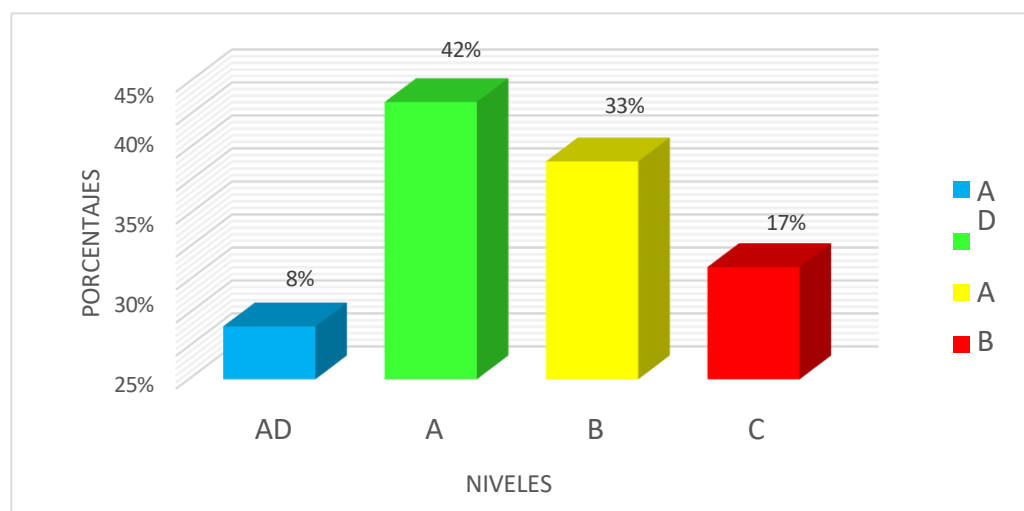


Fuente. Tabla 10.

Según la tabla 10 y figura 7, el 33% de niños y niñas de 4 años de la I. E.I. N°1707 Rayitos de Sol obtuvo nivel C, mientras que el 42% alcanzó nivel B y el 25% logró nivel A en la aplicación de la sesión 06. Con este resultado se puede concluir que la mayoría de estudiantes de cuatro años estaba en nivel de proceso en el desarrollo de su autonomía en la sexta sesión de aprendizaje.

Tabla 11*Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 07*

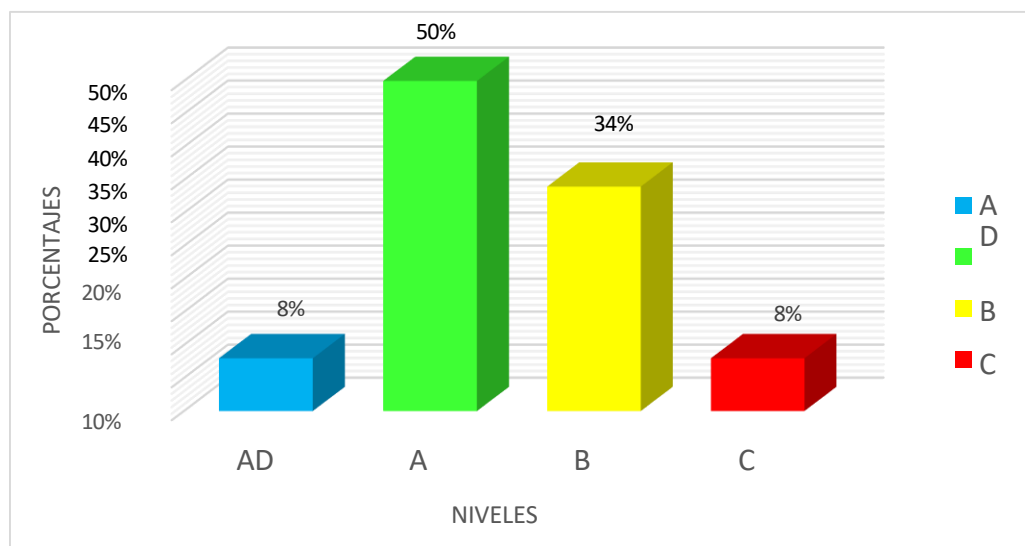
Niveles	Fi	%
AD	1	8%
A	5	42%
B	4	33%
C	2	17%
TOTAL	12	100%

Fuente. Ficha de observación de la autonomía, noviembre, 2021.**Figura 8***Porcentajes de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 07**Fuente.* Tabla 11.

Según la tabla 11 y figura 8, el 17% de niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°1707 Rayitos de Sol obtuvo nivel C, el 33% alcanzó nivel B, el 42% logró nivel A y solo el 8% destacó con nivel AD en la aplicación de la sesión 07. Con este resultado se puede concluir que la mayoría de estudiantes de cuatro años consiguió el nivel de logro esperado en el desarrollo de su autonomía en la séptima sesión de aprendizaje.

Tabla 12*Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 08*

Niveles	Fi	%
AD	1	8%
A	6	50%
B	4	34%
C	1	8%
TOTAL	12	100%

Fuente. Ficha de observación de la autonomía, noviembre, 2021.**Figura 9***Porcentajes de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 08**Fuente.* Tabla 12.

Según la tabla 12 y figura 9, el 8% de niños y niñas de 4 años de la I. E. I. N°1707 Rayitos de Sol obtuvo nivel C, el 34% alcanzó nivel B, el 50% logró nivel A y solo el 8% destacó con nivel AD en la aplicación de la sesión 08. Con este resultado se puede concluir que la mayoría de estudiantes de cuatro años consiguió el nivel de logro esperado en el desarrollo de su autonomía en la octava sesión de aprendizaje.

Tabla 13

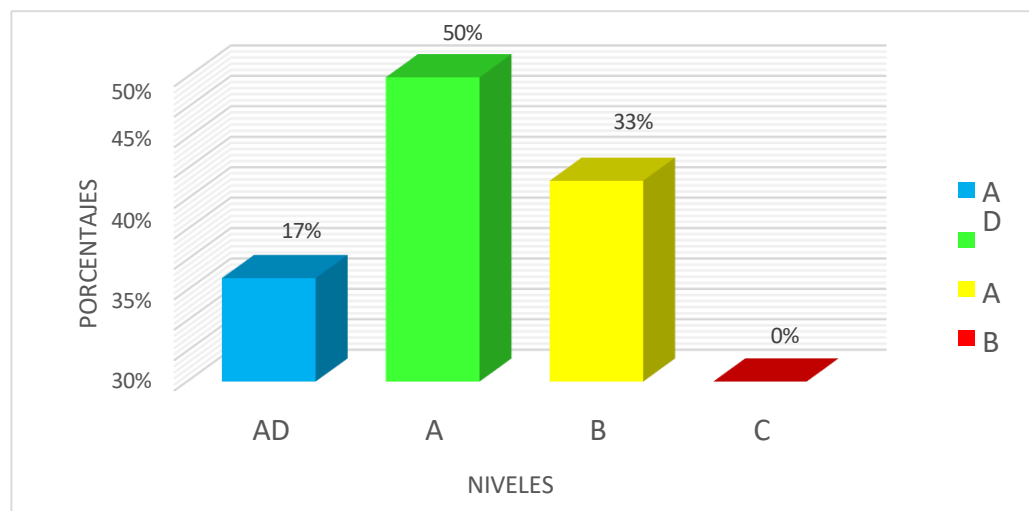
Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 09

Niveles	Fi	%
AD	2	17%
A	6	50%
B	4	33%
C	0	0%
TOTAL	12	100%

Fuente. Ficha de observación de la autonomía, noviembre, 2021.

Figura 10

Porcentajes de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 09

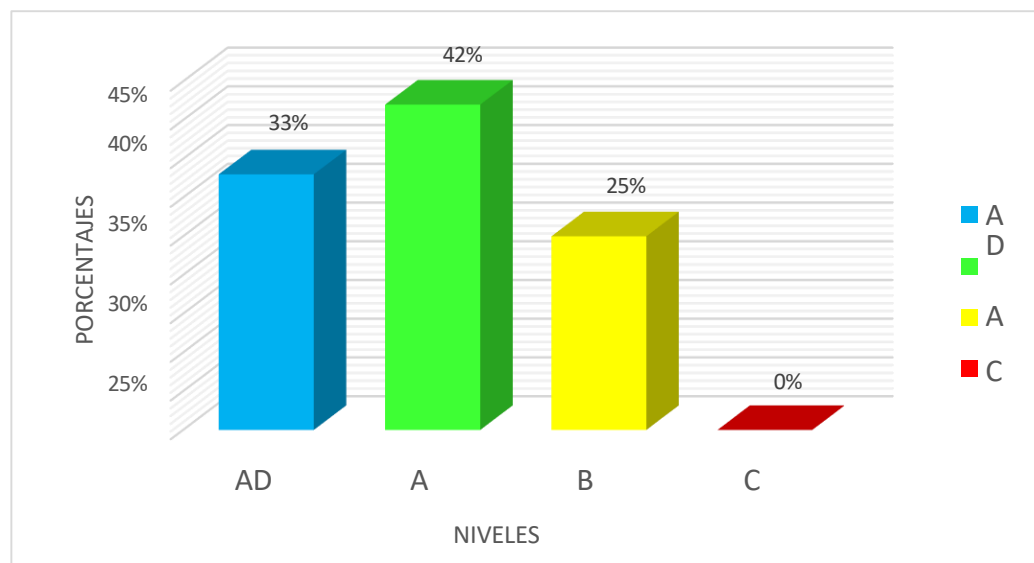


Fuente. Tabla 13.

Según la tabla 13 y figura 10, el 33% de niños y niñas de 4 años de la I. E.I. N°1707 Rayitos de Sol obtuvo nivel B, el 50% logró nivel A y solo el 17% destacó con nivel AD en la aplicación de la sesión 09. Con este resultado se puede concluir que la mayoría de estudiantes de cuatro años consiguió el nivel de logro esperado en el desarrollo de su autonomía en la novena sesión de aprendizaje.

Tabla 14*Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 10*

Niveles	Fi	%
AD	4	33%
A	5	42%
B	3	25%
C	0	0%
TOTAL	12	100%

Fuente. Ficha de observación de la autonomía, noviembre, 2021.**Figura 11***Porcentajes de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 10**Fuente.* Tabla 14.

Según la tabla 14 y figura 11, el 25% de niños y niñas de 4 años de la I. E.I. N° 1707 Rayitos de Sol obtuvo nivel B, el 42% logró nivel A y el 33% destacó con nivel AD en la aplicación de la sesión 10. Con este resultado se puede concluir que la mayoría de estudiantes de cuatro años consiguió el nivel de logro esperado en el desarrollo de su autonomía en la décima sesión de aprendizaje.

Tabla 15

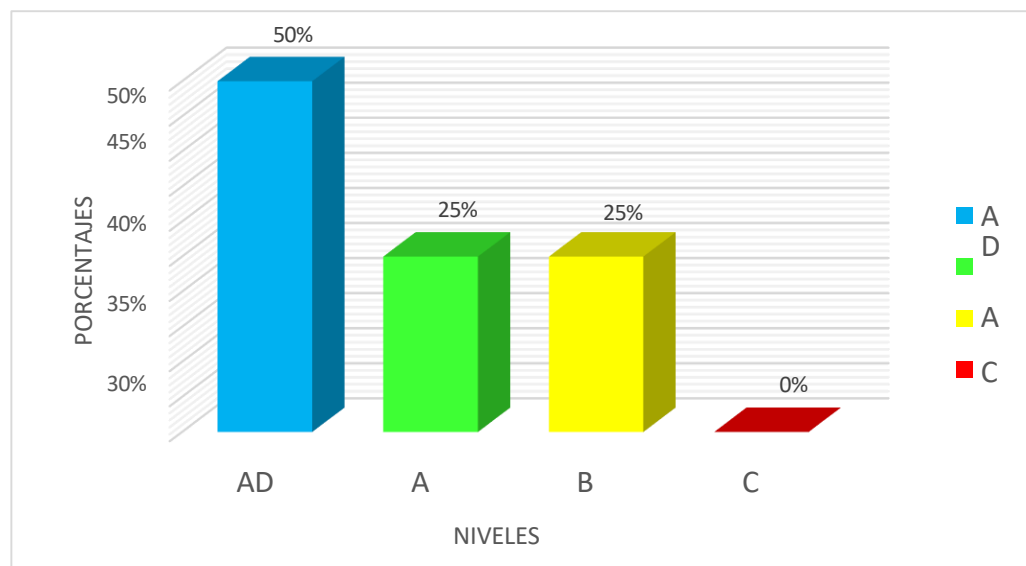
Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 11

Niveles	Fi	%
AD	6	50%
A	3	25%
B	3	25%
C	0	0%
TOTAL	12	100%

Fuente. Ficha de observación de la autonomía, noviembre, 2021.

Figura 12

Porcentajes de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 11

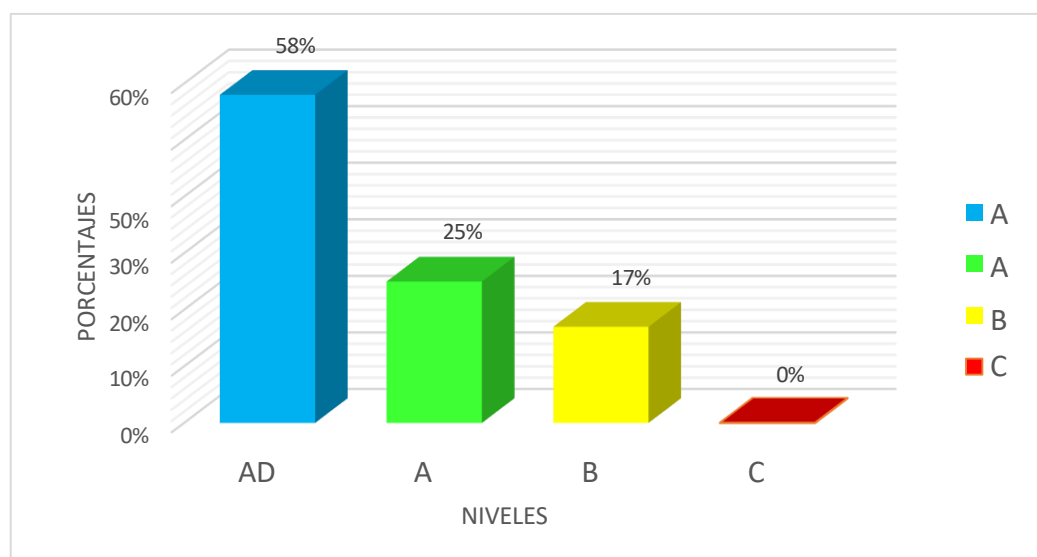


Fuente. Tabla 15.

Según la tabla 15 y figura 12, el 25% de niños y niñas de 4 años de la I. E.I. N°1707 Rayitos de Sol obtuvo nivel B, el otro 25% logró nivel A y el 50% destacó con nivel AD en la aplicación de la sesión 11. Con este resultado se puede concluir que la mayoría de estudiantes de cuatro años sobresalió con el nivel de logro destacado en el desarrollo de su autonomía en la décima primera sesión de aprendizaje.

Tabla 16*Distribución de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 12*

Niveles	Fi	%
AD	7	58%
A	3	25%
B	2	17%
C	0	0%
TOTAL	12	100%

Fuente. Ficha de observación de la autonomía, noviembre, 2021.**Figura 13***Porcentajes de los niveles obtenidos por los niños y niñas en la sesión 12**Fuente.* Tabla 16.

Según la tabla 16 y figura 13, el 17% de niños y niñas de 4 años de la I. E.I. N°1707 Rayitos de Sol obtuvo nivel B, el 25% logró nivel A y el 58% destacó con nivel AD en la aplicación de la sesión 12. Con este resultado se puede concluir que la mayoría de estudiantes de cuatro años sobresalió con el nivel de logro destacado en el desarrollo de su autonomía en la décima segunda sesión de aprendizaje.

5.1.3. Evaluar el nivel de desarrollo de la autonomía en los niños y niñas de 4 años, mediante un pos test.

Tabla 17

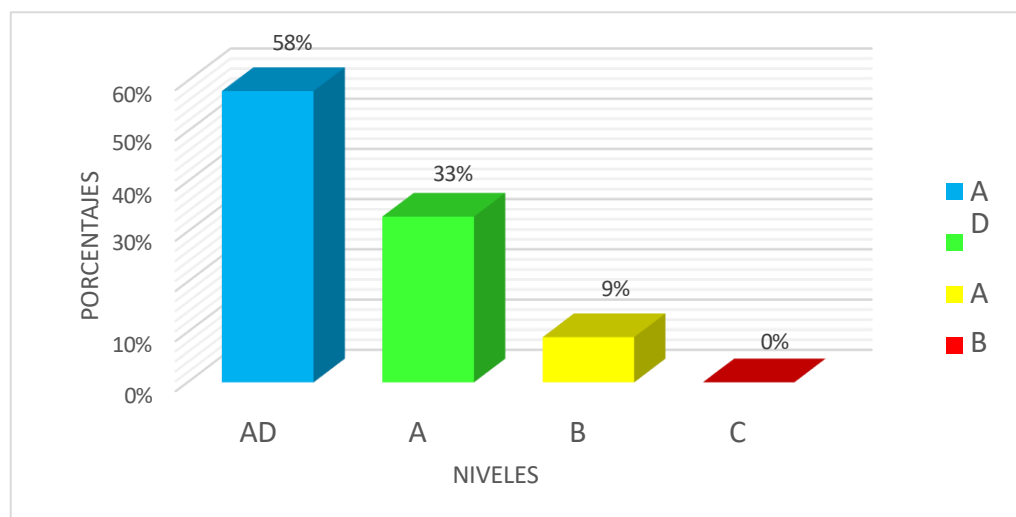
Distribución de los niveles de autonomía en niños y niñas de 4 años en el pos test

Niveles	Fi	%
AD	7	58%
A	4	33%
B	1	9%
C	0	0%
TOTAL	12	100%

Fuente. Ficha de observación de la autonomía, noviembre, 2021.

Figura 14

Porcentajes de los niveles de autonomía en niños y niñas de 4 años en el pos test



Fuente. Tabla 17.

Según la tabla 17 y figura 4, el 8% de niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°1707 Rayitos de Sol obtuvo nivel B, el 33% logró nivel A y el 58% destacó con nivel AD en el pos test. Con este resultado se puede concluir que la mayoría de estudiantes de cuatro años sobresalió con el nivel de logro destacado en el desarrollo de su autonomía en el pos test.

Prueba de hipótesis.

1. Hipótesis:

- a) **Hipótesis de investigación (H_i):** Los juegos tradicionales desarrollan significativamente la autonomía de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°1707 Rayitos de Sol, Guadalupe, Virú-La Libertad-2020.
- b) **Hipótesis nula (H₀):** Los juegos tradicionales no desarrollan significativamente la autonomía de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°1707 Rayitos de Sol, Guadalupe, Virú-La Libertad-2020.

2. Nivel de significancia: $\alpha=0.05$ (5%)

3. Prueba de hipótesis: Prueba de rangos de Wilcoxon.

Tabla 18

Resultados de la prueba de rangos de Wilcoxon

		Rango	Suma de
	N	promedio	rangos
POS TEST - PRE TEST	Rangos negativos	0 ^a	0.00
	Rangos positivos	12 ^b	78.00
	Empates	0 ^c	
	Total	12	

a. POS TEST < PRE TEST

b. POS TEST > PRE TEST

c. POS TEST = PRE TEST

Fuente. Datos procesados en el programa estadístico SPSS 25.

Tabla 19*Resultados de los estadísticos de prueba.*

POS TEST - PRE TEST	
Z	-3,126 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	.002

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo
b. Se basa en rangos negativos.

Fuente. Datos procesados en el programa estadístico SPSS 25.

Según la tabla 19, los resultados de los estadísticos de prueba estiman una significancia asintótica bilateral $p=0.002$. Como este valor p es menor al 5% del nivel de significancia ($p<0.05$), se asume que los resultados de los niveles de desarrollo de autonomía de los niños y niñas de cuatro años tuvieron mayor preponderancia en el pos test que en el pre test; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación.

Se concluye que los juegos tradicionales desarrollan significativamente la autonomía de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°1707 Rayitos de Sol, Guadalupe, Virú-La Libertad-2020.

5.2 Análisis de los resultados

El análisis de resultados se desarrolló según los objetivos propuestos en la investigación; también se tomaron en cuenta los resultados, los estudios previos y las aportaciones teóricas de los autores que sustentaron este estudio de la siguiente manera:

En relación al objetivo específico 1: Establecer el nivel de desarrollo de la autonomía en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°1707 Rayitos de Sol, Guadalupe, Virú-La Libertad-2020, en un pre test.

El resultado más preocupante del pre test demostró que el 92% de niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°1707 Rayitos de Sol obtuvo nivel de logro C; por lo

tanto, se puede asumir que la mayoría de estudiantes de cuatro años estaba en nivel de inicio en el desarrollo de su autonomía en el pre test.

Este resultado tiene similitudes con el resultado de la investigación previa de Nassr (2018) titulada: El desarrollo de la autonomía a través del juego trabajo en niños de 4 años de edad de una institución educativa particular del distrito de Castilla, Piura; en la cual diagnosticó que el 68,9% del total de educandos se encontraba en nivel de inicio en el desarrollo de su autonomía dado que sus puntajes obtenidos no eran óptimos.

Estos hallazgos guardan similitudes alarmantes porque más del 50% de estudiantes estaba en el nivel C. Esto significa que la mayoría de estudiantes de cuatro años que participaron en ambos estudios estaban iniciando el desarrollo de su autonomía porque no eran capaces de relacionarse consigo mismos y mucho menos con los demás según el diagnóstico de las pre pruebas.

Según Kamii (1982), la autonomía es una edificación cognitiva-emocional de los niños que se aplica para discriminar lo que es correcto de lo incorrecto, en la cual se impone una moral guiada por las razones y el bienestar común permitiendo con ello a tomar sus propias decisiones para convivir armónicamente con los demás. Esta aportación teórica en relación al resultado del pre test permite dilucidar que los niños de cuatro años aún no son capaces de tomar decisiones propias, por lo tanto, la convivencia autónoma consigo mismos no se da óptimamente y esto repercute en sus relaciones interpersonales que pueden intentar forjar con sus pares.

En relación al objetivo específico 2: Aplicar los juegos tradicionales que ayudan al desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°1707 Rayitos de Sol del Distrito de Guadalupito, La Libertad, 2020.

Los resultados más importantes de la aplicación de sesiones de aprendizaje con los juegos tradicionales demostraron que: El 92% de niños y niñas de 4 años obtuvo nivel C; es decir, la mayoría de estudiantes de cuatro años estaban en nivel de inicio en el desarrollo de su autonomía en la sesión 01. Posteriormente, se identificó que el 42% de niños y niñas de 4 años alcanzó nivel B; es decir, la mayoría de estudiantes de cuatro años estaba en nivel de proceso en el desarrollo de su autonomía en la sesión 06. Finalmente, se constató que el 58% de niños y niñas de 4 años destacó con nivel AD; es decir, la mayoría de estudiantes de cuatro años sobresalió con el nivel de logro destacado en el desarrollo de su autonomía en la sesión 12.

Este resultado tiene similitudes con el resultado de la investigación previa de Mamani y Escobar (2016) titulada: Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área personal social en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°255 Chanu Puno – 2016, en la cual los resultados más importantes de sus sesiones de aprendizaje demostraron que el 66.7% estaba en nivel bajo en el desarrollo de su autonomía según el resultado de la primera sesión. Sin embargo, el resultado de la última sesión permitió constatar que el 85.2% logró alcanzar el nivel alto en el desarrollo de su autonomía.

Estos resultados obtenidos en ambos estudios comparten semejanzas favorables porque se demostró que la autonomía de los niños y niñas de 4 años mejoró significativamente con la aplicación de los juegos tradicionales. Este fenómeno educativo se presentó de forma similar en los estudios porque el interés y la motivación generada con la aplicación de los juegos tradicionales permitieron mejorar la facultad del niño para actuar autónomamente en relación consigo mismo y los demás para potenciar su desarrollo integral.

Según Trautmann (1995), los juegos tradicionales son actividades lúdicas propias de una región que complacen las necesidades fundamentales de los infantes. Por medio de estos

juegos, los infantes conservan una conexión, participativa y cordial consigo mismos y con los miembros de su comunidad. Asimismo, la acción de conceder satisfacción y alegría es uno de las razones importantes para considerarlos como estrategias didácticas porque parten de las situaciones de aprendizaje a través del interés y la motivación como procesos importantes para que los infantes logren aprendizajes significativos y se formen integralmente.

En relación al objetivo específico 3: Evaluar el nivel de desarrollo de la autonomía en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°1707 Rayitos de Sol del Distrito de Guadalupe, La Libertad, 2020, en un post test.

El resultado más significativo del pos test demostró que el 58% de niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°1707 Rayitos de Sol destacó con nivel AD en el pos test; por lo tanto, se puede asumir que la mayoría de estudiantes de cuatro años sobresalió con el nivel de logro destacado en el desarrollo de su autonomía en el pos test.

Este resultado tiene similitudes con el resultado de la investigación previa de Solís (2019), titulada: Juego libre en los sectores y su relación en la autonomía de niños y niñas de 3 años del programa no escolarizado de educación inicial (PRONOEI) Santa Leonor, Ayacucho 2018; en la cual constató que de los 20 niños y niñas de 3 años del Programa No Escolarizado de Educación Inicial (PRONOEI) Santa Leonor de Ayacucho, 2019; la mayoría representada por el 40% sobresalió en el nivel de logro destacado en el desarrollo de su autonomía dado que sus calificaciones se superaron hacia el nivel AD.

Estos hallazgos guardan similitudes preponderantes y significativos porque más del 40% de estudiantes destacó en el nivel AD. Esto significa que la mayoría de estudiantes de tres y cuatro años que participaron en ambos estudios sobresalieron con logros destacados en el desarrollo de su autonomía porque demostraron una capacidad óptima para relacionarse

consigo mismos y, sobre todo, mejoraron sus relaciones interpersonales con sus pares según la evaluación de las pos pruebas.

Piaget y Heller (1968) indica que : La autonomía son enseñanzas sociales de índole liberador, el cual hacen referencias a usar los recursos propios y personales para aprender y enfrentar exigencias nuevas de formaciones mediante de las posibilidades de elegir a tomar las elecciones independientes que los hagan sentirse estables e ingeniosos ayudándolos a alcanzar el perfeccionamiento así mismo consignar actos iniciar conversaciones ,terminarlas , de cambiarse solos, realizar su aseo personal ,cepillarse los dientes entre otras acciones .

. Esta aportación teórica en relación al resultado del pos test permite dilucidar que los niños de cuatro años han logrado desarrollar óptimamente conductas que les han permitido ser más autónomos, independientes e involucrados en las diversas situaciones que conllevan a tomar decisiones propias y colectivas en beneficio del bien común de los demás para una convivencia adecuada y con un sentido de firmeza aceptación e iniciativa entre sus miembros.

En relación a la prueba de hipótesis aplicada para comprobar la significancia de los juegos tradiciones sobre la autonomía de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°1707 Rayitos de Sol del Distrito de Guadalupe, La Libertad, 2020.

Los resultados de los estadísticos de la prueba de hipótesis estimaron una significancia asintótica bilateral $p=0.002$. Como este valor p es menor al 5% del nivel de significancia ($p<0.05$), se asume que los resultados de los niveles de desarrollo de autonomía de los niños y niñas de cuatro años tuvieron mayor preponderancia en el pos test que en el pre test; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. De esta manera, se concluye que los juegos tradicionales desarrollan significativamente la autonomía de los niños

y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°1707 Rayitos de Sol del Distrito de Guadalupe, La Libertad, 2020.

Este resultado tiene similitudes con el resultado de la investigación previa de Cuba (2019) titulada: El juego recreativo como medio para el desarrollo de la autonomía en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial 40377, Jorge Aurelio Abril Flore, Cabanconde, Arequipa-2017; en la cual aplicó como prueba de hipótesis, el estadígrafo T de Student. Para comprobar la hipótesis se optó por considerar el 5% del nivel de significancia que equivale $\alpha=0.05$ con un nivel de confianza al 95%. Al cotejar estos valores con los niveles de logro obtenidos en el pre test y pos test se obtuvo el valor tabular $T_t=1,7823$. Como el valor $T_c=25,4601$ es mayor al valor $T_t=1,7823$, se acepta la hipótesis de investigación; por lo tanto, se concluye que la aplicación de los juegos recreativos permitirá desarrollar la autonomía en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial. 40377 Jorge Aurelio Abril Flores, Cabanaconde, Arequipa-2017.

Estos hallazgos estimados según la aplicación de las pruebas de hipótesis de los estudios permitieron determinar que los juegos tradicionales y recreativos tienen un efecto significativo en el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de 4 años, pues la esencia divertida y lúdica que tienen estos juegos hacen posible que los niños fortalezcan su autoestima y su capacidad de asociarse con los demás para formar relaciones interpersonales; de tal modo que puedan vivir mejor consigo mismos y con los demás. Estos fenómenos educativos se presentaron favorablemente con el 5% del nivel de significancia y el 95% del nivel de confianza; más allá de comprobarse con pruebas estadísticas diferentes; siendo la prueba no paramétrica Rangos de Wilcoxon la que se aplicó en esta investigación y la prueba paramétrica T de Student la que aplicó Cuba (2019).

Según Piaget y Heller (1968), la autonomía son aprendizajes sociales cuya esencia liberadora porque hace referencia al uso de recursos propios y personales. De esta manera afrontar y aprender nuevas exigencias de aprendizajes mediante las posibilidades de elección para la toma de decisiones autónomas. Si se contrasta este aporte teórico con la comprobación de la hipótesis propuesta se puede explicar que los niños de cuatro años lograron sentirse más seguros y creativos en su relación consigo mismo y con los demás porque las actividades lúdicas tradicionales les permitieron progresar y mejorar espléndidamente en sus de acciones de diálogo, interacción, socialización y también en el desarrollo de actividades cotidianas diversas entendiendo sus deberes para ejecutarlas en beneficio de su desarrollo personal y social.

VI. Conclusiones

Se estableció que el nivel de autonomía de los niños y niñas de 4 años estaba en inicio según el pre test; así lo evidenciaron los resultados, pues el 92% 11 de estudiantes obtuvo el nivel de logro C. Es decir, la mayoría de estudiantes de cuatro años denotaba déficit en el desarrollo de su autonomía porque no habían logrado los aprendizajes esperados para la edad que tienen, por eso, requerían una intervención educativa inmediata.

Se aplicaron los juegos tradicionales por medio de la ejecución de sesiones de aprendizaje cuyos contenidos temáticos estuvieron orientados al desarrollo de la autonomía. Durante la aplicación de estas sesiones, el 58% 7 niños y niñas de cuatro años tuvieron transiciones de mejora importantes porque los progresos que demostraron fueron cambiando de manera positiva; tal es así que, la mayoría de estudiantes logró alcanzar el nivel de logro destacado. En tal sentido, se infiere que los juegos tradicionales tuvieron una gran pertinencia y efectividad para el desarrollo y la mejora del nivel de autonomía de los niños y niñas de cuatro años,

Se evaluó que el nivel de autonomía de los niños y niñas de 4 años mejoró hacia el nivel de logro destacado según el pos test, así lo evidenciaron los resultados, pues el 92% 11 de estudiantes alcanzó el nivel de logro AD. Es decir, la mayoría de estudiantes de cuatro años demostró haber logrado aprendizajes óptimos en el desarrollo de su autonomía porque superaron las expectativas de la intervención educativa e incluso sobresalieron por encima de los aprendizajes esperados.

Se determinó la aceptación de la hipótesis de investigación porque los niveles de desarrollo de autonomía de los niños y niñas de cuatro años fueron más preponderantes en el pos test que en el pre test, así se comprobó con el resultado de la prueba de hipótesis cuya

estimación del valor de significancia asintótica bilateral fue menor al nivel de significancia ($p=0.002<0.05$). Entre tanto, se concluye que los juegos tradicionales desarrollan significativamente la autonomía de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°1707 Rayitos de Sol del Distrito de Guadalupe, La Libertad, 2020.

Aspectos complementarios

Recomendaciones

A las docentes de educación inicial se les sugiere adaptar los contenidos del programa curricular de educación inicial para enfocarlos con el desarrollo de la autonomía desde el inicio de cada ciclo educativo con la finalidad de que los niños y niñas puedan aprender a ser más autónomos independientemente del área curricular que se aborde en cada clase.

A la plana docente del nivel inicial de la Institución Educativa N°1707 se les recomienda mejorar el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas por medio de estrategias didácticas innovadoras y significativas que promuevan una formación integral frente a sus necesidades e intereses de aprendizaje respecto a esta capacidad. Asimismo, se sugiere que las docentes generen espacios adecuados de aprendizaje para garantizar que los niños se sientan seguros y en confianza consigo mismos y con los demás.

A las estudiantes de la carrera profesional de educación inicial se les encomienda la labor investigativa de desarrollar estudios similares donde se apliquen los juegos tradicionales u otras estrategias relacionadas al juego para comprobar la efectividad y pertinencia que tienen en el desarrollo y la mejora de la autonomía de los niños y niñas de educación inicial.

Referencias bibliográficas

- Alfaro, I. C. (2017). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición*.
<https://core.ac.uk/download/pdf/160741517.pdf>
- Anticona, A, Bazán, N (2017). *Programa litemotor para desarrollar la expresión corporal en niños de 4 años del C.E.E. "RAFAEL NARVAEZ CADENILLAS", 2016*.
<http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/9051/ANTICONA%20CABRA-BAZ%C3%81N%20VILLANUEVA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arias, H. D. (2019). *Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella sede c*.
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17680/TESIS%202019%20HAROLD%20DAVID%20ARIAS.pdf?sequence=1>
- Bornas, A. y Francesc, X. (1994). *La autonomía personal en la infancia. Licenciado en Psicología por la Universidad Autónoma de Barcelona*.
http://repositorio.usanpedro.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/10853/Tesis_61320.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bornas, X. (1994). *La autonomía personal en la infancia. Estrategias cognitivas y pautas para su desarrollo*. México D. F.: Edit. Siglo Veintiuno Editores
http://tesis.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/12478/Ccallo_Huillca_Carolina.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Buendía, L., Colás, P. y Hernández, F. (1998). *Métodos de investigación en psicopedagogía*. Madrid: McGraw-Hill/ Interamericana de España.
<https://n9.cl/5rtmx>

Cuesta, M. (2009). *Introducción al muestreo*. Universidad de Ovideo.

<https://www.gestiopolis.com/muestreo-probabilistico-no-probabilistico-teoria/>

Cuba, V. R. (2019). El juego recreativo como medio para el desarrollo de la autonomía en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial 40377 Jorge Aurelio Abril Flores, Cabanaconde, Arequipa-2017.

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/9296/EDScuchvr1.pdf?sequence=3>

Díaz. (2018). *Bebés y más*. Obtenido de 11 libros para educar a nuestros hijos en autonomía y responsabilidad: <https://www.bebesymas.com/libros-para-madres-y-padres/11-libros-para-educar-nuestros-hijos-autonomia-responsabilidad>

Diéguez, A. J. R., y Muñoz, M. Z. (2009). *Autonomía personal y salud infantil*. Editex.

https://books.google.it/books?id=5CeV0NYQZ5YC&pg=PA159&dq=importancia+del+desarrollo+de+l+autonomia+en+los+infantes&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiA4u_mv8j3AhWBhP0HHTUIDzMQ6AF6BAgDEAI#v=onepage&q=importancia%20del%20desarrollo%20de%20l%20autonomia%20en%20os%20infantes&f=false

Ferland, F. (2005). *¿Jugamos?: El juego con niñas y niños de 0 a 6 años*. Madrid: Narcea Ediciones. <https://n9.cl/kjsri>

Fierro, G. (2018). Desarrollo de la autonomía en niños de 3 años de dos Programas No Escolarizados de Educación Inicial, San Juan de Lurigancho, 2018 [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/22410>

García, A. M. T. (2009). *Consejos y orientaciones para una infancia feliz*. Lulu. com. <https://n9.cl/rie7>

- Garreta, J. (2007). La relación familia-escuela. *La relación familia-escuela*, 0-0.
https://books.google.it/books?id=FbT5FIC2j_8C&pg=PA51&dq=porque+es+Importancia+el+desarrollo+de++la+autonom%C3%ADa+en+los+ninos&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiWrc-lusj3AhUJgf0HHVijAI0Q6AF6BAgFEAI#v=onepage&q=porque%20es%20Importancia%20el%20desarrollo%20de%20%20la%20autonom%C3%ADa%20en%20los%20ninos&f=false
- Gómez, O. y Martín, J. (2013). *Como Fomentar la Autonomía y Responsabilidad en Nuestros Hijos e Hijas*. Confederación española de Asociaciones de Padres y Madres del Alumno. Madrid. <https://n9.cl/pugjy>
- Janut, J. B., y Verdeny, J. M. (2002). *Juegos Multiculturales 225 juegos tradicionales de un mundo global*. Barcelona: Paidotribo <https://n9.cl/d9dg9>
- Kamii, C. (1982) *La autonomía como finalidad de la educación*. Implicaciones de la teoría de Piaget. Universidad de Illinois, Círculo de Chicago.
<http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/2810.pdf>
- Kishimoto, T. (1994). *O jogo e a educacao infantil*. EditorialPioneira, Sao Paulo. Pág. 24
<https://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>
- Lachi, R. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños(as) de cinco años*. Lima – Perú.
 Disponible en http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2063/2/2015_Lachi.pdf.
- Lavega, P. y Olaso, S. (1999). 1000 juegos y Deportes populares y tradicionales: tradición jugada. Barcelona: PAIDOTRIBO. [file:///C:/Users/Rodriguez/Desktop/344-Article%20Text-1204-3-10-20200211.pdf\(revista\)](file:///C:/Users/Rodriguez/Desktop/344-Article%20Text-1204-3-10-20200211.pdf(revista))

- Lavega, P. (1996). *El juego popular/tradicional y su lógica externa*. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno. Conferencia del *1er. Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales*. Puerto del Rosario-Fuenteventura, España. <https://n9.cl/4w8ee>
- López, A. G. (2000). *Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años*. Inde. [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=KGr3EtFS1NoC&oi=fnd&pg=PA3&dq=L%C3%B3pez,+A.+G.+\(2000\).+Los+juegos+en+la+Educaci%C3%B3n+F%C3%A9sica+de+los+6+años+los+12+años.+Inde.+&ots=VboLxI3Wre&sig=h5BE7pTEcnK243QAMi1DT77fxoY#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=KGr3EtFS1NoC&oi=fnd&pg=PA3&dq=L%C3%B3pez,+A.+G.+(2000).+Los+juegos+en+la+Educaci%C3%B3n+F%C3%A9sica+de+los+6+años+los+12+años.+Inde.+&ots=VboLxI3Wre&sig=h5BE7pTEcnK243QAMi1DT77fxoY#v=onepage&q&f=false)
- Lòpez, À. P (2022). *Psicoimagina*. Tratto da ¿ES IMPORTANTE DESARROLLAR LA AUTONOMÍA EN LOS NIÑOS?: <https://psicoimagina.com/es-importante-desarrollar-la-autonomia-en-los-ninos/#>
- Maestro, F. (2005). Juegos tradicionales. España file:///C:/Users/Rodriguez/Desktop/344-Article%20Text-1204-3-10-20200211.pdf
- Maldonado, C. (2017). *El rol del docente como favorecedor del desarrollo de la autonomía en los niños de dos años de una I. E. de Miraflores* [Tesis de Bachillerato, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <https://acortar.link/6BGOSH>
- Mamani, C. A., y Escobar, D. M. (2017). Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirman su identidad del área personal social en niños y niñas de 4 años de la IEI N° 255 Chanu Puno–2016. http://tesis.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4177/Escobar_Benito_Deysi_Medalid_Mamani_Choque_Claudia_Alexa.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Megías, A., y Lozano, L. (2019). *Planificación y diseño de actividades lúdicas (El juego*

infantil y su metodología). Editex. <https://n9.cl/ufea1>

Mina, M. A., y Macías, N. M. (2018). *El desarrollo de identidad y autonomía en los niños de 4 años a través de los juegos tradicionales en Ecuador en el jardín de infantes pedacitos de pintores (Bachelor's thesis, Guayaquil: ULVR, 2018.)*.

<http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/2344/1/T-ULVR-2141.pdf>

Ministerio de Educación (2014) *Núcleo de Aprendizaje: Autonomía*. Educación Parvularia 1° y 2° NT. Cuadernillo de orientaciones Pedagógicas. Gobierno de Chile

[https://www.crececontigo.gob.cl/wp-](https://www.crececontigo.gob.cl/wp-content/uploads/2015/11/201504061709320.Autonomiaweb.pdf)

[content/uploads/2015/11/201504061709320.Autonomiaweb.pdf](https://www.crececontigo.gob.cl/wp-content/uploads/2015/11/201504061709320.Autonomiaweb.pdf)

Mora, J. M. y Bantulá, J. (2016). *Juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global (2a. ed.)*. Barcelona, Editorial Paidotribo. Recuperado de

<https://elibro.net/es/ereader/uladech/116852?page=38>.

Moyles, J. R. (1999). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.

https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC_061.pdf?sequence=1&isAll

Muñoz, J. F., y Sánchez, J. A. M. (2020). *Los juegos tradicionales y populares de Andalucía como herramienta para el desarrollo de la competencia matemática*. Wanceulen SL.

<https://onx.la/1c6ef>

Nassr, B. (2018). El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, Piura.

[https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC_061.pdf?sequence=1
&isAll](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC_061.pdf?sequence=1&isAll)

Neira, R. V. (2010). *El juego en la educación escolar*. Lulu. com. <https://n9.cl/a02sj>

Ofele (1998) "Psicología general". México: Editorial Luminosa.

- http://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/381/T_0203.pdf?sequ
- Öfele, M. R. (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. *Lecturas: educación física y deportes*, 4(13), 1-15. <https://n9.cl/1rsiz>
- Öfele, M. (1998). *Los juegos tradicionales en la escuela*. Segunda Parte. En Revista Educación Inicial. Editorial La Obra. Año 13 Nro. 120, Buenos Aires. <https://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>
- Otero, F. L., y Lavega, P. (2003). *Introducción a la praxiología motriz*. Editorial Paidotribo. <https://n9.cl/k5jgu>
- Pérez, I. M. M. (2020). *Desarrollo de habilidades personales y sociales de las personas con discapacidad*. SSCG0109. IC Editorial. <https://onx.la/d2d8a>
- Piaget, J. y Heller, J. (1968). *La autonomía en la escuela*. Editorial Paidós. <https://acortar.link/s1wQso>
- Ramos, V. S. (2018). *Autonomía personal y salud infantil*. Editex. [https://books.google.com.pe/books?id=zBVfDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Ramos,+M.+V.+\(2018\).+Autonom%C3%ADa+personal+y+salud+infantil+\(2018\).+Editex.&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjbyIDI1d_1AhWkGLkGHWEKD-gQ6AF6BAgIEAI#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=zBVfDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Ramos,+M.+V.+(2018).+Autonom%C3%ADa+personal+y+salud+infantil+(2018).+Editex.&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjbyIDI1d_1AhWkGLkGHWEKD-gQ6AF6BAgIEAI#v=onepage&q&f=false)
- Retter, H. (1979). *Spielzeug*. Beltz Verlag, Weinheim und Basel. Pág. 53 <https://n9.cl/yknq9>
- Riley, C. (2007). *Del auto-acceso a la autodirección*. El lenguaje avanzado. London:Edit. Learner <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/8652/EDSqumae.pdf?sequence=1>
- Rondinel, G. (2018). *Lista de cotejo y ficha de observación como instrumentos de evaluación*

- para evidenciar logros de aprendizaje en estudiantes con discapacidad intelectual moderada del segundo grado del Centro de Educación Básica Especial “Divino Niño Jesús” -UGEL Huanta-Región Ayacucho* [Tesis de Bachiller, Instituto Pedagógico Nacional]. <http://repositorio.ipnm.edu.pe/handle/20.500.12905/1295>
- Solis, L. (2019). *Juego libre en los sectores y su relación en la autonomía de niños y niñas de 3 años del Programa no Escolarizado de Educación Inicial (PRONOEI) Santa Leonor, Ayacucho 2018*. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/11507>
- Tamayo y Tamayo, Mario. *El Proceso de la Investigación científica*. Editorial Limusa S.A. México. 1997. <http://tesisdeinvestig.blogspot.com/2011/06/poblacion-y-muestra-tamayo-y-tamayo.html>
- Trautmann, R. (1995). *Los juegos Tradicionales*. Buenos Aires, Sudamericana
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13311/1/FCHE-CFS-393.pdf>
- Urdaneta, L. (2002). *Los Juegos Tradicionales y su Importancia*. Caracas: Ediciones de la Biblioteca de la Universidad Central de Venezuela. (UCV).
<http://saber.ucv.ve/bitstream/10872/2013/1/Tesis%20Juegos%20Tradicionales.pdf>
- Vallet, M. (2007). *Educar a niños y niñas de 0 a 6 años*. WK Educación.
<https://n9.cl/jsqij>
- Vázquez, P. G., y Márquez, A. R. (2017). *La actividad física como fuente de salud y calidad de vida*. Wanceulen Editorial. <https://n9.cl/lqyrj>
- White, D. (2016). Study. ¿Obtenido de What is Autonomy? - Definition & Ethics:
<http://study.com/academy/lesson/what-is-autonomydefinition-ethics.html>

Anexos

1. Instrumentos de recolección de datos

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Código del niño:

Edad:

Fecha:

DIMENSIÓN 1: JUEGOS EDUCATIVOS TRADICIONALES				
N°	ÍTEMS	SI	NO	Descripción de lo observado
1	Manifiesta como se siente al finalizar los juegos.			
2	Participa activamente en los juegos realizados.			
3	Muestra autonomía, e iniciativa en sus movimientos a la hora de los juegos.			
4	Escoge objetos a su elección durante los juegos tradicionales.			
5	Toma decisiones en la hora del juego.			
6	Muestra capacidad de elección en los juegos.			
7	Respeto su turno para participar en el juego.			
8	Respeto las reglas de los juegos establecidos			
9	Respeto a sus compañeros en el juego			

Fuente. Elaboración propia.

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA AUTONOMÍA

Código del niño:

Edad:

Fecha:

DIMENSIÓN 1: RELACIÓN CONSIGO MISMO				
N°	ÍTEMS	SI	NO	Descripción de lo observado
1.1	Toman decisiones al realizar actividades.			
1.2	Piden ayuda cuando lo necesitan.			
1.3	Se lava las manos sin ayuda.			
1.4	Comen sin ayuda.			
1.5	Controla sus esfínteres.			
1.6	Se muestran colaboradores al momento de vestirse.			
1.7	Muestran capacidad de elección de actividades (juegos, juguetes, tareas, ideas, etc.)			
1.8	Asume responsabilidades dentro del salón.			
DIMENSIÓN 2: RELACIÓN CON LOS DEMÁS				
N°	ÍTEMS	SI	NO	Descripción de lo observado
2.1	Expresa espontáneamente sus preferencias y desagradados.			
2.2	Es tolerante con sus compañeros.			
2.3	Agradece la ayuda que le dan.			
2.4	Respeto las opiniones de los demás.			
2.5	Reacciona sin golpear ante cualquier conflicto.			

Fuente. Adaptado de Fierro (2018).

2. Evidencias de validación de instrumento

Anexo 4. Certificado de validez

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA ENSEÑANZA CIENTÍFICA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Relación Consigo Mismo								
1	Tomar decisiones al realizar actividades							
2	Piden ayuda cuando la necesitan							
3	Se lavan las manos sin ayuda							
4	Controla sus esfínteres							
5	Se muestran colaboradores al momento de vestirse							
6	Demuestra capacidad de elección de actividades(juego, juguetes, tareas, ideas, etc)							
7	Asumen responsabilidades dentro del salón							

	DIMENSIÓN 2: Relación con los demás	Si		No		Si		No	
9	Expresa espontáneamente sus preferencias y desagradados								
10	Es tolerante con los compañeros								
11	Agradecen la ayuda que le dan								
12	Respetan las opiniones de los demás								
13	Reacciona sin golpear ante cualquier conflicto								

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____
 Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Pérez Pérez Miguel DNI: 07036535

Grado y Especialidad del validador: Magister en Física

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

San Juan de Lurigancho, 07 de 06 del 20...

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

[Firma]

3. Evidencias de trámite de recolección de datos

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°1707**GUADALUPITO -VIRÚ**

“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”

CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN

**LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1707 DE
GUADALUPITO PROVINCIA DE VIRÚ SUSCRIBE:**

HACE CONTAR:

Que la estudiante, Liz Karina Iparraguirre Agramonte con DNI. N°43877216, de la Carrera Profesional de Education Inicial del VIII ciclo, se le ha autorizado realizar el proyecto de investigación titulado: **LOS JUEGOS TRADICIONALES DESARROLLAN LA AUTONOMÍA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1707 RAYITOS DE SOL, GUADALUPITO, VIRÚ-LA LIBERTAD-2020**, con el consentimiento respectivo de los padres de familia de la I.E.I. N°1707, en beneficio de los niños y mejora de su desarrollo.

Se expide la presente constancia para los fines que el interesado considere conveniente.

Guadalupito, Octubre del 2021



**Lic. Marta Cristina Muñoz Santisteban
DIRECTORA**

4. Formatos de consentimiento informado (si aplica)



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL

Formulario de autorización de padres:

Estimado padre o madre de familia, el presente instrumento de recolección de datos forma parte de la investigación titulada:Con el propósito de llevarla a cabo, para la muestra, se ha considerado la participación voluntaria de su hijo(a). Vale precisar que la información consignada en la evaluación será anónima y tendrá fines académicos, además, favorecerá el mejoramiento del servicio educativo en esta institución. Por tal motivo, participarán aquellos estudiantes cuyos padres de familia firmen el presente documento.

Es preciso mencionar que, la información que se obtenga mediante la aplicación del instrumento, será confidencial y accesible solo para la investigadora, estudiante, con código de matrícula N° Además, no será identificable, porque se empleará un código numérico en la base de datos. Asimismo, el nombre del estudiante no será utilizado en ningún informe, cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo,..... , padre o madre de familia del aula de años “.....”, de la Institución Educativa “.....”, con DNI N°, acepto que mi menor hijo(a) forme parte de la investigación titulada:

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo de la investigación. Asimismo, la investigadora me ha explicado el estudio que realizará y ha absuelto mis dudas. Por tal motivo, voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo (a) participe de esta investigación.

Nombre del padre o

apoderado del participante

Firma del padre o
apoderado del participante



AGENCIA DE DESARROLLO Y PROMOCIÓN SOCIAL EN TICA Y DEPARTAMENTO

Investigación educativa

Declaración de consentimiento informado

El presente es un documento de carácter confidencial y de uso exclusivo de los miembros de la familia de la persona que participa en esta investigación. El presente es un documento de carácter confidencial y de uso exclusivo de los miembros de la familia de la persona que participa en esta investigación. El presente es un documento de carácter confidencial y de uso exclusivo de los miembros de la familia de la persona que participa en esta investigación.

DECLARACION DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Balazarzo Lorena Arca Bertha para la familia de M. Balazarzo Lorena Arca Bertha con C.C. 1707 28270120 con DNI 8010120 declaro que he leído y comprendido el contenido de la investigación titulada "Los Juegos Tradicionales de Guatemala: La experiencia de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa 'La Libertad 2000'".

He leído el procedimiento de esta prueba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El presente es un documento de carácter confidencial y de uso exclusivo de los miembros de la familia de la persona que participa en esta investigación.

Balazarzo Lorena Arca Bertha

[Signature]

Nombre del participante (padre de familia)

Nombre del participante (padre de familia)

Señor Balazarzo Arca Valentina

Nombre de la persona que obtiene el consentimiento informado

Nombre de la persona que obtiene el consentimiento informado

Fecha: 19/10/2021

5. SESIONES DE APRENDIZAJE



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.:

1.2. Lugar:

1.3. Edad:

1.4. Aula:

1.5. Docente:

1.6. Tiempo: 45 minutos

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

DISFRUTAMOS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES:

” LLEVA EL HUEVO EN LA CUCHARA ”

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prever los materiales que necesitamos. • Tener los materiales que se utilizara en la sesión. 	<p>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Cucharas • Huevos crudos • Tiza o plumón marcador

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
<ul style="list-style-type: none"> • De la búsqueda de la excelencia 	<ul style="list-style-type: none"> • Superación personal 	<ul style="list-style-type: none"> • Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí mismos para alcanzar sus metas 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito sus metas.

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias	Instrumentos de Evaluación
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU IDENTIDAD: <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género 	<ul style="list-style-type: none"> • El niño y niña participa en diversos juegos divirtiéndose sin ayuda. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<p>Saludo cordial a los estudiantes</p> <p>Recuerdan los protocolos que debo realizar diariamente: Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón, uso de la doble mascarilla y el distanciamiento social.</p> <p>Respetar el horario de clase o actividades virtuales.</p> <p>Se inicia la sesión con una oración a través de zoom junto con los niños.</p> <p>Normas de Convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón. -Me identifico mediante el WhatsApp para participar -Respetar el horario de clase o actividades virtuales -Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp <div data-bbox="332 1266 950 1649" style="border: 2px solid #e91e63; padding: 10px; margin: 10px 0;"> </div> <p>Motivación, interés e incentivo</p> <p>La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp.</p> <p>Se indica que luego de terminar las actividades tomarán evidencias mediante fotografías y videos; los mismos que serán enviados al WhatsApp para su revisión de la actividad.</p>

Saludamos a todos los niños y niñas de manera cordial y respetuosa a través de los medios de comunicación. Papitos mamitas canten, jueguen y respondan las preguntas acompañando a sus hijos.

Se inicia la sesión presentando un juego con nuestros dedos quien lleva por título “Me Encontré un Huevito”

Se inicia la sesión presentada por la profesora y se tararea mostramos las manos, señalamos nuestros dedos y jugamos moviéndolos:

Este dedito se encontró un huevo (señala el huevo meñique)

Este dedito lo cocino (señala el dedo anular)

Este dedito lo pelo (señala el dedo de en medio)

Este dedito le echo sal (señala el dedo índice)

Este dedito se lo comió (señala el dedo pulgar)

Saberes previos:

¿De qué trato el juego? ¿Qué otros juegos podemos hacer utilizando un huevo?

¿Y qué haces para poder jugar utilizando huevos?

¿Nuestros padres conocerán juegos para hacer usando huevos?

¿Sera importante que juguemos?

Propósito de la sesión de aprendizaje: Niños y niñas el día de hoy jugaremos recordando los juegos tradicionales, los que jugaban nuestros padres y familiares.

PROBLEMATIZACIÓN:

¿Alguna vez han preguntado a sus papas que juegos realizaban ellos cuando eran niños?

¿Qué juegos les gustaría realizar que hacían sus padres de su familia?

DESARROLLO

• **VIVENCIA DE EXPERIENCIAS:**

- Niños y niñas dialogan con la maestra con los juegos que realizaremos el día de hoy, recordando y vivenciando los juegos que realizaban nuestros antepasados como es el juego “llevando el huevo”
- Niños y niñas desplazados en un lugar amplio donde puedan jugar escuchan la explicación de los juegos para luego poder realizarlo, la profesora da las indicaciones para todos los estudiantes donde en casa ubican un lugar donde jugar con los materiales ya preparados y junto a sus familiares:

JUEGO” LLEVANDO EL HUEVO”

- Ubicados para jugar los juegos tradicionales o los que jugaban sus padres, en el juego” Llevando El Huevo” sigue los siguientes pasos:
 - 1.-Una cuchara por participante
 - 2.-un huevo por participante
 - 3.-En un espacio amplio donde los participantes puedan caminar sin obstáculos y sin molestar a unos a otros en el desarrollo de la actividad

CÓMO SE JUEGA:

- El juego consiste en que los participantes estarán situados unos al lado de otro (cada uno tendrá una cuchara en la boca que sostiene un huevo encima), cada uno tendrá delante una línea pintada en el suelo que será la que tendrán que seguir andando manteniendo el equilibrio para que no se les caiga el huevo de la cuchara, si el huevo se cae se recogerá y volvería al principio de la línea para volver a empezar (el huevo será falso para que en el caso de que se cayese lo puedan volver a coger)

**DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA:**

Niños y niñas después de jugar con los juegos de nuestros antepasados y dialogan en el grupo sobre los juegos de antaño y las reglas de juego que ha realizado, con ayuda de su familiar.

TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES:

Niños y niñas dibujan los juegos o los materiales utilizados en su juego tradicionales.

CIERRE

Se hace el cierre de la sesión a través de las preguntas meta cognitivas:

- ¿Qué hicimos hoy?
- ¿De qué ha tratado?
- ¿Cómo lo hemos aprendido?
- ¿Qué parte de la actividad te gusto más?

V. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?

VI INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

MINEDU. (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica Regular*. Perú.

MINEDU. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Perú.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°2

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.:

1.2. Lugar:

1.3. Edad:

1.4. Aula:

1.5. Docente:

1.6. Tiempo: 45 minutos

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: DISFRUTAMOS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES:

“CARRERA DE ENCOSTALADOS “

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prever los materiales que necesitamos. • Tener los materiales que se utilizara en la sesión. 	<p>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Sacos • Tiza o plumón marcador


ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
<ul style="list-style-type: none"> • De la búsqueda de la excelencia 	<ul style="list-style-type: none"> • Superación personal 	<ul style="list-style-type: none"> • Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí mismos para alcanzar sus metas 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito sus metas.

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias	Instrumentos de Evaluación
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU IDENTIDAD: <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género 	<ul style="list-style-type: none"> • El niño y niña participa en diversos juegos divirtiéndose sin ayuda. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Saludo cordial a los estudiantes</i> ▪ <i>Recuerdan los protocolos que debo realizar diariamente: Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón, uso de la doble mascarilla y el distanciamiento social.</i> ▪ <i>Respetar el horario de clase o actividades virtuales.</i> ▪ <i>Se inicia la sesión con una oración a través de zoom junto con los niños.</i> ▪ <i>Normas de Convivencia semi presencial y virtual:</i> <p>-Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón. -Me identifico mediante el WhatsApp para participar -Respetar el horario de clase o actividades virtuales -Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp</p> <div style="border: 2px solid #e91e63; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center; color: #0070c0;">ORACIÓN</p> <p style="text-align: center;">Niño Jesucito, manso corderito haz tu cunita en mi corazoncito.</p> <p style="text-align: center;">Celestial Niña María, te entrego mi corazón para que con tus manitos divinas me des tu bendición.</p>  </div>

Motivación, interés e incentivo

- Saludamos a todos los niños y niñas de manera cordial y respetuosa.
- La maestra saluda a los niños y niñas y les comenta que hoy jugaremos con un amigo que ha venido a estar con nosotros y quiere conocerlos y les presenta el Títere, que hace ademanes saludando y hablando presentándose nuestro amigo y juntos aprendemos una canción

“La Hormiguita”

**Fui al mercado a comprar café
Y la hormiguita subió por mi pie
Me sacudí, sacudí, sacudí
Pero la hormiguita no paraba de subir
Fui al mercado a comprar una sandía
Y la hormiguita subió por mi rodilla
Me sacudí, sacudí, sacudí
Pero la hormiguita no paraba de subir
Fui al mercado a comprar meloncito
Y la hormiguita subió por mi dedito
Me sacudí, sacudí, sacudí
Pero la hormiguita no paraba de subir
Fui al mercado a comprar calabacita
Y la hormiguita subió por mis pompitas
Me sacudí, sacudí, sacudí
Pero la hormiguita no paraba de subir
Fui al mercado a comprar un aji
Y la hormiguita subió por mi nariz
Me sacudí, sacudí, sacudí
Pero la hormiguita no paraba de subir
Fui al mercado a comprar café
Y la hormiguita subió por mi pie
Me sacudí, sacudí, sacudí
Pero la...hormiguita no paraba de subir.....**

Saberes Previos:

¿Cómo movían el cuerpo la maestra y el Títere?

¿Qué juegos podemos hacer con un títere?

¿Cómo nos sentíamos cuando la hormiga nos picaba?

¿Cómo nos sentíamos cuando sacudíamos todos nuestros cuerpos para que hormiga se vaya y no siga picándonos? ¿Qué juegos habrán realizado nuestros padres donde movían su cuerpo y disfrutaban?

La maestra menciona que hoy dialogaremos y nos pondremos de acuerdo que actividades les agradecería trabajar para conocer como jugaban y se divertían nuestros padres.

<p>Propósito de la sesión de aprendizaje: Niños y niñas el día de hoy jugaremos recordando los juegos tradicionales, los que jugaban nuestros padres y familiares.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Conocen que juegos realizaban sus padres cuando eran niños o niñas? ¿Qué juegos les gustaría realizar que hacían sus padres de su familia?
<p>DESARROLLO</p>
<p>• VIVENCIA DE EXPERIENCIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Niños y niñas dialogan con la maestra con los juegos que realizaremos el día de hoy, recordando y vivenciando los juegos que realizaban nuestros antepasados como es el juego “Carrera de los Encostalados” • Niños y niñas se desplazan a un lugar amplio donde puedan jugar escuchan la explicación de los juegos para luego poder realizarlo: <p>JUEGO” CARRERA DE ENCOSTALADOS”</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Cuantos más niños participen, será más divertido. Con este juego, los niños ejercitarán su velocidad, el esfuerzo y la resistencia. Es un juego perfecto para que los niños hagan nuevos amigos, <u>aprendan a compartir</u> y mejoren su coordinación. <p>CÓMO SE JUEGA:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 - Los niños deben meter los pies dentro del saco o la bolsa y esperar que alguien dé la orden de salida. 2 - Para iniciar la carrera, los niños deben mantener agarrado el saco con una mano para evitar que caiga por debajo de las rodillas y mantener mientras el <u>equilibrio</u> para poder saltar. 3 - Durante toda la carrera los niños deben tener las dos piernas en la bolsa hasta llegar a la línea de meta. 4 - Gana quien llega primero a la línea de meta. <p>Importante: Los niños deben jugar en una superficie segura y sin muchos obstáculos, ya que las <u>caídas</u> son inevitables</p> <p>• DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Niños y niñas felices después de este juego, se sientan cómodamente y dialogan sobre el juego de nuestros antepasados y dialogan en el grupo sobre los juegos de antaño y las reglas de juego que ha realizado. <p>• TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Niños y niñas encierran la acción del juego en su ficha que ha realizado.
<p>CIERRE</p>
<p>Se hace el cierre de la sesión a través de las preguntas meta cognitivas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué hicimos hoy? ¿De qué ha tratado? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Qué parte de la actividad te gusto más? ¿Te sientes bien de haberlo realizado?

V. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?

VI INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

MINEDU. (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica Regular*. Perú.

MINEDU. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Perú.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°3

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.:
- 1.2. Lugar:
- 1.3. Edad:
- 1.4. Aula:
- 1.5. Docente:
- 1.6. Tiempo: 45 minutos

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“DISFRUTAMOS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES: LA RAYUELA”

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prever los materiales que necesitamos. • Tener los materiales que se utilizara en la sesión. 	<p>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Huevos crudos • Tiza o plumón marcador

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
<ul style="list-style-type: none"> • De la búsqueda de la excelencia 	<ul style="list-style-type: none"> • Superación personal 	<ul style="list-style-type: none"> • Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí mismos para alcanzar sus metas 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito sus metas.

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias	Instrumentos de Evaluación
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU IDENTIDAD: <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género 	<ul style="list-style-type: none"> • El niño y niña participa en diversos juegos divirtiéndose sin ayuda. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Saludo cordial a los estudiantes</i> ▪ <i>Recuerdan los protocolos que debo realizar diariamente: Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón, uso de la doble mascarilla y el distanciamiento social.</i> ▪ <i>Respetar el horario de clase o actividades virtuales.</i> ▪ <i>Se inicia la sesión con una oración a través de zoom junto con los niños.</i> ▪ <i>Normas de Convivencia semi presencial y virtual:</i> <ul style="list-style-type: none"> -Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón. -Me identifico mediante el WhatsApp para participar -Respetar el horario de clase o actividades virtuales -Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp



Motivación, interés e incentivo

- Saludamos a todos los niños y niñas de manera cordial y respetuosa.
- La maestra invita a los estudiantes a observar y jugar con movimientos:

CANCION. CHUCHU WA

**Atención, Si señor
 Chu chu wa, chu chu wa
 Chu chu wa, wa, wa
 Chu chu wa, chu chu wa
 Chu chu wa, wa, wa
 ¡Compañía!**

**Brazo extendido 1, 2,3
 Chu chu wa, chu chu wa
 Chu chu wa, wa, wa
 Chu chu wa, chu chu wa
 Chu chu wa, wa, wa
 ¡Compañía!**

**Brazo extendido
 Puño cerrado 1, 2,3
 Chu chu wa, chu chu wa
 Chu chu wa, wa, wa
 Chu chu wa, chu chu wa
 Chu chu wa, wa, wa**

**Atención, Si señor
 1, 2,3, 4
 1, 2,3, 4
 1, 2,3, 4
 1, 2,3, 4
 ¡Compañía!
 Brazo extendido
 Puño cerrado
 Dedos arriba
 Hombro fruncido
 Chu chu wa, chu chu wa
 Chu chu wa, wa, wa**

Chu chu wa, chu chu wa

Chu chu wa, wa, wa

Los niños y niñas observan a la maestra y van jugando con ella haciendo los movimientos de la canción.

Saberes Previos:

Al terminar de cantar y mover su cuerpo según la canción la maestra plantea preguntas:

¿Cómo se han sentido al jugar con esta canción?

¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?

¿Qué otros movimientos hemos realizado?

¿Qué otros movimientos pueden realizar nuestro cuerpo?

- La maestra menciona que hoy dialogaremos y nos pondremos de acuerdo que actividades les agrada trabajar para conocer como jugaban y se divertían nuestros padres.

Propósito de la sesión de aprendizaje: Niños y niñas el día de hoy jugaremos recordando los juegos tradicionales, como la Rayuela, los que jugaban nuestros padres y familiares.

PROBLEMATIZACIÓN:

¿Conocen que juegos realizaban sus padres cuando eran niños o niñas?

¿Qué juegos les gustaría realizar que hacían sus padres de su familia y con los cuales se divertían?

DESARROLLO

• **VIVENCIA DE EXPERIENCIAS:**

- Niños y niñas entablan un dialogo abierto con la maestra sobre los juegos que realizaban sus padres y con los cuales se divertían siempre como es el juego de “**LA RAYUELA**”
- Niños y niñas escuchan las normas del juego y todos juntos se desplazan a un lugar donde puedan realizar este juego y divertirse.

• **REGLAS PARA JUGAR LA RAYUELA:**

1.-Dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por cajas con números del 1 al 10. Puedas hacer las cajas de distintos tamaños según la edad del niño, y usar diferentes colores

2.-Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana.

El niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y lanzarla.

El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar.

3.-El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble.

El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.

4.-Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador.

Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego.



• **DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA:**

- Niños y niñas felices después de este juego, se sientan cómodamente y dialogan sobre el juego de “La Rayuela” el cual jugaban nuestros antepasados y dialogan en el grupo sobre los juegos de antaño y las reglas de juego que ha realizado para jugarlo.

• **TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES:**

- Niños y niñas dibujan los cuadros del juego de “La Rayuela” en su ficha de trabajo.

CIERRE

Se hace el cierre de la sesión a través de las preguntas meta cognitivas:

- ¿Qué hicimos hoy?
- ¿De qué ha tratado?
- ¿Cómo lo hemos aprendido?
- ¿Qué parte de la actividad te gusto más?
- ¿Te sientes bien de haberlo realizado?

V. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?

VI INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MINEDU. (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica Regular*. Perú.

MINEDU. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Perú.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°4

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.:
- 1.2. Lugar:
- 1.3. Edad:
- 1.4. Aula:
- 1.5. Docente:
- 1.6. Tiempo: 45 minutos

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

DISFRUTAMOS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES: EL KIWI

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prever los materiales que necesitamos. • Tener los materiales que se utilizara en la sesión. 	<p>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Huevos crudos • Tiza o plumón marcador

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
<ul style="list-style-type: none"> • De la búsqueda de la excelencia 	<ul style="list-style-type: none"> • Superación personal 	<ul style="list-style-type: none"> • Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí mismos para alcanzar sus metas 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito sus metas.

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias	Instrumentos de Evaluación
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU IDENTIDAD: <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género 	<ul style="list-style-type: none"> • El niño y niña participa en diversos juegos divirtiéndose sin ayuda. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saludo cordial a los estudiantes ▪ Recuerdan los protocolos que debo realizar diariamente: Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón, uso de la doble mascarilla y el distanciamiento social. ▪ Respetar el horario de clase o actividades virtuales. ▪ Se inicia la sesión con una oración a través de zoom junto con los niños. ▪ Normas de Convivencia semi presencial y virtual: <ul style="list-style-type: none"> -Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón. -Me identifico mediante el WhatsApp para participar -Respetar el horario de clase o actividades virtuales -Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp <p>Motivación, interés e incentivo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Saludamos a todos los niños y niñas de manera cordial y respetuosa. ▪ La maestra invita a los estudiantes a observar y jugar con movimientos con la canción: ▪



CANCION: MUEVO MI CUERPO

Cabeza, hombros, rodillas, pies.

Cabeza, hombros, rodillas, pies.

Ojos y orejas, boca y nariz.

Cabeza, hombros, rodillas, pies.

Si movemos todo junto podemos bailar,

y también podemos mover las manos y saludar.

A prepararse que ahora comienza todo de nuevo.

Cabeza, hombros, rodillas, pies.

Cabeza, hombros, rodillas, pies.

Ojos y orejas, boca y nariz.

Cabeza, hombros, rodillas, pies.

- Los niños y niñas observan a la maestra y van jugando con ella haciendo los movimientos de la canción y la repiten hasta aprenderla.

• **Saberes Previos:**

- Al terminar de cantar y mover su cuerpo según la canción la maestra plantea preguntas:
 - ¿Cómo se han sentido al jugar con esta canción?
 - ¿Cuántas partes de nuestro cuerpo hemos movido?
 - ¿Con cuantas otras partes del cuerpo podemos realizar movimientos?
 - ¿Qué otros movimientos pueden realizar nuestro cuerpo?
- La maestra menciona que hoy dialogaremos y nos pondremos de acuerdo que actividades les agradaría trabajar para conocer como jugaban el “KIWI” y se divertían nuestros padres.

• **Propósito de la sesión de aprendizaje:**

- Niños y niñas el día de hoy jugaremos recordando los juegos tradicionales, como EL KIWI, los que jugaban nuestros padres y familiares.

• **PROBLEMATIZACIÓN:**

- ¿Conocen que juegos realizaban sus padres cuando eran niños o niñas?
- ¿Qué juegos les gustaría realizar que hacían sus padres de su familia y con los cuales se divertían?

DESARROLLO

- **VIVENCIA DE EXPERIENCIAS:**

- Niños y niñas entablan un dialogo abierto con la maestra sobre los juegos que realizaban sus padres y con los cuales se divertían siempre como es el juego de “EL KIWI”
- Niños y niñas escuchan las normas del juego y todos juntos se desplazan a un lugar donde puedan realizar este juego y divertirse.

- **REGLAS PARA JUGAR EL KIWI:**

1. Para jugar Kiwi necesitarás seis frascos de aluminio, una pelota y dos grupos
- 2.- Un grupo comenzará a recoger un pináculo con los seis frascos, tres en la base, dos en el centro y uno en la parte superior
- 3.- El otro grupo tomará la pelota y tendrá tres esfuerzos para derribar el pináculo antes de que los trabajos se den vuelta.
- 4.- En el caso de que descubran cómo golpear el pináculo, el grupo que lo arrojó debe rearmarlo mientras evita los disparos con el trozo del otro grupo.
- 5.- Aquí habrá dos perspectivas para ganar, si el grupo que arrojó el pináculo se rearma, gana, si el grupo que está tratando de consumir a los adversarios con el balón descubre cómo darles a todos los triunfos.



- **DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA:**

- Niños y niñas felices después de este juego, se sientan cómodamente y dialogan sobre el juego del “KIWI” el cual jugaban nuestros antepasados y dialogan en el grupo sobre los juegos de antaño y las reglas de juego que ha realizado para jugarlo.

- **TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES:**

- Niños y niñas dibujan los materiales que se utilizan para jugar el “KIWI” en su ficha de trabajo.

CIERRE

Se hace el cierre de la sesión a través de las preguntas meta cognitivas:

¿Qué hicimos hoy?

¿De qué ha tratado?

¿Cómo lo hemos aprendido?

¿Qué parte de la actividad te gusto más?

¿Te sientes bien de haberlo realizado?

V. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

MINEDU. (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica Regular*. Perú.

MINEDU. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Perú.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°5

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.:
- 1.2. Lugar:
- 1.3. Edad:
- 1.4. Aula:
- 1.5. Docente:
- 1.6. Tiempo: 45 minutos

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: DISFRUTAMOS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES:

“EL JUEGO DE LA LIGA”

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prever los materiales que necesitamos. • Tener los materiales que se utilizara en la sesión. 	<p>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Huevos crudos • Tiza o plumón marcador


ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
<ul style="list-style-type: none"> • De la búsqueda de la excelencia 	<ul style="list-style-type: none"> • Superación personal 	<ul style="list-style-type: none"> • Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí mismos para alcanzar sus metas 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito sus metas.

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias	Instrumentos de Evaluación
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU IDENTIDAD: <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo o distintos roles, sin hacer distinciones de género. 	<ul style="list-style-type: none"> • El niño y niña participa en diversos juegos divirtiéndose sin ayuda. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saludo cordial a los estudiantes ▪ Recuerdan los protocolos que debo realizar diariamente: Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón, uso de la doble mascarilla y el distanciamiento social. ▪ Respetar el horario de clase o actividades virtuales. ▪ Se inicia la sesión con una oración a través de zoom junto con los niños. ▪ Normas de Convivencia semi presencial y virtual: <ul style="list-style-type: none"> -Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón. -Me identifico mediante el WhatsApp para participar -Respetar el horario de clase o actividades virtuales -Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp <div style="text-align: right; margin-top: 20px;">  </div> <p>Motivación, interés e incentivo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Saludamos a todos los niños y niñas de manera cordial y respetuosa. ▪ La maestra invita a los estudiantes a observar y jugar con movimientos con la canción:

CANCION: EL BAILE DEL CUERPO

Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover,
lo voy a mover, lo voy a mover.
Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover,
desde la cabeza hasta los pies.
La mano, la otra mano, mueve las manos y muévelas así.
El codo, ¡ay! el otro codo, mueve tus codos y muévete así.
Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover,
lo voy a mover, lo voy a mover.
Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover,
desde la cabeza hasta los pies.
El hombro, el otro hombro,
mueve tus hombros y muévete así.
La cabeza, ¡ay! la cabeza, mueve la cabeza y muévete así.
Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover,
lo voy a mover, lo voy a mover.
Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover,
desde la cabeza hasta los pies.
Las rodillas, ¡ay! las rodillas,
mueve tus rodillas y muévete así.
La cintura, ¡ay! la cintura, mueve tu cintura y muévete así.
Y ahora, prepárate, tu cuerpo vas a mover.
Y ahora, prepárate, tu cuerpo vas a mover,
mover, mover, mover

- Los niños y niñas observan a la maestra y van jugando con ella haciendo los movimientos de la canción y la repiten hasta aprenderla.

▪ **Saberes Previos:**

- Al terminar de cantar y mover su cuerpo según la canción la maestra plantea preguntas:
- ¿Qué hemos movido de nuestro cuerpo?
- ¿Habremos movido nuestras extremidades en el baile del cuerpo?
¿Qué otros movimientos pueden realizar nuestras extremidades?

- La maestra menciona que hoy dialogaremos y nos pondremos de acuerdo que actividades les agradaría trabajar para conocer como jugaban “EL JUEGO DE LA LIGA” y se divertían nuestros padres.

▪ **Propósito de la sesión de aprendizaje:**

- Niños y niñas el día de hoy jugaremos recordando los juegos tradicionales, como EL JUEGO DE LA LIGA, los que jugaban nuestros padres y familiares.

▪ **PROBLEMATIZACIÓN:**

- ¿Conocen que juegos realizaban sus padres cuando eran niños o niñas?
- ¿Consideras que tus padres realizaban juegos divertidos con sus amigos?

DESARROLLO

- **VIVENCIA DE EXPERIENCIAS:**

- Niños y niñas entablan un dialogo abierto con la maestra sobre los juegos que realizaban sus padres y con los cuales se divertían siempre como es el juego de “**EL JUEGO DE LA LIGA**”
- Niños y niñas escuchan las normas del juego que van a realizar donde junto a la maestra se dirigen a un lugar abierto donde puedan realizarlo sin lastimar a un compañero.

- **REGLAS PARA JUGAR EL JUEGO DE LA LIGA:**

- 1.- Todo comienza con dos compañeros que deben saltar con la parte inferior de las piernas en forma cuadrada
- 2.- Un tercer compañero será responsable de rebotar en todo el grupo
- 3.- A medida que experimente los niveles, comenzando con la parte inferior de las piernas y expandiéndose cada vez más, el problema será más notable ya que llegará cuando no tenga la opción de saltar y allí será reemplazada por otra joven que comenzará desde el nivel más directo



- **DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA:**

- Niños y niñas felices después de este juego, se sientan cómodamente y dialogan sobre el juego de “**LA LIGA2** que sintieron al realizarlo, como lo hicieron, el cual jugaban nuestros antepasados y dialogan en el grupo sobre los juegos de antaño y las reglas de juego que ha realizado para jugarlo.

- **TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES:**

- Niños y niñas dibujan los saltos que se dan al jugar a la liga en su ficha de trabajo.

CIERRE

Se hace el cierre de la sesión a través de las preguntas meta cognitivas:

- ¿Qué hicimos hoy?
- ¿De qué ha tratado?
- ¿Cómo lo hemos aprendido?
- ¿Qué parte de la actividad te gusto más?
- ¿Te sientes bien de haberlo realizado?

V. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?

VI INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

MINEDU. (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica Regular*. Perú.

MINEDU. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Perú.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°6

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.:
- 1.2. Lugar:
- 1.3. Edad:
- 1.4. Aula:
- 1.5. Docente:
- 1.6. Tiempo: 45 minutos

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: DISFRUTAMOS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES:

“EL JUEGO DE LAS ESTATUAS”

III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prever los materiales que necesitamos. • Tener los materiales que se utilizara en la sesión. 	<p>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Huevos crudos • Tiza o plumón marcador


ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
<ul style="list-style-type: none"> • De la búsqueda de la excelencia 	<ul style="list-style-type: none"> • Superación personal 	<ul style="list-style-type: none"> • Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí mismos para alcanzar sus metas 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito sus metas.

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias	Instrumentos de Evaluación
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU IDENTIDAD: <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género. 	<ul style="list-style-type: none"> • El niño y niña participa en diversos juegos divirtiéndose sin ayuda. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saludo cordial a los estudiantes ▪ Recuerdan los protocolos que debo realizar diariamente: Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón, uso de la doble mascarilla y el distanciamiento social. ▪ Respetar el horario de clase o actividades virtuales. ▪ Se inicia la sesión con una oración a través de zoom junto con los niños. ▪ Normas de Convivencia semi presencial y virtual: <ul style="list-style-type: none"> -Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón. -Me identifico mediante el WhatsApp para participar -Respetar el horario de clase o actividades virtuales -Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>

Motivación, interés e incentivo

- Saludamos a todos los niños y niñas de manera cordial y respetuosa.
- La maestra invita a los estudiantes a observar y jugar con movimientos con la canción:

CANCION: EL MONSTRUO DE LA LAGUNA

Al monstruo de la laguna
Le gusta bailar la cumbia
Se empieza a mover seguro
De a poquito y sin apuro (¡eso!)
El monstruo de la laguna
Empieza a mover la panza
Para un lado y para el otro
Parece una calabaza
Mueve la panza
Pero no le alcanza
El monstruo de la laguna
Empieza a mover las manos
Para un lado y para el otro
Como si fueran gusanos
Mueve las manos
Mueve la panza
Pero no le alcanza
El monstruo de la laguna
Empieza a mover los hombros
Para un lado y para el otro
Poniendo cara de asombro (ah)
Mueve las manos
Mueve la panza
Pero no le alcanza
El monstruo de la laguna
Empieza con la cadera
Para un lado y para el otro
Pesado se bambolea
Mueve la cadera
Mueve los hombros
Mueve las manos
Mueve la panza
Pero no le alcanza
El monstruo de la laguna
Empieza a mover los pies
Para un lado y para el otro
Del derecho y del revés
Mueve los pies
Mueve la cadera
Mueve los hombros

Mueve las manos
Mueve la panza
Pero no le alcanza
Ey, pará, pará, pará, pará (¿qué pasó?)
Yo quiero cantar, también
¡Eh!, ¿Cómo?, ¿Qué? (mmh)
Dale, pero, no, no, pero dejáme, pero dejáme cantar un ratito
¿Qué todos cantan, yo no puedo cantar?
Pero, vos sos baterista (¡claro!)
Ah, y ¿por eso no puedo cantar? (mmh)
Bueno, bueno, a ver, vamos a darle una oportunidad
Dale, yo te acompaño, Nahuel, ¡dale!

- Los niños y niñas observan a la maestra y van jugando con ella haciendo los movimientos de la canción y la repiten hasta aprenderla.

- **Saberes Previos:**

- Al terminar de cantar y mover su cuerpo según la canción la maestra plantea preguntas:
- ¿Qué hemos movido de nuestro cuerpo para divertirnos?
- ¿Se han divertido al bailar y cantar esta canción?

¿Qué otros movimientos pueden realizar nuestras partes de nuestro cuerpo?

- La maestra menciona que hoy dialogaremos y nos pondremos de acuerdo que actividades les agrada trabajar para conocer como jugaban “EL JUEGO DE LAS ESTATUAS” y se divertían nuestros padres.

- **Propósito de la sesión de aprendizaje:**

- Niños y niñas el día de hoy jugaremos recordando los juegos tradicionales, como EL JUEGO DE LAS ESTATUAS, los que jugaban nuestros padres y familiares.

- **PROBLEMATIZACIÓN:**

- ¿Qué juegos realizaban sus padres cuando eran niños o niñas?
- ¿Consideras que tus padres realizaban juegos divertidos con sus amigos?

DESARROLLO

- **VIVENCIA DE EXPERIENCIAS:**

- Niños y niñas entablan un dialogo abierto con la maestra sobre los juegos que realizaban sus padres y con los cuales se divertían siempre como es el juego de “EL JUEGO DE LAS ESTATUAS” consiste en que los niños y niñas empezarán a bailar la música que suena en ese momento y luego deberán detenerse cuando el encargado apague el sonido. Un divertido **juego de niños para fiestas** en donde debes prestar total atención al ritmo.
- Niños y niñas escuchan las normas del juego que van a realizar donde junto a la maestra se dirigen a un lugar abierto donde puedan realizarlo sin lastimar a un compañero.

- **REGLAS PARA JUGAR EL JUEGO DE LAS ESTATUAS:**

- 1.- Se selecciona a los niños que participarán y se colocará la música con volumen suficiente para que bailen sin parar.
- 2.- El encargado de la música detendrá el sonido en cualquier momento y los niños deberán quedarse totalmente quietos.
- 3.- El organizador pasará por el lado de los niños y observará quién comete el error de mover alguna parte de su cuerpo, esto implica también el pestañeo. Si alguien se mueve será separado del grupo.
- 4.- Empieza de nuevo la música y continúa así la eliminación de más niños hasta llegar al ganador, quién será premiado con un regalo sorpresa.



• **DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA:**

- Niños y niñas felices después de este juego, se sientan cómodamente y dialogan sobre el juego de “LAS ESTATUAS” que sintieron al realizarlo, como lo hicieron, el cual jugaban nuestros antepasados y dialogan en el grupo sobre los juegos de antaño y las reglas de juego que ha realizado para jugarlo.

• **TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES:**

- Niños y niñas dibujan su propio cuerpo al quedar como Estatua, en su ficha de trabajo.

CIERRE

Se hace el cierre de la sesión a través de las preguntas meta cognitivas:

- ¿Qué hicimos hoy?
- ¿De qué ha tratado?
- ¿Cómo lo hemos aprendido?
- ¿Qué parte de la actividad te gusto más?
- ¿Te sientes bien de haberlo realizado?

V. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?

VI INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MINEDU. (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica Regular*. Perú.

MINEDU. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Perú

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°7

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.:
- 1.2. Lugar:
- 1.3. Edad:
- 1.4. Aula:
- 1.5. Docente:
- 1.6. Tiempo: 45 minutos

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

DISFRUTAMOS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES: LA SALTA SOGA

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prever los materiales que necesitamos. • Tener los materiales que se utilizara en la sesión. 	<p>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Soga • Tiza o plumón marcador


ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
<ul style="list-style-type: none"> • De la búsqueda de la excelencia 	<ul style="list-style-type: none"> • Superación personal 	<ul style="list-style-type: none"> • Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí mismos para alcanzar sus metas 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito sus metas.

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias	Instrumentos de Evaluación
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU IDENTIDAD: <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género 	<ul style="list-style-type: none"> • El niño y niña participa en diversos juegos divirtiéndose sin ayuda. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saludo cordial a los estudiantes ▪ Recuerdan los protocolos que debo realizar diariamente: Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón, uso de la doble mascarilla y el distanciamiento social. ▪ Respetar el horario de clase o actividades virtuales. ▪ Se inicia la sesión con una oración a través de zoom junto con los niños. ▪ Normas de Convivencia semi presencial, presencial y virtual: <ul style="list-style-type: none"> -Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón. -Me identifico mediante el WhatsApp para participar -Respetar el horario de clase o actividades virtuales -Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp <p style="text-align: center;">Oraciones para el Ángel de la Guarda</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="flex: 1;"> <p>Ángel de la Guarda, dulce compañía no me desampares ni de noche, ni de día.</p> <p>Sé mi protector, sé mi buena guía. No me dejes solo que yo sin ti me perdería.</p> </div> <div style="flex: 1; text-align: center;">  </div> </div>

Motivación, interés e incentivo

- Saludamos a todos los niños y niñas de manera cordial y respetuosa.
- La maestra invita a los estudiantes a observar y jugar con movimientos con la canción:

CANCION: VOY A DIBUJAR MI CUERPO

Voy a dibujar mi cuerpo,
 la cabeza es lo primero,
 un bracito a cada lado
 y en las manos cinco dedos,
 de a poquito voy bajando
 y a las piernas ya llegué,
 voy a hacer los zapatitos
 porque adentro están los pies.
 Pero ahora que me acuerdo,
 algo falta en la cabeza,
 dos ojitos y una boca,
 la nariz y dos orejas.
 Miren que bien, me dibujé,
 de la cabeza hasta los pies.
 Miren que bien, me dibujé,
 de la cabeza hasta los pies.

- Los niños y niñas observan a la maestra y van jugando con ella haciendo los movimientos de la canción y la repiten hasta aprenderla.

▪ Saberes Previos:

- Al terminar de cantar y mover su cuerpo según la canción la maestra plantea preguntas:
- ¿Cómo nos hemos sentido al jugar?
- ¿Sentimos que nos hemos divertido al mover nuestro cuerpo con la dinámica?
- ¿Qué movimientos realizan nuestras partes de nuestro cuerpo?
- La maestra menciona que hoy dialogaremos y nos pondremos de acuerdo que actividades les agradaría trabajar para conocer como jugaban “LA SALTA SOGA” y se divertían nuestros padres.

▪ Propósito de la sesión de aprendizaje:

- Niños y niñas el día de hoy jugaremos recordando los juegos tradicionales, como EL JUEGO DE LA “SALTA SOGA”, los que jugaban nuestros padres y familiares.

▪ PROBLEMATIZACIÓN:

- ¿Qué juegos realizaban sus padres cuando eran niños o niñas?
- ¿Consideras que tus padres se divertían al jugar con sus amigos?

DESARROLLO

• **VIVENCIA DE EXPERIENCIAS:**

- Niños y niñas entablan un dialogo abierto con la maestra sobre los juegos que realizaban sus padres y con los cuales se divertían siempre como es el juego de “**EL JUEGO DE LA SALTA SOGA**” consiste en que los niños y niñas uno o más participantes saltan sobre una cuerda que se hace girar de modo que pase debajo de sus pies y sobre sus cabezas.
- Niños y niñas escuchan las normas del juego que van a realizar donde junto a la maestra se dirigen a un lugar abierto donde puedan realizarlo sin lastimar a un compañero.

• **REGLAS Y DESARROLLO PARA JUGAR EL JUEGO DE LA SALTA SOGA:**

- 1.- Para brincar la cuerda en grupo se requiere por lo menos tres jugadores, pero entre más jugadores haya, es más divertido.
- 2.- Dos de los jugadores toman la cuerda, uno por cada extremo y la echan, mientras los jugadores van entrando por turno a brincar.
- 3.- Pueden brincar contando hasta perder, y tengan que ceder su turno, gana el jugador que haya llegado al número más alto.
- 4.- También pueden brincar series consecutivas, 1 en la primera vuelta, 2 en la segunda y así consecutivamente.
- 5.- El que pierda ya no entra y gana el que queda al final, en la siguiente ronda les toca echar la cuerda a los dos primeros que perdieron.
- 6.- La cuerda aproximadamente debe medir 4 m si es más larga es difícil de manejar.
- 7.- Cuando la cuerda está en movimiento entra un saltarín, inmediatamente después de que salga el jugador anterior y sin dejar pasar, esto es, cuando el jugador anterior sale, él otro entra, para que la cuerda no pase sin jugador.
- 8.- Niños y niñas juegan el juego de la SALTA SOGA con ayuda de la maestra



• **DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA:**

- Niños y niñas felices después de este juego, se sientan cómodamente y dialogan sobre el juego de “LA SALTA SOGA” que sintieron al realizarlo, como lo hicieron, el cual jugaban nuestros antepasados y dialogan en el grupo sobre los juegos de antaño y las reglas de juego que ha realizado para jugarlo, respetando nuestros acuerdos de convivencia y dialogan sobre lo desarrollado, como fue el juego, cuantos saltos hemos sado, será bueno saltar al jugar, a que nos ayuda este juego saltando la sogá, con ayuda de la maestra.

• **TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES:**

- Niños y niñas dibujan su propio cuerpo al quedar en el aire, en su ficha de trabajo.

CIERRE

Se hace el cierre de la sesión a través de las preguntas meta cognitivas:

¿Qué hicimos hoy?

¿De qué ha tratado?

¿Cómo lo hemos aprendido?

¿Qué parte de la actividad te gusto más?

¿Te sientes bien de haberlo realizado?

V. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?

VI INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

MINEDU. (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica Regular*. Perú.

MINEDU. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Perú.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°8

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.:
- 1.2. Lugar:
- 1.3. Edad:
- 1.4. Aula:
- 1.5. Docente:
- 1.6. Tiempo: 45 minutos

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: DISFRUTAMOS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES: LOBO ¿ESTAS?

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prever los materiales que necesitamos. • Tener los materiales que se utilizara en la sesión. 	<p>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Soga • Tiza o plumón marcador

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
<ul style="list-style-type: none"> • De la búsqueda de la excelencia 	<ul style="list-style-type: none"> • Superación personal 	<ul style="list-style-type: none"> • Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí mismos para alcanzar sus metas 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito sus metas.

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias	Instrumentos de Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> PERSONAL SOCIAL 	CONSTRUYE SU IDENTIDAD: <ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género 	<ul style="list-style-type: none"> El niño y niña participa en diversos juegos divirtiéndose sin ayuda. 	<ul style="list-style-type: none"> Ficha de observación

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<ul style="list-style-type: none"> Saludo cordial a los estudiantes Recuerdan los protocolos que debo realizar diariamente: Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón, uso de la doble mascarilla y el distanciamiento social. Respetar el horario de clase o actividades virtuales. Se inicia la sesión con una oración a través de zoom junto con los niños. Normas de Convivencia semi presencial, presencial y virtual: <ul style="list-style-type: none"> -Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón. -Me identifico mediante el WhatsApp para participar -Respetar el horario de clase o actividades virtuales -Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp

Oraciones para el Ángel de la Guarda

Ángel de la Guarda,
dulce compañía
no me desampares
ni de noche, ni de día.

Sé mi protector,
sé mi buena guía.
No me dejes solo
que yo sin ti me perdería.



Motivación, interés e incentivo

- Saludamos a todos los niños y niñas de manera cordial y respetuosa.
- La maestra invita a los estudiantes a observar y jugar con movimientos con la canción:

CANCION: LIBELULA

Si levanto las manos
para bailar
si levanto los brazos
para volar
Me muevo como una libélula
Me muevo como una libélula

Si levanto los pies
para caminar
Si levanto las piernas
para marchar
Y muevo toda la cadera
Y muevo toda la cadera

Si me hago chiquito
como un puercoespín
se me paran los pelos
quedando así
Sacudo toda la cabeza
Sacudo toda la cabeza

Y si giro a un lado
y giro a otro
me caigo sentado

porque estoy mareado

Y giro giro como un trompo

Y giro giro como un trompo...

- Los niños y niñas observan a la maestra y van jugando con ella haciendo los movimientos de la canción y la repiten hasta aprenderla.

- **Saberes Previos:**

- Al terminar de cantar y mover su cuerpo según la canción la maestra plantea preguntas:
 - ¿Qué ha sentido tu cuerpo al moverse siguiendo la letra de la canción?
 - ¿Has sentido que te has divertido, aburrido, feliz en el desarrollo de la dinámica?
 - ¿Qué movimientos realizan nuestras partes de nuestro cuerpo?
- La maestra menciona que hoy dialogaremos y nos pondremos de acuerdo que actividades les agrada trabajar para conocer como jugaban “**LOBO ¿ESTAS?**” y se divertían nuestros padres.

- **Propósito de la sesión de aprendizaje:**

- Niños y niñas el día de hoy jugaremos recordando los juegos tradicionales, como EL JUEGO DEL “**LOBO ¿ESTAS?**”, los que jugaban nuestros padres y familiares.

- **PROBLEMATIZACIÓN:**

¿Qué juegos realizaban sus padres cuando eran niños o niñas?

¿Consideras necesario recordar y desarrollar los juegos de nuestros antepasados?

DESARROLLO

- **VIVENCIA DE EXPERIENCIAS:**

- Niños y niñas entablan un dialogo abierto con la maestra sobre los juegos que realizaban sus padres y con los cuales se divertían siempre como es el juego DEL “**LOBO ¿ESTAS?**”, consiste en que los niños y niñas en el desarrollo del **juego** continúa hasta llegar el momento en el que el **lobo** coge las llaves de su casa y sale a buscar a los niños que están jugando.
- Niños y niñas escuchan las normas del juego que van a realizar donde junto a la maestra se dirigen a un lugar abierto donde puedan realizarlo sin lastimar a un compañero.
- Antes de jugar:

-Formar un grupo de al menos seis niños para iniciar el juego.

-Establecer las reglas del juego.

-Sortear para ver quién será el lobo.

-Establecer los lugares en donde se puede correr.

- **REGLAS Y DESARROLLO PARA JUGAR EL JUEGO DEL “LOBO ¿ESTAS?:**

1.- Jugaremos en el bosque mientras el lobo no está, porque si el lobo aparece a todos los comerá

¿Lobo estás ahí? “me estoy bañando”

Jugaremos en el bosque mientras el lobo no está...

2.- Los otros cantan tomados de la mano formando un círculo mientras el lobo está en medio de ellos.

-El lobo siempre debe responder a las preguntas de los demás niños.

-Cuando el lobo considere que puede salir a agarrarlos, da la señal.

-Todos los niños que formaron el círculo debe salir corriendo para evitar ser capturados por el lobo.

¿Quién gana?

Los jugadores que escapen del lobo, o el lobo si los atrapa a todos.

• **DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA:**

- Niños y niñas felices después de este juego, se sientan cómodamente y dialogan sobre el juego DEL “**LOBO ¿ESTAS?**”, que sintieron al realizarlo, como lo hicieron, el cual jugaban nuestros antepasados y dialogan en el grupo sobre los juegos de antaño y las reglas de juego que ha realizado para jugarlo, respetando nuestros acuerdos de convivencia y dialogan sobre lo desarrollado, como fue el juego, a quien atrapo el lobo con ayuda de la maestra.

• **TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES:**

- Niños y niñas dibujan la imagen del lobo tratando de atraparlos, en su ficha de trabajo.

CIERRE

Se hace el cierre de la sesión a través de las preguntas meta cognitivas:

¿Qué hicimos hoy?

¿De qué ha tratado?

¿Cómo lo hemos aprendido?

¿Qué parte de la actividad te gusto más?

¿Te sientes bien de haberlo realizado?

V. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?

VI INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MINEDU. (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica Regular*. Perú.

MINEDU. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Perú.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°9

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.:

1.2. Lugar:

1.3. Edad:

1.4. Aula:

1.5. Docente:

1.6. Tiempo: 45 minutos

**II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: DISFRUTAMOS DE LOS JUEGOS
TRADICIONALES: JUEGO DE LAS CANICAS**

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prever los materiales que necesitamos. • Tener los materiales que se utilizara en la sesión. 	<p>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Soga • Tiza o plumón marcador

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
<ul style="list-style-type: none"> • De la búsqueda de la excelencia 	<ul style="list-style-type: none"> • Superación personal 	<ul style="list-style-type: none"> • Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí mismos para alcanzar sus metas 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito sus metas.

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias	Instrumentos de Evaluación
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU IDENTIDAD: <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género 	<ul style="list-style-type: none"> • El niño y niña participa en diversos juegos divirtiéndose sin ayuda. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saludo cordial a los estudiantes ▪ Recuerdan los protocolos que debo realizar diariamente: Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón, uso de la doble mascarilla y el distanciamiento social. ▪ Respetar el horario de clase o actividades virtuales. ▪ Se inicia la sesión con una oración a través de zoom junto con los niños. ▪ Normas de Convivencia semi presencial, presencial y virtual: <ul style="list-style-type: none"> -Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón. -Me identifico mediante el WhatsApp para participar -Respetar el horario de clase o actividades virtuales -Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp

Oraciones para el Ángel de la Guarda

Ángel de la Guarda,
dulce compañía
no me desampares
ni de noche, ni de día.

Sé mi protector,
sé mi buena guía.
No me dejes solo
que yo sin ti me perdería.



Motivación, interés e incentivo

- Saludamos a todos los niños y niñas de manera cordial y respetuosa.
- La maestra invita a los estudiantes a observar y jugar con movimientos con la canción:

CANCION: EL CALIPSO

Y vamos a mover, vamos a mover la cabeza.

Y vamos a mover, vamos a mover la cabeza.

Y si el calipso no suena más, yo me congeló en el lugar.

Y si el calipso no suena más, yo me congeló en el lugar.

Y vamos a mover, vamos a mover las manos.

Y vamos a mover, vamos a mover las manos.

Y si el calipso no suena más, yo me congeló en el lugar.

Y si el calipso no suena más, yo me congeló en el lugar.

Y vamos a mover, vamos a mover la cola.

Y vamos a mover, vamos a mover la cola.

Y si el calipso no suena más, yo me congeló en el lugar.

Y si el calipso no suena más, yo me congeló en el lugar.

Y vamos a mover, vamos a mover la cabeza.

Y vamos a mover, vamos a mover la cabeza.

Y si el calipso no suena más, yo me congeló en el lugar.

Y si el calipso no suena más, yo me congeló en el lugar.

Y vamos a mover, vamos a mover todo el cuerpo.

Y vamos a mover, vamos a mover todo el cuerpo.

Y si el calipso no suena más, yo me congeló en el lugar.

Y si el calipso no suena más, yo me congeló en el lugar.

- Los niños y niñas observan a la maestra y van jugando con ella haciendo los movimientos de la canción y la repiten hasta aprenderla.
- **Saberes Previos:**
 - Al terminar de cantar y mover su cuerpo según la canción la maestra plantea preguntas:
 - ¿Por qué debo mover mi cuerpo con la canción?
 - ¿Cómo debo congelar mi cuerpo?
 - ¿Qué movimientos realizan nuestras partes de nuestro cuerpo?
 - La maestra menciona que hoy dialogaremos y nos pondremos de acuerdo que actividades les agrada trabajar para conocer como jugaban “LAS CANICAS” y se divertían nuestros padres.
- **Propósito de la sesión de aprendizaje:**
 - Niños y niñas el día de hoy jugaremos recordando los juegos tradicionales, como EL JUEGO DE LAS CANICAS los que jugaban nuestros padres y familiares.
- **PROBLEMATIZACIÓN:**
 - ¿Crees que niños y niñas pueden jugar a las canicas actualmente?
 - ¿Consideras necesario recordar y desarrollar los juegos de nuestros antepasados?

DESARROLLO

- **VIVENCIA DE EXPERIENCIAS:**
 - Niños y niñas entablan un dialogo abierto con la maestra sobre los juegos que realizaban sus padres y con los cuales se divertían siempre como es el juego DE “LAS CANICAS”, consiste en que los niños y niñas es sacar las canicas del círculo, las canicas que salgan del círculo serán del jugador que las haya sacado. El juego se acaba cuando no quedan canicas en el círculo.
 - Niños y niñas escuchan las normas del juego que van a realizar donde junto a la maestra se dirigen a un lugar abierto donde puedan realizarlo sin lastimar a un compañero.
- **Antes de jugar:**
 - Es necesario que sean al menos dos jugadores donde puedan competir uno con otro.
 - Se debe decidir quién jugará primero.
 - Establecer si se quedarán con las canicas del perdedor o no.
 - Se debe dibujar un círculo donde quepan todas las canicas y un hoyo al centro
- **REGLAS Y DESARROLLO PARA JUGAR EL JUEGO DE “LAS CANICAS”:**
 - 1.-Iniciará aquel jugador que haya logrado acercar su canica al hoyo con un solo movimiento.
 - 2.-Deberás tener una canica golpeadora para impactar a las otras canicas y sacarla del círculo.
 - 3.-Toma todas las canicas que vayas sacando del hoyo.
 - 4.-Un movimiento será correcto, si se ha tocado la canica que se mueve con un sólo dedo.
 - 5.-Con cada movimiento se alterna el turno entre cada competidor hasta obtener un ganador.



- **DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA:**

- Niños y niñas felices después de este juego, se sientan cómodamente y dialogan sobre el juego DE LAS CANICAS”, que sintieron al realizarlo, como lo hicieron, el cual jugaban nuestros antepasados y dialogan en el grupo sobre los juegos de antaño y las reglas de juego que ha realizado para jugarlo, respetando nuestros acuerdos de convivencia y dialogan sobre lo desarrollado, como fue el juego, quien gano el juego de las canicas.

- **TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES:**

- Niños y niñas dibujan la cantidad de canicas ganadas, en su ficha de trabajo.

CIERRE

Se hace el cierre de la sesión a través de las preguntas meta cognitivas:

- ¿Qué hicimos hoy?
- ¿De qué ha tratado?
- ¿Cómo lo hemos aprendido?
- ¿Qué parte de la actividad te gusto más?
- ¿Te sientes bien de haberlo realizado?

V. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?

VI INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MINEDU. (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica Regular*. Perú.

MINEDU. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Perú.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°10

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.:

1.2. Lugar:

1.3. Edad:

1.4. Aula:

1.5. Docente:

1.6. Tiempo: 45 minutos

**II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: DISFRUTAMOS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES:
JUEGO DEL YAS**

III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prever los materiales que necesitamos. • Tener los materiales que se utilizara en la sesión. 	<p>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Soga • Tiza o plumón marcador

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
<ul style="list-style-type: none"> • De la búsqueda de la excelencia 	<ul style="list-style-type: none"> • Superación personal 	<ul style="list-style-type: none"> • Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí mismos para alcanzar sus metas 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito sus metas.

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias	Instrumentos de Evaluación
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU IDENTIDAD: <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género 	<ul style="list-style-type: none"> • El niño y niña participa en diversos juegos divirtiéndose sin ayuda. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saludo cordial a los estudiantes ▪ Recuerdan los protocolos que debo realizar diariamente: Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón, uso de la doble mascarilla y el distanciamiento social. ▪ Respetar el horario de clase o actividades virtuales. ▪ Se inicia la sesión con una oración a través de zoom junto con los niños. ▪ Normas de Convivencia semi presencial, presencial y virtual: <ul style="list-style-type: none"> -Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón. -Me identifico mediante el WhatsApp para participar -Respetar el horario de clase o actividades virtuales -Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp <p>Motivación, interés e incentivo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Saludamos a todos los niños y niñas de manera cordial y respetuosa. ▪ La maestra invita a los estudiantes a observar y jugar con movimientos con la canción:

Oraciones para el Ángel de la Guarda

Ángel de la Guarda,
dulce compañía
no me desampares
ni de noche, ni de día.

Sé mi protector,
sé mi buena guía.
No me dejes solo
que yo sin ti me perdería.



CANCION: LA RONDA LOCA

Gira gira mi ronda
mi rondita de cerezas
ahora gira esta ronda
con manos en las cabezas

Enloqueció esta ronda
y no deja de saltar
sino paramos pronto
yo me voy a cansar

Gira gira mi ronda
mi rondita de pochoclos
ahora gira esta ronda
con las manos en los hombros

Enloqueció esta ronda
y no deja de saltar
sino paramos pronto
yo me voy a cansar

Gira gira mi ronda
mi rondita de aceitunas
ahora gira esta ronda
las manos en las cinturas

Enloqueció esta ronda
y no deja de saltar
sino paramos pronto
yo me voy a cansar

Gira gira mi ronda
mi rondita de frutillas
ahora gira esta ronda
las manos en las rodillas
Enloqueció esta ronda
y no deja de saltar
sino paramos pronto

yo me voy a cansar

Gira gira mi ronda
mi rondita de membrillo
ahora gira esta ronda
las manos en los tobillos

Enloqueció esta ronda
y no deja de saltar
cuando me caiga al piso

yo ya puedo descansar

- Los niños y niñas observan a la maestra y van jugando con ella haciendo los movimientos de la canción y la repiten hasta aprenderla.

- **Saberes Previos:**

- Al terminar de cantar y mover su cuerpo según la canción la maestra plantea preguntas:
 - ¿Te has divertido moviendo tu cuerpo?
 - ¿Qué partes de tu cuerpo te agrada mover más?
 - ¿Mueves tu cuerpo con facilidad o te es difícil moverlo?
- La maestra menciona que hoy dialogaremos y nos pondremos de acuerdo que actividades les agradecería trabajar para conocer como jugaban “Los YAXES” y se divertían nuestros padres.

- **Propósito de la sesión de aprendizaje:**

- Niños y niñas el día de hoy jugaremos recordando los juegos tradicionales, como EL JUEGO DE “LOS YAXES” los que jugaban nuestros padres y familiares.

- **PROBLEMATIZACIÓN:**

¿Crees que será necesario que también los niños jueguen a los yaxes?

¿Consideras necesario recordar y desarrollar los juegos de nuestros antepasados?

DESARROLLO

- **VIVENCIA DE EXPERIENCIAS:**

- Niños y niñas entablan un diálogo abierto con la maestra sobre los juegos que realizaban sus padres y con los cuales se divertían siempre como es el juego DE “LOS YAXES”, consiste en que los niños y niñas Potencian algunas habilidades y destrezas útiles en distintas áreas. Ayudan al niño a socializar y ganar confianza. Son ideales para conseguir que el niño disfrute pasando tiempo libre en la naturaleza. Impulsan la visión espacial o el equilibrio y mejoran la psicomotricidad
- Niños y niñas escuchan las normas del juego que van a realizar donde junto a la maestra se dirigen a un lugar abierto donde puedan realizarlo sin lastimar a un compañero.
- **Antes de jugar:**
 - Preparar un espacio libre
 - Tener los yaxes

<ul style="list-style-type: none"> • <u>REGLAS Y DESARROLLO PARA JUGAR EL JUEGO DE “LOS YAXES”:</u> • 1.-Este juego consiste en tirar los yaxes al suelo y luego arrojar la pelotita al aire y antes de que está de más de un bote, recoger los yaxes: • 2.-primero de uno en uno, luego dos en dos y así sucesivamente hasta llegar a recoger todos. • 3.-Empieza cuando lanzamos los yaxes e intentamos cogerlas en el dorso de la mano, si logramos que no caiga ni uno al suelo entonces ya no se juega de uno en uno o de dos en dos, se pasa directo a jugar parcitos respetando los colores de los yaxes, a este primer paso las niñas le dicen “chusas”. • 4.-Entonces comienza lo divertido, se conocen innumerables nombres para los siguientes juegos que hacían que este no termine nunca, como olvidar las jugadas que empezaban con el tradicional chanchito, la levis, las pasadas, la levis con palmas, las pasaditas con palmas que se complicaban cada vez más, lograbas pasar todo ello y llegaba el mundito, las tijeritas, el clavito; entre tantos que seguramente de niñas conocíamos a la perfección • <u>DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA:</u> • Niños y niñas felices después de este juego, se sientan cómodamente y dialogan sobre el juego DE LOS YAXES”, que sintieron al realizarlo, como lo hicieron, el cual jugaban nuestros antepasados y dialogan en el grupo sobre los juegos de antaño y las reglas de juego que ha realizado para jugarlo, respetando nuestros acuerdos de convivencia y dialogan sobre lo desarrollado, como fue el juego, quien gana el juego. • <u>TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES:</u> • Niños y niñas dibujan la cantidad de Yaxes que usaron en el juego, en su ficha de trabajo.
CIERRE
<p>Se hace el cierre de la sesión a través de las preguntas meta cognitivas:</p> <p>¿Qué hicimos hoy?</p> <p>¿De qué ha tratado?</p> <p>¿Cómo lo hemos aprendido?</p> <p>¿Qué parte de la actividad te gusto más?</p> <p>¿Te sientes bien de haberlo realizado?</p>

V. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?

VI INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MINEDU. (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica Regular*. Perú.

MINEDU. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Perú.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°11

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.:

1.2. Lugar:

1.3. Edad:

1.4. Aula:

1.5. Docente:

1.6. Tiempo: 45 minutos

**II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: DISFRUTAMOS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES:
JUEGO DEL LLEVA-LLEVA EL HUEVO EN LA CUCHARA**

III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prever los materiales que necesitamos. • Tener los materiales que se utilizara en la sesión. 	<p>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Soga • Tiza o plumón marcador


ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
<ul style="list-style-type: none"> • De la búsqueda de la excelencia 	<ul style="list-style-type: none"> • Superación personal 	<ul style="list-style-type: none"> • Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí mismos para alcanzar sus metas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito sus metas.

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias	Instrumentos de Evaluación
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU IDENTIDAD: <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género 	<ul style="list-style-type: none"> • El niño y niña participa en diversos juegos divirtiéndose sin ayuda. 	Ficha de observación

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saludo cordial a los estudiantes ▪ Recuerdan los protocolos que debo realizar diariamente: Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón, uso de la doble mascarilla y el distanciamiento social. ▪ Respetar el horario de clase o actividades virtuales. ▪ Se inicia la sesión con una oración a través de zoom junto con los niños. ▪ Normas de Convivencia semi presencial, presencial y virtual: <ul style="list-style-type: none"> -Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón. -Me identifico mediante el WhatsApp para participar -Respetar el horario de clase o actividades virtuales -Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp <p style="text-align: center;">Oraciones para el Ángel de la Guarda</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="flex: 1;"> <p>Ángel de la Guarda, dulce compañía no me desampares ni de noche, ni de día.</p> <p>Sé mi protector, sé mi buena guía. No me dejes solo que yo sin ti me perdería.</p> </div> <div style="flex: 1; text-align: center;">  </div> </div> <p>Motivación, interés e incentivo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Saludamos a todos los niños y niñas de manera cordial y respetuosa.

- La maestra invita a los estudiantes a observar y jugar con movimientos con la canción:

CANCION: EL MARINERO BAILA

**El marinero baila, baila baila, baila.
el marinero baila, baila con el dedo.
Con el dedo, dedo, dedo,
así baila el marinero.**

**El marinero baila, baila baila, baila.
el marinero baila, baila con la mano.**

**Con la mano, mano, mano,
con el dedo, dedo, dedo,
así baila el marinero.**

(Se irán sumando más partes del cuerpo)

- Los niños y niñas observan a la maestra y van jugando con ella haciendo los movimientos de la canción y la repiten hasta aprenderla.
- **Saberes Previos:**
- Al terminar de cantar y mover su cuerpo según la canción la maestra plantea preguntas:
 - ¿Te has divertido moviendo las partes finas de tu cuerpo?
 - ¿Te agrado mover las partes de tu cuerpo?
 - ¿Mueves tu cuerpo con facilidad o te es difícil moverlo?

- **Propósito de la sesión de aprendizaje:**

- La maestra menciona que hoy dialogaremos y nos pondremos de acuerdo que actividades les agradaría trabajar para conocer como jugaban, **DEL LLEVA-LLEVA EL HUEVO EN LA CUCHARA** y se divertirían nuestros padres.

- **PROBLEMATIZACIÓN:**

- ¿Crees que será necesario que también los niños jueguen trasladando objetos?
- ¿Consideras necesario recordar y desarrollar los juegos de nuestros antepasados?

DESARROLLO

- **VIVENCIA DE EXPERIENCIAS:**

- Niños y niñas entablan un dialogo abierto con la maestra sobre los juegos que realizaban sus padres y con los cuales se divertían siempre como es el juego DE “Lleva-lleva el huevo en la cuchara”, consiste en que los niños y niñas trasladan elementos sosteniéndolos con sus dientes de su boca en presión pinza.
- Niños y niñas escuchan las normas del juego que van a realizar donde junto a la maestra se dirigen a un lugar abierto donde puedan realizarlo sin lastimar a un compañero.

- **Antes de jugar:**
- Es necesario tener un espacio libre
- Contar con los elementos necesarios para realizar el juego
- **REGLAS Y DESARROLLO PARA JUGAR EL JUEGO DE “LLEVA EL HUEVO EN LA CUCHARA”:**
- 1.-En la individual los participantes son alineados en el área de partida y en su boca llevan una cuchara con un limón.
- 2.-Se establecen los puntos de salida y de llegada para cada jugador.
- 3.-Al dar la señal respectiva, arranca la competencia y ganará el que llegue primero a la meta con la cuchara y el objeto colocado en ella
- **DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA:**
- Niños y niñas felices después de este juego, se sientan cómodamente y dialogan sobre el juego DE LLEVA EL JUEGO EN LA CUCHARA”, que sintieron al realizarlo, como lo hicieron, el cual jugaban nuestros antepasados y dialogan en el grupo sobre los juegos de antaño y las reglas de juego que ha realizado para jugarlo, respetando nuestros acuerdos de convivencia y dialogan sobre lo desarrollado, como fue el juego, quien gano el juego.
- **TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES:**
- Niños y niñas dibujan los materiales que utilizaron en el juego, en su ficha de trabajo.

CIERRE

Se hace el cierre de la sesión a través de las preguntas meta cognitivas:

- ¿Qué hicimos hoy?
- ¿De qué ha tratado?
- ¿Cómo lo hemos aprendido?
- ¿Qué parte de la actividad te gusto más?
- ¿Te sientes bien de haberlo realizado?

V. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?

VI INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MINEDU. (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica Regular*. Perú.

MINEDU. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Perú.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°12

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.:

1.2. Lugar:

1.3. Edad:

1.4. Aula:

1.5. Docente:

1.6. Tiempo: 45 minutos

**II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: DISFRUTAMOS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES:
TIRA Y JALA LA SOGA**

III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prever los materiales que necesitamos. • Tener los materiales que se utilizara en la sesión. 	<p>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Soga • Tiza o plumón marcador


ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
<ul style="list-style-type: none"> • De la búsqueda de la excelencia 	<ul style="list-style-type: none"> • Superación personal 	<ul style="list-style-type: none"> • Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí mismos para alcanzar sus metas 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito sus metas.

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias	Instrumentos de Evaluación
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU IDENTIDAD: <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género 	<ul style="list-style-type: none"> • El niño y niña participa en diversos juegos divirtiéndose sin ayuda. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saludo cordial a los estudiantes ▪ Recuerdan los protocolos que debo realizar diariamente: Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón, uso de la doble mascarilla y el distanciamiento social. ▪ Respetar el horario de clase o actividades virtuales. ▪ Se inicia la sesión con una oración a través de zoom junto con los niños. ▪ Normas de Convivencia semi presencial, presencial y virtual: <ul style="list-style-type: none"> -Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón. -Me identifico mediante el WhatsApp para participar -Respetar el horario de clase o actividades virtuales -Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp <p style="text-align: center;">Oraciones para el Ángel de la Guarda</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="flex: 1;"> <p>Ángel de la Guarda, dulce compañía no me desampares ni de noche, ni de día.</p> <p>Sé mi protector, sé mi buena guía. No me dejes solo que yo sin ti me perdería.</p> </div> <div style="flex: 1; text-align: center;">  </div> </div> <p>Motivación, interés e incentivo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Saludamos a todos los niños y niñas de manera cordial y respetuosa. ▪ La maestra invita a los estudiantes a observar y jugar con movimientos con la canción:

CANCION: MI CUERPO SE MUEVE

Mi cuerpo se mueve
Contento y alegre.
Saludan mis manos
Y aplauden también.
Te miro de frente
Te miro al revés.
Y hago piruetas
Saltando en un pie.
Me pongo de espaldas
Así derechito.
Me hago chiquito
y grande otra vez.
Te doy un abrazo
Te doy un besito
Será hasta la próxima vez.
Te doy un abrazo
Te doy un besito
Será hasta la próxima vez

- Los niños y niñas observan a la maestra y van jugando con ella haciendo los movimientos de la canción y la repiten hasta aprenderla.
- **Saberes Previos:**
 - Al terminar de cantar y mover su cuerpo según la canción la maestra plantea preguntas:
 - ¿Te has divertido moviendo las partes finas y gruesas de tu cuerpo?
 - ¿Te agrado mover las partes de tu cuerpo al ritmo de la canción?
 - ¿Podrías mover tu cuerpo si no hubiera música?
- **Propósito de la sesión de aprendizaje:**
 - La maestra menciona que hoy dialogaremos y nos pondremos de acuerdo que actividades les agradaría trabajar para conocer como jugaban, **TIRA Y JALA LA SOGA** y se divertían nuestros padres.
- **PROBLEMATIZACIÓN:**
 - ¿Crees que será necesario que también los niños y niñas jueguen usando la fuerza con la sogas?
 - ¿Consideras necesario recordar y desarrollar los juegos de nuestros antepasados?

DESARROLLO
<ul style="list-style-type: none"> • <u>VIVENCIA DE EXPERIENCIAS:</u> • Niños y niñas entablan un dialogo abierto con la maestra sobre los juegos que realizaban sus padres y con los cuales se divertían siempre como es el juego de “TIRA Y JALA LA SOGA”, consiste en que los niños y niñas jalan elementos desarrollando su fuerza y trabajo cooperativo entre los grupos. • Niños y niñas escuchan las normas del juego que van a realizar donde junto a la maestra se dirigen a un lugar abierto donde puedan realizarlo sin lastimar a un compañero. • <u>Antes de jugar:</u> • Es necesario tener un espacio libre • Contar con los elementos necesarios para realizar el juego • <u>REGLAS Y DESARROLLO PARA JUGAR EL JUEGO DE “TIRA Y JALA LA SOGA”:</u> • 1.-Se hacen dos equipos y cada uno coge la cuerda por un extremo. • 2.-Se hace una línea central y se debe conseguir tirando de la cuerda que el equipo contrincante traspase la línea y pierda. • <u>DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA:</u> • Niños y niñas felices después de este juego, se sientan cómodamente y dialogan sobre el juego “TIRA Y JALA LA SOGA”, que sintieron al realizarlo, como lo hicieron, el cual jugaban nuestros antepasados y dialogan en el grupo sobre los juegos de antaño y las reglas de juego que ha realizado para jugarlo, respetando nuestros acuerdos de convivencia y dialogan sobre lo desarrollado, como fue el juego, quien gano el juego. • <u>TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES:</u> • Niños y niñas dibujan los materiales que utilizaron en el juego, en su ficha de trabajo.
CIERRE
<p>Se hace el cierre de la sesión a través de las preguntas meta cognitivas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué hicimos hoy? ¿De qué ha tratado? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Qué parte de la actividad te gusto más? ¿Te sientes bien de haberlo realizado?

V. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MINEDU. (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica Regular*. Perú.

MINEDU. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Perú




3% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 50 palabras)

Fuentes principales

- 3%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 2%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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