



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

**JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA
PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS
NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL N° 231 DE SAN MARCOS, HUARI - 2017.**

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

AUTORA:

Bach. LILA ISABEL HUAMÁN RIVERA

ASESOR

Dr. TIMOTEO AMADO PADILLA MONTES

HUARAZ - PERU

2018

HOJA DE FIRMA DEL JURADO

.....

Mgr. Andrés ZA VALETA RODRÍGUEZ
Presidente

.....

Mgr. Sofía CARHUANINA CALAHUALA
Miembro

.....

Dra. Lita JIMÉNEZ LÓPEZ
Miembro

Título de la tesis

Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 231 de San Marcos, Huari - 2017.

DEDICATORIA

A Dios Todopoderoso, por iluminarme y guiarme el camino a seguir.

A mi esposo Isaac e hijas Yuliana y Milagros gracias por su comprensión y amor.

A mi Padre que desde el cielo me ilumina.

A mi Madre, a quien le doy gracias por la vida que me dio.

Lila Isabel

AGRADECIMIENTO

A los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari, por su apoyo incondicional durante el desarrollo de las actividades experimentales.

También, a la directora y personal docente de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari, por su apertura y colaboración permanente en el desarrollo del presente estudio.

Al personal docente de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica Los ángeles de Chimbote, por su profesionalismo y acertadas orientaciones que posibilitaron una formación al servicio de los más necesitados.

Lila.

RESUMEN

El estudio realizado tuvo como propósito determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017.

La metodología implementada se inicia con el análisis de la realidad, referente al desarrollo psicomotriz de los niños y niñas. El tipo de estudio correspondió a la investigación cuantitativa, nivel pre experimental; en una muestra de 24 niños y niñas, se aplicó como técnica la observación y como instrumento la escala de estimación de la psicomotricidad; validadas mediante el juicio de expertos; se procesaron la información mediante la estadística descriptiva.

Se encontró como resultado en la tabla Nro. 6 y Gráfico Nro. 6, que en la prueba de entrada, el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel En inicio y el 21% se ubican en el nivel En Proceso. Mientras que en la evaluación de salida el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel Logro alcanzado y el 21% se ubican en el nivel Logro destacado.

Palabras Clave: Juego – Tradicional – Estrategia – Didáctica- Psicomotricidad

ABSTRACT

The purpose of the study was to determine the influence of traditional games as a didactic strategy to improve psychomotor development in boys and girls of 05 years of age of the initial educational institution N ° 231 of San Marcos, Huari - 2017.

The methodology implemented starts with the analysis of reality, referring to the psychomotor development of children. The type of study corresponded to quantitative research, pre-experimental level; In a sample of 24 boys and girls, the technique was applied as observation and as an instrument the scale of estimation of psychomotor skills; validated through expert judgment; the information was processed through descriptive statistics.

It was found as a result in the table No. 6 and Graph No. 6, that in the entrance test, 79% of children are located in the level In the beginning and 21% are located in the In Process level. While in the exit assessment 79% of children are located in the achieved Achievement level and 21% are located in the High Achievement level.

Key Words: Game - Traditional - Strategy - Didactic - Psychomoto

CONTENIDO

Hoja de firma del jurado y asesor	ii
Título de la tesis.....	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Resumen	vi
Abstract	vii
Contenido	viii
Índice de gráficos, tablas y cuadros	x
I. Introducción	1
1.1. Planteamiento de la línea de investigación	2
1.1.1. Planteamiento del problema	2
a) Caracterización del problema	4
b) Enunciado del problema:	5
1.2. Objetivos de la investigación	5
1.3. Justificación de la investigación.....	6
II. Revisión de literatura	7
2.1. Antecedentes de estudio	7
2.2. Bases teóricas de la investigación	9
2.3. Base conceptual	36
III. Hipótesis	38
3.1. Hipótesis General	38
3.2. Hipótesis Especificas	38
IV. Metodología	39
4.1. Diseño de la investigación.	39
4.2. Población y muestra	40
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores	40
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	41
4.5. Plan de análisis	42
4.6. Matriz de consistencia	43
4.7. Principios éticos	45
V. Resultados	46
5.1. Resultados	46

5.2. Análisis de resultados	62
VI. Conclusiones	64
Referencias Bibliográficas	66
Anexos	70

ÍNDICE DE GRÁFICOS, TABLAS Y CUADROS

Tabla N°1. Nivel alcanzado en el desarrollo psicomotor por los niños de 05 años.....	46
Tabla N°2. Nivel alcanzado del desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años	48
Tabla N°3. Nivel alcanzado en la dimensión coordinación viso – motriz de los niños de 05 años	51
Tabla N°4. Nivel alcanzado en la dimensión precisión de movimiento por los niños de 05 años	52
Tabla N°5. Nivel alcanzado en la dimensión esquema corporal de los niños de 05 años..	54
Tabla N°6. Nivel alcanzado en el desarrollo psicomotriz por los niños de 05 años	55
Tabla N°7. Prueba de hipótesis específica 1.....	57
Tabla N°8. Prueba de hipótesis específica 2	59
Tabla N°9. Prueba de hipótesis específica 3	60
Tabla N°10. Prueba de la hipótesis general	61
Grafico N°1. Nivel alcanzado en el desarrollo psicomotor por los niños de 05 años.....	47
Grafico N°2. Nivel de desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años	50
Grafico N°3. Nivel alcanzado en la dimensión coordinación viso – motriz de los niños de 05 años	52
Grafico N°4. Nivel alcanzado en la dimensión precisión de movimiento por los niños de 05 Años	53
Grafico N°5. Nivel alcanzado en la dimensión esquema corporal por los niños de 05 años.....	55
Grafico N°6. Nivel alcanzado en el desarrollo psicomotriz por los niños de 05 años.....	56
Grafico N°7. T de Student	58
Grafico N°8. T de Student	59
Grafico N°9. T de Student	60
Grafico N°10. T de Student	62

I. INTRODUCCIÓN

El estudio realizado como parte de la culminación del estudio profesional y la obtención del título profesional lleva por título, “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017”; en mérito a los documentos normativos de la universidad que regular su elaboración.

La vida de las personas tiene su origen en la infancia, por lo mismo la formación de su carácter, su identidad, su personalidad, su estado biológico, físico y social son factores que se deben tener en cuenta, cuando se trate de una educación integral.

La universidad dentro de su responsabilidad social, es coadyuvar el mejoramiento de la calidad educativo de niños y niñas en edad escolar; por lo mismo establece como línea de investigación, intervenciones educativas con estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo, orientados al desarrollo del aprendizaje en los estudiantes de educación básica regular del Perú; por lo mismo establecen una normatividad para el campo de la investigación educativa.

En este contexto el desarrollo psicomotor que está conformado por las habilidades motrices que se desarrollan, por lo tanto, es la etapa de aprender andar, correr, saltar, de manipular pequeños y grandes objetos; hecho que permite relacionarse con su entorno de manera autónomo.

Cuyo objetivo fue, determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017.

Por lo tanto, se estructura en base a VI capítulos; en el Capítulo I. se refiere a la introducción, donde se desarrolla tópicos referidos al planteamiento de la línea de investigación, contenidas el planteamiento del problema donde se caracterizan el problema

y el enunciado del problema; los objetos de la investigación y la justificación de la investigación. El Capítulo II, contiene la revisión de literatura; que está estructurado por los antecedentes del estudio, las bases teóricas de la investigación referidas a las variables del estudio y la base conceptual, de términos utilizados con más frecuencia.

El Capítulo III, contiene la respuesta anticipada al problema formulado que es la hipótesis general y hipótesis específicas. El Capítulo IV, trata de la metodología, donde se explica, el diseño de la investigación; la población y muestra; la definición y operacionalización de variables e indicadores; las técnicas e instrumentos de recolección de datos; el plan de análisis; matriz de consistencia y los principios éticos a que se somete el estudio. El Capítulo V, contiene los resultados, donde detallan los resultados obtenidos, las mismas que fueron organizados en función a los objetivos del estudio y su correspondiente análisis de los resultados obtenidos. El capítulo VI, contiene las conclusiones a los que arribó es estudio; finalmente los aspectos complementarios, las referencias bibliográficas y los anexos.

1.1. Planteamiento de la línea de investigación

1.1.1. Planteamiento del problema.

La psicomotricidad es un factor muy importante dentro del desarrollo de los niños y niñas; por lo mismo, a una edad temprana, las niñas y los niños juegan a los mismos juegos; pero, a medida que van creciendo éstos se van diferenciando en función a los roles que la cultura asigna a los hombres y a las mujeres. En tal sentido se puede ver que las niñas presentan una mayor tendencia hacia los juegos de imitación de roles de la madre y los niños se diferencian por su inclinación hacia los juegos que desarrollan habilidades y destrezas.

García (2004) considera que: “El progreso de la actividad física se relaciona con la emoción, la vida racional y la actividad cognitiva, durante las etapas de la vida, (...) orienta hacia los aprendizajes básicos” (p.28)

Por lo mismo que la psicomotricidad facilita de manera contundente a los demás. También el desarrollo psicomotor juega un papel fundamental en la vida; pues desde una edad temprana se enfrenta a una serie de expresiones motrices: de coordinación fina o gruesa, de lenguaje, etc.

En Colombia, el niño desde la primera etapa de su vida, se enfrenta a una serie de expresiones motrices: de coordinación fina o gruesa, de lenguaje y de carácter motor; cuyas alteraciones son frecuentes; además, se presentan alta incidencia de problema de lenguaje en un 48.8% evidenciados con el test de tepsi. (Patiño, 2009, p.12)

Como se puede ver que los niños y niñas durante su desarrollo infantil presentan una serie de dificultades relacionados con sus funciones psicomotoras; además, el infante está expuesto a vivenciar estados negativos, los cuales dificultan una autentica calidad óptima de vida, cuyas repercusiones posteriores pueden ser personales y sociales.

En el Perú, en un estudio donde fue aplicado el test TEPSI, muestran que los niños y niña de 4 años de edad muestran en el desarrollo psicomotor; el 80% de niños y niñas presentaron un desarrollo psicomotor normal, el 15% de niños y niñas en riesgo y el 5% en situación de retraso. En el área de coordinación el 80% se encontró normal y un 18% de niños y niñas con retraso. (Allende, 2016, p. 11)

De los aportes de Allende, se puede deducir que en el Perú también se presenta limitaciones en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas en el nivel de educación inicial; sin embargo, es estado no toma interés por la solución, solo implementa capacitaciones a los docentes de manera muy aislada, hecho que sigue persistiendo

dificultades en los pre escolares que más tarde se evidencia los efectos en el nivel inmediato superior.

a) Caracterización del problema

Durante la observación realizada a las actividades de aprendizaje donde participan los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, de la provincia de Huari, específicamente en los estudiantes de 05 años; se pudo verificar limitaciones cuando recortan papeles, cuando realizan sus juegos no tienen una coordinación entre la mano – ojo – pies; al desplazarse no muestran una coordinación y equilibrio postural de su cuerpo; al correr, saltar, trepar, reptar, bailar no muestran una coordinación con claridad y rapidez. No muestran retención memoria cuando hacen una evocación de las ubicaciones de los objetos; dificultades al reconocer sus características de segmentos y partes corporales; cuando realizan movimientos nuevos utilizando todo su cuerpo.

Si no se supera oportunamente, las consecuencias están relacionadas con el uso de las capacidades comunicativas, el uso apropiado de su lengua dentro de una situación comunicativa; dificultades en su desarrollo físico y psicológico; asimismo, una baja autoestima; bajo rendimiento académico posteriormente.

Por lo mismo como una alternativa, se optó por los juegos tradicionales como estrategia, cuyos fundamentos se toman de la teoría socio – cognitiva. Según Sichaca (2009, citado por Gamarra, 2017) considera que: "... el mundo de los juegos tiene espacio, donde los niños aprenden jugando las condiciones de las cosas que maneja, el niño ve como papel se deshace en el agua, el carbón ensucia, la piedra es dura" (p.5)

Por las mismas que los juegos tradicionales ocupan un lugar de vital importancia para el niño, como un medio de expresión y no como un simple medio de diversión, pues

a través de este medio aprende para la vida adulta; es la manera más fácil para apropiarse de su contextos y asimismo, conocer muchas formas de las cosas que va manipulando.

b) Enunciado del problema.

¿Cómo los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen en la mejora del desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017?.

1.2. Objetivos de la investigación

Cuyo objetivo general fue: determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el mejoramiento del desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017.

Asimismo, se formularos objetivos específicos:

Identificar el nivel del desarrollo psicomotor de los niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari; mediante la aplicación de la prueba de entrada.

Diseñar y aplicar los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento del desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017

Verificar la efectividad de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en la mejora de la dimensión coordinación viso-motriz de los niños y niñas de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos.

Evaluar los efectos de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en la mejora de la dimensión precisión de movimientos de los estudiantes de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari, 2017.

Contrastar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en la mejora de la dimensión esquema corporal de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari, 2017.

1.3. Justificación de la investigación.

El reconocimiento de la importancia de los primeros años de los niños y niñas es la valoración de la acción educativa; por lo mismo el desarrollo psicomotor es de vital importancia; sin embargo, el sistema educativo peruano no tiene en prioridad; por tanto, es estudio se fundamenta:

En lo teórico, se fundamenta en las experiencias y vivencias de los niños y niñas en sus primeros años de vida escolar determina si tendrá deseos de aprender en el siguiente nivel. Por lo mismo los niños aprenden mejor cuando sus necesidades físicas se satisfacen y ellos se sienten seguros psicológicamente.

En lo práctico, los juegos tradicionales como estrategia didáctica, sirve de orientación para las docentes de aula, considerándose que el juego provee la oportunidad de exploración, experimentación y manipulación que son esenciales para poder construir conocimientos. De tal manera que deben seguir lo sugerido como secuencia didáctica.

En lo metodológico, el estudio desarrollado cuenta con instrumentos válidos y confiables, como producto de un proceso de validación las mismas que pueden ser tomadas en cuenta por otros investigadores interesados de mejorar el aprendizaje de los niños y niñas.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes de estudio

A nivel internacional, Euceda (2007), el juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica, Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán (Ecuador), Master en Currículum. El juego tiene tal importancia para el desarrollo integral del educando, ya que a través de este aprende a auto dominarse y someter por su propia decisión sus impulsos y deseos. Incidiendo y afectando la formación de su personalidad y su desenvolvimiento psíquico, físico, afectivo y social, con lo cual fortalece y descubre su autonomía e identidad personal. El juego didáctico puede ser definido como el modelo simbólico de la actividad profesional, mediante el juego didáctico ocupacional y otros métodos lúdicos de enseñanza, es posible contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico del alumno y a la formación de cualidades que debe reunir para el desempeño de sus funciones: capacidades para dirigir y tomar decisiones individuales y colectivas, habilidades y hábitos propios de dirección y de relaciones sociales.

Duque y Montoya (2013) en su trabajo de investigación titulado “Estrategias para el desarrollo de la psicomotricidad”. Colombia, en la Corporación Universitaria Lasallista; estudio de tipo cuantitativo, en una muestra de 20 estudiantes. Concluye que, las actividades realizadas al aire libre, fueron asumidas por los niños y niñas con mucha motivación, además se pudo evidenciar la preferencia por todo lo relacionado con el contacto de la naturaleza, por lo mismo mostraban interés y entusiasmo. Aunque en muchas ocasiones se dispersaban por la llegada de otros grupos a ocupar su espacio. El juego como parte de su actividad les permitió hacer el reconocimiento de las diferentes partes de su cuerpo y su funcionamiento; de esta manera pudieron fortalecer su coordinación motriz y el equilibrio. Además, se pudo verificar que hubo un progreso

significativo en cuanto a respetar los turnos, a buscar alternativas para poder sortear los obstáculos; de la misma manera, fortalecieron el trabajo en equipo y la ayuda mutua.

A nivel local, Atero (1998) en su estudio titulado, “Juegos de Roles en el Aprendizaje de los Derechos del Niño de cinco años en el CISEA – Nicrupampa”. Estudio de tipo cuantitativo, nivel aplicado. Concluye que; está comprobado que el juego de roles produce un aprendizaje significativo de los Derechos del Niño de cinco años, porque mediante esta técnica el niño conoce sus derechos y se identifica con ellos.

Amez y Rondan (1999) en su estudio titulado, “Aplicación de los Juegos Infantiles en el Desarrollo Psicomotriz con Niños de cinco años en el CISEA – Huarupampa”, Estudio de tipo cuantitativo, nivel aplicado. Concluya que; está demostrado que la aplicación sistemática de los juegos infantiles mejora el desarrollo Psicomotriz en los niños de 5 años de la I.E.I N°332 del centro poblado de Llupa- Independencia- Huaraz.

Galindo (2010) en su trabajo de investigación titulado, “La conducta motriz de base como estrategia para el desarrollo de la coordinación sensorio motriz en los niños y niñas de 05 años de edad en la institución educativa N° 233 de La Soledad – Huaraz; estudio de tipo cuantitativo, en una muestra de 25 niños y niñas de 05 años de edad. Concluye que, la psicomotricidad en la educación inicial mediante el aprovechamiento máximo de las posibilidades del niño o la niña potencia y afianza desde la acción educativa; de manera que permite el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 05 años de edad. Asimismo, los juegos infantiles aplicados de manera oportuna posibilita el desarrollo de la motricidad fina, las mismas que se evidencia en las actividades de rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, etc..

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Teorías que fundamentan el estudio

a) La teoría socio- cultural de Vygotsky.

Considera que el aprendizaje es aquel proceso en el cuál el individuo asimila determinada experiencia histórico – cultural al mismo tiempo se apropia de ella. Esto por su puesto, necesita de un sujeto activo, que le da sentido a esta experiencia, transformándola en su subjetividad; ósea que el aprendizaje es un proceso que, partiendo de lo externo, del medio como fuente proveedora, se realiza por y en el individuo atendiendo a sus necesidades y a través de la actividad y la comunicación de los otros como portadores estos últimos de toda la riqueza individual y social.

El aprendizaje tiene lugar en un sistema intercultural y por tanto, a través de la interacción con el docente y con los compañeros del aula, el estudiante aprende los conocimientos cognitivos y comunicativos de su cultura.

Binmore (2010) expresó, el juego funciona como una zona de desarrollo próximo que se determina con la ayuda de tareas y se soluciona bajo la dirección de los adultos y también en colaboración con discípulos inteligentes. El niño y la niña juegan, hace ensayos de conductas más complejas, de mayor madurez de lo que se hace en las actividades cotidianas, la cual le permite enfrentarse a problemas que no está preparado todavía en su vida y a solucionarlos de manera más idónea posible, sin el apremio de sufrir las consecuencias que se podrían derivar de una solución errónea.

Además, se puede decir que Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio

b) La teoría Genética de Piaget

Piaget (1979) menciona que, el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo). La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la

manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

2.2.2. Los juegos tradicionales como estrategia

2.2.2.1. Concepto de juego

El juego presenta numerosos conceptos que los autores han propuesto desde diferentes puntos de vista, los cuales consideramos los siguiente:

Bauzer (1960) considera que: “El juego son actividades lúdicas espontaneas y no sujetas a reglas, sufriendo modificaciones constantes en su desarrollo, a los intereses del momento y de los estados de ánimo o caprichos de los que en ellas participan” (p.27)

Asimismo, Díaz (2000) menciona que: “lo caracteriza como una actividad pura, donde no existe interés alguno; simplemente el jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero, hace que la persona se sienta bien” (p.69)

Por su parte, Ortega (2000), indica que, “el amor propio, de defensa activa o pasiva, los institutos grupales tiene su desarrollo y su influencia en el juego y de ahí la necesidad de que el juego se introduzca en los programas de estudios hasta formar la vida del niño”.(p.28)

Por lo mismo, considera el juego como una forma de actividad que guarda íntima relación con el desarrollo psíquico del ser. El juego es un medio que facilita el crecimiento del alma del niño y de su propia inteligencia, mientras que, por esa tranquilidad, ese silencio se anuncia a menudo el niño con graves deficiencias mentales. Entonces el juego puede ser una de las maneras de disfrutar el tiempo de ocio, como un modo de entretenimiento. Si bien el juego tiene reglas específicas, su diferencia con el deporte radica en que éste último no sólo posee reglas claras si no que se practica dentro de una institución.

De acuerdo a los planteamientos de los autores citados podemos decir que el juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma de las personas o el niño; para el ser humano, el juego es una función necesaria y vital. La acción de jugar es auto motivada de acuerdo con los intereses personales o impulsos expresivos. El juego natural tolera todo el rango de habilidades de movimiento, las normas o reglas son autodefinidas, la actividad es espontánea e individual. Es en parte un reflejo del entorno que rodea al individuo; una actividad necesaria, ya que contribuye al desarrollo integral del infante.

2.2.2.2. Los juegos tradicionales

Ortega (2000) afirma que: “el juego tradicional es una actividad esencial en el ser humano, le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea, constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con otros y consigo mismo” (p.20).

Por lo mismo, el niño andino al jugar, va a tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente.

Para Brown (1999) considera que:

El juego andino es un lenguaje que la niña y el niño sienten mayor necesidad de expresar al otro sus intenciones, sus deseos, sus emociones y sus sentimientos; les provocan algunas acciones, para proponer nuevas maneras de jugar y para esperar el turno, esperar lo que el otro va a hacer con su cuerpo y preparar el propio para dar respuesta a ese cuerpo que, sin lugar a dudas, merece ser escuchado, interpretado, comprendido, cuestionado. (p.219)

Estermann (2009) indica que: “el juego en la zona rural andina se desarrolla en un marco de concepciones que modelan las manifestaciones y comportamientos lúdicos tanto de los niños como de los adultos” (p.45)

De acuerdo a los aportes, se puede considerar que el juego en la zona rural andina se desarrolla en un marco de concepciones desde edades muy tempranas, juegan a arar, a arrear los animales, construir casas, ser choferes de ruta, hacer carreteras y otros en donde dan muestras de creatividad y destreza. En este contexto, los más pequeños aprenden de los mayores imitando los movimientos y habilidades requeridas para cada uno de los juegos al mismo tiempo que van comprendiendo la lógica y las reglas del mismo. Como se puede apreciar el juego y la imitación son la forma en la que el niño realiza la mayoría de sus aprendizajes.

2.2.2.3. Principios que fundamentan los juegos tradicionales

Dentro de los principios que se debe considerar el desarrollo de los juegos recreativos son:

- 1. El principio de la integralidad.** Este principio reconoce el trabajo pedagógico de manera integral y considera al educando como ser social y único en interdependencia y reciprocidad permanente con su entorno familiar, natural, social, étnico y cultural. Las mismas que, implica que toda acción educativa debe abarcar todas las dimensiones del desarrollo del estudiante: los cognitivo, social, afectivo, espiritual, motriz, espiritual entre otros; de esta manera se afianza los niveles de humanización para que puede desenvolverse dentro de la sociedad como una persona libre y con pleno ejercicio de sus derechos.

Según, Del Rio (2013, p.47) considera que, para lograr un desarrollo integral de los niños, es necesario, en los primeros años de vida, contar con una apropiada

nutrición, atención en salud, amor, estimulación psicosocial e interacciones significativas con sus padres y con otros adultos que ejercen algún tipo de influencia en su proceso de crianza.

2. Principio de participación. Reconoce la organización y el trabajo en grupo como un espacio adecuado para la aceptación de sí mismo y del otro, en el intercambio de experiencias, aportes, conocimientos e ideales; por parte de los educandos, docentes, la familia y demás miembros de la comunidad a la que pertenecen. Este hecho le posibilita desarrollar habilidades que de alguna manera les sirve para cohesión, el trabajo grupal, la construcción de los valores y normas sociales, el sentido de pertinencia y compromiso grupal. Los mismo que, genera conciencia de pertenencia familiar, la sociedad y el estado.

3. El principio de lúdica. Reconoce que el juego es un componente dinamizador de la vida del educando; por lo mismo, ayuda la construcción de conocimientos, la construcción de su mundo físico y social. Desarrola si iniciativa propia, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, va construyendo y apropiándose de las normas que les sirve para la convivencia. Asimismo, reconoce que el gozo, entusiasmo, el placer de crear y generar significados, hacen que el niño construya habilidades sociales que implican desarrollo de su personalidad, que más tarde les servirá para la convivencia social.

Para desarrollar este principio se debe reconocer que el niño es un ser lúdico, interesado en realizar actividades que le produzcan goce, placer y posibilidades de disfrute. El niño necesita descubrir e intercomunicar sus emociones, sus creencias y las nociones que tiene de las cosas en un clima de confianza, porque de esta manera puede madurar emocionalmente, conocerse y vivir sana, creativa y felizmente. Esto se logra en la medida en que le sea posible recrearse, desarrollar su imaginación e

intuición, liberar y reconocer su expresividad, desarrollar habilidades, intercambiar sus puntos de vista, reconocer y apreciar su patrimonio cultural, conocer su historia.

La aplicación de estos principios genera en el niño el interés por el mundo físico y de los fenómenos se profundiza y no se limita a las propiedades sensoriales de los objetos, sino a cualidades más esenciales que no logra a través de los sentidos; para descubrirlas, comprenderlas y asimilarlas, necesita de un interlocutor, quien aparece ante el niño como dinamizador de sus discusiones y confrontaciones, esta posibilidad de comunicación se la brindan sus pares, familias y docentes encontrando solución a tareas complejas.

2.2.2.4. Importancia de los juegos tradicionales

Calero (2005) considera que:

El juego es uno de los medios que tiene para y demostrar que está aprendiendo. Es un medio valioso para adaptarse al medio familiar o social, debe verse como medio de socialización. Además, jugando el niño conoce a otros niños y hace amistad con ellos, reconoce sus méritos, coopera y se sacrifica por el grupo, respeta los derechos ajenos, cumple las reglas del juego, vence dificultades, gana y pierde con dignidad. (p. 15)

Asimismo, el Ministerio de educación de Colombia (2014) menciona que:

El juego, es parte vital de las relaciones con el mundo de las personas y el mundo exterior; desde el punto de vista social, es un reflejo de la cultura y la sociedad, y en él se representan las construcciones y desarrollos de un contexto. Es considerado como una forma de elaboración del mundo y de formación cultural, puesto que los inicia en la vida de la sociedad en la cual están inmersos. (p. 18)

En este aspecto, los juegos andinos tienen un papel fundamental, en la medida en que configuran una identidad particular y son transmitidos de generación en generación, principalmente por vía oral, promoviendo la cohesión y el arraigo en los grupos humanos. A pesar de las restricciones, las niñas y niños buscan los momentos en los que pueden lograr, la actividad lúdica está referida a los roles y el trabajo de los hombres de la comunidad como si fueran una preparación para la vida adulta en las que la imitación de lo que hacen sus padres u otros adultos es la parte principal del juego

2.2.2.5. Elementos para el desarrollo de los juegos tradicionales

Del Río (2013) considera que: los elementos básicos que vienen a ser necesarios para desarrollar los juegos tradicionales podemos considerar los siguientes:

- a) El necesario. Consiste en delimitar en forma clara y precisa el objetivo que persigue con el juego tradicional como una estrategia en cuestión.
- b) Proceso a seguir adecuadamente. Se debe establecer secuencias que inserte el juego, por lo tanto, la generación del placer.
- c) Medios y materiales adecuados. Que posibiliten un instrumento de manipulación y acción corporal en los niños y niñas.
- d) Normas de juego. Las mismas que deben ser consensuados para hacer que los niños y niñas se acostumbren a la escucha activa en las condiciones que se desarrollará el juego
- e) Lenguaje. Algunos juegos tienen su propio lenguaje o términos que son utilizados solamente en el juego.

2.2.2.6. Funciones que cumplen los juegos tradicionales

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

En la actividad con los niños puede ser aplicada en casi todas las actividades de la cotidianidad al interior de las comunidades. Por lo que el juego con muñecas, giran sobre un principio fundamental del mundo andino que es la reciprocidad, ya que pretende que el niño o niña aprendan que es la crianza mutua de la vida. Lo que se le transmite a la niña es que la mujer es la criadora, es decir la que engendra, la que alberga en su ser a otro ser, de quién brota la vida, y por ello, tiene características peculiares que la diferencian del hombre. Sin embargo, la mujer-madre necesita del padre, ambos producen procreación y crianza, por lo que el saber de la crianza, de la protección de la familia, del cuidado de los recursos, de la satisfacción de las necesidades, de los cariños y arrullos, todo esto es propio de cada familia, cada comunidad y cada sociedad.

Además, para el niño andino con actitudes y conductas inadecuadas, tales como el mal manejo de la frustración, desesperación o rabia, el juego andino es una salida para liberar esos sentimientos.

2.2.2.7. Clasificación de los juegos tradicionales

Según Meneses y Monge (2001) realiza una clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan, son:

Juegos sensoriales. Desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial. Juegos motrices, Buscan la madurez de los movimientos en

el niño. Juegos de desarrollo anatómico. Estimulan el desarrollo muscular y articular del niño. Juegos organizados. Refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener implícita la enseñanza. Juegos pre deportivos. Incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes. Juegos deportivos. Su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder (p. 122).

Asimismo, Meneses y Monge (2001) consideran lo siguiente:

El juego funcional. Que es más que todo de manipulación y exploración hasta los seis meses de edad. El juego de autoafirmación. Donde el niño conquista una mayor habilidad motora que le va a dar confianza en sus propios medios, autonomía e iniciativa. El juego simbólico. Aquí predominan los juegos de construcción y destrucción. Se comienza a dar la representación por medio de la imitación y simulación de experiencias agradables pasadas, todavía aquí el juego no es compartido, aunque sí necesita el apoyo de algo o alguien. El juego pre-social. Que va de los cuatro a seis años, e niño busca compañeros como si se tratara de juguetes, lo que se denomina juego asociativo. (p. 121)

Por lo tanto, en cada juego que realizan los niños se encuentra diversas maneras de jugar a lo que mediante van representando los niños adecuan el nombre que ellos creen conveniente, esto es de acuerdo a la realidad del contexto donde viven.

2.2.2.8. Tipos de juegos tradicionales en la comunidad.

- a) **Kullu sutay.** (4 a 20 niños); el juego consta en estar divididos en dos grupos iguales, los cuales tendrán que jalarse entre sí, tratando de mantener la cantidad inicial de niños que el inicio. Pero si el equipo contrario logra jalar a uno de los niños este se ira acomodando en el equipo contrario.

- b) **Liguitas.** El juego consiste en que dos niñas se pongan de un extremo al otro, con el hilo puestos en el tobillo y estirándolos bien, luego el tercer participante se pondrá entre ellas al medio y empezara a saltar de un lado a otro.

Pérez (2014) indica que:

En este juego la soga rodea dos niñas dejando un espacio central. Primero sostienen la soga a la altura de los tobillos, las otras niñas deben saltar adentro y afuera. Luego, la soga va subiendo a las rodillas, la cintura y los hombros en cada una de las posiciones varía la forma de entrar y salir según acuerdan las niñas. (p.9)

- c) **El pushpu.** Este juego tiene cierto parecido a las canicas y se juega de dos maneras en hojita y en triangulo y consiste en dibujar alguna de las figuras ya nombradas y luego colocar en medio y los que juegan tratan de sacar de la figura mediante otros pushpus y con el pushpu que se juega son con los coloraditos y lecheritos.

- d) **Ratapuchi.** (escondidas). Los participantes de este juego de escondite se capturan si se les ve, va al punto en que se inició una cuenta y se pronuncia su (s) nombre(s) en voz alta. El juego termina una vez que todas las personas son encontradas y el juego

vuelve a repetirse.

Es uno de los más tradicionales más sencillos de nuestra infancia y que como su propio nombre indica consistía en esconderse y que no te vean. Lo hacían todos menos uno que debía buscar por todas partes para dar con el resto.

e) **Chiptash con pushpu.** Este juego consiste en golpear las chiptash de pushpu de los demás cada jugador en su turno correspondiente. El jugador tendrá que sacar los pushpus de los adversarios para poder ganar debe sacar la mayor parte que sea necesario así para que gane y sea el ganador del juego. Normas: Cada jugador podrá ir a golpear cualquier pusu. Turno a otro jugador. Si un pushpu cae en sitio golpeando ya se lo lleva.

f) **Trompo.** Granados (2014) indica que: El trompo es un artefacto que se ha visto inmerso en las relaciones sociales de los niños, compartiendo trucos, compitiendo y haciendo apuestas. Una posible razón por la que este juego siga existiendo, es su versatilidad, la cantidad de posibilidades que genera a los niños, de crear nuevos trucos y modos de juego, factor importante en un juguete. (p.45)

Este hecho de madera a lo que lo elaboran los carpinteros, consiste en que se debe enrollar la cuerda al trompo, para luego lanzarlo al suelo intentando que baile. Hay diferentes trucos mientras el trompo se mantenga girando en el suelo y levantarlo con la mano, para que se mantenga girando en la mano, el trompo también se juega dentro en un círculo marcado en el suelo y realiza el juego en grupo, para que gane el quien haga más marcas al trompo en el círculo. Se pone una moneda en el centro del círculo marcado en el suelo, el jugador que logre sacar la moneda gana.

g) **Corrida de toros.** Consiste en que los jugadores eligen al toro, los demás son toreros

y juegan con sus chompas toreando al toro y este tiene que cornearle hasta tumbarlo para que pierda y así sucesivamente hasta que no quede ningún torero.

- h) **Muñecas hechas de chompas.** Consiste en que las niñas fabrican sus muñecas envolviendo con sus chompas hasta formar una muñeca y a este lo ponen ropitas, hasta les dan de comer para que se alimenten, luego de hacer eso se lo cargan con sus llicllas en su espalda, lo tratan como si fuera un bebe de verdad.
- i) **Taquitos.** Este juego se encontró en el centro poblado de Unchus y consiste en que se dibuja en el piso un cuadro de acuerdo al tamaño del zapato luego los niños ubican sus zapatos en el cuadrado y empieza el juego empujándose solo con el pie sin salirse del cuadro, el que se Sale del cuadro Pierde.
- j) **Siria.** Se necesita una chapa al cual se le va a chancar para que este plano, de los cuales se le hace dos huecos al medio en el cual se Introduce el hilo luego de este proceso se sostiene el hilo de las dos manos con la chapa al medio al cual se le va a dar varias vueltas seguidamente se le estira constantemente para que pueda girar.
- k) **Carritos con piedras.** Consiste en que los niños elaboran sus carritos buscando piedras cuadradas pero que se asemejen a un tipo de juego ya sean grandes o pequeñas y juegan haciendo carreteras y compiten entre ellos mismos.

2.2.2.9. Procedimientos de los juegos tradicionales

Los procedimientos a seguir durante el desarrollo de los juegos andinos están referidos a los siguientes:

a. La primera fase, de planteamiento, comprensión y análisis de los problemas esenciales y sus sub problemas (orientación del sistema de habilidades matemáticas), corresponde el momento durante el cual los niños y niñas se apropia del sistema de problemas que son la expresión de las posibilidades de aplicación de la teoría matemática que estudia y con ellos recibe una orientación inicial de los conceptos, teoremas o procedimientos específicos y generales y las habilidades matemáticas correspondientes que le permiten comprender y fundamentar una o varias vías de solución.

Manrique (2006) las experiencias con el cuerpo como: desplazamiento, movimiento corporal y segmentario, así como el equilibrio postural, son punto de partida para los aprendizajes. Asimismo, los objetos para manipular, problemas significativos contextualizados, situaciones de juego (libre y de reglas) son acciones didácticas que propone el docente, procurando que el niño no se quede solo en la actividad lúdica o manipulación del objeto, sino que avance hacia la manipulación de las propiedades del objeto.

b. La segunda fase, de elaboración, ejercitación y sistematización de las habilidades matemáticas básicas y elementales (ejecución del sistema de habilidades), da continuidad a la anterior al elaborar los conceptos, teoremas y procedimientos (se propone la formación de las habilidades referidas a la elaboración y utilización de conceptos, propiedades y procedimientos) a partir de la interpretación como instrumentos para la precisión de una u otra solución de los problemas esenciales (habilidades matemáticas básicas) y los procedimientos específicos que le sirven de base (habilidades matemáticas elementales). En esta etapa se proponen ejercicios

que propicien el ordenamiento, integración y estructuración del sistema de conocimientos y habilidades.

Manrique (2006), el niño representa sus experiencias concretas a través de gráficos que muestran cómo va interiorizando el concepto el niño. En la representación gráfica dibuja los juegos o las actividades realizadas con su cuerpo o con el material concreto que ha trabajado, utiliza diagramas, cuadros y gráficos para expresar su comprensión del concepto.

- c. **La tercera fase**, es la aplicación del sistema de conocimientos y habilidades a la resolución de problemas variados (perfeccionamiento de la ejecución del sistema de habilidades). Muy relacionada con la anterior, se parte de que el alumno se haya apropiado del sistema de conocimientos y habilidades matemáticas, es decir, los problemas, los instrumentos y estrategias para su solución y dispone de una amplia variedad de muestras, dadas en los ejemplos analizados y los ejercicios resueltos, que le permiten orientarse de forma independiente el desarrollo de sus habilidades.

Manrique (2006), se trata de procurar la aplicación del concepto matemático aprendido a otros contextos, es decir promover la transferencia de la matemática a otros campos del saber o en su vida diaria. El niño es capaz de aplicar generalizar el concepto u operación aprendida y aplicarlo correctamente a una situación novedosa. Con ello demuestra su capacidad de abstraer el concepto que ha sido interiorizado y ser capaz de aplicarlo en contextos distintos al que originariamente se formó.

2.2.3. Desarrollo de la psicomotricidad.

2.2.2.1. Concepto de la psicomotricidad

Según Fonseca, (2006), menciona que;

La psicomotricidad, como su nombre claramente indica, intenta poner en relación dos elementos: lo psíquico y lo motriz. Se trata de algo referido básicamente al movimiento, pero con connotaciones psicológicas que superan lo puramente biomecánico. La psicomotricidad no se ocupa, pues, del movimiento humano en sí mismo, sino de la comprensión del movimiento como factor de desarrollo y expresión del individuo en relación con su entorno. Al pretender estudiar el movimiento como fenómeno de comportamiento no puede aislarse de otras cosas. Sólo considerado globalmente, en donde se integran tanto los movimientos expresivos como las actitudes significativas se puede percibir la especificidad motriz y actitudinal del ser humano. (p,87)

Desde este punto de vista, la psicomotricidad trata de hacer una lectura globalizadora de los progresos y adquisiciones motrices que marcan la evolución de la criatura humana y cuya importancia condiciona el devenir de otros procesos (el lenguaje, la relación afectiva, los aprendizajes de lectura, escritura y cálculo, etc). En este sentido podemos considerar la psicomotricidad como un área de conocimiento que se ocupa del estudio y comprensión de los fenómenos relacionados con el movimiento corporal y su desarrollo. La evolución psicomotriz se considera uno de los aspectos claves del desarrollo hasta la aparición del pensamiento operatorio (hacia los siete años) y no se completa definitivamente, en individuos normales, hasta la consecución del pensamiento formal (hacia los doce años). Además del estudio del desarrollo normal del sujeto se ocupa de la comprensión de las dificultades o trastornos que pueden aparecer

como consecuencia de alteraciones en la adquisición de los patrones normales del movimiento.

2.2.2.2. El desarrollo de la psicomotricidad en los niños

Según los autores Gil; Gómez y Barreto (2008, p.45) plantean que,

El desarrollo psicomotor del niño entre los 0 y 6 años no puede ser entendido como algo que le va aconteciendo, sino como el algo que él va a ir produciendo a través de su deseo de actuar sobre el entorno y de ser cada vez más competente.

En este sentido, el fin del desarrollo psicomotor es conseguir el dominio y control del propio cuerpo, hasta lograr del mismo todas sus posibilidades de acción. Dicho desarrollo se pone de manifiesto a través de la función motriz, la cual está constituida por movimientos orientados hacia las relaciones con el mundo que circunda al niño y que juega un papel fundamental en todo el desarrollo del mismo, desde los movimientos reflejos del recién nacido hasta llegar a la coordinación de los grandes grupos musculares que intervienen en los mecanismos de control postural, equilibrios y desplazamientos.

Dentro del ámbito del desarrollo motor, la educación infantil, se propone facilitar y afianzar los logros que posibilitan la maduración referente al control del cuerpo, desde el mantenimiento de la postura y los movimientos amplios y locomotrices, hasta los movimientos precisos que permiten diversas modificaciones de acción, y al mismo tiempo favorecer el proceso de representación del cuerpo y de las coordenadas espacio-temporales en las que se desarrolla la acción. El desarrollo va del acto al pensamiento, de lo concreto a lo abstracto, de la acción a la representación, de lo corporal a lo cognitivo. Y en todo el proceso se va desarrollando una vida de relación, de afectos, de

emociones, de comunicación que se encarga de matizar, de dar tintes personales a ese proceso de desarrollo psicomotor individual.

Asimismo, Berruezo (2002, p. 76) menciona que;

Para entender este proceso será necesario utilizar unos indicadores que son, básicamente la coordinación (expresión y control de la motricidad voluntaria), la función tónica, la postura y el equilibrio, el control emocional, la lateralidad, la organización espacio-temporal, el esquema corporal, la organización rítmica, las praxias, la grafomotricidad, la relación con los objetos y la comunicación (a cualquier nivel; tónico, postural, gestual o verbal).

El desarrollo de la psicomotricidad gira principalmente entorno algunos temas específicos referidos a la experiencia vivida que parten del cuerpo para llegar, mediante el descubrimiento y uso de diversos lenguajes (corporal, sonoro musical, gráfico, plástico, etc.), a la representación mental, al verdadero lenguaje y específicamente: a la emergencia y elaboración de la personalidad del niño, de su “yo” como fruto de la organización de las diferentes competencias motrices y del desarrollo del esquema corporal, mediante el cual el niño toma conciencia del propio cuerpo y de la posibilidad de expresarse a través de él; a la toma de conciencia y organización de la lateralidad; a la organización y estructuración espacio- temporal y rítmica y a la adquisición y control progresivo de las competencia grafo motrices en función del dibujo y la escritura.

2.2.2.3. Teorías que fundamentan el desarrollo de la psicomotricidad

Referente a las teorías, Maigre, y Destrooper (2007, p. 45). Considera que “existe, la teoría de Jean le Boulch que se denomina el método psicocinetico que considera compuesto por dos elementos físico y movimiento y la teoría de psicogenético de Piaget que considera las estructuras mentales y su construcción”.

- a) El Pensamiento de Jean Le Boulch. considerar al ser humano como una unidad psicomática, que se conforma de dos componentes, el primero es el término psiqui, haciendo referencia a la actividad psíquica, donde se incluye el cognitivo y afectivo y el segundo término motricidad, que constituye la función motriz, lo cual se traduce prácticamente movimiento. Se inscribe en la corriente francesa la psicomotricidad en el ámbito de la educación psicomotriz, con ello intenta hacer una integración cuerpo y mente, abocándose a la tarea de reeducativo y psicoterapéutico, hoy en la actualidad la psicomotricidad como educación por movimiento. La relación entre la actividad psíquica y la actividad motriz, de esa forma se constituye la interdependencia. La psicomotricidad tiene fundamentos de la psicología, la neurofisiología, la psiquiatría y el psicoanálisis. La psicomotricidad es una manera de abordar la educación o la terapia y se pretende con desarrollar las capacidades de la persona a partir del movimiento.

El paradigma de Jean Le Boulch quien postula la educación por el movimiento en la edad escolar, que se considera como un medio en el ámbito educativo es importante durante el proceso del desarrollo del alumno. La educación por el movimiento favorece el desarrollo del hombre que sea capaz de ubicarse y actuar en un mundo en constante de la siguiente manera: Mejor conocimiento y aceptación de sí mismo. Mejor ajuste a su conducta y auténtica autonomía y acceso a responsabilidades en el marco de la vida social.

- b) El paradigma psicogenético construido por Piaget quien postula una nueva concepción de la inteligencia, que influye directamente sobre las corrientes pedagógicas del momento; él hablaba que las estructuras mentales son propiedades organizativas de la inteligencia que se forman durante la ontogenia por efecto de la

maduración natural y espontánea. Desarrolló toda su teoría sobre la base de los mecanismos básicos del desarrollo, como son la asimilación y la acomodación.

La asimilación: es el proceso mediante el cual se incorporan informaciones del mundo exterior, mientras que la acomodación es aquel mediante el cual estas informaciones se transforman y reestructuran las representaciones anteriores. Son así dos procesos diferentes, aunque interrelacionados, pues existe entre ellos una relación interactiva. Al incorporarse la nueva información, la estructura previa sufre un desacomodo, un desequilibrio, entre la información anterior y la nueva que está siendo incorporada. El resultado de este proceso es la adquisición de un estado de equilibrio, mediante el que logra ser superado el momentáneo desequilibrio generado por el conflicto entre la nueva y la anterior información.

Se puede, entonces afirmar que, para este autor, el desarrollo intelectual consiste en un proceso progresivo de equilibrio con el medio, de adaptación a las condiciones de existencia, pues, de acuerdo con su teoría, el pensamiento humano es una forma específica de adaptación biológica de un organismo complejo, lo cual se produce por los mecanismos de asimilación y acomodación, como se ha expresado antes, y que garantiza la transformación de los esquemas de acción anteriormente formados a las nuevas condiciones, así como la formación de nuevas esquemas como el resultado de su transformación.

2.2.2.4. Aspectos principales de la psicomotricidad

Según, Durivage (2000, p.62) considera que, la percepción sensorio motriz. - consideramos la percepción en relación con el desarrollo del movimiento; en especial, veremos la percepción visual, táctil y auditiva

- a. Percepción visual.** Se desarrolla a partir de ejercicios de coordinación óculo - motriz, de percepción figura – fondo, de percepciones de la posición y las relaciones espaciales, de discriminaciones de formas de memoria.
- b. La percepción táctil.** Se desarrolla a partir de la conciencia del cuerpo y del desarrollo de los movimientos finos como: copiar, recortar, modelar, enhebrar y dibujar.
- c. Percepción auditiva.** Se desarrolla a partir de ejercicios de concentración de memoria, de discriminación auditiva, reconoce sonidos, música y voz humana

Desde el punto de vista de los aspectos fundamentales, la psicomotricidad sirve tanto como para que el niño mejore en los aprendizajes como para que evolucione su personalidad, ayuda al niño a ser más autónomo, equilibrado y feliz. Antes se utilizaba en caso de que el niño tuviese un retraso psicomotor, discapacidad o alguna debilidad o dificultad. Es fundamental en el desarrollo de los aspectos que influyen en la personalidad del niño como son el cognitivo, el afectivo, el social y el motor. Además, va ayudar a conseguir aprendizajes como lectoescritura, nociones topológicas o grafomotricidad entre otros. Mediante ésta herramienta el niño va a conocer su cuerpo y a través de su cuerpo conocerá el mundo que le rodea. De ahí la importancia de realizar juegos, canciones y cuentos en edades tempranas.

2.2.2.5. Importancia de la psicomotricidad

Referente a la importancia de la psicomotricidad, encontramos los aportes de Bravo (2011) considera que;

En los primeros años de vida la psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño

favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta cuan cuenta las diferencias individuales, necesidades e interés de los niños y las niñas. (p.56)

Teniendo como referencia los aportes del autor la psicomotricidad le permite al niño a explorar e investigar, superar y transformar situaciones de conflicto, enfrentarse a las limitaciones, relacionarse con los demás, conocer y oponerse a sus miedos, proyectar sus fantasías, vivir sus sueños, desarrollar la iniciativa propia, asumir roles y disfrutar del juego en grupo, y a expresarse con libertad. También encontramos una serie de beneficios que es importante trabajar con los niños como son: Conciencia del propio cuerpo parado o en movimiento; dominio del equilibrio; control de las diversas coordinaciones motoras; control de la respiración; orientación del espacio corporal; adaptación al mundo exterior; mejora de la creatividad y la expresión de una forma general; desarrollo del ritmo; mejora de la memoria; dominio de los planos: horizontal y vertical; las nociones de intensidad, tamaño y situación; la discriminación de colores, formas y tamaños. Nociones de situación y orientación. Organización del espacio y del tiempo. Como también a través de la psicomotricidad se pretende que el niño, al tiempo que se divierte, también desarrolle y perfeccione todas sus habilidades motrices básicas y específicas.

2.2.2.6. Dimensiones de la psicomotricidad

Dentro de las dimensiones de la psicomotricidad podemos mencionar:

a) Coordinación viso motriz

La coordinación visomotriz es la ejecución de movimientos ajustados por el control de la visión. La visión del objeto en reposo o en movimiento es lo que provoca

la ejecución precisa de movimientos para cogerlo con la mano o golpearlo con el pie. Del mismo modo, es la visión del objetivo la que provoca los movimientos de impulso precisos ajustados al peso y dimensiones del objeto que queremos lanzar para que alcance el objetivo.

Asimismo, Picq y Vayer, (2001), menciona que:

Las actividades básicas de coordinación óculo-manual son lanzar y recibir. Ambos ejercicios desarrollan la precisión y el control propio, pero mientras que los ejercicios de recepción son típicamente de adaptación sensoriomotriz (coordinación de sensaciones visuales, táctiles, kinestésicas y coordinación de tiempos de reacción) los de lanzamiento son por un lado de adaptación al esfuerzo muscular y por otro de adaptación ideomotriz (representación mental de los gestos a realizar para conseguir el acto deseado) (p, 45)

La coordinación visomotriz supone para el niño el dominio de los objetos, puede acercarse a ellos, manejarlos y proyectarlos en el espacio, le convierte en dueño de su movimiento y de las cosas que le rodean.

b) Esquema corporal.

Es el conocimiento inmediato y continuo que el niño tiene de su cuerpo, en estado estático o movimiento, en relación con sus diferentes partes sobre todo en relación con su espacio y los objetos que los rodea.

Es el resultado de la experiencia del cuerpo de la que el niño toma poco a poco conciencia de acuerdo a las actividades que realiza y la forma de relacionarse con el medio a través de sus experiencias con su familia, con sus propias posibilidades.

Es la imagen tridimensional en reposo y en movimiento que el niño tiene de los segmentos de su cuerpo, que son adquiridos como producto de sus experiencias, vivencias realizadas en su entorno inmediato.

c) La grafomotricidad

La grafomotricidad tiene por objeto el análisis de los procesos que intervienen en la realización de las grafías, así como el modo en que éstas pueden ser automatizadas y cuyo resultado responda a los factores de fluidez, armonía tónica, rapidez y legibilidad. La grafía es el trazo resultante de un movimiento. Si podemos repetir un trazo de manera idéntica entonces se ha interiorizado. Esto es un ejercicio de control motor que surge como resultado de una gran cantidad de ajustes perceptivos y motores, su regulación nerviosa y la implicación afectiva del sujeto.

En este contexto, Fonseca (2006), explica que;

Gráficamente cómo los movimientos que requieren formas adaptativas más elementales, están integrados en formas adaptativas más complejas, como una totalidad sistémica. Por ello el acto de escribir exige una secuencialización de impulsos seriados dirigidos por el córtex motor y programados en el córtex premotor que comprenden necesariamente subsistemas llamados simples, como la tonicidad y la equilibración, subsistemas llamados compuestos, como la lateralización, la noción corporal y la estructuración espaciotemporal, y por último, subsistemas llamados complejos, como la praxia global y la praxia fina. (p, 56)

Entonces, estos están ligados al desencadenamiento del movimiento intencional programado y planificado y constituyen la especificidad de la conducta motriz humana que, gracias al desarrollo de una habilidad tan especializada en el manejo de las manos, ha podido llegar a generar, mediante la simbolización, la expresión de sus sentimientos mediante el arte y la escritura.

d) Precisión de movimiento

Es elemental en la componenda del esquema corporal, a partir de la estimulación de la práctica docente, tono es hacer mención y ejercitar la tensión muscular, como una fuente permanente de estímulos, los alumnos aprenden a controlar sus emociones y conducta en Educación Preescolar, mismo que tiene cierta coincidencia con esta cita textual. "Es uno de los elementos que componen a la precisión del movimiento, ello se debe a que es una fuente constante de estimulaciones propioceptivas, que continuamente nos informan de cómo están nuestros músculos como es nuestra postura." (Luna, 2007, p.18)

Existen situaciones en las que los niños asocian procesos cognitivos y motrices de forma vivencial. Escribir o leer en una hoja le implica a un niño, entre otras cosas, controlar las manos y manejar un lápiz con rigurosa precisión para realizar trazos concretos en determinada dirección y medidas, además de exigir una importante capacidad de atención para fijar su vista.

3.3.7. Elementos de la psicomotricidad

Según, Durivage (2000) menciona que:

La percepción sensorio motriz. - consideramos la percepción en relación con el desarrollo del movimiento; en especial, veremos la percepción visual, táctil y auditiva

- a. Percepción visual se desarrolla a partir de ejercicios de coordinación óculo - motriz, de percepción figura – fondo, de percepciones de la posición y las relaciones espaciales, de discriminaciones de formas de memoria.**

- b. La percepción táctil** se desarrolla a partir de la conciencia del cuerpo y del desarrollo de los movimientos finos como: copiar, recortar, modelar, enhebrar y dibujar.
- c. Percepción auditiva** se desarrolla partir de ejercicios de concentración de memoria, de discriminación auditiva, reconoce sonidos, música y voz humana. (p.88)

De acuerdo al aporte del autor, podemos determinar que los elementos de la psicomotricidad están referidos al reconocimiento y conocimiento del propio cuerpo y el esquema mental que cada individuo representa de este. Al desarrollo del Esquema Corporal proporciona el reconocimiento de las partes del cuerpo, la funcionalidad, las interacciones que tienen entre las estructuras. El cuerpo es el medio de expresión. Desde aquí se trabajan conceptos o nociones arriba, abajo, adelante, atrás, adentro – afuera, las cuales deben tener directa injerencia en el propio cuerpo.

Asimismo, el conocimiento de los lados del cuerpo (derecho, izquierdo). Tiene estrecha conexión con la Dominancia, la cual se da a nivel cerebral. Esta referida a que se tienen pares e individualidades, pero que todo debe ser desarrollado motrizmente, en igual de condiciones. A partir del trabajo de este elemento el niño o niña identificará las nociones de derecha – izquierda, iniciando por el reconocimiento en su propio cuerpo. La lateralidad contribuye con el proceso lecto-escritor. A la capacidad que posee el ser humano para mantener el cuerpo en una posición o adoptar diferentes posiciones. También se puede definir como esa capacidad de conservar o mantener estabilidad corporal en la ejecución de ciertas tareas motrices.

3.3.8. Tipos de psicomotricidad

Los tipos de psicomotricidad son:

a) La psicomotricidad gruesa.

Según, Blasquez (2003) indica que:

La motricidad gruesa está referida a la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, saltar, caminar, correr y bailar. Es la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y mantener el equilibrio y además de adquirir agilidad, como fuerza, velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varía de un sujeto a otro, de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental. (p.78)

La coordinación motora gruesa es el proceso por el cual el niño irá progresivamente desarrollando su velocidad, agilidad, fuerza, etc. Es decir, desarrollar los músculos grandes, esto es lo que nos da a entender dicho autor.

Por su parte, Ruiz (1986), “se refiere cuando al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamadas en masa, estas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, sentarse, girar sobre sí mismos, mantenerse de pie, caminar, saltar, lanzar una pelota)” (p.34).

El control motor grueso es un hito en el desarrollo de un bebé, el cual puede refinar los movimientos descontrolados, aleatorios e involuntarios a medida que su sistema neurológico madura.

b) La psicomotricidad fina.

Según, García (2004), “la motricidad fina Implica movimientos de mayor precisión que son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos como, por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, etc.)” (p.72).

También, Ruiz (1986), al respecto menciona que:

El control de las destrezas motoras finas en el niño es un proceso de desarrollo y se toma como un acontecimiento importante para evaluar su edad de desarrollo. Las destrezas de la motricidad fina se desarrollan a través del tiempo, de la experiencia y del conocimiento y requieren inteligencia normal (de manera tal que se pueda planear y ejecutar una tarea), fuerza muscular, coordinación y sensibilidad normal. (p.77)

La motricidad fina implica movimientos de mayor precisión que son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos como, por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, punzar, escribir, etc.

Al respecto, Motos (1983) señala que:

Son las habilidades que el niño va progresivamente adquiriendo, para realizar actividades finas y precisas con sus manos que le permitan tomar objetos, sostenerlos y manipularlos con destreza el ritmo de evolución de estas conductas dependen de la integración, neuro-sensorial alcanzada por el niño de su madurez neuro-Muscular, el desarrollo de la coordinación mano ojo y de la estimulación ambiental recibida. (p.66)

2.3. Base conceptual

- **Currículo.** Es un instrumento de la educación formal que explicita y concretiza fines y propósitos de la educación en términos de competencias, responde a las demandas socio – culturales, necesidades de los alumnos y orienta la práctica docente. (Chiroque, 2004: 16)

- **Desarrollo.** Proceso de cambios de tipo coherente y ordenado, de todas las estructuras psicofísicas de un organismo, desde su gestación hasta la madures. Es un proceso continuo que empieza con la vida. (García: 2004: 48)
- **Educación.** Es un proceso socio – cultural que contribuye al desarrollo integral de la persona y la sociedad, cumple la función socializadora de nuevas generaciones para que sean capaces de transformar y crear cultura y asumir responsabilidades y roles ciudadanos. (Huerta, 2005: 11)
- **Juego.** Es una activad que realizan en constante los alumnos esto les interesa ya que permite a socializarse con sus compañeros de igual forma desarrollan sus habilidades como el habla, el movimiento de las partes del cuerpo por eso hablar del juego forma parte del desarrollo y aprendizaje del alumno. (Luna, 2007)
- **Procedimiento.** Son los datos que se sigue para efectuar una prueba y sirve para poner en claro la conexión lógica que se da entre el juicio que se pretende demostrar y los fundamentos que se toman como base. (García: 2004: 48)
- **Procesos.** Conjunto de fases sucesivas de un fenómeno o de una técnica, conducente a un determinado resultado. Acción que se desarrolla a través de una serie de etapas, operaciones y funciones que guardan relación mutua y tienen un carácter continuo. (Chiroque, 2004: 132)

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis General

Los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en el mejoramiento del desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017.

3.2. Hipótesis Especificas

Los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la dimensión coordinación viso-motriz de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos Huari – 2017.

Los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la dimensión precisión de movimientos de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari- 2017.

Los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la dimensión esquema corporal de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017.

IV. METODOLOGÍA

4.2. Diseño de la investigación.

El diseño que se empleará en el presente trabajo, corresponde a la Pre experimental y específicamente con pre y post test. Según Vásquez (2007) “su grado de control es mínimo, consiste en administrar un estímulo a las unidades de análisis, para luego determinar el grado en que se manifiestan las variables dependientes. (p.126). Consistió en que una vez se dispone el grupo de estudio, se debe evaluar en la variable dependiente, luego se aplica el tratamiento experimental. Cuyo diagrama es el siguiente:

GE O₁ X O₂

DONDE.

GE = Es el grupo de estudio.

O₁ = Representa el pre test relacionado al desarrollo de la motricidad fina, que se aplicó al grupo de estudio, antes de ser expuesto a los efectos de X

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

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

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

Según Azañero (2016) menciona que, “son un conjunto de personas, entidades u objetos cuya situación se está estudiando o investigando” (p. 122). En este caso estará conformado por todos los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017.

Tabla N° 01

Población escolar

Edad	Secciones	Hombres	Mujeres	Total
05 años	Las mariposas	11	13	24
	Los patitos	10	15	25
Total	2	21	28	49

Fuente: Nómima de Matricula de estudiantes 2017.

4.2.2. Muestra

Azañero (2016) indica que, “es una parte representativa de la población del cual se recolectan los datos, es decir es un subconjunto de la población” (p. 122). La muestra se determinará por el tipo no probabilística, método intencional, determinándose como grupo de estudio la sección “Mariposas”, que estuvo conformado de 24 niños y niñas de 05 años de edad, de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017.

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

4.3.1. Definición de variables

a) Variable independiente: Los juegos tradicionales como estrategia

Es una actividad esencial en el ser humano, le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea, constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con otros y consigo mismo. (Ortega, p.20)

b) Variable dependiente: Desarrollo de la psicomotricidad

El desarrollo psicomotor puede ser entendido como algo que le va aconteciendo, va ir produciendo a través de su deseo de actuar sobre el entorno y de ser cada vez más competente. (Gil, Gómez y Barreto, 2008, p.45)

4.3.2. Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos
VI. Juegos tradicionales	Reglas de juego	De organización De participación Las penalidades	1, 2, 3, 4, 5, 6.	
	Procedimientos de los juegos	Motivación Ejecución Evaluación	7, 8, 9, 10	
	Uso de medios y materiales	Cantidad de materiales Tamaño del material	11, 12, 13, 14, 15	
VD. Desarrollo de la psicomotricidad	Coordinación viso motora	Corre libremente Sostiene objetos Rueda pelotas Se desplaza Lanzamiento	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7.	Escala de estimación
	Precisión de movimientos	Uso de los dedos Embolilla Rasga Punza libremente Delinea	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16.	
	Esquema corporal	Ubica la pelota Mantener el bastón Forma de caminar	17, 18, 19, 20	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnicas

La observación. - Es una técnica muy antigua y ampliamente conocida, en este estudio se realizará una observación estructurada. Velásquez (2007) menciona que, “Se caracteriza porque en la guía se precisa cada uno de los detalles de las variables e indicadores a observar. (p.162).

4.4.2. Instrumentos de recolección de datos

Escala de estimación. Carrasco (2013, p. 334) considera que, “son aquellos que hacen posible recopilar datos que posteriormente serán procesados para convertirse en conocimientos verdaderos con carácter riguroso y general”. En nuestro caso se aplicó el instrumento llamado escala de estimación, estuvo relacionado a los indicadores de la variable dependiente, las mismas que se aplicará al inicio y luego a la finalización para determinar el cambio efectuado en los estudiantes.

De la validación: se realizó teniendo en cuenta el planteamiento de Valderrama (2006, p.193) considera que, “se refiere a que la prueba o resultado obtenido en la aplicación del instrumento, mida lo que realmente se desea medir”. Se utilizó la evidencia relacionada con la validez del contenido, mediante el procedimiento de juicio de expertos. Para tal propósito se elegirá 02 profesionales, con estudio de alta especialización del nivel de educación inicial, donde se evaluaron los siguientes criterios: Redacción, esencialidad y coherencia (Indicador-ítem e ítem- opción respuesta) en cada uno de los ítems.

Respecto a su confiabilidad: Velásquez (2016) considera que, “la confiabilidad es el grado en que el instrumento expresa el nivel real de la variable estudiada y que se manifiesta en el hecho de que la repetición de la medición al mismo sujeto produce el

mismo resultado”. (p. 154). En este caso se aplicó a 4 estudiantes de la misma edad, pero de otra institución educativa,

4.5. Plan de análisis

El plan de análisis se realizó mediante las siguientes acciones:

- a. La información captada durante el trabajo de campo; será organizada y sistematizada mediante procedimientos estadísticos.
- b. Para organizar y procesar toda la información recolectada, se utilizó las técnicas y procedimientos estadísticos; los mismos que inicialmente fueron organizados por indicadores, aprovechando el equipo computarizado con los paquetes que facilitó la labor.
- c. Para una mejor presentación objetiva, se elaboró los cuadros y gráficos estadísticos que permitió contrastar el logro de las hipótesis específicas, con un mejor entendimiento de la información presentada en la discusión de resultados.
- d. Cada uno de los gráficos y tablas fueron debidamente analizados orientándose al objetivo de la investigación planteada.

4.6. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores	Metodología
¿Cómo los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen en la mejora del desarrollo	Objetivo general determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el mejoramiento del desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años en la institución	Hipótesis general Los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en el mejoramiento del desarrollo psicomotriz de los	Variable independiente Juegos tradicionales Indicadores	Nivel: Experimental Tipo: Tecnológica – Aplicada

psicomotriz en los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017?.	educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017.	niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017.	Reglas de juego Procedimientos de los juegos Uso de medios y materiales	Diseño Pre experimental con pre y post test.
	<p>Objetivos específicos Identificar el nivel del desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari; mediante la aplicación de la prueba de entrada.</p> <p>Diseñar y aplicar los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento del desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017</p> <p>Verificar la efectividad de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en la mejora de la dimensión coordinación visomotriz de los niños y niñas de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos.</p> <p>Evaluar los efectos de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en la mejora de la dimensión precisión de movimientos de los niños y niñas de 05 años de la institución</p>	<p>Hipótesis específicas Los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la dimensión coordinación visomotriz de los niños y niñas de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos Huari – 2017.</p> <p>Los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la dimensión precisión de movimientos de los niños y niñas de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari-2017.</p> <p>Los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la dimensión esquema corporal de los niños y niñas de 05 años de la institución</p>	<p>Variable dependiente Desarrollo de la psicomotricidad</p> <p>Indicadores Coordinación viso – motora Precisión de movimientos Esquema corporal</p>	<p>$O_1 \quad X \quad O_2$</p> <p>Método Experimental</p> <p>Población Todos los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 231 de San Marcos Huari – 2017.</p> <p>Muestra 24 niños y niñas de 05 años de edad, Sección “Mariposas”</p> <p>Técnicas Observación</p> <p>Instrumento Escala de estimación</p>

	<p>educativa inicial N° 231 de San Marcos.</p> <p>Contrastar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en la mejora de la dimensión esquema corporal de los niños y niñas de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos.</p>	<p>educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017.</p>		
--	--	--	--	--

4.7. Principios éticos

Los principios en los cuales se fundamentaron fueron; el principio de anonimato, porque estuvo relacionado es respeto a la reserva de la identidad de los niños y niñas que participaron en la experiencia de la investigación, de los que suministraron información en el pre y port prueba. Asimismo, la confidencialidad, por lo mismo que los resultados de la investigación, así como las conclusiones a las que llegan, tendrán valor para el tratamiento estadístico y para la validación de las hipótesis de investigación.

El principio de veracidad, por lo mismo los resultados a informarse serían estrictamente aquellos obtenidos en la experiencia de investigación, se respetaron las normas, la originalidad de la investigación.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

Los resultados del estudio se han organizado teniendo en cuenta los objetivos de la investigación; iniciándose por los objetivos específicos y terminando con el objetivo general.

5.1.1. Presentación, análisis e interpretación de los datos.

De los objetivos específicos

- a) Identificar el nivel de desarrollo psicomotor de los niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari, mediante la aplicación de la prueba de entrada.

Tabla N° 1

Nivel alcanzado en el desarrollo psicomotor por los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos.

NIVEL	INTERVALOS	PRE PRUEBA	
		f	%
Logro destacado	(51 - 60)	00	00
Logro alcanzado	(41 - 50)	00	00
En proceso	(31 - 40)	05	21

En inicio	(0 - 30)	19	79
TOTAL		24	100

Fuente: Pre prueba aplicado a los niños de 05 años.

Análisis e interpretación

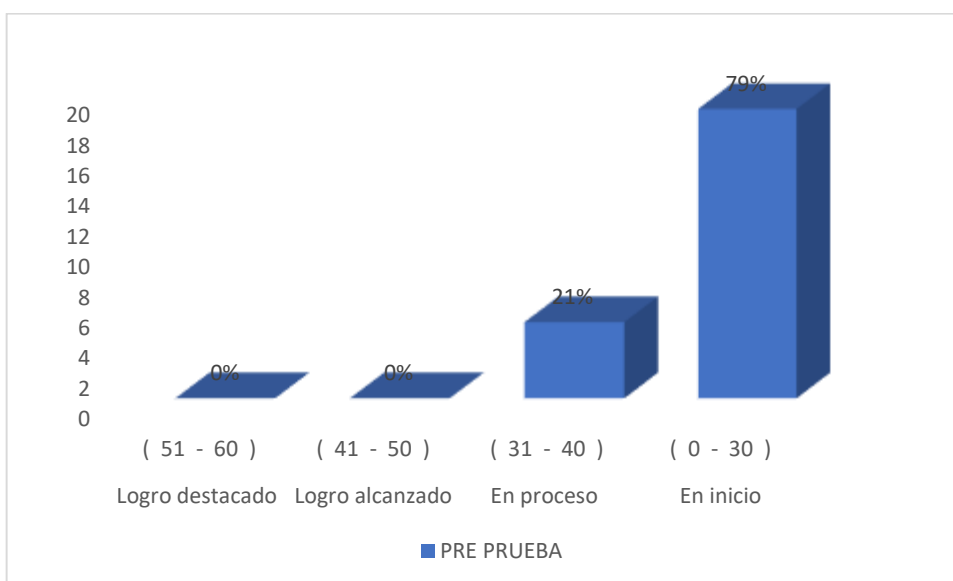
En la tabla Nro. 1 y gráfico 1, referente al desarrollo psicomotor en l prueba de entrada se encontró los siguientes resultados:

El 79% e niños y niñas se encuentran ubicados en el nivel En Inicio y el 21% se encuentran en el nivel En Proceso.

Como se puede ver la mayoría de los niños presentan limitaciones en el desarrollo psicomotriz, por lo mismo que requiere de un programa para mejorarlo.

Gráfico N° 1

Nivel alcanzado en el desarrollo psicomotor por los niños de 05 años de edad.



Fuente: Tabla N° 1

- b) Diseñar y aplicar los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento del desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari, 2017.

Tabla N° 2

Nivel alcanzado del desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos.

NIVEL	INTERVALOS	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Logro destacado	(51 - 60)	0	00	0	00	0	00	0	00	0	00	1	4	2	8	4	17	4	17	5	21
Logro alcanzado	(41 - 50)	0	00	0	00	2	8	4	17	6	25	8	33	10	42	11	46	14	58	19	79
En proceso	(31 - 40)	5	21	7	29	6	25	11	46	10	42	11	46	10	42	9	37	6	25	0	00
En inicio	(0 - 30)	19	79	17	71	16	67	9	37	8	33	4	17	2	8	0	00	0	00	0	00
TOTAL		24	100	24	100	24	100	24	100	24	100	24	100	24	100	24	100	24	100	24	100

Fuente: Evaluación de las sesiones de aprendizaje de los niños de 05 años.

Análisis e interpretación

En la tabla Nro. 1 y el gráfico Nro. 1, referente al nivel alcanzado por los niños y niñas en las sesiones de aprendizaje fueron los siguientes:

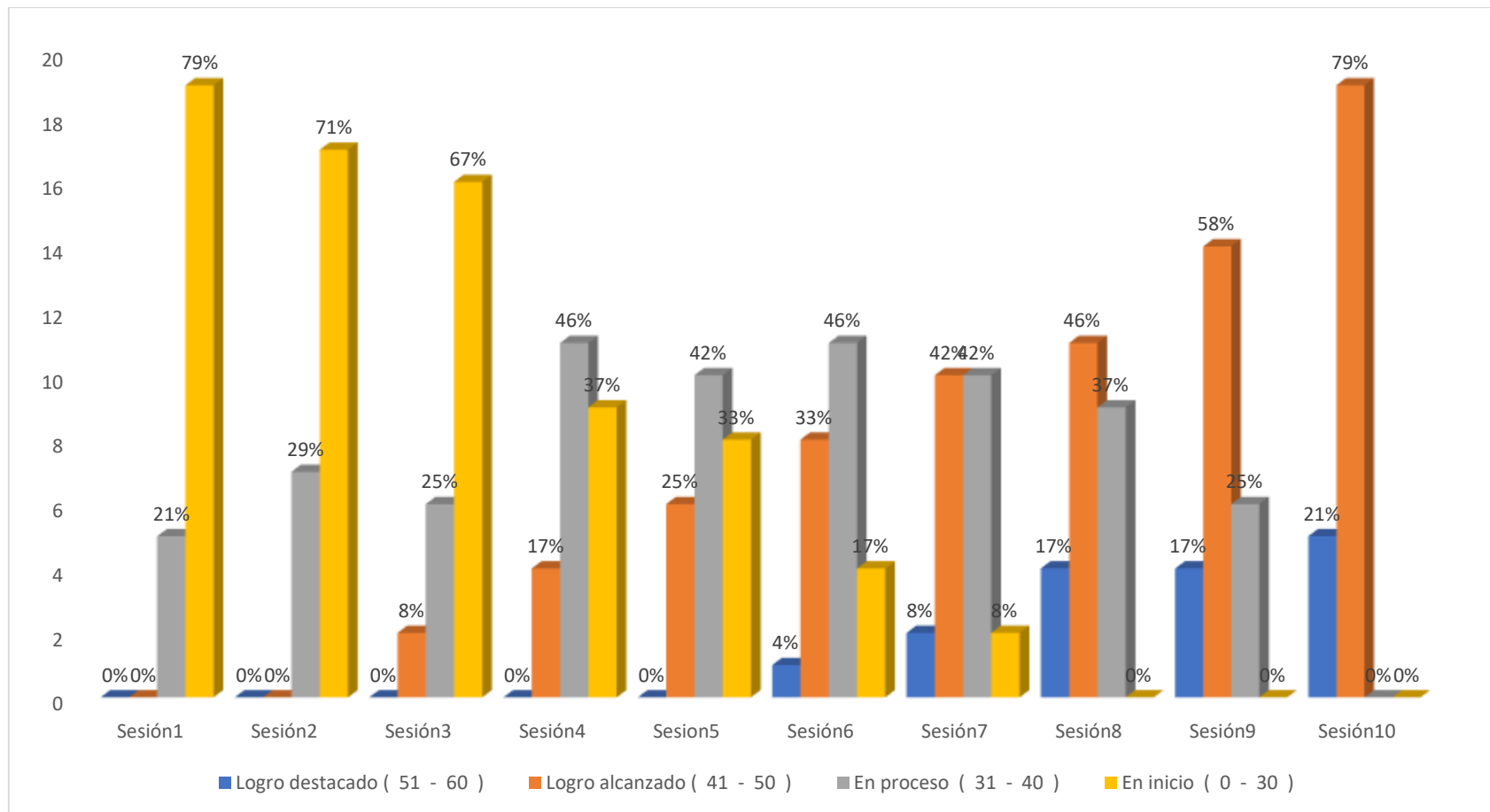
En la sesión 1, el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel En inicio y un 21% se ubican en el nivel En proceso. En la sesión 2, el 71% de niños y niñas se ubican en el nivel En Inicio y un 21% se ubican en el nivel En proceso. En la sesión 3, el 67% de niños y niñas se ubican en el nivel En Inicio; el 25% e ubican en el nivel En proceso y un 8% se ubican en el nivel Logro alcanzado. En la sesión 4, el 37% se ubican en el nivel En Inicio; el 46% e ubican en el nivel En Proceso y un 17% se ubican en el nivel Logro Alcanzado. En la sesión 5, el 33% se ubican en el nivel En Inicio; el 42% se ubican en el nivel en Proceso y un 25% en el nivel Logro Alcanzado. En la sesión 6, el

17% se ubican en el nivel En inicio; el 46% en el nivel En Proceso; el 33% e ubican en el nivel Logro Alcanzado y un 4% en el nivel Logro destacado. En la sesión 7, el 8% de niños y niñas se ubican en el nivel En Inicio; el 42% se ubican en el nivel en proceso; el 42% se ubican en el nivel Logro alcanzado y un 8% en el nivel Logro Destacado. En la sesión 8, el 37% de niños y niñas se ubican en el nivel En proceso; el 46% e ubican en el nivel Logro alcanzado y un 17% se ubican en el nivel Logro Destacado. En la sesión 9, el 25% se ubican en el nivel En Proceso; el 58% se ubican en el nivel Logro alcanzado y un 17% en el nivel Logro destacado. En la sesión 10, el 79% de niños y niña se ubican en el nivel Logro alcanzado y un 21% e ubican en el nivel Logro destacado.

Como se puede ver, los resultados de las sesiones de aprendizaje los estudiantes fueron mejorando la psicomotricidad en forma gradual, según se fue desarrollando las sesiones de aprendizaje mediante los juegos tradicionales como estrategia didáctica; mejorando significativamente el desarrollo de la psicomotricidad.

Gráfico N° 2

Nivel de desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos.



Fuente: Tabla N° 2

- c) Verificar la efectividad de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en la mejora de la dimensión coordinación viso- motriz de los niños y niñas de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari, 2017.

Tabla N° 3

Nivel alcanzado en la dimensión coordinación viso – motriz de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de Sa Marcos.

NIVEL	INTERVALO	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		f	%	f	%
Logro destacado	(19 - 21)	00	00	04	17
Logro alcanzado	(15 - 18)	00	00	18	75
En proceso	(11 - 14)	05	21	02	08
En inicio	(0 - 10)	19	79	00	00
TOTAL		24	100	24	100

Fuente: Pre y post prueba aplicado a los niños de 05 años.

Análisis e interpretación

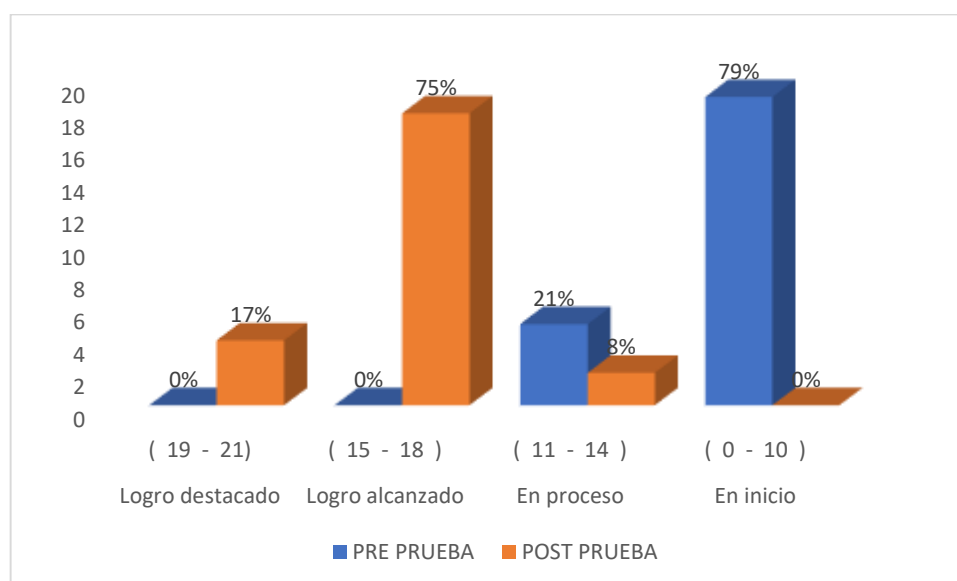
En la tabla Nro. 3 y Gráfico Nro. 3, referente al nivel de la coordinación viso – motriz, en la pre y post prueba, se han encontrado los siguientes resultados:

En la prueba de entrada el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel En Inicio y un 21% se ubican en el nivel En proceso. Mientras que en la evaluación de salida, el 75% se ubican en el nivel Logro alcanzado y un 17% se ubican en el nivel Logro destacado.

Como se puede ver que en la evaluación de salida han mejorado considerablemente en la evaluación de salida, esto indica que las actividades de aprendizaje mediante la aplicación de los juegos tradicional fueron significativas.

Gráfico N° 3

Nivel alcanzado en la dimensión coordinación viso- motriz de los niños de 05 años.



Fuente: Tabla N° 3

- d) Evaluar los efectos de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en la mejora de la dimensión precisión de movimientos de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari, 2017.

Tabla N° 4

Nivel alcanzado en la dimensión precisión de movimiento por los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari- 2017.

NIVEL	INTERVALO	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		f	%	f	%
Logro destacado	(21 - 24)	00	00	05	21
Logro alcanzado	(17 - 20)	00	00	17	71
En proceso	(13 - 16)	05	21	02	08
En inicio	(0 - 12)	19	79	00	00
TOTAL		24	100	24	100

Fuente: Pre y post prueba aplicado a los niños de 05 años

Análisis e interpretación

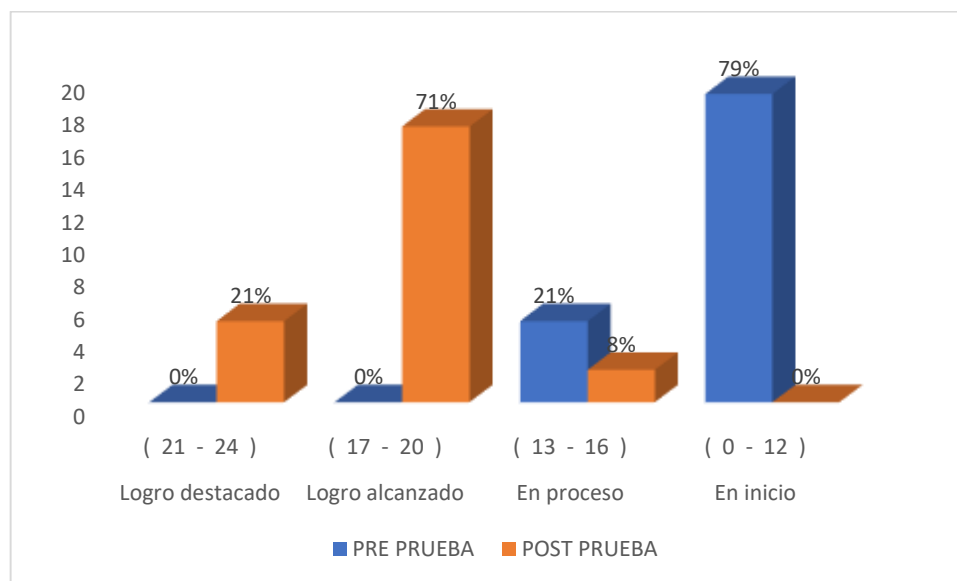
En la tabla Nro. 4 y Gráfico Nro. 5, se puede ver referente a la pre y post evaluación en la dimensión precisión de movimientos los siguientes resultados:

En la evaluación de entrada el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel En Inicio y un 21% se ubican en el nivel En Proceso. Mientras que en la evaluación de salida el 71% se ubican en el nivel Logro alcanzado y el 21% e ubican en el nivel Logro destacado.

Como se puede ver en la prueba de inicio los niños y niñas presentaron limitaciones y luego de la aplicación de actividades mediante la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia mejoraron significativamente.

Grafico N° 4

Nivel alcanzado en la dimensión precisión de movimiento por los niños de 05 años



Fuente: Tabla N° 4

- e) Contrastar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en la mejora de la dimensión esquema corporal de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari, 2017.

Tabla N° 5

Nivel alcanzado en la dimensión esquema corporal de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017.

NIVEL	INTERVALO	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		f	%	f	%
Logro destacado	(14 - 15)	00	00	04	17
Logro alcanzado	(11 - 13)	00	00	19	79
En proceso	(8 - 10)	05	21	01	04
En inicio	(0 - 7)	19	79	00	00
TOTAL		24	100	24	100

Fuente: Pre y post prueba aplicado a los niños de 05 años

Análisis e interpretación

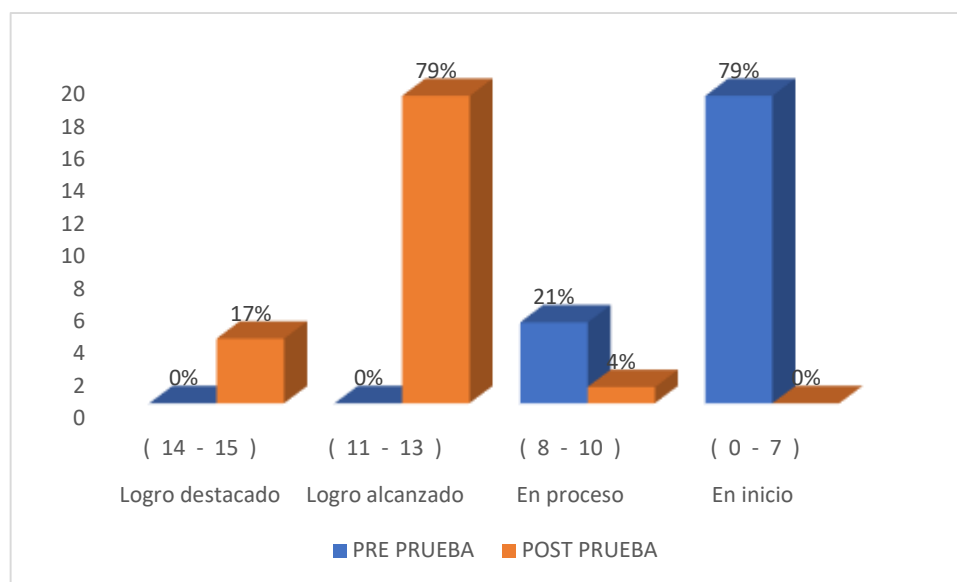
En la tabla Nro. 5 y el gráfico Nro 5, respecto a la dimensión esquema corporal, en la prueba de entrada y salida se encontró los siguientes resultados:

En la prueba de entrada el 79% se ubican en el nivel En inicio y el 21% se ubican en el nivel En proceso. Mientras que en la prueba de salida, el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel Logro alcanzado y un 17% se ubican en el nivel Logro destacado.

Como se puede ver, que en la evaluación de entrada la mayoría presenta limitaciones y luego de la aplicación de las actividades mediante los juegos tradicionales se mejoró significativamente.

Gráfico N° 5

Nivel alcanzado en la dimensión esquema corporal por los niños de 05 años.



Fuente: Tabla N° 5

Del objetivo general.

Determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el mejoramiento del desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos – Huari, 2017.

Tabla N° 6

Nivel alcanzado en el desarrollo psicomotriz por los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017.

NIVEL	INTERVALO	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		f	%	f	%
Logro destacado	(51 - 60)	00	00	05	21
Logro alcanzado	(41 - 50)	00	00	19	79
En proceso	(31 - 40)	05	21	00	00
En inicio	(0 - 30)	19	79	00	00
TOTAL		24	100	24	100

Fuente: Pre y post prueba aplicado a los niños de 05 años.

Análisis e interpretación

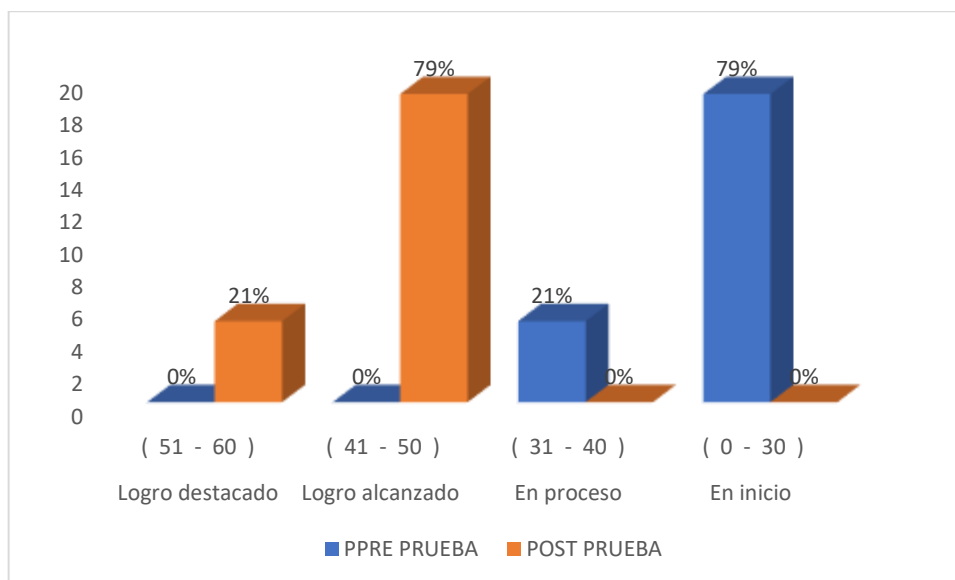
En la tabla Nro. 6 y Gráfico Nro. 6, referente al desarrollo psicomotriz en la prueba de entrada y salida se encontró los siguientes resultados:

En la prueba de entrada, el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel En inicio y el 21% se ubican en el nivel En Proceso. Mientras que en la evaluación de salida el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel Logro alcanzado y el 21% se ubican en el nivel Logro destacado.

Como se puede ver los niños y niñas en la prueba de entrada presentan limitaciones y luego de las actividades experimentales mediante la aplicación de los juegos tradicionales, se mejoraron considerablemente el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 05 años de edad.

Gráfico N° 6

Nivel alcanzado en el desarrollo psicomotriz por los niños de 05 años



Fuente: Tabla N° 6

5.1.2. Validación de la hipótesis

a) De las hipótesis específicas

Los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la dimensión coordinación viso – motriz de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017.

Criterios para la prueba de hipótesis

Se estableció como condición, si el nivel de significancia $p > 0,05$ entonces se da por aceptada la hipótesis nula y si $p \leq 0,05$ entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de trabajo.

Estadística para la prueba de hipótesis

Se realizó haciendo uso en este caso el software SPSS. V. 20, se pudo determinar la prueba T, con una muestra relacionada al 95% de confianza, cuyo resultado es:

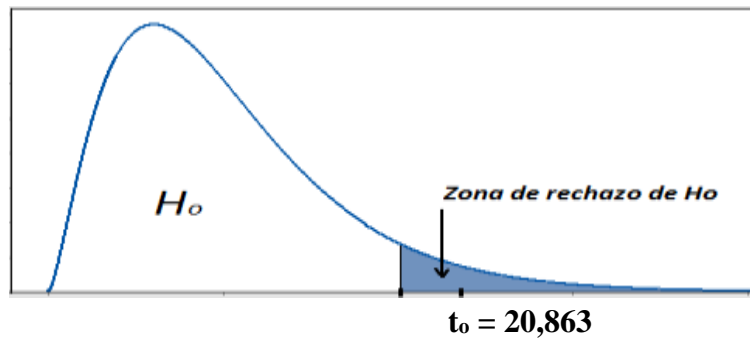
Tabla N° 7

Prueba de hipótesis específica 1

	Prueba de muestras emparejadas						t	gl	Sig. (bilateral)	
	Diferencias emparejadas				95% de intervalo de confianza de la diferencia					
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar							
Par 1 postprueba - preprueba	10,708 33	1,98865	,40593		9,86860	11,54806	26,380	23	,000	

Gráfico N° 7

T de Student



En el esquema de la prueba de hipótesis, se determina si el nivel de significancia $p = 0,000 < 0,05$; entonces se ubica en la región de rechazo y por lo mismo se descarta la hipótesis nula y por lo mismo se acepta la hipótesis de trabajo; es decir queda válido; lográndose mejorar la coordinación viso motriz de los niños y niñas de 05 años de edad.

Los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la dimensión precisión de movimientos de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017.

Criterio para la prueba de hipótesis

Se estableció como condición, si el nivel de significancia $p > 0,05$ entonces se da por aceptada la hipótesis nula; si $p \leq 0,05$ entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de trabajo.

Estadística para la prueba de hipótesis

Se realizó haciendo uso en este caso el software SPSS. V. 20, se pudo determinar la prueba T, con una muestra relacionada al 95% de nivel de confianza, cuyo resultado es:

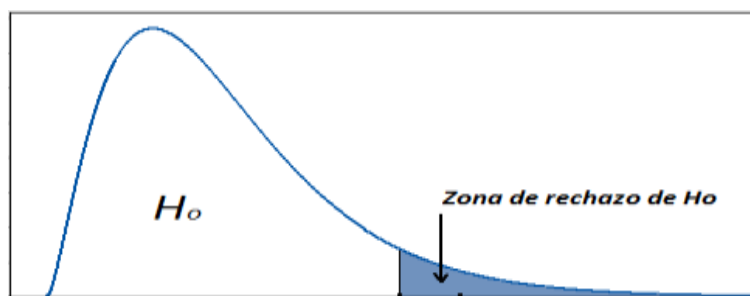
Tabla N° 8

Prueba de hipótesis específica 2

Prueba de muestras emparejadas									
	Diferencias emparejadas						t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia					
				Inferior	Superior				
Par 1 postprueba - preprueba	12,500 00	4,04324	,82532	10,79269	14,20731	15,146	23	,000	

Gráfico N° 8

T de Student



$$t_0 = 20,863$$

en el esquema de la prueba de hipótesis, se determina que el nivel de significancia $p = 0,000$ y $< 0,05$, entonces se ubican en la región de rechazo y por lo mismo se descarta la hipótesis nula y por lo mismo se acepta la hipótesis de trabajo; lográndose mejorar la dimensión precisión de los movimientos.

Los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la dimensión esquema corporal de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017.

Criterio para la prueba de hipótesis

Se estableció como condiciones, si el nivel de significancia $p > 0,05$ entonces se da por aceptada la hipótesis nula; si $p \leq 0,05$ entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de trabajo.

Estadística para la prueba de hipótesis

Se realizó haciendo uso en este caso del software SPSS. V. 20, se pudo determinar la prueba T, con una muestra relacionada al 95% de confianza, cuyo resultado es:

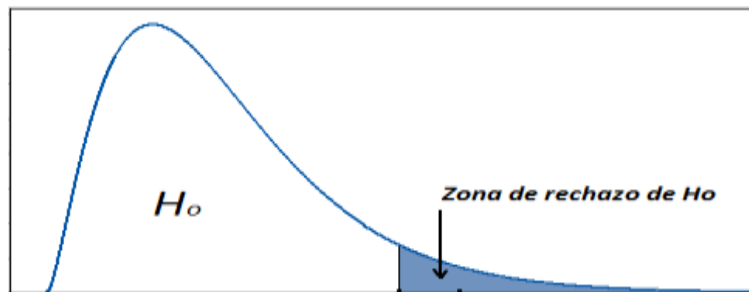
Tabla N° 9

Prueba de hipótesis específica 3

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	postprueba - preprueba	8,33333	2,01444	,41120	7,48271	9,18396	20,266	23	,000

Grafico 9

T de Student



$$t_0 = 20,863$$

En el esquema de la prueba de hipótesis, se determina si el nivel de significancia $p = 0,000 < 0,05$, entonces se ubica en la zona de rechazo y por lo mismo se descarta la hipótesis

nula y por lo mismo que se acepta la hipótesis de trabajo; es decir queda válido lográndose mejorar la dimensión esquema corporal de los niños y niñas de 05 años de edad.

b) De la hipótesis general

Los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en el mejoramiento del desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari- 2017.

Criterios para la prueba de hipótesis

Se estableció como condición, si el nivel de significancia $p > 0,05$ entonces se da por aceptada la hipótesis nula; y si $p \leq 0,05$ entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de trabajo.

Estadística para la prueba de hipótesis

Se realizó haciendo uso en este caso el software SPSS. V. 20, se pudo determinar la prueba T, con una muestra relacionada al 95% de confianza, cuyo resultado es:

Tabla N° 10

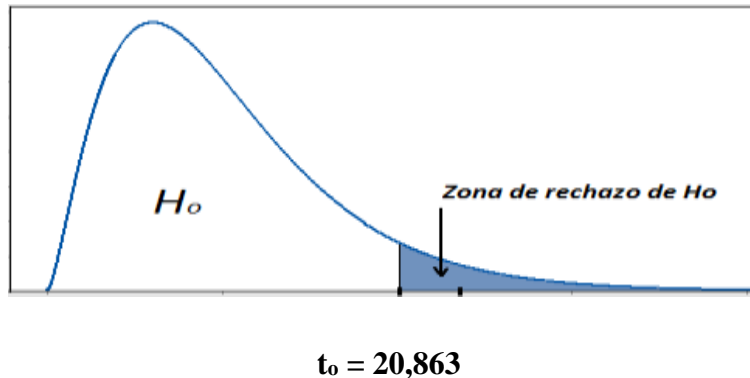
Prueba de la hipótesis general

Prueba de muestras emparejadas

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par 1 postprueba - preprueba	31,54167	7,49480	1,52987	28,37689	34,70645	20,617	23	,000

Grafico N° 10

T, de Student



En el esquema de la prueba de hipótesis, se determina si el nivel de significancia $p = 0,000 < 0,05$, entonces se ubican en la región de rechazo y por lo mismo se descarta la hipótesis nula y por lo mismo que se acepta la hipótesis de trabajo; queda válido, lográndose mejorar la psicomotricidad de los niños y niñas de 05 años de edad.

5.2. Análisis de resultados

Culminada la organización de los datos y la validación de la hipótesis; los datos a discutir se han organizado de acuerdo a la hipótesis general del estudio.

Habiéndose formulado la hipótesis general; los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en el mejoramiento del desarrollo psicomotriz de los niños de 05 en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017. Cuyos resultados se pueden ver en la tabla Nro. 6 y Gráfico Nro. 6, referente al desarrollo psicomotriz en la prueba de entrada y salida se encontró los siguientes resultados: que en la prueba de entrada, el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel En inicio y el 21% se ubican en el nivel En Proceso. Mientras que en la evaluación de salida el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel Logro alcanzado y el 21% se ubican en el nivel Logro destacado.

Los mismos, que son fundamentados con los aportes de Ortega (2000) afirma que: “el juego tradicional es una actividad esencial en el ser humano, le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea, constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con otros y consigo mismo” (p.20). Asimismo, Fonseca, (2006), menciona que; La psicomotricidad, como su nombre claramente indica, intenta poner en relación dos elementos: lo psíquico y lo motriz. Se trata de algo referido básicamente al movimiento, pero con connotaciones psicológicas que superan lo puramente biomecánico. La psicomotricidad no se ocupa, pues, del movimiento humano en sí mismo, sino de la comprensión del movimiento como factor de desarrollo y expresión del individuo en relación con su entorno. Al pretender estudiar el movimiento como fenómeno de comportamiento no puede aislarse de otras cosas. Sólo considerado globalmente, en donde se integran tanto los movimientos expresivos como las actitudes significativas se puede percibir la especificidad motriz y actitudinal del ser humano. (p,87).

Corroborados con los estudios realizados por Atero (1998) en su estudio titulado, “Juegos de Roles en el Aprendizaje de los Derechos del Niño de cinco años en el CISEA – Nicrupampa”. Estudio de tipo cuantitativo, nivel aplicado. Concluye que; está comprobado que el juego de roles produce un aprendizaje significativo de los Derechos del Niño de cinco años, porque mediante esta técnica el niño conoce sus derechos y se identifica con ellos. Del mismo modo, Amez y Rondan (1999) en su estudio titulado, “Aplicación de los Juegos Infantiles en el Desarrollo Psicomotriz con Niños de cinco años en el CISEA – Huarupampa”, Estudio de tipo cuantitativo, nivel aplicado. Concluya que; está demostrado que la aplicación sistemática de los juegos infantiles mejora el desarrollo Psicomotriz en los niños de 5 años de la I.E.I N°332 del centro poblado de Llupa- Independencia- Huaraz.

VI. CONCLUSIONES

Queda determinado que los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen en el mejoramiento del desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017; en la prueba de entrada, el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel En inicio y el 21% se ubican en el nivel En Proceso. Mientras que en la evaluación de salida el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel Logro alcanzado y el 21% se ubican en el nivel Logro destacado.

El nivel del desarrollo psicomotor alcanzado por los niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari, en la prueba de entrada, el 79% e niños y niñas se encuentran ubicados en el nivel En Inicio y el 21% se encuentran en el nivel En Proceso por lo mismo que presentan limitaciones.

El adecuado diseño y aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica, mejoran el desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017, por lo tanto, fueron mejorando la psicomotricidad en forma gradual, según se fue desarrollando las sesiones de aprendizaje.

Los juegos tradicionales como estrategia didáctica posibilitó la mejora de la dimensión coordinación viso-motriz de los niños y niñas de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, mostrando que el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel En Inicio y un 21% en el nivel En proceso y en la evaluación de salida, el 75% se ubican en el nivel Logro alcanzado y un 17% se ubicaron en el nivel Logro destacado.

Los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejoró la dimensión precisión de movimientos de los estudiantes de 05 años de la institución educativa inicial

N° 231 de San Marcos, Huari, 2017; siendo el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel En Inicio y un 21% en el nivel En Proceso y en la evaluación de salida el 71% se ubican en el nivel Logro alcanzado y el 21% e en el nivel Logro destacado.

Los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejoró la dimensión esquema corporal de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari, 2017; el 79% se ubican en el nivel En inicio y el 21% en el nivel En proceso y en la prueba de salida, el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel Logro alcanzado y un 17% en el nivel Logro destacado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Allende, S. D. (2016). *Estado nutricional y desarrollo Psicomotor en preescolares*. Lima: Universidad Cayetano Heredia.
- Amez, L. y Rondan, M. (1999). *Aplicación de los Juegos Infantiles en el Desarrollo Psicomotriz con Niños de cinco años en el CISEA – Huarupampa*. Huaraz: ISEP – Huaraz.
- Atero, B. D. (1998). *Juegos de Roles en el Aprendizaje de los Derechos del Niño de cinco años en el CISEA – Nicrupampa*. Huaraz: ISP Huaraz.
- Aveiga V. W. (2010). *Los juegos recreativos y su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños/as con síndrome de Dawdel instituto de educación especial Angélica Flores Zambrano, de la ciudad de Manta durante el año lectivo 2009 – 2010*. Universidad Laica Eloy Alfaro. Manabí – Ecuador.
- Azañero, S. F. (2016). *Cómo elaborar una tesis universitaria*. Lima: Publicaciones y Servicios
- Bauzer M. (1960). *Juegos de recreación*. Buenos Aires, Editorial Ruy Diaz S.A.
- Berruezo, P. P. (2002). *Hacia un marco conceptual de la psicomotricidad a partir del desarrollo de su práctica*. España: Universidad de Barcelona.
- Binnmore (2010). *Tratado de la psicología*. Barcelona: Grijalbo.
- Blasquez S. D. (2003). *Psicomotricidad patrones del movimiento*. México: Ediciones Educativas.
- Bravo A. A. (2011). *Ambientes externos de aprendizaje, para el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas que asisten al centro de educación inicial mercedes de Jesús molina de la ciudad de Riobamba en el año lectivo 2010- 2011*. Venezuela: Universidad Estatal d Bolivar.

- Brown. G. (1998), *Qué tal si jugamos... otra vez. Nuevas experiencias de los juegos cooperativos en la educación popular*. Buenos Aires: Lumen Hvmantitas
- Calero P. M. (2005) *Educación Jugando*. Lima. Ediciones Alfa omega. Perú 240pp.
- Carrasco, D. S. (2013). *Metodología de la investigación científica*. Lima: San Marcos
- Chiroque Ch. S. (2004) *Metodología*. Lima: Ediciones Quipu.
- Del Río, G. (2013). *El juego tradicional como herramienta para el desarrollo de la interculturalidad en el ámbito escolar*. México: Universidad de la Rioja.
- Díaz, A. (2000). *Desarrollo curricular para la formación de maestros especialistas en Educación Física*. España: Gymnos.
- Duque, H. J. y Montoya, C. N. (2013). *Estrategias para el desarrollo de la psicomotricidad*. Colombia: Corporación Universitaria
- Durivage, J. (2000), *Educación y psicomotricidad: manual para el nivel preescolar*. México: Editorial Trillas.
- Estermann J. (2009) . *Filosofía andina. Sabiduría indígena para un mundo nuevo*. Bolivia: ISEAT Segunda edición (Reim presión).
- Euceda T. (2007). *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica*. Tegucigalpa (Ecuador): Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán.
- Fonseca, V. (2006). *Estudio y génesis de la Psicomotricidad*. Barcelona: Ediciones: INDE.
- Galindo, M. (2010). *La conducta motriz de base como estrategia para el desarrollo de la coordinación sensorio motriz en los niños y niñas de 05 años de edad en la institución educativa N° 233 la Soledad*. Huaraz: ISEP Huaraz.
- Gamarra, C. M. (2017). *Juego en los sectores con enfoque socio- cognitivo para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 274 de Ticlos, 2016*. Huaraz: ULACEH.
- García N. J (2004), *Psicomotricidad y educación infantil*. España: Sexta Edición. Paidós.

- Gil, M; Gómez, V y Barreto, I. (2008). *Justificación de la educación física en la educación infantil*. Colombia: Universidad de la Sabana.
- Granados, S. (2014). *El trompo*. Colombia: ABC.
- Huerta, M. (2005) *Aprendizaje estratégico*. Lima. Editorial San Marcos. Perú, 287pp.
- Luna, A. (2007). *El kit de psicomotricidad: Guía didáctica*. México: Ediciones Mac Graw.
- Maigre, A. y Destrooper, J. (2007). *La educación psicomotora*. Madrid: Morata.
- Manrique V. L. (2006) *Didáctica de la matemática en educación primaria*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Meneses M., Monge M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Costa Rica: Universidad de Costa Rica.
- Ministerio de Educación de Colombia (2014). *El juego en la Educación Inicial*. Bogotá - Colombia: Rey Naranja.
- Morales, J. (2006). *Crecer y pensar*. Argentina: Ediciones pedagógicas
- Motos T. (1983). *Iniciación a la expresión corporal*. Colombia: Ediciones Trillas
- Ortega, L. (2000). *El juego en los niños andinos*. Bolivia: Educación
- Patíño, V. E. (2009). *Valoración del estado psicomotor de los niños pre escolares mediante el test de Tepsi*. Colombia: Universidad Tecnológica de Pereira.
- Pérez, M. (2014). *El juego en los diferentes contextos de nuestro país*. Cuzco: Educación.
- Piaget (1979). *La formación de la inteligencia*. México: Mc Graw Hill.
- Picq, L. y Vayer, P. (2001). *Educación psicomotriz y retraso mental*. Barcelona: Ediciones Científico- Médica.
- Proteau, L. y Elliott, D. (2000). *Visión and Motrol Control*. Ámsterdam North- Holland.
- Ruiz C. A (1986). *Metodología de la enseñanza de la educación física*. Lima: Ediciones San Marcos.

Valderrama, M. S. (2008). *Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación científica*.

Lima: San Marcos.

Velásquez, F. A. (2007). *Metodología de la investigación científica*. Lima: San Marcos.

ANEXOS

PRE PRUEBA

ESCALA DE ESTIMACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 I. E: N° 231

LUGAR: San Marcos

1.2 APELLIDOS Y NOMBRES:

1.3 EDAD: 05 AÑOS AULA: FECHA:.....

II. OBJETIVOS:

Conocer el nivel de desarrollo psicomotriz en los estudiantes de 04 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 231 de San Marcos, Huari- 2017.

III. VALORACIÓN:

MB: Muy Bueno **B:** Bueno **R:** Regular **D:** Deficiente

No.	ÍTEMS	VALORACIÓN			
		MB	B	R	D
	COORDINACIÓN VISO MOTRIZ				
01	Corre libremente entre los aros				
02	Sostiene aros verticales a media altura.				
03	Rueda la pelota en todas las direcciones con una y otra mano				
04	Se desplaza haciendo diferentes tipos de figuras con el bastón.				
05	Salta a lo largo del bastón separando las piernas				
06	Lanza libremente con una mano y coge con las dos manos				
07	Pasa la pelota con una mano y otra mano de costado				
	PRECISIÓN DE MOVIMIENTOS				
08	Enrosca y desenrosca tornillos, una tapa con rosca				
09	Realiza la técnica de dátilo pintura sobre una figura				
10	Clasifica pompones de colores con pinza				
11	Realiza técnica del insertado				
12	Embolilla papel crepe				
13	Rasga papel lustre y pega en una hoja				
14	Punza libremente sobre las figuras				
15	Delinea por las líneas entre cortadas				
	ESQUEMA CORPORAL				
16	Coloca entre los tobillos la pelota y salta hacia adelante y atrás				
17	Lanza la pelota y trata de que golpee distintas partes de su cuerpo				
18	Lleva el bastón en curvas y avanza en tripedia				
19	Mantiene el bastón sosteniendo con las dos manos sobre los hombros				
20	Camina y gira el aro con los dos brazos				

IV OBSERVACIONES:

.....
.....

POST PRUEBA
ESCALA DE ESTIMACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 I. E: N° 231

LUGAR: San Marcos

1.2 APELLIDOS Y NOMBRES:

1.3 EDAD: 05 AÑOS **AULA:** **FECHA:**.....

II. OBJETIVOS:

Conocer el nivel de desarrollo psicomotriz en los estudiantes de 04 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 231 de San Marcos, Huari- 2017.

III. VALORACIÓN:

MB: Muy Bueno **B:** Bueno **R:** Regular **D:** Deficiente

No.	ÍTEMS	VALORACIÓN			
		MB	B	R	D
	COORDINACIÓN VISO MOTRIZ				
01	Corre libremente entre los aros				
02	Sostiene aros verticales a media altura.				
03	Rueda la pelota en todas las direcciones con una y otra mano				
04	Se desplaza haciendo diferentes tipos de figuras con el bastón.				
05	Salta a lo largo del bastón separando las piernas				
06	Lanza libremente con una mano y coge con las dos manos				
07	Pasa la pelota con una mano y otra mano de costado				
	PRECISIÓN DE MOVIMIENTOS				
08	Enrosca y desenrosca tornillos, una tapa con rosca				
09	Realiza la técnica de dactilo pintura sobre una figura				
10	Clasifica pompones de colores con pinza				
11	Realiza técnica del insertado				
12	Embolilla papel crepe				
13	Rasga papel lustre y pega en una hoja				
14	Punza libremente sobre las figuras				
15	Delinea por las líneas entre cortadas				
	ESQUEMA CORPORAL				
16	Coloca entre los tobillos la pelota y salta hacia adelante y atrás				
17	Lanza la pelota y trata de que golpee distintas partes de su cuerpo				
18	Lleva el bastón en curvas y avanza en tripedia				
19	Mantiene el bastón sosteniendo con las dos manos sobre los hombros				
20	Camina y gira el aro con los dos brazos				

IV OBSERVACIONES:

.....
.....

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

SOBRE DESARROLLO PSICOMOTRIZ

INSTRUCCIONES: Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.

(*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DETERMINANTES DE LA VARIABLE: Expresión Oral	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	¿Los indicadores medido por este reactivo es....?			¿Está adecuadamente formulada para los aplicar a los niños y niñas?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
DIMENSIÓN 1: COORDINACIÓN VISO MOTRIZ								X
1. Corre libremente entre los aros	X							X
2. Sostiene aros verticales a media altura.	X							X
3. Rueda la pelota en todas las direcciones con una y otra mano	X							X
4. Se desplaza haciendo diferentes tipos de figuras con el bastón.	X							X
5. Salta a lo largo del bastón separando las piernas	X							X
6. Lanza libremente con una mano y coge con las dos manos	X							X
7. Pasa la pelota con una mano y otra mano de costado	X							X
DIMENSIÓN 2: PRECISIÓN DE MOVIMIENTOS								
8. Enrosca y desenrosca tornillos, una tapa con rosca	X							X
9. Realiza la técnica de dactilo pintura sobre una figura	X							X
10. Clasifica pompones de colores con pinza	X							X
11. Realiza técnica del insertado	X							X
12. Embolilla papel crepe	X							X
13. Rasga papel lustre y pega en una hoja	X							X
14. Punza libremente sobre las figuras	X							X
15. Delinea por las líneas entre cortadas	X							X
DIMENSIÓN 3: ESQUEMA CORPORAL								
16. Coloca entre los tobillos la pelota y salta hacia adelante y atrás	X							X
17. Lanza la pelota y trata de que golpee distintas partes de su cuerpo	X							X
18. Lleva el bastón en curvas y avanza en tripedia	X							X
19. Mantiene el bastón sosteniendo con las dos manos sobre los hombros	X							X
20. Camina y gira el aro con los dos brazos	X							X

VALORIZACIÓN GLOBAL	1	2	3	4	5
Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicas a los estudiantes.					
COMENTARIO					
ESTA MUY ESENCIAL PARA SU APLICACIÓN A LOS ESTUDIANTES					

San Marcos, 06 de junio del 2018



PAULA ESPERANZA SALAZAR ALFARO
LIC. EN EDUCACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

SOBRE DESARROLLO PSICOMOTRIZ

INSTRUCCIONES: Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.

(*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DETERMINANTES DE LA VARIABLE: Expresión Oral	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	¿Los indicadores medido por este reactivo es....?			¿Está adecuadamente formulada para los aplicar a los niños y niñas?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
DIMENSIÓN 1: COORDINACIÓN VISO MOTRIZ								
1. Corre libremente entre los aros	X							X
2. Sostiene aros verticales a media altura.	X							X
3. Rueda la pelota en todas las direcciones con una y otra mano	X							X
4. Se desplaza haciendo diferentes tipos de figuras con el bastón.	X							X
5. Salta a lo largo del bastón separando las piernas	X							X
6. Lanza libremente con una mano y coge con las dos manos	X							X
7. Pasa la pelota con una mano y otra mano de costado	X							X
DIMENSIÓN 2: PRECISIÓN DE MOVIMIENTOS								
8. Enrosca y desenrosca tornillos, una tapa con rosca	X							X
9. Realiza la técnica de dactilo pintura sobre una figura	X							X
10. Clasifica pompones de colores con pinza	X							X
11. Realiza técnica del insertado	X							X
12. Embolilla papel crepe	X							X
13. Rasga papel lustre y pega en una hoja	X							X
14. Punza libremente sobre las figuras	X							X
15. Delinea por las líneas entre cortadas	X							X
DIMENSIÓN 3: ESQUEMA CORPORAL								
16. Coloca entre los tobillos la pelota y salta hacia adelante y atrás	X							X
17. Lanza la pelota y trata de que golpee distintas partes de su cuerpo	X							X
18. Lleva el bastón en curvas y avanza en tripedia	X							X
19. Mantiene el bastón sosteniendo con las dos manos sobre los hombros	X							X
20. Camina y gira el aro con los dos brazos	X							X

VALORIZACIÓN GLOBAL	1	2	3	4	5
Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicas a los estudiantes.					
COMENTARIO					
ES PERTINENTE, ES VALIDO PARA SU APLICACIÓN					

San Marcos, 06 de junio del 2018



 MELIRA E. MÁRQUEZ CASTILLO
 PROFESORA - EDUC. INICIAL

BASE DE DATOS

Pre prueba aplicado a los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari																												
items								Punt	Niv.								Punt	Niv.								Punt	Niv.	
Niños	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26		
1	0	1	1	0	0	1	1	4	EI	1	0	0	1	1	0	1	5	EI	1	0	1	1	1	4	EI	13	EI	
2	0	0	1	1	1	0	1	4	EI	1	1	1	1	0	0	1	1	6	EI	0	1	0	1	0	2	EI	12	EI
3	1	1	0	0	0	1	1	4	EI	0	1	0	0	1	1	0	0	3	EI	1	1	1	0	1	4	EI	11	EI
4	0	0	1	1	1	0	1	4	EI	1	0	1	1	0	1	1	1	6	EI	1	0	0	1	1	3	EI	13	EI
5	1	1	0	1	1	1	1	6	EI	0	1	0	1	1	1	0	0	4	EI	1	0	1	1	0	3	EI	13	EI
6	1	0	1	0	1	0	1	4	EI	0	0	1	1	0	0	1	1	4	EI	1	1	0	1	0	3	EI	11	EI
7	0	1	1	1	0	1	1	5	EI	1	0	1	0	1	0	0	0	3	EI	1	0	0	1	1	3	EI	11	EI
8	1	0	0	1	1	0	1	4	EI	0	1	1	1	0	1	1	1	6	EI	1	1	1	0	1	4	EI	14	EI
9	0	1	1	0	0	1	1	4	EI	1	0	1	0	1	1	0	0	4	EI	0	0	1	0	1	2	EI	10	EI
10	1	1	0	1	1	0	1	5	EI	0	0	0	1	0	0	1	1	3	EI	1	1	0	0	1	3	EI	11	EI
11	0	0	1	1	0	1	1	4	EI	1	1	1	0	0	1	1	0	5	EI	0	0	1	0	1	2	EI	11	EI
12	1	1	0	0	1	0	1	4	EI	0	0	1	1	0	0	1	0	3	EI	0	1	1	1	0	3	EI	10	EI
13	2	0	1	2	2	2	3	12	EP	1	1	3	2	1	2	2	1	13	EP	1	2	2	1	2	8	EP	33	EP
14	1	1	0	1	1	1	1	6	EI	0	0	0	1	0	0	0	0	1	EI	0	1	0	1	1	3	EI	10	EI
15	2	2	1	2	2	1	1	11	EP	2	2	1	1	3	2	1	1	13	EP	2	2	1	3	1	9	EP	33	EP
16	2	2	1	2	1	2	1	11	EP	1	1	3	1	2	2	2	1	13	EP	2	2	1	2	1	8	EP	32	EP
17	1	0	1	1	0	0	1	4	EI	1	1	1	0	1	1	1	0	6	EI	0	0	0	1	1	2	EI	12	EI
18	0	1	0	0	1	1	1	4	EI	0	0	1	1	0	0	0	1	3	EI	0	1	1	0	0	2	EI	9	EI
19	2	2	1	3	0	2	1	11	EP	1	2	1	3	1	2	1	2	13	EP	1	1	2	2	2	8	EP	32	EP
20	0	0	1	0	1	1	1	4	EI	0	0	1	1	0	0	0	1	3	EI	1	1	1	0	0	3	EI	10	EI
21	2	1	2	2	1	3	1	12	EP	1	3	2	2	2	1	1	2	14	EP	3	2	1	2	1	9	EP	35	EP
22	1	0	1	1	0	0	1	4	EI	0	0	1	1	0	1	1	1	5	EI	1	0	1	1	0	3	EI	12	EI
23	0	1	1	0	1	1	1	5	EI	0	1	0	0	1	0	0	1	3	EI	0	1	0	1	1	3	EI	11	EI
24	0	0	0	1	1	0	1	3	EI	1	0	1	1	0	1	1	1	6	EI	0	1	1	1	0	3	EI	12	EI

Post prueba aplicado a los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari																												
items								Punt	Niv.								Punt	Niv.								Punt	Niv.	
Niños	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26		
1	2	3	2	1	2	2	3	15	LA	3	1	2	3	2	3	1	3	18	LA	3	1	2	3	2	11	LA	44	LA
2	1	2	2	2	3	2	2	14	EP	3	3	2	2	1	1	3	2	17	LA	2	3	2	3	2	12	LA	43	LA
3	3	3	1	2	1	3	3	16	LA	1	3	2	2	3	2	1	2	16	EP	3	2	3	1	3	12	LA	44	LA
4	1	1	3	2	2	1	3	13	EP	2	1	3	3	1	2	3	3	18	LA	3	2	2	3	2	12	LA	43	LA
5	3	2	2	3	3	2	2	17	LA	2	3	1	2	3	2	2	2	17	LA	3	2	2	3	2	12	LA	46	LA
6	3	1	2	2	3	2	3	16	LA	2	2	3	3	1	2	2	3	18	LA	3	3	2	2	1	11	LA	45	LA
7	2	3	3	2	2	2	3	17	LA	3	2	2	2	3	2	2	2	18	LA	3	2	2	3	2	12	LA	47	LA
8	3	2	2	3	2	2	3	17	LA	1	3	2	2	2	2	3	2	17	LA	2	3	3	2	2	12	LA	46	LA
9	2	2	3	1	2	2	3	15	LA	3	2	3	2	3	2	2	2	19	LA	2	2	3	2	3	12	LA	46	LA
10	3	2	2	2	3	1	3	16	LA	2	2	2	3	1	2	3	3	18	LA	3	3	1	2	3	12	LA	46	LA
11	1	2	3	2	2	3	2	15	LA	3	3	3	2	2	2	2	2	19	LA	2	2	3	2	3	12	LA	46	LA
12	2	3	2	2	2	2	3	16	LA	2	2	3	3	2	3	2	2	20	LA	3	3	3	2	2	13	LA	49	LA
13	3	2	3	2	3	3	3	19	LD	1	1	3	2	1	1	2	2	13	EP	3	2	3	3	3	14	LD	46	LA
14	3	2	3	3	3	2	2	18	LA	2	3	2	2	3	2	2	2	18	LA	2	3	2	2	3	12	LA	48	LA
15	3	3	3	3	2	2	3	19	LD	2	3	3	3	3	3	2	3	22	LD	3	3	2	3	3	14	LD	55	LD
16	2	3	3	3	2	3	3	19	LD	2	3	3	3	2	2	3	3	21	LD	3	3	2	2	3	13	LA	53	LD
17	2	3	3	3	2	2	2	17	LA	2	3	3	3	3	2	2	3	21	LD	2	3	3	3	3	14	LD	52	LD
18	2	3	2	2	2	2	3	16	LA	3	2	3	3	2	3	2	3	21	LD	2	3	3	3	2	13	LA	50	LA
19	3	3	2	2	3	3	3	19	LD	2	3	3	3	2	2	3	3	21	LD	2	3	3	3	3	14	LD	54	LD
20	2	2	2	2	3	3	2	16	LA	2	2	2	3	2	2	2	3	18	LA	3	2	3	2	2	12	LA	46	LA
21	3	2	3	2	2	3	3	18	LA	2	3	3	3	2	2	2	3	20	LA	3	3	2	2	3	13	LA	51	LD
22	2	2	3	2	2	2	2	15	LA	2	2	2	3	2	3	2	2	18	LA	2	2	3	3	2	12	LA	45	LA
23	3	2	3	3	2	2	3	18	LA	3	2	2	2	3	2	2	3	19	LA	2	3	2	3	3	13	LA	50	LA
24	2	2	2	2	3	2	2	15	LA	2	2	2	3	2	3	2	2	18	LA	2	3	2	2	1	10	EP	43	LA

CERTIFICADO DE PRACTICA EXPERIMENTAL

El que suscribe,

La Señora Marleny Abigail DOMINGUEZ LOZADA Directora de la Institución Educativa Inicial N° 231 del distrito de San Marcos, provincia de Huari departamento de Ancash

CERTIFICA:

Que, Lila Isabel HUAMAN RIVERA identificada con DNI: 32299165, estudiante de la facultad de Educación y Humanidades de la especialidad de Educación Inicial de la UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE (ULADECH), y con código universitario:1207141003, ha realizado sus Prácticas de Investigación Pre Profesionales con mi representada, desde el 22 de marzo hasta el 04 de junio del 2018, en la sección "Maripositas" de 05 años a cargo de la Profesora de Aula Clelia Melina MARQUEZ CASTILLO. Durante su permanencia en nuestra Institución, la Practicante ha demostrado capacidad, puntualidad, responsabilidad y colaboración en el desempeño de sus funciones.

Se expide el presente certificado a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

San Marcos, 06 de junio del 2018

Atentamente,


MINISTERIO DE EDUCACION
UNIDAD DE GESTION LOCAL HUARI
Prof. Marleny A. Dominguez Lozada
C.M. 32298811
DIRECTORA (E)

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : INICIAL N° 231 DE SAN MARCOS, HUARI
1.2. Nivel Educativo : Inicial
1.3. Edad : 05 años Sección: Maripositas
1.4. Área Curricular : Personal Social.
1.5. Tema : Jugamos a la mata gente.
1.6. Duración : 45 minutos
1.7. Fecha : 22 de marzo del 2018
1.8. Nombre de la investigadora : Lila Isabel HUAMÁN RIVERA

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de rodar la pelota en todas las direcciones utilizando ambas manos con libertad y espontaneidad.

2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
. PRACTICA ACTIVIDADES FÍSICAS Y HÁBITOS SALUDABLES	Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte. Utiliza las nuevas tecnologías	- Lanza la pelota y trata de que golpee distintas partes de su cuerpo

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
	- Escuchamos la canción sobre mi cuerpo se mueve	Canción	15 Minutos
INICIO	Se interroga: - ¿de qué trato la canción? ¿Qué partes del cuerpo movimos? - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: - ¿Qué parte de nuestro cuerpo sirven para llevarnos la comida a la boca, para saludar y tomar las cosas?		

<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explicara antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas en el juego. Después de tomar los acuerdos. La docente forma dos grupos. - De las cuales ellos elegirán de cada grupo a un representate quien será el que tire la pelota del otro equipo. Luego los dos grupos pasarán al centro y los representantes a los extremos los representantes de cada equipo deberán tirar la pelota a los niños que están en el centro, utilizando las dos manos , gana el equipo que tiene más jugadores que no fueron tocados por la pelota en el centro 	<p>PELOTA</p>	<p>20 Minutos</p>
<p>SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo. <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición.</p> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos? 	<p>Ficha.</p>	<p>10 Minutos</p>



MELIRA M. MÁRQUEZ CASTILLO
 PROFESORA - EDUC. INICIAL

LISTA DE COTEJO

I. DATOS GENERALES:

1.1. UGEL: Huari

Lugar: San Marcos

1.2. Institución Educativa: N° 231 De San Marcos

1.3. Edad: 05 AÑOS Sección: Maripositas Fecha: 22 de marzo del 2018

II. OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de rodar la pelota en todas las direcciones utilizando ambas manos con libertad y espontaneidad.

III. CONTENIDO

Estudiantes	. Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte. Utiliza las nuevas tecnologías		Participa activamente en juegos, y juegos al aire libre e identifica sentimientos positivos asociados con la realización de la actividad física		Lanza la pelota y trata de que golpee distintas partes de su cuerpo		Promedio
	si	no	si	no	si	no	
ALDORADIN CASTRO ARLETH DAYANNA							
ALMONACID UGARTE ANGELO JOEL							
ANAYA CASTILLO AZAEL ANTONIO							
AQUINO GARAY GAEL LEANDRO							
ASENCIOS ROSALES GRISELL DANIELA							
BAUTISTA ROSALES ROSELIA JIMENA							
BELLO ALBORNOZ HENYEL WILIAM							
BILLOTA LEON VANNIA BEATRIZ							
CALERO TICLO YANDY JOHANY							
CHAVEZ SALAZAR YULIANA SHAYLA							
DOMÍNGUEZ GONZALES MHAYLY K.							
ESPINOZA MEJIA ANALY KATERINE							
GARAY CAVALCANTI NAIDHELYN INDIRA							
GUERRA ARAUJO CECILIA NALIBETH							
JIMENEZ VALENZUELA JAHIR LIAM							
LLANOS DOMINGUEZ HANSLI YAMILE							
MEJIA ALBORNOZ LEUNEL ALEXANDER							
QUIJANO CASTRO BRAYAN							
SALAZAR ESPINOZA JHARITZA HADIELA							
SALAZAR HUAMAN THIAGO ERICK							
SANTILLAN BRISO DANILY YORDY							
UGARTE VERAMENDI ANGELA IRIS							
VALENZUELA ALZAMORA SAIT YUNIOR							
VERAMENDI PEÑA YANDER JHONATAN							
TOTAL							

IV. OBSERVACIONES.

.....


MELINA M. MARQUEZ CASTILLO
 PROFESORA - EDUC. INICIAL

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : INICIAL N° 231 DE SAN MARCOS, HUARI
1.2. Nivel Educativo : Inicial
1.3. Edad : 05 años Sección: Maripositas
1.4. Área Curricular : Personal Social.
1.5. Tema : Mundo.
1.6. Duración : 45 minutos
1.7. Fecha : 28 de marzo del 2018
1.8. Nombre de la investigadora : **Lila Isabel HUAMÁN RIVERA**

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de Colocar entre los tobillos la pelota y salta hacia adelante y atrás con libertad y espontaneidad.

2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
. PRACTICA ACTIVIDADES FÍSICAS Y HÁBITOS SALUDABLES	Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte. Utiliza las nuevas tecnologías	- Lanza libremente con una mano y coge con las dos manos

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
	-la docente dibuja el mundo conformado por diez en el piso.	Tiza,	15 Minutos
INICIO	Se interroga: - ¿Qué juego es el que está en el piso? - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: - ¿conocen el juego del mundo? ¿cómo se juega?	Preguntas	

<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explicara antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas en el juego. Después de tomar los acuerdos. La docente forma dos grupos. - Con una tiza blanca y sobre el suelo se dibujan cuadrados y se enumeran del uno al diez. - Luego, cada participante deberá coger una piedra y tirarla sobre cada casilla; deberá completar el casillero saltando con una sola pierna por cada número hasta llegar donde está la piedra, y así sucesivamente. - Si la piedra no cae dentro de las casillas correspondientes pierde su turno y le toca al siguiente. - El Ganador será el primero en llegar al Número Diez. 	<p>Tizas Piedras de colores</p>	<p>20 Minutos</p>
<p>SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo. <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición.</p> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos? 	<p>Ficha.</p>	<p>10 Minutos</p>



 MELIRA E. MARQUEZ CASTILLO
 PROFESORA - EDUC. INICIAL

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : INICIAL N° 231 DE SAN MARCOS, HUARI
1.2. Nivel Educativo : Inicial
1.3. Edad : 05 años Sección: Maripositas
1.4. Área Curricular : Personal Social.
1.5. Tema : La gallinita ciega
1.6. Duración : 45 minutos
1.7. Fecha : 04 de abril del 2018
1.8. Nombre de la investigadora : **Lila Isabel HUAMÁN RIVERA**

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de desplazarse haciendo diferentes tipos de figuras con el bastón. Con libertad y espontaneidad.

2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
. PRACTICA ACTIVIDADES FÍSICAS Y HÁBITOS SALUDABLES	Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte. Utiliza las nuevas tecnologías	- Se desliza haciendo diferentes tipos de figuras con el bastón.

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
	-la docente pone la música y los niños bailan al compás del sonido	musica	15 Minutos
INICIO	Se interroga: - ¿les gusto la canción? ¿Cómo se sintieron? - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: - ¿conocen el juego de la gallinita ciega? ¿cómo se juega?	Preguntas	

<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explicara antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas en el juego. Después de tomar los acuerdos. La docente forma dos grupos. - Los participantes sortean para ver quien comienza, éste tendrá que taparse los ojos con la prenda y dar vueltas sobre sí mismo. - Cantando la siguiente canción: ‘Gallinita ciega que se te ha perdido una aguja y un dedal date la vuelta y lo encontrarás’. - Una vez terminada la canción, el niño que tiene tapado los ojos tendrá que encontrar a los demás. 	<p>Tizas Piedras de colores</p>	<p>20 Minutos</p>
<p>SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo. <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición.</p> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos? 	<p>Ficha.</p>	<p>10 Minutos</p>



 MELINA C. MÁRQUEZ CASTILLO
 PROFESORA - EDUC. INICIAL

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : INICIAL N° 231 DE SAN MARCOS, HUARI
1.2. Nivel Educativo : Inicial
1.3. Edad : 05 años
1.4. Área Curricular : Personal Social.
1.5. Tema : El ratón y el gato
1.6. Duración : 45 minutos
1.7. Fecha : 10 de abril del 2018
1.8. Nombre de la investigadora : Lila Isabel HUAMÁN RIVERA

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces Camina y gira el aro con los dos brazos, escuchando la voz de sus compañeros con libertad y espontaneidad.

2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
. PRACTICA ACTIVIDADES FÍSICAS Y HÁBITOS SALUDABLES	Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte. Utiliza las nuevas tecnologías	- Camina y gira escuchando la voz de sus compañeros.

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
	- Escuchamos la canción sobre el gato y el ratón.	Canción	15 Minutos
INICIO	Se interroga: - ¿de qué trata la canción? ¿Quiénes eran los personajes? - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: - ¿conocen el juego del gato y el ratón? ¿Cómo se juega?	Vendas	

<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explicara antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas en el juego. Después de tomar los acuerdos. <p>Se eligen el “ratón” y el “gato”. El resto se cogen de las manos y forman un corro. El ratón, dentro del círculo, sale corriendo del círculo, pasando entre dos jugadores.</p> <p>Después entra el gato y dice : “¿por dónde salió el ratón?”. Los del corro contestan “por la puerta” y señalan por donde salió el ratón.</p> <p>Por esa puerta sale el gato persiguiendo al ratón, pasando por todas las puertas por las que éste pasa. Si el gato pilla al ratón, se cambian los papeles entre sí.</p>	<p>canción</p>	<p>20 Minutos</p>
<p>SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo. <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición.</p> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos? 	<p>Ficha.</p>	<p>10 Minutos</p>



 MELIRA MÁRQUEZ CASTILLO
 PROFESORA - EDUC. INICIAL

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : INICIAL N° 231 DE SAN MARCOS, HUARI
1.2. Nivel Educativo : Inicial
1.3. Edad : 05 años Sección: Maripositas
1.4. Área Curricular : Personal Social.
1.5. Tema : Pilla pilla
1.6. Duración : 45 minutos
1.7. Fecha : 18 de abril del 2018
1.8. Nombre de la investigadora : Lila Isabel HUAMÁN RIVERA

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de Correr libremente con espontaneidad.

2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
. PRACTICA ACTIVIDADES FÍSICAS Y HÁBITOS SALUDABLES	Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte. Utiliza las nuevas tecnologías	- . Corre libremente entre los aros

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
	- Escuchamos la canción sobre la yenca.	Canción	15 Minutos
INICIO	Se interroga: - ¿de qué trato la canción? ¿Cómo nos movimos? - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: - ¿conocen el juego del pilla pilla? ¿Cómo se juega?	Vendas	

<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explicara antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas en el juego. Después de tomar los acuerdos. - Una vez que se sabe quién es el que se la queda, el resto de jugadores salen corriendo y el que se la queda deberá tocar a uno de ellos. Cuando lo hace, tiene que decirle en voz alta “Tula”, “tu la llevas”, “la llevas” o “pillao”. <p>El jugador tocado pasa a ser el que se la queda y deberá pillar a otro jugador.</p> <p>El juego concluye cuando todos los jugadores están cansados</p>	<p>canción</p>	<p>20 Minutos</p>
<p>SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo. Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición. <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos? 	<p>Ficha.</p>	<p>10 Minutos</p>



MELIRA C. MÁRQUEZ CASTILLO
 PROFESORA - EDUC. INICIAL

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : INICIAL N° 231 DE SAN MARCOS, HUARI
1.2. Nivel Educativo : Inicial
1.3. Edad : 05 años Sección: Maripositas
1.4. Área Curricular : Personal Social.
1.5. Tema : El aro
1.6. Duración : 45 minutos
1.7. Fecha : 02 de Mayo del 2018
1.8. Nombre de la investigadora : Lila Isabel HUAMÁN RIVERA

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

Al finalizar la sesión los niños y las niñas serán capaces de correr libremente entre los aros.

2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
. PRACTICA ACTIVIDADES FÍSICAS Y HÁBITOS SALUDABLES	- Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas.	Corre libremente entre los aros

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
	- Escuchamos la canción sobre las figuras geométricas..	Canción	15 Minutos
INICIO	Se interroga: - ¿de qué trato la canción? ¿Cómo nos movimos? - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: - ¿conocen el juego del aro? ¿Cómo se juega?		

<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explicara antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas en el juego. Después de tomar los acuerdos. - Consiste en hacer rodar por el suelo un aro ayudándose de una vara de metal llamada guía, la cual en uno de sus extremos tiene forma de arco con la que sujeta dicho aro. - Tras trazar un recorrido se pueden hacer carreras para ver quién rueda más deprisa el aro y también quién es capaz de hacerlo rodar durante más tiempo sin que se caiga. 	<p>Aro o ula ula.</p>	<p>20 Minutos</p>
<p>SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo. <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición.</p> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos? 	<p>Ficha.</p>	<p>10 Minutos</p>


 MELIRA C. MÁRQUEZ CASTILLO
 PROFESORA - EDUC. INICIAL

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : INICIAL N° 231 DE SAN MARCOS, HUARI
1.2. Nivel Educativo : Inicial
1.3. Edad : 05 años Sección: Maripositas
1.4. Área Curricular : Personal Social.
1.5. Tema : De esquina a esquina
1.6. Duración : 45 minutos
1.7 Fecha : 16 de mayo del 2018
1.8. Nombre de la investigadora : Lila Isabel HUAMÁN RIVERA

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

Al finalizar la sesión los niños y las niñas serán capaces de correr libremente y realizar la técnica de dactilo pintura al interpretar su recorrido.

2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
. PRACTICA ACTIVIDADES FÍSICAS Y HÁBITOS SALUDABLES	- Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas.	Realiza la técnica de dactilo pintura sobre una figura representando su recorrido.

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
	- Escuchamos la canción sobre las figuras geométricas.	Canción	15 Minutos
INICIO	Se interroga: - ¿de qué trato la canción? ¿Cómo nos movimos? - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: - ¿conocen el juego de esquina a esquina? ¿Cómo se juega?		

<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explicara antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas en el juego. Después de tomar los acuerdos. - El juego comienza. - Uno de los participantes se queda en el centro de las cuatro esquinas designadas, mientras el resto ocupa una esquina cada uno. - En lugar de esquinas se pueden utilizar árboles, farolas, o simples piedras para delimitar el campo de juego. - A la orden de uno o de todos los participantes, se intercambian las esquinas, muy rápidamente, para intentar así que quien se encuentra en el centro no consiga quitar “su” esquina a nadie. - Si lo consigue, pasa al centro el participante que se ha quedado sin ella. 		<p>20 Minutos</p>
<p>SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas dibujan el juego y decoran el recorrido y desplazamiento utilizando el dactilo pintura. • La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo. <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición.</p> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos? 	<p>Ficha. Hojas temperas</p>	<p>10 Minutos</p>



 MELIRA E. MÁRQUEZ CASTILLO
 PROFESORA - EDUC. INICIAL

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : INICIAL N° 231 DE SAN MARCOS, HUARI
1.2. Nivel Educativo : Inicial
1.3. Edad : 05 años Sección: Maripositas.
1.4. Área Curricular : Personal Social.
1.5. Tema : Carrera de sacos
1.6. Duración : 45 minutos
1.7. Fecha : 22 de mayo del 2018
1.8. Nombre de la investigadora : Lila Isabel HUAMÁN RIVERA

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

Al finalizar la sesión los niños y las niñas serán capaces saltar hacia adelante y atrás.

2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
. PRACTICA ACTIVIDADES FÍSICAS Y HÁBITOS SALUDABLES	- Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas.	Coloca entre los tobillos y salta hacia adelante y atrás.

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
	- Escuchamos la canción sobre saltan los conejitos	Canción	15 Minutos
INICIO	Se interroga: - ¿de qué trata la canción? ¿Cómo saltan los conejitos? - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: - ¿se puede saltar hacia adelante y hacia atrás? ¿conocen el juego de los costales? ¿Cómo se juega?	preguntas	

<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explicara antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas en el juego. Después de tomar los acuerdos. - El juego comienza. - Se forman dos grupos y cada uno tendrá diferentes costales - Las cuales los niños y niñas saltaran con los costales hasta llegar a un punto - También pueden saltar hacia adelante y atrás. - Los niños tendrán que sortear diferentes obstáculos sin caer. - Gana el grupo que llega primero al punto de partida. 	<p>Costales Conos</p>	<p>20 Minutos</p>
<p>SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas dibujan el juego y decoran el recorrido y desplazamiento utilizando el embolillado. • La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo. <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición.</p> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos? 	<p>Ficha. Hojas temperas</p>	<p>10 Minutos</p>



MELIRA E. MÁRQUEZ CASTILLO
 PROFESORA - EDUC. INICIAL

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : INICIAL N° 231 DE SAN MARCOS, HUARI
1.2. Nivel Educativo : Inicial
1.3. Edad : 05 años Sección: Maripositas
1.4. Área Curricular : Personal Social.
1.5. Tema : jugamos a embolillar
1.6. Duración : 45 minutos
1.7. Fecha : 28 de mayo del 2018
1.8. Nombre de la investigadora : Lila Isabel HUAMÁN RIVERA

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

Al finalizar la sesión los niños y las niñas serán capaces de representar su recorrido en el juego y decorarlo embolillando.

2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
. PRACTICA ACTIVIDADES FÍSICAS Y HÁBITOS SALUDABLES	- Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas.	Realiza la técnica del embolillado para representar su recorrido.

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
	- La docente y los niños salen al parque y dibujan en el suelo un laberinto.	Tizas	15 Minutos
INICIO	Se interroga: - ¿Qué pintamos sobre el suelo? ¿Qué formas tiene el laberinto? - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: - ¿conocen el juego de el laberinto? ¿Cómo se juega?		

<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explicara antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas en el juego. Después de tomar los acuerdos. - Los niños pintan en el suelo una laberinto para los cuales hallaran diferentes formas de recorrer y llegar a la meta pueden recorren el laberinto utilizando aros, pelotas etc. 	<p>Pelotas aros</p>	<p>20 Minutos</p>
<p>SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas dibujan el juego y decoran el recorrido y desplazamiento utilizando el embolillado. • La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo. <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición.</p> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos? 	<p>Ficha. Hojas Papel crepe</p>	<p>10 Minutos</p>



 MELIRA E. MÁRQUEZ CASTILLO
 PROFESORA - EDUC. INICIAL

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : INICIAL N° 231 DE SAN MARCOS, HUARI
1.2. Nivel Educativo : Inicial
1.3. Edad : 05 años Sección: Maripositas
1.4. Área Curricular : Personal Social.
1.5. Tema : Jugamos a rodar la pelota
1.6. Duración : 45 minutos
1.7. Fecha : 04 de junio del 2018
1.7. Nombre de la investigadora : Lila Isabel HUAMÁN RIVERA

II. COMPONENTE DIDÁCTICO

2.1. Objetivo

Al finalizar la sesión los niños y las niñas serán capaces de Rodar la pelota en todas las direcciones con una y otra mano.

2.2. Contenido

Conocimiento	Capacidades	Actitudes
. PRACTICA ACTIVIDADES FÍSICAS Y HÁBITOS SALUDABLES	- Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas.	Realiza rodamientos con la pelota utilizando las direcciones con una y otra mano.

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
	- Los niños y niñas bailan la canción de cuando un cristiano baila.	Canción	15 Minutos
INICIO	Se interroga: - ¿de qué trato la canción? ¿Cómo nos movimos? - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: - ¿conocen el juego de kiwi? ¿Cómo se juega? ¿con que materiales se juega?		

<p>PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explicara antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas en el juego. Después de tomar los acuerdos. - El juego comienza. - Se conforman dos grupos de 5 personas - El primer equipo escogerá un representante para que eche a rodar la pelota y tumbe los tarros para esto habrán reglas que respetar se darán oportunidades para tirar el balón, al momento de tirar los tarros el grupo A tendrá que correr y el grupo B (que es el grupo contrario) cogerá el balón y lo harán que topen tirándolo, Aquel que sea tocado con el balón ya no deberá jugar a menos que armen la torre de latas. 	<p>Tarros 1 pelota</p>	<p>20 Minutos</p>
<p>SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo. <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición.</p> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos? 	<p>Ficha. Hojas</p>	<p>10 Minutos</p>



 MELIRA C. MÁRQUEZ CASTILLO
 PROFESORA - EDUC. INICIAL

FOTOS



NIÑAS JUGANDO CON EL ARO



NIÑOS JUGANDO CON EL ARO



JUGANDO CON LOS EMBOLILLADOS



JUGANDO LA GALLINITA CIEGA



JUGANDO EL RATON Y EL GATO



JUGANDO MATAGENTE



JUGANDO A LOS ENCOSTALADOS



JUGANDO EL MUNDO

