



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**APLICACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES COMO
ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR EL
DESARROLLO PSICOMOTRIZ, CON LOS NIÑOS Y
NIÑAS DE 05 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL N° 073 “ESTRELLITA DE BELEN”, REGIÓN
TUMBES, 2018**

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

AUTORA

HERRERA PINZÓN, ROSA NELLY

ORCID: 0000-0002-8319-0115

ASESORA

ALAMA ZARATE, ERIKA LEONOR

ORCID: 0000-0002-9392-7520

TUMBES – PERÚ

2019

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Herrera Pinzón, Rosa Nelly

ORCID: 0000-0002-8319-0115

Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote, Estudiante De
Pregrado, Tumbes, Perú

ASESORA

Alama Zarate, Erika Leonor

ORCID: 0000-0002-9392-7520

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad De
Educación Y Humanidades, Escuela Profesional De Educación
Tumbes, Perú

JURADO

Sunción Ynfante, Saúl

ORCID: 0000-0002-4938-635X

Guevara Zarate, Milagros de Guadalupe

ORCID: 0000-0002-5908-3520

Arrunátegui Salazar, Miryan Mireya

ORCID: 0000-0001-7135-8868

JURADO EVALUADOR Y ASESORA

**DR. SUNCIÓN YNFAnte, SAUL
PRESIDENTE**

**DRA. GUEVARA ZARATE, MILAGROS DE GUADALUPE
SECRETARIA**

**DRA. ARRUNATEGUI SALAZAR, MIRYAN MIREYA
MIEMBRO**

**DRA. ALAMA ZARATE, ERIKA LEONOR
ASESORA**

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios el creador de todas las cosas, el que me ha dado fortaleza para continuar cuando he estado a punto de caer, con ello, con toda la humildad de mi corazón que puede emanar.

Un agradecimiento especial a la asesora de la asignatura de tesis por su dedicación, orientación y apoyo en el desarrollo de esta investigación.

A la Universidad que me dio la bienvenida al mundo cognitivo, las oportunidades que me ha brindado son incomparables retos y antes de esto ni pensaba que fuera posible que algún día me tocara con una de ellas.

Rosa

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mi Madre que está en el cielo, y que supo formarme mientras estuvo en vida, y a mi Papá que con tanto amor me crio con buenos hábitos y valores, lo cual me ha ayudado a salir adelante en los momentos más difíciles.

A mi esposo Jorge que siempre ha estado junto a mí, brindándome su apoyo, muchas veces poniéndose en el papel de padre y a mis queridos y adorados hijos que me han comprendido en la difícil decisión que tome, de seguir estudiando en esta etapa de mi vida, apoyándome con ánimo y fuerza para seguir a delante. Los amo Leonardo, Alejandra, Andrea y Emanuel.

Rosa

RESUMEN

La presente investigación tuvo como propósito determinar la influencia de juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz, con los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 073 “Estrellita de Belén”, Región Tumbes, 2018. La metodología implementada se inicia con el análisis de la realidad, referente al desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 05 años. El tipo de estudio es cuantitativa, con un diseño de investigación preexperimental con pre test y post test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 21 niños y niñas de 05 años de edad de Educación Inicial. Además se utilizó la prueba estadística de wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. La población muestral con 21 estudiantes de 05 años fue sometida En inicio a una lista de cotejo de 17 ítem para medir el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas, posteriormente plasmada en un pre test, el cual demostró que el 52.38 % de los niños y niñas obtuvo un logro B en el desarrollo psicomotriz, el 3.17 % obtuvo C. A partir de estos resultados se aplicaron las 15 sesiones de aprendizaje, en la que se aplicó principalmente los juegos tradicionales como estrategia didáctica, se empleó el post test, cuyos resultados obtenidos demostraron que el: 92.06 % una calificación A (logro previsto), con los resultados obtenidos se concluye la aceptación de la hipótesis de la investigación que sustenta la aplicación basada en los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo psicomotriz, así mismo se concluye de la tabla 8 que el valor de Z es $-4,035b$ y de $P = + 0,000$ por lo que se rechaza el pre test por tener el valor negativo.

Palabras Claves: Juegos Tradicionales – Estrategia – Didáctica- Psicomotricidad

ABSTRACT

The purpose of this research was to determine the influence of traditional games as a didactic strategy to improve psychomotor development, with boys and girls of 05 years of the initial educational institution N ° 073 "Estrellita de Belen", Tumbes Region, 2018. The methodology implemented begins with the analysis of reality, referring to the psychomotor development of boys and girls of 05 years. The type of study is quantitative, with an experimental research design with pre-test and post-test to a single group. We worked with a sample population of 21 boys and girls of 05 years of age of Initial Education. In addition, the Wilcoxon statistical test was used to verify the hypothesis of the investigation. The sample population with 21 students of 05 years was submitted to a checklist of 17 items in order to measure the psychomotor development in the children, later reflected in a pre-test, which showed that 52.38 % of the children and girls obtained an achievement B in psychomotor development, 3.17 % obtained C. From these results were applied the 15 sessions of learning, which was mainly applied traditional games as a teaching strategy, the post test was used, whose results obtained showed that: 92.06 % a grade A (expected accomplishment), with the results obtained, the acceptance of the hypothesis of the research that supports the application based on traditional games as a didactic strategy for psychomotor development is concluded, likewise it is concluded from table 8 that the value of Z is - 4.035b and P = + 0.000, so the pretest is rejected because it has the negative value.

Key words: *Traditional Games - Strategy - Didactic - Psychomotricity*

CONTENIDO

1. TÍTULO.....	i
2. EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y DE ASESOR	iii
4. HOJA DE AGRADECIMIENTO.....	iv
5. DEDICATORIA.....	v
6. RESUMEN.....	vi
7. ABSTRACT.....	vii
8. INDICE DEL CONTENIDO.....	viii
9. ÍNDICE DE TABLAS.....	x
10. ÍNDICE DE GRAFICOS.....	xi
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	7
2.1 Antecedentes.....	7
2.1.1 Antecedentes Internacionales.....	7
2.1.2 Antecedentes Nacionales.....	10
2.1.3 Antecedentes Locales.....	12
2.2 Bases teóricas.....	14
2.2.1 Teorías que fundamentan el estudio.	14
2.2.1.1 Los juegos tradicionales como estrategia.....	17
2.2.1.2 Los juegos tradicionales.....	18
2.2.1.3 Principios que fundamentan los juegos tradicionales.....	20
2.2.1.4 Importancia de los juegos tradicionales.....	21

2.2.1.5 Elementos para el desarrollo de los juegos tradicionales.....	24
2.2.1.6 Funciones que cumplen los juegos tradicionales.....	24
2.2.1.7 Dimensiones de los juegos tradicionales.....	25
2.2.1.8 Tipos de los juegos tradicionales en la comunidad.....	27
2.2.2 Estrategias Didácticas.....	29
2.2.3 Desarrollo Psicomotriz.....	29
2.2.3.1 Concepto del desarrollo psicomotriz.....	29
2.2.3.2 El desarrollo psicomotriz en los niños.....	31
2.2.3.3 Teorías que fundamentan el desarrollo psicomotriz.....	31
2.2.3.4 Características principales del desarrollo psicomotriz.....	33
2.2.3.5 Importancia del desarrollo psicomotriz.....	35
2.2.3.6 Dimensiones del desarrollo psicomotriz.....	36
2.2.3.7 Tipos de desarrollos psicomotrices.....	39
2.2.3.8 Base conceptual.....	41
III. HIPÓTESIS.....	42
3.1 Hipótesis General.....	42
3.2 Hipótesis Específicas.....	42
IV. METODOLOGÍA.....	43
4.1 Diseño de la investigación.	43
4.2 Población y muestra	43
4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	45
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	48
4.5 Plan de análisis.....	49
4.6 Matriz de consistencia.....	50

4.7 Principios éticos.....	53
V. RESULTADOS	54
5.1 Resultados	54
5.2 Análisis de resultados.....	57
VI. CONCLUSIONES.....	61
Aspectos Complementarios.....	63
Referencias Bibliográficas.....	70
Anexos.....	76
Anexo 01 Lista de Cotejo.....	77
Anexo 02 Prueba Piloto.....	78
Anexo 03 Sesiones de Aprendizaje.....	79
Anexo 04 Programa Pedagógica.....	124
Anexo 05 Nomina de Matricula.....	128
Anexo 06 Evidencias.....	129
Anexo 07 Base de Datos.....	136
Anexo 08 Hoja de Similitud.....	138
Anexo 09 Oficio.....	139

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	
Población y muestra.....	44
Tabla 2	
Matriz de Operacionalización.....	46
Tabla 3	

Escala de calificación.....	49
Tabla 4	
Matriz de consistencia.....	50
Tabla 5	
Resultados de la pre test.....	54
Tabla 6	
Resultado de la post test.....	55
Tabla 7	
Prueba de wilcoxon.....	56
Tabla 8	
Estadístico de prueba.....	56

ÍNDICE DE GRAFICOS

Grafico 1	
Resultados del pre test.....	54
Grafico 2	
Resultados del post test.....	55

I. INTRODUCCIÓN

La tesis realizada como parte de la culminación del estudio profesional con la finalidad de recibir el título profesional tiene por título, “Aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz, con los niños y niñas de 05 años de la I.E.I. N° 073 Estrellita de Belén, Región Tumbes, 2018”, es de tipo Cuantitativa, con un nivel aplicativo y el diseño preexperimental, aplicado a una población muestral de 21 niños y niñas de la sección Azul de la Institución Educativa N° 073 “Estrellita de Belén”, la cual tiene 04 aulas con niños y niñas de 5 años de edad; fue creada el 20 de Abril de 1988, su plana docente está constituida por cuatro (04) docentes, dos (02) auxiliares y dos (02) trabajadores administrativos, su actual Directora es la profesora. Mg. Dimía Jiménez Lazo.

En la primera infancia el niño conoce el mundo a través del juego con su cuerpo, siendo este un vínculo de comunicación, de su historia afectiva, de sus vivencias y relaciones. Conforme avanza el tiempo el infante, pasa hacer un niño activo, convirtiéndose el juego en un instrumento metodológico ofreciéndonos información sobre su desarrollo madurativo, por eso es contribuir el mejoramiento de la calidad educativa de los niños y niñas en edad escolar por lo mismo establece como una 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.

El presente trabajo investigativo se enmarca en una **metodología** pre-experimental que son estudios con la variable dependiente e independiente, lo que hace observar fenómenos tal como se da en un contexto, donde se utiliza la lista de cotejo para evidenciar los cambios en los estudiantes.

La importancia de la investigación radica en buscar que el desarrollo psicomotriz sea trabajado ya que es muy importante que los niños y niñas tengan un desarrollo a través de juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz, motivo por el cual los docentes deben usar estrategias u otros procesos de acuerdo a su realidad, para ser aplicados con los niños y niñas.

En esta investigación se aplicó los juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz, para que los niños en este proceso de aprendizaje les ayude a conocerse a sí mismo, a enfrentar sus miedos, hacer volar su imaginación por tratar de descubrir sus incógnitas que se le presentan durante su proceso de educación, favorece a los infantes a demostrar sus habilidades y capacidades que tienen para enfrentarse al mundo que los rodea.

Ante esta **problemática**, surge la necesidad de plantearse la siguiente interrogante: ¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejoran el desarrollo Psicomotriz con los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 073 “Estrellita de Belén”, Región Tumbes, 2018?

Para dar respuesta a esta interrogante se planteó como **objetivo general**: demostrar la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica para

mejorar el desarrollo psicomotriz, con los niños y niñas de 05 años en la Institución Educativa Inicial N° 073 “Estrellita de Belén”, Región Tumbes, 2018.

Para poder alcanzar este objetivo general, se consideraron los siguientes **objetivos específicos**: Determinar la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz, en la **dimensión cognitiva** con los niños y niñas de 05 años de la I.E.I Inicial N° 073 “Estrellita de Belén”, Región Tumbes, 2018; Detallar la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz, en la **dimensión motriz**, con los niños y niñas de 05 años de la I.E.I N° 073 “Estrellita de Belén”, Región Tumbes, 2018; Analizar la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz, en la **dimensión afectiva**. Con los niños y niñas de 05 años de la I.E.I N° 073 “Estrellita de Belén”, Región Tumbes, 2018”.

Que según su **caracterización**, la investigación presenta a. Suarez (2016) Es de gran importancia implementar los juegos tradicionales en los niños porque así ellos conocerán acerca de su cultura y de los juegos que entretenían a sus abuelos y padres en el tiempo libre. En donde ellos ahora pueden ser partícipes reconstruyendo variables que les ayuden a su aprendizaje. Los juegos tradicionales cumplen una función y un gusto especial en cada niño despertara en ellos la creatividad, el estar activos mediante las actividades físicas que cada uno de estos juegos requiere como el saltar, correr, tener equilibrio, fuerza puntería, precisión, retentiva, o memoria. Para Gallahue (2015) Habilidades motrices básicas (2-7 años): Conjunto de movimientos voluntarios inherentes a la naturaleza humana, los que son carentes en relación a niveles más complejos y específicos de actividades motoras; podemos

mencionar entre estas habilidades básicas al caminar, correr, saltar, lanzar con puntería, entre otras. Planteando en el desarrollo motor parte de una metodología en el estudio del desarrollo.

La presente investigación se **justifica**, en indagar, perfeccionar los mecanismos cognitivos y motrices con los niños y niñas, mediante situaciones de búsqueda de las propias posibilidades corporales y de resolución de problemas motrices. Fundamentándose en 03 ámbitos: En lo **teórico**, se recopilaran y procesaran y sistematizaran los fundamentos teóricos más recientes y actualizados sobre la aplicación de enfoques significativos para promover la mejora de la calidad psicomotriz de los niños, en lo **metodológico**, La ejecución de este estudio de investigación ayudara a verificar la efectividad de las estrategias del enfoque significativo centrado en el desarrollo psicomotriz de los niños, en lo **práctico**, la investigación tendrá un impacto directo en el desempeño del profesor como en actividad de los desarrollos psicomotrices de los niños. De tal manera que deben seguir lo sugerido como secuencia didáctica. 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. Según Zapata (1990) afirma que el juego no exige esfuerzo, pero algunos pueden requerir más energía de la necesaria para realizar sus acciones cotidianas. El juego y las acciones que este conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social. Por otra parte, además de los objetivos afectivos y sociales ya nombrados, también están los cognoscitivos y motores porque solo mediante el dominio de habilidades sociales, cognoscitivas, motrices y afectivas es posible lograr la capacidad de jugar.

Cuenta con un grupo de control, los sujetos que han sido asignados al azar entre los grupos, como principales resultados es importante saber que las variables o variables se desean probar y medir. Por ello luego de la aplicación de las técnicas e instrumentos de evaluación, se pudo conocer el nivel de logro en el que se encontraban los niños y niñas del aula de 05 años de la I.E.I. N°073 “Estrellita de Belén”, para lo cual se aplicó la lista de cotejo como instrumento de evaluación o pre test, demostrándose que los niños y niñas de 05 años en lo que corresponde a la **Dimensión cognitiva** el 9.52 % se encuentra con un logro en inicio, el 57.14 % en proceso y el 33.33 % con logro previsto, así mismo en lo corresponde a la **Dimensión motriz**, el 47.62% en proceso y el 52.38 % con logro en previsto; en la **Dimensión afectiva**, el 52.38 % en Proceso y el 47.62 % con logro en previsto es decir, según se señala en el Diseño Curricular Nacional, el nivel logro e Inicio se presenta cuando el estudiante muestra un progreso mínimo y evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente. Con estos resultados se demuestra pues que los niños y niñas del aula de 05 años tienen un bajo logro de aprendizaje de acuerdo al nivel del desarrollo Psicomotriz. Para superar las dificultades detectadas en el diagnóstico (pre test), se ejecutaron 15 sesiones de aprendizaje con el fin de lograr mejorar el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 05 años, posteriormente se aplicó el post test para obtener los resultados de las 15 sesiones de clase del programa de intervención del docente; los datos obtenidos fueron promediados obteniendo que el 92.06 % de los niños y niñas obtuvieron una calificación superior A (logro previsto), el 6.35 % (en proceso), y el 1.59 % obtuvo una calificación promedio de C (en inicio). A través de los **resultados** obtenidos se

ha podido evidenciar que los niños y niñas aprenden a través del juego, pues este se constituye en una herramienta pedagógica que responde a las necesidades e intereses de los niños y niñas porque logra en ellos ampliar su expresión corporal, mayor desenvolvimiento, concentración y agilidad mental, mejora su equilibrio y su flexibilidad. Se **concluye** que la aplicación de juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo psicomotriz, con los niños y niñas de 05 años de la I.E.I. N° 073 “Estrellita de Belén”.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1 Antecedentes

Se presentan algunos estudios relacionados con la eficacia actividad de los juegos tradicionales, tanto a nivel internacional como nacional, Además, se mencionan teorías, sobre el desarrollo y habilidades de la primera infancia, que sirven como soporte teórico con el tema de la investigación.

2.1.1 En el nivel Internacional.

Guerrero (2015) Ecuador, en su tesis denominada, “Juegos Tradicionales”, son el espacio de libertad a través de la cual se explora, experimenta y se establecen nuevas relaciones vínculos entre objetos, personas y el mundo en general, creando incontables posibilidades de aprendizaje, más a un hablar del juego tradicional. Por lo que el presente estudio investigativo es el producto de un amplio trabajo de investigación dirigido a docentes y estudiantes de educación general básica , de la escuela Jorge Delgado Cabrera, del cantón Huanboya de la provincia Morona Santiago, y contiene un sin número de juegos tradicionales con el objetivo de contribuir a desarrollar las distintas áreas de la psicomotricidad a través de práctica, así como también ayudaran a fortalecer valores, facilitando la integración con su entorno y mantener las raíces vivas de los juegos ancestrales. En cada juego se dan pautas de organización espacio, reglas, material a utilizarse y desarrollo, facilitando de esa manera su utilización.

Suarez (2016) Colombia, “juegos tradicionales como estrategia pedagógica”, En el siguiente proyecto se evidencia el resultado de observación permanente en

semestres anteriores en la institución educativa Liceo Nuestra señora del Carmen, donde la investigación nos ha ayudado a encontrar muchos temas a tratar, pero a enfocarnos en uno realmente. Guiados con los diferentes discursos. Este proyecto se caracteriza de los diferentes discursos que circulan en la educación de los niños de 0 a 10 años teniendo en cuenta la observación participativa de tipo cualitativo, Durante el transcurso de este proyecto se trabajó en la importancia que tiene el implementar los juegos tradicionales como estrategia pedagógica, para fortalecer la dimensión corporal en los niños y niñas del grado transición de la institución de práctica, para ayudar a los niños y niñas con las dificultades motrices que presentaban. Es importante resaltar que Los juegos tradicionales son conocidos por el ser humano y han estado presentes en la niñez de cada uno sin importar su contexto. Siempre han estado allí para inculcar significativos valores y costumbres que han pasado de una generación a otra, permitiendo acercar al niño a la comprensión de su entorno. Estos juegos han contribuido al integro, físico del ser humano desde su edad inicial. En el colegio de práctica se evidencia la falta de herramientas y metodologías para trabajar la dimensión corporal, actividades que fortalezcan de manera integral, la lateralidad, las nociones espacio temporales, el equilibrio, fuerza, puntería. El poder Correr adecuadamente y evadir obstáculos sin lastimarse, tener una buena coordinación cuando salten en dos pies, Caminar hacia adelante y hacia atrás con seguridad, tener mayor dominio de su cuerpo, tanto en su motricidad gruesa y fina. Los docentes conocen los juegos tradicionales, pero no su importancia y el valor cultural que tienen tampoco hay motivación para aplicar actividades que fortalezcan esta dimensión del desarrollo. Ocupan el tiempo en otras actividades. Con la ejecución de este proyecto se intenta ofrecer a la institución las herramientas

necesarias para contribuir a este proceso en los niños, no solo desde el contexto educativo sino también proponiendo estrategias de trabajo a padres de familia y demás comunidad educativa. También se realizó un plan de trabajo dirigido a docentes y directivas, con el objetivo de precisar la importancia de las estrategias didácticas significativas en los niños del grado transición. Otro de los objetivos fue Involucrar a los padres de familia frente a la importancia de desarrollar en los niños actividades significativas, y hacerlos partícipes no solo de la conceptualización sino de las actividades con los niños, las cuales propiciaron tiempo de calidad con sus hijos y el valor añadido de compartir juegos con ellos.

Sánchez (2017) en su investigación titulada: “La psicomotricidad como fundamento pedagógico en educación física preescolar de Los Liceos del Ejército”; cuyo objetivo general es identificar los componentes psicomotores pertinentes en la elaboración de unidades didácticas en el área de educación física para niños con edades entre 05 y 06 años de los Liceos del Ejército Nacional de Colombia. La investigación argumenta un diseño mixto que permite integrar, en un mismo estudio, la muestra está conformada por Los niños de grado preescolar del liceo Santa Bárbara en el año 2016 son 34 divididos en dos cursos de 17 estudiantes que esta entre el rango de resultado: La población estudiada reveló que son las niñas quienes tienen un porcentaje de 40.2 % de habilidades relacionadas con el equilibrio, estático, dinámico y la proporción frente a un 38.4% obtenido por los niños. Conclusión: la psicomotricidad resulta esencial para el desarrollo de la educación inicial en la cual se despliega la exploración de habilidades motoras, de las diversas experiencias del entorno que estimulan los sentidos y posibilitan el acervo motor. Por tanto, la educación preescolar y el progreso psicomotor están vinculados, se desarrollan

exponencialmente a partir del medio ambiente circundante y las posibilidades de 8 estimulación planeadas por el docente en torno a la promoción de movimientos, conciencia corporal, gestos motores y la interacción con el otro.

2.1.2 En el nivel Nacional.

Navarrete (2017) La presente investigación pertenece al campo de la educación, lleva como título “Aplicación de juegos tradicionales para la mejora de la convivencia escolar en los estudiantes de la institución educativa multigrado 40069 “san Agustín” la joya-2015”. Se trabajó el presente estudio en la Institución Educativa Multigrado N° 40069 San Agustín, para la investigación se consideró todos los estudiantes matriculados en el año lectivo 2015. El Centro Educativo se encuentra ubicado en la provincia de Arequipa. Se ha considerado al juego como un elemento básico para promover cambios favorables en el desarrollo de la convivencia escolar de los niños, pues este posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Por otro lado, conocemos de factores como la pobreza, carencia de recursos y de material pedagógico en la escuela rural que no nos llevan a una buena enseñanza y esto se manifiesta en el bajo nivel de logros de aprendizaje, aburrimiento y falta de motivación de muchos niños de estos lugares y la presente investigación permite al docente mejorar sus estrategias y crear un clima de agrado y buena convivencia a través de juegos tradicionales en la escuela. La presente es una investigación pre experimental en la que se utilizó la técnica de la observación y el instrumento fue una lista de cotejo que registró la frecuencia con que se observó 06 indicadores en los estudiantes. Indicadores propuestos por el Ministerio de Educación en las Rutas de Aprendizaje: Cumple las normas de convivencia al jugar,

acepta los acuerdos entre todos los compañeros y compañeras, usa recursos prácticos para manejar la ira, disfruta del juego para manejar sus emociones, plantea alternativas de solución viables a los conflictos que se producen en el juego y utiliza el diálogo para comunicar sus emociones. Los ítems propuestos asumen dos posibles respuestas, Si y No considerándose para el procesamiento de datos Si = 1 y No = 0. Se realizó en dos tiempos: Pre test y post test. Los resultados más significativos que fueron encontrados señalan. Que la convivencia escolar después de la aplicación de los Juegos Tradicionales ha tenido una notoria mejoría pues se ha logrado aumentar el porcentaje de estudiantes que presentan una alta convivencia escolar de un 20.34% a un 64.41% de estudiantes, es decir en un 44.07%. En consecuencia, el estudio demostró que la aplicación de juegos tradicionales mejora e incrementa la convivencia escolar en los niños y niñas de la Institución Educativa 40069 San Agustín, con lo cual se comprueba la hipótesis planteada al inicio de la investigación.

Hinostroza (2017) realizó un estudio sobre: Los juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I N° 31463, Rio Negro. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote Satipo - Perú. Este estudio se realizó con el objetivo general de determinar la relación que existe entre juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en los estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro. Durante la ejecución del estudio se utilizó un diseño correlacional, de tipo cuantitativo aplicando una lista de cotejo para evaluar la convivencia intercultural, trabajó con una muestra de 15 estudiantes. En conclusión obtuvo que el cumplimiento al objetivo general de la variable juegos tradicionales y convivencia intercultural la correlación permitió determinar que la relación entre ambas variables son altas.

Boggio y Omori (2017) en su investigación: “El desarrollo de las nociones de espacio a través de una propuesta alternativa de psicomotricidad en niños de 04 años en una Institución Educativa Privada de Lima Metropolitana”; cuyo objetivo general es identificar de qué manera la psicomotricidad (alternativa) promueve el desarrollo de las nociones de espacio en niños de 04 a 05 años de una institución educativa privada de Lima Metropolitana. La investigación es de tipo cuantitativa, descriptivo; el grupo de estudio será con 15 niños del aula de 4 años. Resultado: señalar que los niños necesitan la vivencia corporal para interiorizar varias nociones, sobre todo las nociones espaciales. Conclusión: las sesiones de psicomotricidad alternativa que se llevan a cabo en la institución educativa, permiten la interiorización de las nociones espaciales a través de la vivencia corporal, y las de mayor presencia en los niños fueron arriba abajo, dentro-fuera, cerca-lejos y alto-bajo.

2.1.3 En el nivel Regional.

Lachi (2015) en su tesis de investigación titulada: Juegos tradicionales como estrategia didáctica de número y operaciones en niños(as) de cinco años; cuyo objetivo general fue diseñar una estrategia didáctica a través de juegos tradicionales para mejorar la competencia de número y operaciones en niños de 05 años. La investigación fue la aplicada proyectiva con enfoque cualitativo; se trabajó con una población de dos docentes y los seis niños de 05 años. Obteniendo como resultado: al valorar las recomendaciones y luego de subsanar las observaciones y las sugerencias para la mejora la propuesta, se concluyó que el resultado científico es aplicable en el proceso de enseñanza aprendizaje, siempre que se tenga en cuenta las características psicopedagógicas, sociales, culturales del nivel o área donde se pretende aplicar. Por lo tanto se llegó a la conclusión que: la estrategia de juegos tradicionales es una

forma de desarrollar la matemática de manera divertida, porque involucra a los niños en actividades lúdicas y agradables. Además, enseñan a conocer y transmitir las costumbres y tradiciones de la comunidad.

Velasco (2015) realizó una tesis de investigación titulada: Aplicación de un programa de juego tradicional para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años del nivel inicial de la I. E. I N° 885 en el caserío de Tapal Medio del distrito de Ayabaca provincia Ayabaca, Piura. Planteó como objetivo general determinar los efectos que produce la aplicación de un programa de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 05 años de la institución Educativa 885 en Tapal Medio Ayabaca. La investigación fue de tipo preexperimental con diseño transversal cuasi- experimental. El instrumento utilizado fue el pre test, hay un significativo número de alumnos (56,14%) con bajo nivel en cuanto las actividades motoras; en el Pre test, el número de alumnos pertenecientes a la escala baja es de solo 1,14% y aquellos niños alcanzaron un nivel medio es de 56,82%, como conclusiones se tienen las siguientes, se determinó que el programa de juegos tradicionales resultó efectivo para el desarrollo de habilidades motoras gruesas y se demostró a través de la estadística con las diferencias significativas entre la situación inicial y la final.

Becerra (2016) realizó un estudio sobre “el desarrollo psicomotor en los niños de cuatro años de una institución educativa en Chiclayo”, con la finalidad de plantear esta variable que es un aspecto importante, por ello es un trabajo de carácter descriptivo, se trabajó con 44 estudiantes de 04 años. La técnica que utilizó fue la observación. Los resultados mostraron que los niños y niñas existe una mayor dificultad al realizar las actividades preestablecidas tales como trasladar agua de un

vaso a otro sin derramarla con 45.5%, al enhebrar una aguja 59.10%, dibujar con 84.10% y ordenar por tamaño con 75%. Con respecto a sí mismo la mayor incidencia repercute en caminar hacia delante topando punta y talón con 70% y caminar hacia atrás topando punta y talón con 84%.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Teorías que fundamentan el estudio.

Para Piaget (1956) el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional 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)
- El juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Montessori (2011) descubrió que los niños desde su nacimiento y hasta los seis años tienen una predisposición natural que los impulsa a realizar actividades que los conducen al refinamiento de sus movimientos, a establecer una comunicación entre mente y cuerpo y a entender cómo funcionan sus cuerpos. Durante este periodo el niño muestra gran interés por imitar los movimientos que hacen los adultos, quieren copiar todo. Cuando ven a un adulto cargando una bolsa, cortando verduras o mezclando ingredientes para hacer una torta, quiere hacerlo también. Disfrutan muchísimo realizando este tipo de actividades y es así como aprenden.

El periodo sensitivo para el refinamiento del movimiento se divide en 02:

- Desarrollo de la motricidad gruesa y el desarrollo de la motricidad fina. En otras palabras el uso de las piernas- cuerpo y el uso de las manos.

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.

Sutton (1978) La actividad del juego se manifiesta en movimientos de diversas clases. Unos aparentan carecer de finalidad, otros están muy adaptados a un objeto (el acto de succión del niño). Hay movimientos que parecieran responder a estímulos exteriores y otros parecen ser la expresión de estados de bienestar o desagrado. También hay otros movimientos llamados “impulsivos”, que se caracterizan por la falta de coordinación y de estímulos exteriores que los provoquen. Conforme el niño crece, los movimientos espontáneos disminuyen y aparecen otros coordinados. Este no se encuentra adaptado todavía a los estímulos ambientales. El niño no puede dominar sus impulsos porque tiene una verdadera necesidad de movimiento. Se agita, corre, salta, brinca. Esto es un signo de inestabilidad, otra característica de la naturaleza juvenil. El ambiente es desconocido por el niño, poco a poco lo va percibiendo por medio de sus sentidos y empieza a actuar dentro de él, confrontándose con los objetos, los individuos y los animales, por lo que aparecen

nuevas formas de juegos. El juego se caracteriza también como una actividad placentera, ya que consiste en movimientos libres, sin dirección fija ni obstáculo cualquiera.

Vygotsky (1924) el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social). Finalmente Vygotsky 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, también este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Bruner (1993) refuerza esta teoría y expone que también contribuye al proceso memorístico (Bequer). Por medio del 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. El niño corre, salta, trepa, persigue. Estas actividades lo divierten y fortifican sus músculos; por eso, también cuando se arrastra, se estira, alcanza objetos, patea y explora con el cuerpo, aprende a usarlo y a ubicarlo correctamente en el espacio. Una de las razones

por las cuales los niños deben jugar es para contribuir a su desarrollo físico. Sin darse cuenta, ejecutan un movimiento muchas veces hasta que lo dominan. Con esta actitud el niño reafirma y repite un movimiento sin cansarse hasta que este sea perfecto, sólo por el gusto de realizarlo bien. El juego, además de contribuir en su desarrollo físico, también favorece su desarrollo cultural y emocional. Para el niño con actitudes y conductas inadecuadas, tales como el mal manejo de la frustración, desesperación o rabia, el juego es una salida para liberar esos sentimientos

2.2.1.1 Los juegos tradicionales como estrategia.

Según Yagüe (2002) en reflejar que la escuela constituye un contexto primordial para promover la enseñanza de este tipo de juegos, mejorando aspectos de la educación física pero también otros diversos como de cultura o de valores.

-Los juegos tradicionales se pueden practicar en cualquier momento y sitio, pudiendo elegir los propios niños donde y cuando se puede jugar. Esto propicia de manera directa que se inicien en la toma de decisiones por ellos mismos teniendo que negociar y llegar a puntos de consenso.

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”.

Mora (2000) indica que, su desarrollo y su influencia en el juego tiene la necesidad de que se introduzca en los programas de estudios hasta formar la vida del niño”. 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 es muy importante desde muy temprana edad en los niños, ya que a través de ellos desarrollan habilidades y exteriorizan su personalidad y hacen que se sientan muy queridos, por eso, si jugamos con ellos tendremos niños seguros y con una autoestima alta. A través del juego los niños nos muestran cómo son, cuando saltan, o corren, están desarrollando sus capacidades motoras.

2.2.1.2 Los juegos tradicionales.

Guaiquerès (1977) afirma que los juegos tradicionales. Son los juegos que desde muchísimo tiempo atrás siguen permaneciendo, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de éstos a sus hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia o (condición). Los juegos tradicionales no se encuentran escritos en libros especiales, ni cuentan con un autor reconocido pero si aparecen en diferentes momentos o épocas del año, desaparecen por un período y vuelven a surgir posteriormente.

Se definen los juegos tradicionales como aquellos propios de una región o nacionalidad que se repiten de generación en generación con suma espontaneidad. En todas partes del mundo donde han aparecido sociedades humanas los juegos han

estado presentes como el modo de imitar las actividades laborales, guerreras, sociales, etc. De igual forma los juegos tradicionales cuentan con determinados aspectos históricos -socio- culturales que nos ayudan no sólo entender la naturaleza de los mismos con respecto a su contenido, estructura y funcionamiento, si no también nos permiten comprender la propia historia y cultura de nuestros pueblos.

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”. 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 Trigo (2005) cuando aseguran que los juegos tradicionales fomentan y favorecen descubrir el patrimonio lúdico, iniciándoles a investigar e indagar sobre su entorno, esto quiere decir que se establece una aproximación de las niñas y niños hacia su propio entorno cultural.

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”. 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.

2.2.1.3 Principios que fundamentan los juegos tradicionales.

Principios que se fundamentan:

1. El principio de la integralidad. Reconoce el trabajo pedagógico integral y considera al educando como ser: social, único, independiente, natural, étnico y cultural. Implica que toda acción educativa debe abarcar todas las dimensiones del desarrollo del estudiante: lo cognitivo, social, afectivo, 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) 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.

3. Principio de lúdica. Reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando; por lo mismo, ayuda la construcción de conocimientos, en lo físico y social. Desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, de normas. Así mismo, reconoce el gozo, entusiasmo, placer de crear y generar significados. El niño construye habilidades en el desarrollo de su personalidad.

Para desarrollar este principio de lúdica se debe reconocer que el niño es un ser lúdico que está interesado en realizar actividades que le produzcan goce, placer y posibilidades de disfrute. Se puede decir que el juego es una auténtica actividad creadora y colectiva, que reduce una profunda satisfacción a los que en ella participan se trata de la inmensa alegría de crear, inventar, comunicar y transformar. 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.

2.2.1.4 Importancia de los juegos tradicionales.

Calero (2005) considera que los juegos tradicionales son de suma importancia para demostrar que el niño está aprendiendo. También dice que es un medio valioso para adaptarse al medio familiar o social. Y que además, jugando el niño conoce a otros niños y hace amistad con ellos, reconoce sus méritos, coopera por el grupo,

respetar los derechos ajenos, cumplir las reglas del juego, vencer dificultades, ganar, perder con dignidad.

Según Segovia (2014) menciona que el juego, es parte de las personas; desde el punto de vista social, es un reflejo de la cultura y la sociedad, 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. 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.

Decreto ejecutivo (2015) Ecuador, se expidieron reformas de reglamento general de la ley orgánica de Educación Intercultural, que en el numeral 3 del artículo 198 establece como uno de los requisitos para la obtención del título de bachiller. “haber aprobado las actividades de aprobación estudiantil obligatoria.

Identificado el problema de la pérdida de identidad cultural, que es el conjunto de valores, orgullo, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamientos que funcionan como elemento cohesionador dentro de un grupo social, dentro de los juegos recreativos tradicionales que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado y juegos populares, inmersos en actividades lúdicas, arraigadas en una sociedad, que se encuentran muy

difundidas en una población, comunidad, territorio, que generalmente se conjugan entre ellas.

Los juegos populares son parte de la cultura de todos los pueblos, en algunos casos reflejan las necesidades, las vivencias e incluso ayudan a educar a las nuevas generaciones, actualmente muchos de estos juegos se están perdiendo por las opciones comerciales que aparecen día con día especialmente con la influencia de extranjerismo y la presencia del mal uso de la tecnología. Los juegos recreativos tradicionales populares deben trascender sostenible y sustentable al ser practicados lúdicamente, socializados y difundidos a través de varios medios.

Según Entsakua (2015) Existen juegos tradicionales con preferencias en cuanto: sexo por ejemplo: las niñas juegan a la gallinita ciega, la cojita, la muñeca, etc., mientras que los varones juegan por ejemplo: las bolas, el trompo, etc.

Algunos juegos están más ligados a determinadas edades por ejemplo: las canciones de cuna, los sonajeros son propias para niños más pequeños como estímulos sensorio-motores y otros con reglas más complejas para los mayores de manera que puedan comprender, respetar y cumplir las mismas. Así mismo existen juegos que son fundamentales practicados por los adultos.

Son jugadores por niños y niñas por el mero placer de jugar quienes deciden cuándo, dónde y cómo jugar. Responden a necesidades básicas de los niños y niñas. Las reglas son de fácil comprensión, memorización y cumplimiento pero además son negociables ya que pueden variarse. No requieren de muchos materiales y los necesarios no son. Son sencillos y fáciles de adquirir.

Para Minerva (2016) Venezuela El juego: una estrategia importante, donde allí el docente visualiza y emplea sus horizontes cognitivos poniéndolo en práctica sin mucho esfuerzo, pero sí con bastantes ganas de querer con y por amor al trabajo. Al incluirse el juego en las actividades diarias que realizan los estudiantes se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin temor a hacer el ridículo.

2.2.1.5 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.

2.2.1.6 Funciones que cumplen los juegos tradicionales.

Para Meneses y Monge (2001) exponen que las funciones, que cumplen los juegos tradicionales son muy importantes e indican lo siguiente: -Que 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, cultural y emocional”.

-Las actividades con los niños pueden ser aplicadas al interior de las comunidades. Por lo que el juego con muñecas, giran sobre un principio, 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.

2.2.1.7 Dimensiones de los juegos tradicionales.

Manifestó Piaget (1951) que de los tres tipos de juegos este es el único que se prolonga hasta la edad adulta.

1) Reglas de juego: Dan a los juegos una dimensión social, proporcionando límites, consecuencias y premios para la acción. También tiene la presencia de reglas de desde los primeros años. A partir de los 6 se convierten en la base específica de los juegos infantiles y su evolución, juego de reglas, son actividades lúdicas del ser

socializado. La actividad del juego trasciende de lo individual a lo colectivo y a su conciencia, dando como beneficios:

a) Aprender a respetar turnos, a ganar y perder.

b) Favoreciendo el lenguaje, memoria, razonamiento, atención, reflexión, etc.

-De organización.- Cuando los niños se distribuyen o se intercambian libremente en grupos por, el aula o patio y se ubican.

-De participación.- participación de los niños, niña es la mejor expresión de su reconocimiento como sujetos de derechos. Esto implica que los mismos son agentes activos en la promoción y exigencia de los derechos de que son acreedores por ser seres humanos. Al igual que los adultos, tienen derecho a expresar su opinión sobre asuntos que le competen en el ámbito familiar, escolar y comunitario. Igualmente, tienen la capacidad para organizarse y plantear soluciones a problemas que les afectan.

-Respetar las reglas del juego.- Antes de empezar el juego guiar a los niños para que no sean lastimados en las actividades que se realizan, ejemplo:

-no pelear con sus compañeros.

-no empujar

-no hacer trampa u otros.

2) Procedimientos de los juegos:

- Motivación.- poner en juego un conjunto de estrategias que sean para su interés de los niños.

-Ejecución.- Cuando los niños se han instalado en algún sector de juego Y empiezan a desarrollar su idea.

-Evaluación.- Corresponde a una evaluación de la aplicación de los juegos. Estos juegos fortalecerán: La colaboración, ya que los jugadores no compiten entre ellos,

sino todos ayudan para ganarle a un luchador en común, que según el juego, es el trabajo en equipo, la autoestima y el desarrollo emocional de los niños, promoviendo el diálogo y el respeto por las diferentes opiniones, experiencias y diferencias culturales. Llegando a un término de evaluación del tema, si desarrollaron o no a lo que se quiere lograr. Como por ejemplo: logro cumplir los acuerdos, propongo reglas de juego, disfruto de las actividades.

3) Uso de medios y materiales. Para el juego se utilizan diversos tipos de materiales muchos de los cuales pueden ser contruidos con materiales reciclables, contando con el apoyo de niños y padres de familia.

-Cantidad de material.- Nuestro propio cuerpo.

-Tamaño de material.- Cualquier tamaño que el niño pueda dominar a la edad de 05 años. Como por ejemplo: latas recicladas, pelotas, aros, sogas, u otros.

2.2.1.8 Tipos de juegos tradicionales en la comunidad.

MUNDO

En otros países se recuerda con otros nombres, pero por lo general en Latinoamérica, se llamaba así al juego que se dibujaba en el suelo con una tiza, cuadrados que tenían números al centro del 01 al 10. La columna terminaba en una celda principal que era la “meta” o el “cielo” (el número 10).

El juego comenzaba cuando el niño tiraba la piedrita en el primer casillero (el número 01), debía saltarlo sin pisar la línea y continuar saltando de número en número, en orden ascendente, hasta llegar a la meta; luego, regresar de la misma manera, pero, esta vez recogiendo la piedrita, hasta llegar a la partida.

ESCONDIDAS

Es muy probable que aún se juegue a las escondidas porque ese juego es el más sencillo de nuestra infancia su propio nombre lo indica en esconderse y que no te encuentren. Lo hacían todos menos el que tiene que buscar por todas partes para dar con el resto, pero se podía ganar cuando te acercabas al punto de encuentro y decías la frase "por mí primero y todos mis compañeros".

CANICAS

Se trataba de unas pequeñas bolas de vidrio, cristal o cualquier otro material consiguieron entretener a muchos niños en su infancia. En esencia primaba la puntería en este juego, cuyo objetivo solía ser atacar a un adversario y después introducir la bola en un agujero para ganar.

LIGA

Este juego consistía en varios niveles, mientras más avanzado más complicado se ponía el hecho de ganar. Era una tira elástica o soguilla amarrada por los extremos. Esta soga se la colocaban dos niñas ubicadas a distancia y frente a frente, en los tobillos hasta que quedaba estirada y tensada.

KIWI

Se trataba de formar dos grupos de 06 y lanzar la pelota al centro del cuadrado donde se han colocado las latas formando una torre, que se deben derrumbar. Después de tirar el primer grupo, se tiene que ir corriendo, ya que, los del segundo grupo pueden matarlos con la pelota. Era uno de los juegos donde se necesitaba bastante energía pero se ganaba mucha diversión.

SAN MIGUEL

Un grupo de niños, aproximadamente de 10 tenían que estar sentadas y estar cogidos de los brazos como una cadena humana y solo uno tenía que coger a uno de los que estaban sentados y llevárselo. Durante este momento, los demás tenían que evitar que se lo lleven, gritando a la vez "San Miguel, San Miguel", nombre que aún no se sabe su procedencia.

2.2.2 Estrategias Didácticas.

Bartolomé (2011) en su obra denominada: "Recursos Tecnológicos para el aprendizaje" define a la estrategia didáctica como un conjunto de acciones planificadas por el docente con el objetivo de que el estudiante logre la construcción del aprendizaje y se alcancen los objetivos planteados. Por ello implica: Una planificación del proceso de enseñanza aprendizaje, una gama de decisiones que él o la docente debe tomar, de manera consciente y reflexiva, con relación a las técnicas y actividades que puede utilizar para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Para Tobón (2010) las estrategias didácticas son "un conjunto de acciones que se proyectan y se ponen en marcha de forma ordenada para alcanzar un determinado propósito", por ello, en el campo pedagógico especifica que se trata de un "plan de acción que pone en marcha el docente para lograr los aprendizajes".

2.2.3 Desarrollo psicomotriz.

2.2.3.1 Concepto del desarrollo psicomotriz.

Vericat & Orden (2013) La adquisición de conocimientos son criterios de la evolución progresiva del desarrollo psicomotriz manifestando hechos que expresan la

maduración de los niños en su comunicación, mediante sus habilidades y razones que contemplan una manifestación externa del sistema nervioso central del ser humano, moviendo hechos de un crecimiento mental influido en su entorno del proceso. El desarrollo psicomotor es un proceso gradual y continuo en el cual es posible identificar etapas o estadios de creciente nivel de complejidad, que se inicia en la concepción y culmina en la lucidez de la razón mediante la madurez progresiva del desarrollo adquisitivo, manifestando su desarrollo psicomotor y mental del niño.

Young & Fujimoto (2004) Otros factores fundamentales interactúan con los niños en su óptimo desarrollo estimulador sensorial, proceso que permite adquirir habilidades en forma gradual y oportuna en su medio ambiente incluyendo una buena nutrición en el sistema familiar o sus necesidades básicas que respondan a disponer los factores biológicos, psíquicos, motrices y sociales, incrementando ausencia de un vínculo continuo en la expresión corporal de manera verbal y autónoma en el contexto del aprendizaje educativa; el desarrollo psicomotor permite facilitar actividades que contengan restricciones en la coordinación del proceso sensorio motores en niños, explorando la unidad corporal de forma dinámica y activa. El desarrollo humano es moldeado por una interacción dinámica y continua entre la biología y la experiencia. La cultura influye en cada uno de los aspectos del desarrollo y esto se ve reflejado en las prácticas de crianza y creencias, diseñadas para promover una saludable adaptación en su medio que lo rodea durante su vivencia.

2.2.3.2 El desarrollo psicomotriz en los niños.

Según Gastiaburú (2012) sostiene que el desarrollo psicomotor “es el proceso continuo a lo largo del cual el niño adquiere progresivamente las habilidades que le permitirán una plena interacción con su entorno; este proceso es secuenciado, progresivo y coordinado”, es decir el niño a través de su experimentación con el medio que lo rodea, adquirirá diversos aprendizajes. Aguinaga (2012) refiere que el desarrollo psicomotor puede ser modificado y ayudado mediante una educación que se centre en actividades que hagan experimentar al individuo situaciones donde tenga que resolver problemas, tales como intercalar pasos, definir movimientos estereotipados, etc.; en tal sentido el desarrollo del sistema nervioso central y el desarrollo psicomotor pueden ser ayudados externamente para lograr una mejor evolución a través del movimiento y así brindar mayores opciones de desarrollo de las habilidades psíquicas e intelectuales asegurando los futuros aprendizajes. Este concepto nos da a conocer la gran importancia que tiene el desarrollo psicomotor la cual se ve reflejada en los diversos movimientos que realizan los niños(as) , además refiere que se podrá modificar mediante una educación, en este caso la educación psicomotriz, la cual busca un mejor desarrollo del niño(a) en los ámbitos personal, cognitivo y motriz.

2.2.3.3 Teorías que fundamentan el desarrollo psicomotriz.

Para Wallon (2014) sostiene que la psicomotricidad tiene gran importancia en relación a la conciencia. Para él, la conciencia reside en el desarrollo psíquico, por lo cual el movimiento es esencial para el desarrollo psíquico de los niños(as) por que les permite construir su esquema corporal. Así mismo refiere que los movimientos

manuales van condicionados por la maduración de la motricidad y la sensibilidad cinestésica. Es decir el movimiento interviene en las relaciones con el otro e influye en el comportamiento. Así mismo el movimiento se relaciona con los aspectos culturales, las capacidades fundamentales y el afecto; es decir el movimiento, el pensamiento y el lenguaje son una unidad que no se puede separar. En la teoría cognoscitiva de Piaget, (citado por Meece 2000) plantea que “los niños se comportan como pequeños científicos que tratan de interpretar el mundo. Tienen su propia lógica y formas de conocer, las cuales siguen patrones predecibles del desarrollo conforme van alcanzando la madurez e interactúan con el entorno”, es por ello que el desarrollo psicomotor juega un papel importante en el desarrollo de la inteligencia ya que el niño(a) adquiere habilidades las cuales van evolucionando progresivamente por medio de la experimentación que realizan continuamente y el aprendizaje sobre su entorno. Piaget pensaba que todos, incluso los niños, “comienzan a organizar el conocimiento del mundo en lo que llamó esquemas, es decir los esquemas son conjuntos de acciones físicas, de operaciones mentales, de conceptos o teorías con los cuales organizamos y adquirimos información sobre el mundo”. Es decir los niños (as) de corta edad conocen su mundo a través de las acciones físicas y experimentaciones que realizan, mientras que los de mayor edad pueden realizar operaciones mentales y usar sistemas de símbolos. Así mismo a medida que el niño(a) va pasando por etapas mejora su capacidad de emplear esquemas complejos y abstractos que le permiten organizar su conocimiento, por lo tanto el desarrollo cognoscitivo no consiste tan sólo en construir nuevos esquemas, sino en reorganizar y diferenciar los ya existentes, en conclusión a Piaget no le interesaba tanto lo que conoce el niño, sino cómo piensa en los problemas y como lo soluciona, en otras

palabras Piaget estaba convencido de 19 que el desarrollo cognoscitivo implica cambios en la capacidad del niño(a) la cual le sirve para razonar sobre el mundo que lo rodea. Así mismo Boulch, (1995) plantea que: La imagen del cuerpo representa una forma de equilibrio hacia la cual tienden las funciones psicomotrices que evolucionan hacia su madurez. Asimismo comenta que gracias a la actividad motriz y sensoria motriz el individuo explora y reorganiza el medio, ya que es esencial en su evolución.

2.2.3.4 Características principales del desarrollo psicomotriz.

Según Batllori (2011) Considera que las características principales en esta edad los niños ya han adquirido una mayor maduración cerebral lo que les permite la adquisición de atributos motrices cada vez más complejos a partir de los 4 años el desarrollo del sistema muscular se da con una mayor rapidez lo que aumenta su masa muscular este proceso se da con el crecimiento del cerebro que aumenta paulatinamente en peso y volumen. El niño ya puede sustituir el movimiento por el pensamiento, proceso que se denomina habilidad ideo motriz. Aparecen las praxias entendidas como la capacidad de planificación motriz que se combina con la ejecución de instrucciones verbales. Adquiere además independencia en algunas tareas que implican el cuidado personal y cuentan con un vocabulario más amplio. A continuación mencionando las características psicomotrices propia de esta edad:

a) función tónica:

-Tiene control postural que se refleja en la ejecución de las diferentes actividades.

b) Postura y equilibrio:

-Puede saltar hacia adelante con un solo pie.

- puede saltar a una altura promedio de 15 cm.
- puede saltar con un pie.
- puede sostener en puntos de pie juntos y caer en el mismo sitio.

c) Estatismo:

- El niño puede permanecer inmóvil, con los pies juntos y los ojos abiertos, durante aproximadamente un minuto.

d) Esquema corporal: Puede bañarse vestirse y desvestirse con la supervisión de un adulto. Posee una representación mental de su propio cuerpo.

e) Coordinación sensoriomotriz:

- Puede subir y bajar escaleras usando alternativamente ambos pies.
- Puede columpiarse, lanzar la pelota, pedalear con fuerza y seguridad.
- Puede atinar con una pelota un blanco situado a 2 metros. Posee un mayor control con los músculos de los miembros inferiores.
- posee una coordinación de movimientos simultáneos en las extremidades inferiores.
- posee una coordinación de movimientos simultáneos en las extremidades inferiores.
- sigue laberintos marcadas en el piso.
- ensarta objetos con aguja o cuerda.
- diferencia los colores con gran precisión.

f) Motricidad gruesa:

- logra pedalear con fuerza y seguridad.
- Puede tocar la rodilla con el talón opuesto 10 veces en 30 segundos aproximadamente.

G) Lateralidad:

-El niño inicia el proceso de reconocimiento de su lateralidad que se definirá del todo hacia los 6 años.

H) motricidad fina y grafo motricidad:

-Sostiene el lápiz entre los dedos.

-No consiguen a un guiñar un ojo sin hacer muecas involuntarias.

-No le es posible independizar el movimiento de los dedos de un pie y todavía conservar sinciencias.

-puede abrochar cuatro botones en poco más de 25 segundos.

-Tiene la capacidad de copiar patrones de dibujos simples.

-puede armar un puzle de 3 piezas en menos de 50 segundos.

I) Flexibilidad:

-Puede flexionar por separado ambos pies con bastante rapidez.

-Puede levantar los dedos de la mano hasta formar un ángulo de 90 segundos sin sentir dolor.

2.2.3.5 Importancia del desarrollo psicomotriz.

Según Bravo (2011) considera que el desarrollo psicomotriz juega un papel muy importante a los aportes del autor. 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.

2.2.3.6 Dimensiones del desarrollo psicomotriz.

Para Lora (1989) Menciona: “Constituyen los cimientos donde se inicia el proceso de estructuración de su personalidad. Estructuración que, en un primer nivel se afianza e identifica como yo corporal en los primeros años de su vida” La educación corporal tiene como objetivo final el niño en sí mismo, es decir, el desarrollo de sus dimensiones: orgánicas, motrices, intelectuales y afectivas. La temática surge del interés de los niños por los animales en general, lo que genera juegos espontáneos en general. Estos juegos enriquecen desde la vivencia motora, la observación y registros realizados en la plaza o en la sala y dialécticamente estos permiten una profundización en la exploración de movimientos acordes con las sutilezas observadas, lo que favorece el alejamiento del niño de las expresiones estereotipadas.

Según Porstein (2003) El niño o niña expresan sus vivencias a través del juego corporal, fortaleciendo la creatividad, la exploración de movimientos más profundos y en libertad. La expresividad motriz es una manera original del niño de expresar los contenidos psíquicos mientras que el adulto tiene a su disposición el lenguaje para expresar sus contenidos psíquicos y mucho menos el cuerpo y el movimiento. Se puede ver como el adulto va perdiendo la expresividad motriz, va a perder una dimensión motriz que para el niño es esencial. Es un modo original de expresarse el niño que empieza a atenuarse a partir del sexto o séptimo año y habrá

otra etapa importante que será la pre-adolescencia. La expresividad motriz es esencial en el niño o niña, es una manera de expresar lo que interiormente siente y poder transmitirlos que le servirá como base para su desarrollo futuro. Dentro del desarrollo psicomotriz menciona básicamente tres dimensiones:

a) Dimensión cognitiva

Según Lanfrancesco es: “La gran capacidad que tienen los seres humanos para relacionarse, actuar, analizar, crear y transformar la realidad, facilitando la construcción del conocimiento y la producción de un saber nuevo, que tiene una base experiencial mediante vivencias o situaciones, que se transforman en preconcepciones, intereses y necesidades, con una visión del mundo interior y exterior”. En Atención, percepción y memoria.

b) Dimensión motriz

Motriz toma el nombre de óculo manual que implica la ejecución de los movimientos ajustados al control de la vista, concentrándose en la realización de movimientos precisos para tomar objetos. Está relacionada con habilidad para moverse y desplazarse, permitiendo al niño tomar contacto con el mundo. También comprende la coordinación entre lo que se ve y lo que se toca, lo que lo hace capaz tomar los objetos con los dedos pintar, dibujar, hacer nudos etc. Para desarrollar esta área es necesario dejar al niño manipular e incluso llevarse a la boca lo que ve, permitir que explore pero sin dejar de establecer límites frente a posibles riesgos. Esta dimensión se divide en dos fina y gruesa.

Gruesa

- **Actividad motriz:** movimiento de la coordinación dinámica general, movimiento de equilibrio y movimiento control postural.
- **Capacidades sensitivas:** desarrollo de la percepción visual y de la percepción auditiva. También la coordinación viso-motriz se utiliza de manera simultánea ojo, mano, ojo, pie. Son ejercicios controlados que requieren precisión.

Fina

- **Coordinación ojo, mano.-** para trabajar este tipo de coordinación son fundamentales como por ejemplo: los ejercicios de la pelota, lanzamientos.
- **Coordinación ojo, pie.-** Es la actividad que interviene actividades de equilibrio como por ejemplo: Caminar en una línea, pasar por encima de un banco, subir y bajar escaleras.

c) Dimensión socio – afectiva

Esta dimensión hace referencia a la importancia que tiene la socialización y la afectividad en el desarrollo armónico e integral en los primeros años de vida el periodo de 3-5 años, el desarrollo socio- afectivo en el niño juega un papel fundamental en el afianzamiento de su personalidad, autoimagen, auto concepto y autonomía, esenciales para la consolidación de su subjetividad, como también en las relaciones que establece con los padres, hermanos, docentes, niños y adultos cercanos a él, de esta forma va logrando crear su manera personal de vivir, sentir, expresar emociones y sentimientos frente a los objetivos, animales y personas del mundo, la manera de actuar disentir y juzgar sus propias actuaciones y las de los demás, al igual que la manera de tomar sus propias determinaciones. La emocionalidad en el niño es intensa, domina parte de sus acciones, pero es

igualmente cambiante de estados de retraimiento y tristeza, puede pasar a la alegría y el bullicio, olvidando rápidamente las causas. Esta dimensión es una constante que el educador debe tener siempre presente, dado su carácter integrativo y motivador.

Ejemplos:

Del desarrollo de la dimensión socio afectiva

-Empieza a compartir con sus compañeros un juguete, el material o algo de su lonchera.

-Acepta rutinas dificultades a las de la casa.

-Recibe y expresa sus sentimientos

-reconoce al grupo al cual pertenece.

-valora su trabajo.

Establece relaciones con adultos y niños diferentes a los de la clase.

2.2.3.7 Tipos de desarrollos psicomotrices.

Los tipos son:

a) La psicomotricidad gruesa.

Según, Blasquez (2003) indica que la motricidad gruesa coordina sus 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.

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)”.

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.)”.

También, Ruiz (1986) al respecto menciona que:

El tiempo de inteligencia normal, manera tal que se pueda planear y ejecutar una tarea), fuerza muscular, coordinación y sensibilidad normal.

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.

2.2.3.8 Base Conceptual.

Según Chiroque (2004) La base conceptual desarrollo un 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). 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).

1. 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.

2. 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).

3. 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).

III. HIPÓTESIS

3.1 Hipótesis General

La aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora significativamente el desarrollo psicomotriz, con los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 073 “Estrellita de Belén”, Región Tumbes, 2018.

3.2 Hipótesis Específicas

-La aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejoran significativamente en la dimensión cognitiva con los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N°073 “Estrellita de Belén”, Región Tumbes, 2018.

-La aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejoran significativamente en la dimensión motriz con los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 073 “Estrellita de Belén”, Región Tumbes, 2018.

-La aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejoran significativamente en la dimensión afectiva con los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N°073 “Estrellita de Belén”, Región Tumbes, 2018.

IV. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de la investigación

El diseño que se empleará en el presente trabajo de tipo cuantitativa con su nivel aplicativo, influye a la preexperimental y específicamente con pre test 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.

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 = Evaluación de niños y niñas de 05 años (pre test)

X = Aplicación del experimento (juegos tradicionales)

O2 = Evaluación de niños y niñas de 05 años (post test)

4.2 Población y muestra

4.2.1 población.

Son los elementos susceptibles a ser seleccionados para su estudio. Estuvo conformada por los estudiantes de 05 años de educación inicial en el área de personal

social de la Institución Educativa Inicial N° 073 “Estrellita de Belén”, Región Tumbes, 2018.

4.2.2 muestra.

La población muestral estuvo conformada por 21 niños y niñas, seleccionada a través del muestreo no probabilístico; en este tipo de muestreo las unidades muestrales no se seleccionan al azar, sino que son elegidas por el responsable de realizar el muestreo. Según Health y Humberto (2010) define que la muestra es un conjunto fielmente representativo de la población. Por eso aclara que diferentes tipos de muestra, el tipo de muestra que se seleccione dependerá de la calidad y cuan representativo se quiera que sea el estudio de la población. Cuando la población es menor que 50 a más la muestra es igual a la población. Es decir, el investigador decide, según sus objetivos, los elementos que integran la muestra considerando aquellas unidades supuestamente “típicas” de la población que se desea conocer.

Tabla 1. Población muestral de los estudiantes de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 073 “Estrellita de Belén”

Distrito	Institución Educativa	Grado y sección	Número de estudiantes	
			Varones	Mujeres
Tumbes	I.E.I. N° 073 “Estrellita de Belén”	5 Años Azul	13	8
Total			21	

Fuente: Nómina de Matrícula de estudiantes 2018.

4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores

4.3.1 Definición de variables.

a) Variable independiente: Los juegos tradicionales como estrategia

Aplicación de juegos tradicionales como estrategias didácticas. La Variable independiente, es aquella que realiza influencia o causan efecto o determinan a otras variables llamadas dependientes y son las que consienten explicar a éstas. (Carrasco, 2013).

Así también, se define como aquella propiedad, cualidad o característica de una realidad, evento o fenómeno, que tiene la capacidad para influir, incidir o afectar a otras variables. Se llama independiente, porque esta variable no depende de otros factores para estar presente en esa realidad en estudio. Algunos ejemplos de variables independientes son; el sexo, la raza, la edad, entre otros También la variable independiente es manipulada por el investigador, porque el investigador él puede variar los factores para determinar el comportamiento de la variable (Rivas, 2010).

b) Variable dependiente: Desarrollo psicomotriz

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.

Carrasco (2013) Señala que las variables dependientes son aquellas que reciben la influencia, el efecto, o son consecuencia de otras variables o situaciones fácticas, es decir son las que se explican en función a otra.

4.3.2 Matriz de Operacionalización de variables e indicadores.

Tabla 2: Matriz de Operacionalización

PROBLEMA	VARIABLES	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENCIONES	INDICADORES	ITEMS
¿De qué manera la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejoran el desarrollo Psicomotriz con los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 073 "Estrellita de Belén", Región Tumbes, 2018?	Variable independiente Juegos tradicionales	Los juegos tradicionales son juegos populares de larga tradición, que se practicaban tanto como fuera dentro del colegio (parques, recreo, casa...). Estas actividades pueden ser aplicadas por personas de cualquier edad, uno de los medios que tiene para 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	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

	<p>Variable dependiente</p> <p>Desarrollo psicomotriz</p>	<p>Desarrollo psicomotriz se entiende a la evolución de la capacidad del sujeto para realizar una serie de movimientos corporales, así como la representación mental y consiente de los mismos dependerá de la maduración motora.</p> <p>Desarrollando el motor grueso y motor fino.</p> <p>Teniendo en cuenta que el desarrollo psicomotriz se divide en tres dimensiones.</p> <p>Coordinación viso motora, Precisión de movimiento, Esquema corporal.</p>	<p>Dimensión cognitiva</p>	<p>Corre libremente Sostiene objetos Rueda pelotas Se desplaza Lanzamiento</p>	<p>1, 2, 3, 4, 5, 6, 7</p>
			<p>Dimensión motriz</p>	<p>Uso de los dedos Embolilla Rasga Punza libremente</p>	<p>8, 9, 10, 11, 12, 13</p>
			<p>Dimensión afectiva</p>	<p>Ubica la pelota Mantener el bastón Forma de caminar</p>	<p>14, 15, 16, 17</p>

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1 Técnicas.

La observación. - Es una técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto.

Carrasco, (2013) considera que: “Es un proceso organizado de obtención, recopilación y registro de datos empíricos de un objeto, un suceso, una conducta, con la finalidad de procesarlo y convertirlo en información”. Velásquez, (2007) menciona que, “Se caracteriza porque en la guía se precisa cada uno de los detalles de las variables e indicadores a observar.

4.4.2 Instrumentos de recolección de datos

Lista de cotejo.- Es un instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas. Contiene un listado de logro en el que se constata, en un solo momento, la presencia o ausencia de estos mediante la actuación del niño o niña, este instrumento permite recoger información precisa sobre las manifestaciones conductuales asociadas al aprendizaje referidas al saber hacer, saber ser, y saber convivir. Puede evaluar cualitativa o cuantitativamente, dependiendo del enfoque que se le quiera asignar. O bien, puede evaluar con mayor o menor grado de precisión o de profundidad. También es un instrumento que permite intervenir durante el proceso de enseñanza- aprendizaje, ya que puede graficar estados de avance o tareas pendientes. Por ello, las listas de cotejo poseen un amplio rango de aplicaciones, y pueden ser fácilmente adaptadas a la situación requerida.

Martínez (2013) manifiesta que las técnicas más comunes que se utilizan en la investigación social son la observación, la encuesta y la entrevista, y como

instrumentos tenemos la recopilación documental, la recopilación de datos a través de cuestionarios que asumen el nombre de encuestas o entrevistas y el análisis estadístico de los datos.

4.5 Plan de análisis

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva e inferencial. Se utilizó la estadística descriptiva para describir los datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, sin sacar conclusiones de tipo general; y se utilizó la estadística inferencial a través de la prueba de Wilcoxon para inferir el comportamiento de la población estudiada y obtener resultados de tipo general. Los datos obtenidos han sido codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2010, y el análisis de los datos se ha realizado utilizando el software PASW Statistic para Windows versión 18.0.

Cabe aclarar que los datos han sido recogidos mediante la siguiente escala de Calificación:

Tabla 3: Escala de calificación

Nivel Educativo	Escala de Calificación	Descripción
Educación Inicial Literal y Descriptiva	A Logro Previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado
	B En Proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	C En Inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos se necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: Escala de calificación de los aprendizajes en la educación Básica Regular propuesta por el DCN

4.6 Matriz de consistencia

Tabla 4: Matriz de Consistencia

TITULO DE LA INVESTIGACIÓN	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN
Aplicación de Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz, con los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 073 “Estrellita de Belén”, región Tumbes, 2018.	¿De qué manera la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejoran el desarrollo psicomotriz con los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 073 “Estrellita de Belén”, Región Tumbes, 2018?	OBJETIVO GENERAL: Demostrar la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz, con los niños y niñas de 05 años de la I.E.I N° 073 “Estrellita de Belén”, Región Tumbes, 2018.	HIPOTESIS GENERAL La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora significativamente el desarrollo psicomotriz, con los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 073 “Estrellita de Belén”, Región Tumbes, 2018.	Variable independiente Juegos tradicionales	Tipo: Investigación Cuantitativa Nivel: Aplicativa Diseño Experimental con pre y post test. Muestra 21 niños de 05 años de la I.E.I N° 073 “Estrellita de Belén”, Región Tumbes, 2018. Formula: O1----- X -----O2 O1= Pre X= juegos tradicionales

		<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <p>-Determinar que la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en la dimensión cognitiva con los niños y niñas de 05 años de la I.E.I N° 073 “Estrellita de Belén”, Región Tumbes, 2018.</p> <p>-Detallar la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en la dimensión motriz, con los niños y niñas de 05 años de la I.E.I N° 073</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:</p> <p>-La aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejoran significativamente en la dimensión cognitiva con los niños y niñas de 05 años de la I.E.I N°073 “Estrellita de Belén”, Región Tumbes, 2018.</p> <p>-La aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejoran significativamente en la dimensión motriz con los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 073 “Estrellita de Belén”, Región Tumbes, 2018.</p>	<p>Variable Dependiente</p> <p>Desarrollo Psicomotriz</p>	<p>02=Post</p> <p>Técnicas e instrumentos:</p> <p>-Observación -Lista de cotejo</p>
--	--	--	--	--	--

		<p>“Estrellita de Belén”, Región Tumbes, 2018.</p> <p>-Analizar que la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en la dimensión afectiva con los niños y niñas de 05 años de la I.E.I N° 073 “Estrellita de Belén”, Región Tumbes, 2018.</p>	<p>-La aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica mejoran significativamente en la dimensión afectiva con los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N°073 “Estrellita de Belén”, Región Tumbes, 2018.</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 test y post test prueba. Asimismo, la confidencialidad, por lo mismo que los resultados de la investigación, así como las conclusiones a las que llegan, tendrá 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 Resultado de la base de datos del pre test

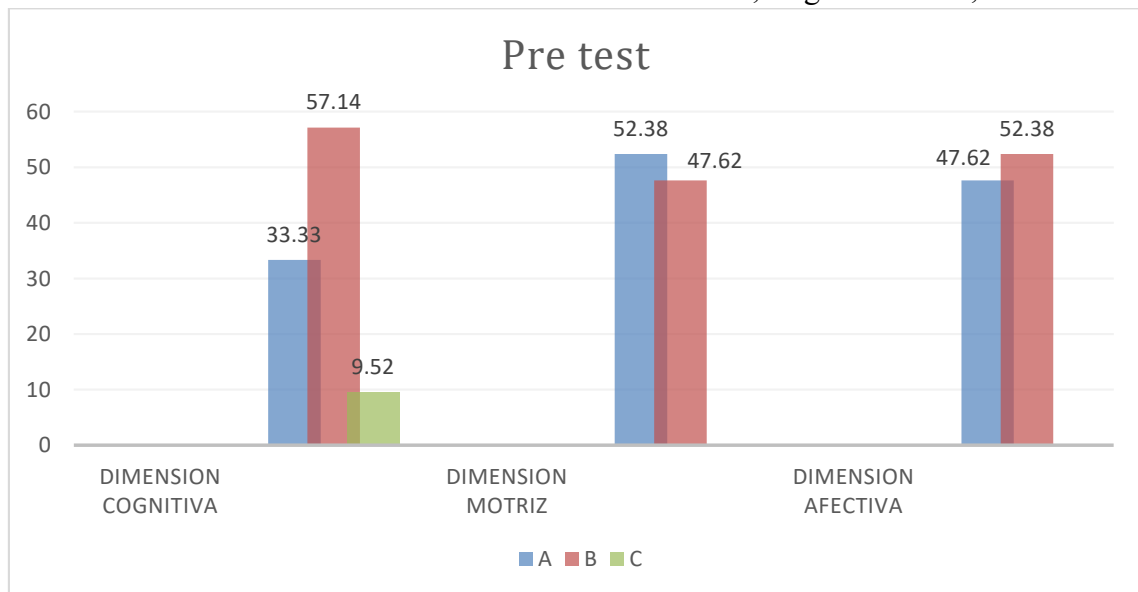
Tabla 5

Escala de Calificación	Dimensión cognitiva		Dimensión motriz		Dimensión Afectiva		Desarrollo psicomotriz
	F	%	F	%	F	%	
A	7	33.33	11	52.38	10	47.62	44.44 %
B	12	57.14	10	47.62	11	52.38	52.38 %
C	2	9.52	0	0.00	0	0.00	3.17 %
TOTAL	21	100	21	100	21	100	100 %

Fuente: Lista de cotejo del desarrollo psicomotriz

GRÁFICO 1

Nivel del desarrollo psicomotriz en el pre test en los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 073 “Estrellita de Belén”, Región Tumbes, 2018.



En la tabla 5 y gráfico 1 se muestra los resultados obtenidos en el pre test en donde los estudiantes de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 073 “Estrellita de Belén” lograron un bajo nivel de conocimientos, es decir una mínima calificación en la escala de la eficacia al desarrollo psicomotriz.

5.1.1 Resultados de la base de datos del post test.

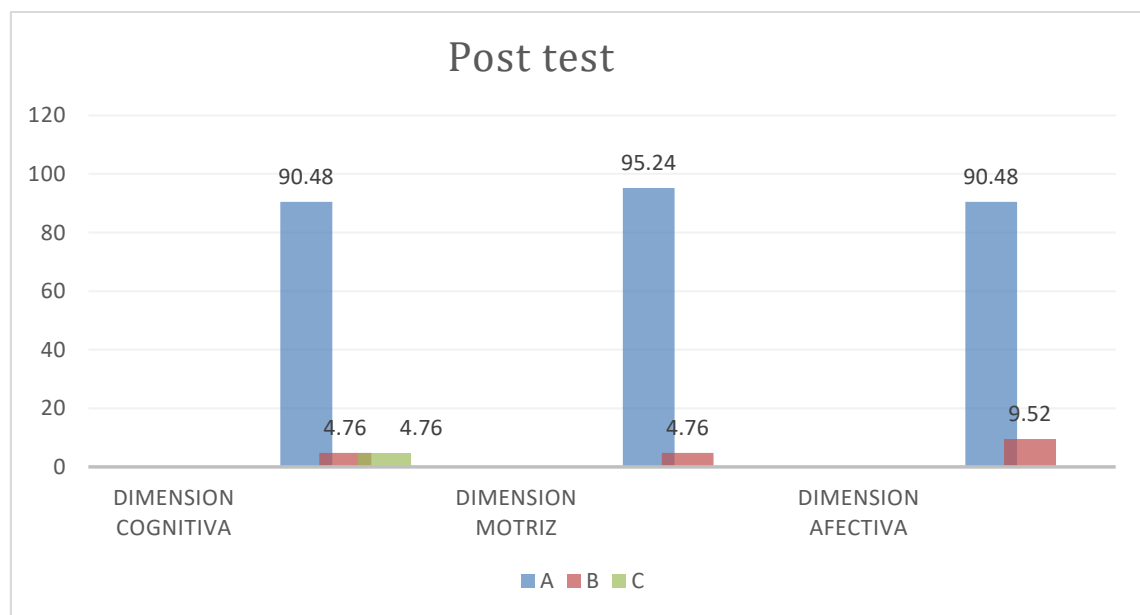
Tabla 6

Escala de Calificación	Dimensión cognitiva		Dimensión motriz		Dimensión Afectiva		Desarrollo psicomotriz
	F	%	F	%	F	%	
A	19	90.48	20	95.24	19	90.48	92.06 %
B	1	4.76	1	4.76	2	9.52	6.35 %
C	1	4.76	0	0.00	0	0.00	1.59 %
TOTAL	21	100	21	100	21	100	100 %

Fuente: Lista de cotejo del desarrollo psicomotriz

GRÁFICO 2

Nivel del desarrollo psicomotriz en el post test en los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 073 “Estrellita de Belén”, Región Tumbes, 2018.



En la tabla 6 y gráfico 2 se muestra los resultados obtenidos en el post test en donde los estudiantes de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 073 “Estrellita de Belén” lograron un alto nivel de conocimientos, es decir un mejor calificación en la escala del desarrollo psicomotriz.

5.1.2 PRUEBA WILCOXON.

Tabla 7 De Rangos				
			Rango promedio	Suma de rangos
PRETEST –	Rangos negativos	21 ^a	11,00	231,00
POSTEST	Rangos positivos	0 ^b	,00	,00
	Empates	0 ^c		
	Total	21		

a. POSTEST < PRETEST

b. POSTEST > PRETEST

c. POSTEST = PRETEST

Fuente: Anexo 07

Tabla 8. Estadísticos de prueba^a

	PRETEST - POSTEST
Z	-4,035 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla de la prueba de Wilcoxon, cuadros de rangos, se puede visualizar los resultados obtenidos del pre y pos test en donde se acepta el pos test y se rechaza el pre test. Ya que el valor estadístico de Z es $-4,035^b$ y de $P = + 0,000$ que es el área de aceptación lo que demuestra que después de haber aplicado el experimento se mejora los conocimientos y el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 05 años.

5.2 Análisis de resultados

Para conocer el nivel de logro en el que se encontraban los niños y niñas del aula de 05 años de la I.E.I .N° 073 “Estrellita de Belén” se aplicó la lista de cotejo como instrumento de evaluación o **pre test**, demostrando que los niños y niñas de 05 años en lo que corresponde a la **Dimensión cognitiva** el 57.14 % se encuentra en proceso, el 33.33 % con logro previsto y el 9.52 % en inicio, así mismo en lo que corresponde a la **Dimensión motriz**, el 47.62 % se encuentra en proceso, el 52.38 % con logro previsto y en la **Dimensión afectiva** el 52.38 % se encuentra en proceso, el 47.62 % con logro previsto, el estudiante muestra un progreso mínimo y evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo psicomotriz, por lo que necesitan mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente. Según Zapata (1990) afirma que el juego no exige esfuerzo, pero algunos pueden requerir más energía de la necesaria para realizar sus acciones cotidianas. El juego y las acciones que este conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social. Por otra parte, además de los objetivos afectivos y sociales ya nombrados, también están los cognoscitivos y motores porque solo mediante el dominio de habilidades sociales, cognoscitivas, motrices y afectivas es posible lograr la capacidad de jugar.

En el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva e inferencial. Para describir los datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, sin sacar conclusiones de **tipo general**; se utilizó la estadística inferencial a través de prueba de Wilcoxon para inferir el comportamiento de la población estudiada y obtener resultados de tipo general y para determinar la normalidad de la prueba, se hará uso de la prueba de diferencias en

estadística no paramétrica. Los datos obtenidos han sido codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2010, y el análisis de los datos se ha realizado utilizando el software PASW Statistic para Windows versión 19.0. Para comprobar la hipótesis que se trabajó con un nivel de significancia de 0,05 después de aplicar la prueba estadística se observó que el nivel de significancia es de 0,000, el cual es menor que 0,05 ($P < 0,05$). Este resultado indica que si existe una diferencia significativa en el logro del aprendizaje obtenido en el pre test con el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del post test, pues los estudiantes han demostrado tener un mejor logro de aprendizaje en el desarrollo psicomotriz obtenido en el pre test con el logro del post test, pues los estudiantes han demostrado tener un buen logro después de haber aplicado los juegos tradicionales como estrategia didáctica. Berlanga y Rubio, (2012). Las pruebas no paramétricas engloban una serie de pruebas estadísticas que tienen como denominador común la ausencia de asunciones acerca de la ley de probabilidad que sigue la población de la que ha sido extraída la muestra. Por esta razón es común referirse a ellas como pruebas de distribución libre. En el artículo se describen y trabajan las pruebas no paramétricas, y se resaltan su fundamento y las indicaciones para su empleo cuando se trata de una sola muestra, de dos muestras con datos independientes, de dos muestras con datos correlacionadas.

Para dar cumplimiento a estos objetivos específicos se aplicó 15 sesiones de aprendizaje, en la cual se utilizó la estrategia didáctica de los juegos tradicionales para el desarrollo psicomotriz. En donde los resultados de las sesiones evidencian en el post test el logro de su desarrollo motriz se aplicó el post test el cual en promedio como resultado que: el 6.35 % de los niños y niñas obtuvo una calificación

inferior B (en proceso), el 92.06 % una calificación A (logro previsto) y solo el 1.59 % obtuvo una calificación promedio de C (en inicio), lo que demuestra un cambio significativo en la mejora de los aprendizajes de los desarrollo psicomotrices. Así mismo 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.” 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. Se encuentra en concordancia con Castilla, (2013- 2014). Así mismo al finalizar la primera infancia, cuando los niños logren contralar los grupos musculares más importantes como correr, lanzar, arrastrar, coger entre otros; el desarrollo psicomotor estará presente hasta que los niños logren adquirir una coordinación y finura en sus movimientos; por lo cual es importante que desarrolle otros componentes psicomotores como el tono muscular, la motricidad, el control respiratorio y la estructuración del tiempo y el espacio, las cuales se perfeccionará a lo largo de los años preescolares y terminarán en la pubertad.

En la ejecución de las 15 sesiones de aprendizaje, en las que primó la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica se pudo evidenciar el disfrute de los niños permitiendo desarrollar sus habilidades moviéndose constantemente, creando, imaginando, logrando una mayor interacción consigo mismo y con su entorno.

Para comprobar la hipótesis y teniendo como referencia el pre-test y el pos test, se aplicó la prueba de Wilcoxon, se concluye que las 15 sesiones de clase en las que primó los juegos tradicionales, como estrategia didáctica, mejoró significativamente el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de la I.E.I N° 073 “Estrellita de Belén”, rechazando la hipótesis nula por presentar valores negativos.

VI. CONCLUSIONES

6.1 Conclusiones

Se demuestra que la aplicación de los juegos tradicionales mejoran el desarrollo psicomotriz con los niños y niñas de 05 años de edad, sección Azul, de la Institución Educativa Inicial N° 073 “Estrellita de Belén”, Región Tumbes, 2018, ha sido significativa, pues se ha logrado determinar que la mayoría de estudiantes se encuentran en la escala de calificación “A” (logro previsto) de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional, del desarrollo psicomotriz en las dimensiones: dimensión cognitiva, dimensión motriz y dimensión afectiva, Tablas N° 5 y 6 respectivamente.

Se determina que los juegos tradicionales mejoran el desarrollo psicomotriz, en la dimensión cognitiva con los niños y niñas de 05 años en la Institución Educativa Inicial N° 073 “Estrellita de Belén”, Región Tumbes, 2018; pues según la Tabla N° 6, el 90.48% de estudiantes se encuentran en “A” del logro previsto de la escala de calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional.

Se detalla que los juegos tradicionales mejoran el desarrollo psicomotriz, en la dimensión motriz con los niños y niñas de 05 años de edad, sección azul, de la Institución Educativa Inicial N°073 “Estrellita de Belén”, Región Tumbes, 2018, pues según la Tabla N° 6, el 95.24% de estudiantes se encuentran en “A” del logro previsto de la escala de calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional.

Se analiza que los juegos tradicionales mejoran el desarrollo psicomotriz, en la dimensión afectiva con los niños y niñas de 05 años de edad, sección azul,

de la Institución Educativa Inicial N°073 “Estrellita de Belén”, Región Tumbes, 2018, pues según la Tabla N° 6, 90.48 % de estudiantes se encuentran en “A” del logro previsto de la escala de calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional.

6.2. Recomendaciones

1. Facilitar en los docentes el conocimiento, la sensibilización, así como las habilidades y destrezas acerca de la relevancia de los juegos tradicionales y su aplicación en la Institución.
2. Para ello se hace necesario desarrollar un proceso de capacitación a través de talleres, donde se le aporten las informaciones y experiencias sobre los juegos tradicionales y su importancia en el proceso educativo, así como las técnicas y procedimientos, mediante los cuales estructuren la planificación de los aprendizajes.
3. Hacer llegar los resultados de esta investigación a los docentes y directivos de la unidad Educativa, para que desarrollen las estrategias y acciones que conduzcan a la formación de prácticas pedagógicas y acciones que conduzcan a la formación de prácticas pedagógicas sustentadas en estrategias lúdicas tradicionales.
4. Crear una bibliografía adecuada sobre los juegos tradicionales para que no se pierdan y se sigan jugando de generación en generación.

6.3 Aspectos Complementarios

Actividades para el desarrollo psicomotriz

Realizar circuitos donde los niños deban hacer equilibrio: correr, saltar, escalar, cuadrupedia, rodar, golpear, arrastrarse, escalar como lo que se presenta a continuación.

Actividades de caminar:

Se velará con la postura correcta y si insiste en que el niño mantenga el tronco y la cabeza erguida en los ejercicios que se ejecuten por tablas, líneas, vigas. Pueden adoptarse distintas posiciones en los brazos. Estas actividades contribuyen en el desarrollo del equilibrio, la coordinación y la orientación espacial.

- Tronco recto,
- Brazos en oposición a las piernas.
- Movimiento rítmico de la zancada.
- Seguimiento de la línea de marcha.

También puede ser:

- En línea recta.
- Una distancia.
- En plano inclinado.
- Sobre banco o tabla.

Actividades al saltar:

Su realización implica la puesta en acción de los factores de fuerza, equilibrio y coordinación, tratándose por consiguiente de una habilidad filogenética que se perfecciona con el crecimiento psicofísico y el desarrollo de dichos factores.

Estas actividades contribuyen al desarrollo de todas las capacidades coordinativas y la fuerza, se realizan con la parte delantera de los pies, caída con semiflexión de piernas y sobre una superficie blanda o suave. El salto con la dos piernas pueden realizarse al frente, atrás, y laterales, utilizando parte del cuerpo como punto de referencia o también con ayuda de diferentes medios: cuerdas, periódico, cintas, marcas etc.

Además puede ser:

- Con una pierna.
- Hacia diferentes direcciones.
- De profundidad.
- Hacia una altura.
- Saltar obstáculo sobre una altura, sin carrera de impulso.
- Saltar obstáculo a una altura, con carrera de impulso.
- Alternadamente.
- Combinaciones: con otras habilidades, elementos y entre ambas formas de salto.

Actividades de lanzar y atrapar (con una y dos manos):

Implican un proceso cognitivo en el que intervienen tres factores fundamentales: velocidad, distancia y precisión; además de la fuerza y flexibilidad.

Lanzar:

Hacia los 5-6 años el lanzamiento va alcanzando la madurez adulta, con adelantamiento de la pierna opuesta al brazo lanzador y adoptando éste la posición de armado por encima del hombro.

Podemos distinguir dos tipos de lanzamiento:

- Lanzamiento de distancia, dominado por los aspectos cuantitativos de la acción motriz, fuerza, velocidad y potencia.
- Lanzamiento de precisión, dominado por los aspectos cualitativos, sobre todo de la habilidad perceptivo-motriz.

El lanzamiento de una mano, de manera alterna, y con dos manos pueden realizarse de diversas formas: por encima de la cabeza, del hombro, desde el pecho, por abajo y rodado. El niño es capaz de lanzar hacia distintas direcciones: arriba, al frente, hacia detrás. Se combinan formas y direcciones. El niño es capaz de lanzar teniendo en cuenta las relaciones, puede lanzarle al otro, a un cesto, o a diferentes alturas; así como atrapar con las dos manos. Debe procurarse lanzar con una mano y otra alternadamente.

Atrapar:

La maduración de la habilidad de atrapar o recoger evoluciona de forma parecida a la de lanzar, necesitando de un mayor ajuste perceptivo-motor. A los 5 años atrapan en vuelo una pelota de tamaño medio. Estas actividades desarrollan fundamentalmente, la coordinación, orientación, regulación del movimiento, diferenciación y flexibilidad. Son un logro de quinto año de vida.

Pueden ser:

- De diferentes formas.
- Hacia diferentes direcciones.
- Rebotar en el lugar.
- Rebote manteniendo en el lugar.

-Atrapar con las manos.

Actividades de rodar (con las dos manos y con una alternando):

Estas actividades contribuyen a la coordinación, regulación, diferenciación y orientación espacial. Los ejercicios de rodar objetos se pueden realizar de forma individual en parejas o grupos, desde variadas posiciones y hacia distintas direcciones: al frente, atrás, entre las piernas etc.; con diversas partes del cuerpo: cabeza, manos, rodillas. Para rodar con diferentes planos se utilizan tablas inclinadas, bancos, declives de terrenos. El objeto que rueda puede atraparse con las dos manos, ser detenido con el pie o con un objeto.

Puede ser:

-Desde diferentes posiciones.

-Hacia distintas direcciones.

-Con diferentes partes del cuerpo.

-Por diferentes partes del cuerpo.

Actividades de Cuadrupedia:

La Cuadrupedia se realizará en cuatro puntos de apoyo (pies y manos) en la ejecución de estos movimientos se debe velar para que la superficie de apoyo no dañe la piel de los niños. Este ejercicio desarrolla la coordinación, la orientación y el equilibrio y la fuerza. La Cuadrupedia se hace en diferentes direcciones, bordeando y sorteando obstáculos, por sendas trazadas en línea rectas, curva etc. El desplazamiento puede ser al frente, atrás, lateralmente, girando.

Los planos utilizados pueden ser: tablas en el piso, inclinadas, escaleras en el piso, inclinadas. La Cuadrupedia se ejecuta combinada con otros elementos como llevando

objetos en la espalda empujándolos con las manos, la cabeza, y pasando cuerdas. En las combinaciones se incluyen el trabajo en parejas.

Pueden ser:

- Hacia diferentes direcciones.
- Sobre escaleras en el piso.
- Sobre escaleras inclinadas.
- Cuadrupedia invertida.
- Combinaciones con otros elementos.

Actividades de arrastrarse:

Al arrastrarse es necesario que se alterne el movimiento de brazos y piernas para lograr la coordinación, esta habilidad desarrolla además la flexibilidad. Cuando se realice por debajo de obstáculo puede utilizarse tablas, mesas, escaleras, a pequeñas alturas (25cm – 40cm), para garantizar que el niño arrastre su cuerpo por el piso. Se incrementarán los obstáculos para aumentar la distancia del desplazamiento. Debe velarse porque la superficie donde se ejecute el movimiento no dañe la piel del pequeño. Esta actividad se puede realizar libremente.

- En diferentes direcciones.
- Por debajo del obstáculo.

Juegos para el desarrollo psicomotriz.

1. Jugar con aros sirve para desarrollar y afinar destrezas motrices, la coordinación, elasticidad, equilibrio, tonificar los músculos, por ejemplo los abdominales, en el

ejercicio de girar un aro con la cintura; permite reforzar el conocimiento del esquema corporal y en general ayuda a fortalecer la motricidad gruesa.

2. **Jugar con pelota** es muy estimulante para los niños, ya que a través de esta fórmula de diversión también adquieren conciencia del factor espacio y movimiento. Es decir, a través de este juego también aprenden a situarse mejor.

Además, desarrolla sus capacidades motrices y la coordinación de su cuerpo, sobre todo si el bebé o niño aprende a botar la pelota o a golpearla con el pie. De esta forma, acabará aprendiendo a coordinar sus pies y sus manos a la vez que corre y/o hace otros movimientos.

3. **Jugar a las carreras de sacos**, cuantos más niños participen, será más divertido.

Con este juego, los niños ejercitarán su velocidad, el esfuerzo y la resistencia. Es un juego perfecto para que los niños hagan nuevos amigos, aprendan a compartir y mejoren su coordinación.

4. **Jugar a la gallinita ciega**, es un juego sencillo y muy divertido, que sirve tanto para entretener a los niños. Por su sencillez y las risas que suele provocar en los niños. Este juego ayuda a los niños a comprender la importancia de los sentidos, ya que se juega con los ojos vendados. Así, también los niños aprenderán a moverse con mayor confianza. Y agilidad.

5. **Jugar a la rayuela**, o el avión es un bonito juego para los niños, sólo necesitas una superficie lisa y una tiza para poder jugar. Con la rayuela los niños aprenderán a mejorar su equilibrio y su coordinación. Este popular juego se conoce también como truque, luce, el cuadrado, la chilena o el volantín.

6. **Jugando con el pañuelo.** Se hacen dos equipos, tiene que haber como mínimo tres jugadores en los equipos, otra persona será la encargada de sujetar el pañuelo y ser la “madre”. El que aguanta el pañuelo deberá colocarse entre los dos equipos, habiendo la misma distancia de un equipo a otro. El juego del pañuelo es uno de los más populares entre los niños, tanto en clase de gimnasia como en fiestas infantiles. Cómo jugar al juego del pañuelo, el pañuelito es un juego tradicional y muy divertido que solemos jugar en nuestro colegio, su objetivo ser rápido tener estrategia para escapar. Saber los números.

- Calero P. M. (2005).** *Educación Jugando*. Lima. Ediciones Alfa omega. Perú 240pp.
Recuperado de:
<https://www.google.com/search?ei=IECcXPjsG8GxggfnuLfwCA&q=Binmore>
- Carrasco, D. S. (2013).** *Metodología de la investigación científica*. Lima: San Marcos Recuperado de:
www.editorialsanmarcos.com/index.php?idcategory=72&controller=category.
- Carrasco, (2013).** **Variable independiente.** Recuperado de:
tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2013/.../que-es-operacionalizacion-de-vari.
- Castilla, (2014).** **Así mismo al finalizar la primera infancia.** Recuperado de:
<https://www.unicef.es/sites/unicef.es/files/informeinfancia-cyl.pdf>
- Chiroque Ch. S. (2004).** **Metodología.** Lima: Ediciones Quipu. Recuperado de:
[https://www.elvirrey.com/editorial/ediciones-quipu/..](https://www.elvirrey.com/editorial/ediciones-quipu/)
- Decreto ejecutivo, (2015).** **Ecuador, se expedieron reformas de reglamento general de la ley orgánica de Educación Intercultural.** Recuperado de:
[Extwprlegs1.fao.org/doccs/pdf/ecu168795](http://extwprlegs1.fao.org/doccs/pdf/ecu168795).
- Del Rio, (2013).** **Considera que, para lograr un “desarrollo integral de los niños”.** Recuperado de:
[https://www.inclusion.gob.ec/wp-content/.../2013/11/libro-de-políticas-Publicas...](https://www.inclusion.gob.ec/wp-content/.../2013/11/libro-de-politicas-Publicas...)
- Díaz, A. (2000).** *Desarrollo curricular para la formación de maestros especialistas en Educación Física*. España: Gymnos. Recuperado de:
<https://www.raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/download/...>
- Entsakua (2015)** **Existen juegos tradicionales con preferencias en cuanto: sexo por ejemplo: las niñas juegan a la gallinita ciega, la cojita, la muñeca, etc., Cuenca- Ecuador.** Recuperado de:
<https://docplayer.es/10528903-Universidad-politecnica-salesiana>.
- Estermann J. (2009).** *Filosofía andina. Sabiduría indígena para un mundo nuevo*. Bolivia: ISEAT Segunda edición (Reim presión). Recuperado de:
<https://www.academia.edu/21410818/Estermann-josef-filosofia-andina>
- Fonseca, (2006).** **Menciona que la motricidad como dimensión humana.** Recuperado de:
http://viref.udea.edu.co/contenido/publicaciones/motricidad_dimension_humana.pdf

- Gallahue, (2015).** *Las habilidades motrices*. Recuperado de:
<https://www.efdeportes.com/habilidades-motrices-basicas-coordinaciòn-y-equilibrio...>
- Gastiaburú, (2012)**desarrollopsicomotor. Recuperado de:
 Repositorio.umb.edu.pe/bitstream/UMB/72/1/Be...
- García N. J (2004).** *Psicomotricidad y educación infantil*. España: Sexta Edición. Paidós. Recuperado de:
www.redalyc.org/pdf/706/70600706...
- Guaiqueriès, (1977).***Juegos tradicionales – EcuRed*. Recuperado de:
 Https: www.ecured.cul/juegos-tradicionales.....
- Guerrero, (2015).** Ecuador, “*Juegos Tradicionales*”, en la educación. Recuperado de:
<Httpss://dspace.ups.edu.ec/bistream/123456789/8675/1/UPS-CT==4984>.
- Health y Humberto, (2010).** Metodología de investigación “*población y muestra*”. Recuperado de:
metodologiaeninvestigacion.blogspot.com/2010/07/poblacion-y-muestra.html
- Huaman, (2018).** “*JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS DE 05 AÑOS*”. Recuperado de:
file:///C:/Users/Rosa/Desktop/JUEGO_TRADICIONAL_ESTRATEGIA_HUAMAN_RIVERA_LILA_ISABEL.pdf
- Huerta, M. (2005).** *Aprendizaje estratégico*. Lima. Editorial San Marcos. Perú, 287pp. Recuperado de:
WWW.librosperuanos.com...
- Hinostroza, (2017).** Realizó un estudio sobre: *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.IN°31463,Rio Negro*. Recuperado de:
Repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/2342.
- Lachi, (2015).** *En su tesis de investigación titulada: Juegos tradicionales como estrategia didáctica*. Recuperado de:
Repositorio.usil.edu.pe/bistream/USIL/2063/2/2015_Lachi...
- Martínez, (2013).** Manifiesta que las técnicas más comunes que se utilizan en la investigación social son la observación, la encuesta y la entrevista, y como instrumentos tenemos la recopilación documental. Recuperado de:
Metodologia02.blogspot.com/técnicas_de_la_investigaciòn.html.

- Meneses M., Monge M. (2001).** *El juego en los niños: enfoque teórico.* Costa Rica: Universidad de Costa Rica. Recuperado de:
<https://core.acuk/download/pdf/25589341...>
- Meece, (2000).** plantea que *“los niños se comportan como pequeños científicos”*.
 Recuperado de:
<WWW.calameo.com/books/004253657f4de954adfada...>
- Minerva, (2016).** Venezuela *El juego: una estrategia importante.* Recuperado de:
<www.redalyc.org/pdf/356/35...>
- Mora, (2000).** Indica que, su desarrollo y su *“Influencia en el juego tiene la necesidad de que se introduzca en los programas de estudios hasta formar la vida del niño”*. Recuperado de:
<www.redalyc.org/pdf/1941/194114582017...>
- Motos T. (1983).** *Iniciación a la expresión corporal.* Colombia: Ediciones Trillas
 Recuperado de:
<https://www.casadelibro.com/libro-iniciacion-a-la-expresion-corporal...y.../...>
- Montessori, (2011)** descubrió que los *niños desde su nacimiento y hasta lo seis años.* Recuperado de:
<https://elcajondeminochero.wordpress.com/2011/03/.../montesori-y-el-desarrollo-mot.>
- Navarrete, (2017).** La presente investigación pertenece al campo de la educación, lleva como título *“Aplicación de juegos tradicionales para la mejora de la convivencia escolar en los estudiantes de la institución educativa multigrado 40069 “san Agustín” la joya–2015”*.
 Recuperado de:
[Http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNAS/6306.](Http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNAS/6306)
- Lora, (1989).** Menciona: *“Constituyen los cimientos donde se inicia el proceso de estructuración de su personalidad”*. Recuperado de:
Repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/14110/Montalvan_ES?..
- Ortega, (2000).** Afirma que *“El juego tradicional es una actividad”*.
 Recuperado de:
https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/.../RuizGutierrezM_art_a.pdf?..
- Piaget, (1951).** *“Tres tipos de juegos”* este es el único que se prolonga hasta la edad adulta. Recuperado de:
<https://emowe.com>Blog> aprendizaje niños...>

- Piaget, (1956).** El juego forma parte de la “*inteligencia del niño*”. Recuperado de:
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/.../teorias-de-los-juegos-de-piaget-vigosky...>
- Porstein, (2003).** El niño o niña expresan sus vivencias a través del juego corporal. Recuperado de:
[Repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/14110/Montalvan_ES_...](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/14110/Montalvan_ES_...)
- Rivas, (2010).** Determina *variable*. Recuperado de:
www.scielo.org.co/pdf/diem/v14n2/v14n2a05.pdf
- Ruiz, (1986).** Al respecto menciona que: “*El tiempo de inteligencia normal*”. Recuperado de:
www.scielo.org.co/scielo.php?script=arttext&pid=S0370...
- Suarez, (2016).** Colombia, “juegos tradicionales como estrategia pedagógica”. Recuperado de:
[Repositorio.ut.edu.co/co./bitstream/001/2337/1/.....](https://repositorio.ut.edu.co/co./bitstream/001/2337/1/.....)
- Suarez, (2016).** Importancia “*los juegos tradicionales*” Recuperado de:
[Dspace.unach.edu.ec/handle/51000/3712....](https://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/3712....)
- Segovia, (2014).** Menciona que el juego, es parte de las personas; desde el punto de vista social, es un reflejo de la “*cultura y la sociedad*”. Recuperado de:
www.udgvirtual.udg.mx>inicio>NUM.7...
- Sánchez, (2017).** En su investigación titulada: “*La psicomotricidad*”. Recuperado de:
[Repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/22066/Salazar_MGD.pdf?](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/22066/Salazar_MGD.pdf?)
- Trigo, (2005).** Cuando aseguran que “*los juegos tradicionales*”. Fomentan y favorecen descubrir el patrimonio lúdico. Recuperado de:
[Digibug.ugr.es/bitstream/10481/46204/1/sanchezMota_TFGjuegos...](http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/46204/1/sanchezMota_TFGjuegos...)
- Tobón, (2010).** las “*estrategias didácticas*”. Recuperado de:
[www.google.com/search?q=Tobón%2C+\(2010\)+las+estrategias+didácticas+son&aq=Tobón%2C+\(2010\)+las+estrategias+didácticas+](http://www.google.com/search?q=Tobón%2C+(2010)+las+estrategias+didácticas+son&aq=Tobón%2C+(2010)+las+estrategias+didácticas+)
- Velasco, (2015).** Realizó una tesis de investigación titulada: *Aplicación de un programa de juego tradicional para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños*. Recuperado de:
<https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2603/EDU-042>
- Velásquez, F. A. (2007).** *Metodología de la investigación científica*. Recuperado de
[Lima:SanMarcos.Sisbib.unmsm.edu.pe/bibVirtual/.../2008quispe_sj/.../198%20Bibliografi a...](https://lima.sanmarcos.sisbib.unmsm.edu.pe/bibVirtual/.../2008quispe_sj/.../198%20Bibliografi%20a...)

Vericat & Orden, (2013). La adquisición de conocimientos son criterios de la evolución progresiva del “desarrollo psicomotriz”. Recuperado de:
www.scielo.br/scielo.php?script_SCI_arttext&pid_S1413_8123201300100022

Vygotsky, (1924). Teorías del juego. Recuperado de:
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/.../teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky..>

Wallon, (2014). Sostiene que la “psicomotricidad tiene gran importancia”.
Recuperado de:
www.researchgate.net/.../3181012224IMPORTANCIA_DE_LA_MOTGORICIDAD_...

Yagüe, (2002). Promover la enseñanza de este tipo de juegos, “Mejorando aspectos de la educación física”. Recuperado de:
[https://www.redalyc.org/html/440/44015082008/.](https://www.redalyc.org/html/440/44015082008/)

Young & Fujimoto, (2004). Otros factores fundamentales interactúan con los niños en su óptimo desarrollo “estimulador sensorial”.
Recuperado de:
https://www.google.com/search?q=Young+%26+Fujimoto,+%282004%29.+Otro+s+factores+fundamentales+interactúan+con+los+niños+en+su+óptimo+d+esarrollo+estimulador+sensorial,&tbm=isch&source=univ&sa=X&ved=2ahUKEwj_Xj5jWv73jA.

Zapata, (1990). Que “el juego no exige esfuerzo”. Pero algunos pueden requerir más energía de la necesaria para realizar sus acciones cotidianas.
Recuperado de:
www.redalyc.org/service/redalyc/downloadPdf/440/44025210/1

ANEXOS

ANEXO 01

LISTA DE COTEJO

Aplicación de Juegos Tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz, con los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 073 “Estrellita de Belén”, Región Tumbes 2018.

DIMENSIÓN COGNITIVA	SI	NO
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		
DIMENSIÓN MOTRIZ		
08 Enrosca y desenrosca tornillos, una tapa con rosca		
09 Realiza la técnica de dactilo pintura sobre una figura		
10 Realiza la técnica del embolillado para presentar su recorrido		
11 Rasga papel lustre y pega en una hoja		
12 Punza libremente sobre las figuras		
DIMENSIÓN AFECTIVA		
13 Coloca entre los tobillos la pelota y salta hacia adelante y atrás		
14 Lanza la pelota y trata de que golpee distintas partes de su cuerpo		
15 Lleva el bastón en curvas y avanza en tripedia		
16 Mantiene el bastón sosteniendo con las dos manos sobre los hombros		
17 Camina y gira escuchando la voz de sus compañeros		

ANEXO 02

PRUEBA DE PILOTO (LISTA DE COTEJO)

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 073 “ESTRELLITA DE BELÉN”,
REGIÓN TUMBES, 2018.**

APELLIDO Y NOMBRE DEL NIÑO (A):.....

EDAD:.....

ITEMS	ESCALA	
	SI	NO
	1	0
Dimensión Cognitiva		
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		
Dimensión Motriz		
08 Enrosca y desenrosca tornillos, una tapa con rosca		
09 Realiza la técnica de dactilo pintura sobre una figura		
10 Realiza la técnica del embolillado para presentar su recorrido		
11 Rasga papel lustre y pega en una hoja		
12 Punza libremente sobre las figuras		
Dimensión afectiva		
13 Coloca entre los tobillos la pelota y salta hacia adelante y atrás		
14 Lanza la pelota y trata de que golpee distintas partes de su cuerpo		
15 Lleva el bastón en curvas y avanza en tripedia		
16 Mantiene el bastón sosteniendo con las dos manos sobre los hombros		
17 Camina y gira escuchando la voz de sus compañeros		

ANEXO 03

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial : N° 073 “Estrellita de Belén”
Área : Personal social
Sección/Edad : Azul/05 Años
Responsable : Rosa Nelly HERRERA Pinzón.

2. **NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:** Jugamos a la Matagente

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVALUACIÓN
Personal social	Practica actividades físicas y hábitos saludables	Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla 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.	Observación Lista de cotejo

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	La docente canta la canción “Mi cuerpo se está moviendo”.	*Docente	15 minutos

LISTA DE COTEJO

***INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL:** N° 073 "Estrellita de Belén "

***AULA:** Azul

***NÚMERO DE NIÑOS (AS):** 21

***NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos a la Mata gente

SESIÓN N° 1				LOGRO DE APRENDIZAJE
ITEMS NIÑOS (AS)	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.	
AGUAYO CUENCA, Franchesca	1	1	1	A
ALVA ARCAYA, Rosa	1	1	1	A
AVILA LOPEZ, Dayiro	1	1	1	A
CARRASCO CANGO, Litzy	0	0	1	C
CERRO VERGARA, Josué	1	1	1	A
DAVIS GONZALES, Oscar	1	1	1	A
DELGADO CHERO, Ángelo	1	1	1	A
DORADOR CUEVA, Breycy	1	0	1	B
ESCOBAR MEDINA, Melany	1	1	1	A
FARFAN CAMPAÑA, Gerardo	1	1	1	A
FOX VARGAS, Adriana Anai	1	1	1	A
JUAREZ PIZANGO, Ricardo	1	1	1	A
MENDOZA FLORES, Axel	1	1	1	A
NEYRA CORONADO, Jhoan	1	1	1	A
NUÑEZ BARRETO, Anthony	1	1	1	A
OYOLA OBLEA, José	1	0	1	B
PARDO CASTILLO, Fabricio	1	1	1	A
RAMIREZ GUERRERO, Esduar	1	1	1	A
RAMOS AYALA, Angie	1	1	1	A
SAAVEDRA ALBERCA, Astrid	1	1	1	A
SAAVEDRA SANTOS, Josué	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial : N° 073 “Estrellita de Belén”
 Área : Personal social
 Sección/Edad : Azul/05 Años
 Responsable : Rosa Nelly HERRERA PINZÓN.


2. **NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:** Jugamos a la Gallinita ciega

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVALUACIÓN
Personal Social	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 desplaza haciendo diferentes tipos de figuras con el bastón.	Técnica. Observación

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-la docente sale al patio con los niños y (as) pone la música y los niños bailan al compás del sonido -La docente, les dice que se sienten y tendrán que arrastrarse llevando un palo de escoba para que lo dirijan en forma de curva	*Patio *Docente	15 min.
	Se interroga: - ¿les gusto la canción? ¿Cómo se sintieron? - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes:	*niños	20min.

DESARROLLO	<p>- ¿conocen el juego de la gallinita ciega? ¿Cómo se juega?</p> <p>-La docente explica antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas. Después de tomar los acuerdos. La docente forma dos grupos.</p> <p>- Los participantes sortean para ver quien comienza, éste tendrá que taparse los ojos con un pañuelo y dar vueltas sobre sí mismo.</p> <p>- Cantando la siguiente canción: ‘Gallinita ciega que se te ha perdido una aguja y un dedal date la vuelta y lo encontrarás’.</p> <p>- Una vez terminada la canción, el niño que tiene tapado los ojos tendrá que encontrar a los demás.</p>	<p>*Pañuelo</p>  <p>*Ficha</p>	10 min.
CIERRE	<p>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> <p>Evaluación</p> <p>- Responde a las interrogantes:</p> <p>- ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos?</p>		

LISTA DE COTEJO

***INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL:** N° 073 "Estrellita de Belén “

***AULA:** Azul

***NÚMERO DE NIÑOS (AS):** 21

***NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos a la Gallinita ciega

SESIÓN N° 2				
ITEMS / NIÑOS (AS)	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	Lleva el bastón en curvas y avanza en tripedia	Se desplaza haciendo diferentes figuras con el bastón.	LOGRO DE APRENDIZAJE
AGUAYO CUENCA, Franchesca	1	1	1	A
ALVA ARCAYA, Rosa	1	0	0	C
AVILA LOPEZ, Dayiro	1	1	1	A
CARRASCO CANGO, Litzy	1	1	1	A
CERRO VERGARA, Josué	1	1	1	A
DAVIS GONZALES, Oscar	1	1	1	A
DELGADO CHERO, Ángelo	1	1	1	A
DORADOR CUEVA, Breyicy	1	0	1	B
ESCOBAR MEDINA, Melany	0	1	1	B
FARFAN CAMPAÑA, Gerardo	1	1	1	A
FOX VARGAS, Adriana Anai	1	1	1	A
JUAREZ PIZANGO, Ricardo	1	1	1	A
MENDOZA FLORES, Axel	1	1	1	A
NEYRA CORONADO, Jhoan	1	1	1	A
NUÑEZ BARRETO, Anthony	0	1	1	B
OYOLA OBLEA, José	1	1	1	A
PARDO CASTILLO, Fabricio	1	1	1	A
RAMIREZ GUERRERO, Esduar	1	1	0	B
RAMOS AYALA, Angie	1	1	1	A
SAAVEDRA ALBERCA, Astrid	1	1	1	A
SAAVEDRA SANTOS, Josué	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial : N° 073 “Estrellita de Belén”
 Área : Personal social
 Sección/Edad : Azul/05 Años
 Responsable : Rosa Nelly HERRERA PINZÓN.

2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Jugamos al Chapadito

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVALUACIÓN
Personal Social	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.	Técnica. Observación

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-Escuchamos la canción de la yenca. La docente entrega a los niños unas ulas, para que desplacen a todos lados para que lo giren con los dos brazos. Se interroga: - ¿de qué trato la canción? ¿Cómo nos movimos?	*Grabadora *Usb *Ulas	15 min.
DESARROLLO	- Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: - ¿conocen el juego del Chapadito? ¿Cómo se juega?		

LISTA DE COTEJO

***INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL:** N° 073 "Estrellita de Belén "

***AULA:** Azul

***NÚMERO DE NIÑOS (AS):** 21

***NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos al Chapadito

SESIÓN N° 3				
ITEMS NIÑOS (AS)	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	Corre libremente entre los aros	LOGRO DE APRENDIZAJE
AGUAYO CUENCA, Franchesca	1	1	1	A
ALVA ARCAYA, Rosa	1	1	1	A
AVILA LOPEZ, Dayiro	1	1	1	A
CARRASCO CANGO, Litzy	1	1	1	A
CERRO VERGARA, Josué	1	1	1	A
DAVIS GONZALES, Oscar	1	1	1	A
DELGADO CHERO, Angelo	1	1	1	A
DORADOR CUEVA, BreyCy	1	0	1	B
ESCOBAR MEDINA, Melany	1	1	1	A
FARFAN CAMPAÑA, Gerardo	1	1	0	B
FOX VARGAS, Adriana Anai	1	1	1	A
JUAREZ PIZANGO, Ricardo	1	1	1	A
MENDOZA FLORES, Axel	1	1	1	A
NEYRA CORONADO, Jhoan	0	1	1	B
NUÑEZ BARRETO, Anthony	1	1	1	A
OYOLA OBLEA, José	1	0	1	B
PARDO CASTILLO, Fabricio	1	1	1	A
RAMIREZ GUERRERO, Esduar	1	1	0	B
RAMOS AYALA, Angie	0	1	1	B
SAAVEDRA ALBERCA, Astrid	0	0	1	C
SAAVEDRA SANTOS, Josué	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial : N° 073 “Estrellita de Belén”
 Área : Personal social
 Sección/Edad : Azul/05 Años
 Responsable : Rosa Nelly HERRERA PINZÓN.


2. **NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:** Jugamos con los Aros

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVALUACIÓN
Personal social	Practica actividades físicas y hábitos saludables	-Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas.	-Corre libremente entre los aros.	Técnica. Observación

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- Escuchamos la canción sobre las figuras geométricas. Luego la docente les da los aros para que los niños lo sostengan a media altura preguntando la forma del aro.	* Grabadora	15 min
DESARROLLO	Se interroga: - ¿de qué trata la canción? ¿Cómo nos movimos? - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: - ¿conocen el juego del aro? ¿Cómo se juega?	* Cd *Aros de diferentes colores.	
			20 min

<p>CIERRE:</p>	<p>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> <ul style="list-style-type: none"> - 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>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> <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 min.</p>
-----------------------	---	---	----------------

LISTA DE COTEJO

***INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL:** N° 073 "Estrellita de Belén"

***AULA:** Azul

***NÚMERO DE NIÑOS (AS):** 21

***NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos con los Aros

SESIÓN N° 4				
ITEMS NIÑOS (AS)	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	Sostiene aros verticales a media altura.	Punza libremente sobre las figuras	LOGRO DE APRENDIZAJE
AGUAYO CUENCA, Franchesca	1	1	1	A
ALVA ARCAAYA, Rosa	1	1	1	A
AVILA LOPEZ, Dayiro	1	1	1	A
CARRASCO CANGO, Litzzy	0	0	1	C
CERRO VERGARA, Josué	1	1	1	A
DAVIS GONZALES, Oscar	1	1	1	A
DELGADO CHERO, Ángelo	1	1	1	A
DORADOR CUEVA, BreyCy	1	0	0	C
ESCOBAR MEDINA, Melany	1	1	1	A
FARFAN CAMPAÑA, Gerardo	1	1	1	A
FOX VARGAS, Adriana Anai	1	0	1	B
JUAREZ PIZANGO, Ricardo	1	1	1	A
MENDOZA FLORES, Axel	1	1	1	A
NEYRA CORONADO, Jhoan	1	1	1	A
NUÑEZ BARRETO, Anthony	1	1	1	A
OYOLA OBLEA, José	1	0	1	B
PARDO CASTILLO, Fabricio	1	1	1	A
RAMIREZ GUERRERO, Esduar	1	1	1	A
RAMOS AYALA, Angie	1	1	1	A
SAAVEDRA ALBERCA, Astrid	1	1	1	A
SAAVEDRA SANTOS, Josué	1	0	1	B

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial : N° 073 “Estrellita de Belén”
 Área : Personal social
 Sección/Edad : Azul/05 Años
 Responsable : Rosa Nelly HERRERA PINZÓN.


2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Jugamos al Mundo

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVALUACIÓN
Personal social.	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.	Técnica. Observación

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-la docente dibuja el mundo conformado por diez en el piso. Pero antes de empezar se sienta con los niños y les entrega botellas vacías para que los niños o niñas empiecen a enroscar y les indica que ella tocara el silbato y el que termine de enroscar la botella empezara el juego. Se interroga:	*Patio	15 min.

<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿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? <p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Con una tiza blanca y sobre el suelo se dibujan cuadrados y se enumeran del uno al diez. - Luego, cada participante deberá coger la 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>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> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos? 	<p>*Tiza</p> <p>*piedras</p>  <p>*Ficha</p>	<p>20 min.</p> <p>10 min.</p>
<p>CIERRE</p>			

LISTA DE COTEJO

***INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL:** N° 073 "Estrellita de Belén"

***AULA:** Azul

***NÚMERO DE NIÑOS (AS):** 21

***NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos al Mundo

SESIÓN 5				
ITEMS NIÑOS (AS)	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	En rosca y desenrosca tornillos o con una tapa con rosca	Lanza libremente con una mano y coge con las dos manos	LOGRO DE APRENDIZAJE
AGUAYO CUENCA, Franchesca	1	1	0	B
ALVA ARCAAYA, Rosa	1	1	1	A
AVILA LOPEZ, Dayiro	1	1	1	A
CARRASCO CANGO, Litzy	0	1	1	B
CERRO VERGARA, Josué	1	1	1	A
DAVIS GONZALES, Oscar	1	1	1	A
DELGADO CHERO, Ángelo	1	1	1	A
DORADOR CUEVA, Breyey	1	1	1	A
ESCOBAR MEDINA, Melany	1	1	1	A
FARFAN CAMPAÑA, Gerardo	1	1	1	A
FOX VARGAS, Adriana Anai	1	1	1	A
JUAREZ PIZANGO, Ricardo	1	0	1	B
MENDOZA FLORES, Axel	1	1	1	A
NEYRA CORONADO, Jhoan	1	1	1	A
NUÑEZ BARRETO, Anthony	1	1	1	A
OYOLA OBLEA, José	1	1	1	A
PARDO CASTILLO, Fabricio	1	1	1	A
RAMIREZ GUERRERO, Esduar	1	1	1	A
RAMOS AYALA, Angie	1	1	1	A
SAAVEDRA ALBERCA, Astrid	1	1	1	A
SAAVEDRA SANTOS, Josué	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial : N° 073 “Estrellita de Belén”
 Área : Personal social
 Sección/Edad : Azul/05 Años
 Responsable : Rosa Nelly HERRERA PINZÓN.


2. **NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:** Jugamos al Gato y el Ratón

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVALUACIÓN
Personal social	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.	Técnica. Observación

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- Escuchamos la canción sobre el gato y el ratón. Luego la docente forma un círculo, entrega un palo de escoba a cada niño e indica que tiene que subir el bastón y mantenerlo hasta que ella lo indique. Una vez que terminan se sientan. Se interroga: - ¿de qué trato 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?	*Grabadora *Cd	15 minutos

DESARROLLO	<p>- 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> <p>- La docente hace un círculo con los niños agarrados de la mano. Dos de ellos se escogen al azar: uno hará de gato y el otro de ratón. El resto de niños cantará la canción: "Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillará". Mientras suena la canción, el ratón correrá por los huecos formados entre los brazos de los niños. El gato le perseguirá, pero los niños bajarán los brazos para no dejarle pasar. Cuando el gato toca al ratón, el ratón pasa a ser el gato.</p>	<p>*Docente</p> <p>*Niños y (as)</p> 	<p>20 minutos</p>
CIERRE	<p>-La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo.</p> <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición.</p> <p>Evaluación</p> <p>- Responde a las interrogantes:</p> <p>- ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos?</p>	<p>*ficha</p>	<p>10 minutos</p>

LISTA DE COTEJO

***INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL:** N° 073 "Estrellita de Belén "

***AULA:** Azul

***NÚMERO DE NIÑOS (AS):** 21

***NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos al Gato y al Ratón.

SESIÓN N° 6				
ITEMS NIÑOS (AS)	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	Mantiene el bastón sosteniendo con las dos manos sobre los hombros	Camina y gira escuchando la voz de sus compañeros	LOGRO DE APRENDIZAJE
AGUAYO CUENCA, Franchesca	1	1	1	A
ALVA ARCAAYA, Rosa	1	1	1	A
AVILA LOPEZ, Dayiro	1	1	1	A
CARRASCO CANGO, Litzzy	0	1	1	B
CERRO VERGARA, Josué	1	1	1	A
DAVIS GONZALES, Oscar	1	1	1	A
DELGADO CHERO, Ángelo	1	1	1	A
DORADOR CUEVA, BreyCy	0	1	1	B
ESCOBAR MEDINA, Melany	1	1	1	A
FARFAN CAMPAÑA, Gerardo	1	1	1	A
FOX VARGAS, Adriana Anai	1	1	1	A
JUAREZ PIZANGO, Ricardo	1	1	1	A
MENDOZA FLORES, Axel	1	1	1	A
NEYRA CORONADO, Jhoan	1	1	1	A
NUÑEZ BARRETO, Anthony	1	1	1	A
OYOLA OBLEA, José	1	0	1	B
PARDO CASTILLO, Fabricio	1	1	1	A
RAMIREZ GUERRERO, Esduar	1	1	1	A
RAMOS AYALA, Angie	1	1	1	A
SAAVEDRA ALBERCA, Astrid	1	1	1	A
SAAVEDRA SANTOS, Josué	1	1	1	A

SESION DE APRENDIZAJE N° 7

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial : N° 073 “Estrellita de Belén”
 Área : Personal social
 Sección/Edad : Azul/05 Años
 Responsable : Rosa Nelly HERRERA PINZÓN.



2. **NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:** Jugamos a las Carretillas

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVALUACIÓN
Personal Social	Practica actividades físicas y hábitos saludables	- Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas establecidas.	- Realiza la técnica de dactilo pintura sobre una figura representando su recorrido.	Técnica. Observación Lista de cotejo.

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- La docente pone la canción “El caballo camina pa, lante”. Se interroga: - ¿de qué trato la canción? ¿Cómo nos movimos? - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: - ¿conocen el juego de las carretillas? ¿Cómo se juega?	*Grabadora *Cd	15 min.
DESARROLLO	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.		

CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - El juego comienza. - Agrupa a los niños y (as) en pareja. Y con una tiza hace una línea de salida donde se ubicaran uno tras otro. - Luego el de adelante se pone en posición de plancha y el detrás le toma de las piernas de su compañero, elevándolo hacia arriba a la altura de la cintura del que lo sostiene. -y el ganador será aquella pareja que llegue primero. - Los niños pintan, luego hacen el recorrido y desplazamiento utilizando el punzón. 	<p>*Tiza *hojas bond</p>  	20 min
	<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>	10 min

LISTA DE COTEJO

***INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL:** N° 073 "Estrellita de Belén "

***AULA:** Azul

***NÚMERO DE NIÑOS (AS):** 21

***NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos a las Carretillas

SESIÓN N° 7				LOGRO DE APRENDIZAJE
ITEMS	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	Punza libremente sobre las figuras	Realiza la técnica de dáktilo pintura sobre una figura	
NIÑOS (AS)				
AGUAYO CUENCA, Franchesca	0	1	1	B
ALVA ARCAAYA, Rosa	1	1	1	A
AVILA LOPEZ, Dayiro	1	1	1	A
CARRASCO CANGO, Litzy	1	1	1	A
CERRO VERGARA, Josué	1	1	1	A
DAVIS GONZALES, Oscar	1	1	1	A
DELGADO CHERO, Ángelo	1	1	1	A
DORADOR CUEVA, Breyey	1	1	1	A
ESCOBAR MEDINA, Melany	1	0	0	C
FARFAN CAMPAÑA, Gerardo	0	1	1	B
FOX VARGAS, Adriana Anai	1	1	1	A
JUAREZ PIZANGO, Ricardo	1	1	1	A
MENDOZA FLORES, Axel	1	1	1	A
NEYRA CORONADO, Jhoan	1	1	1	A
NUÑEZ BARRETO, Anthony	1	1	1	A
OYOLA OBLEA, José	0	1	1	B
PARDO CASTILLO, Fabricio	1	1	1	A
RAMIREZ GUERRERO, Esduar	1	1	1	A
RAMOS AYALA, Angie	1	1	1	A
SAAVEDRA ALBERCA,	1	1	1	A
SAAVEDRA SANTOS, Astrid	1	1	1	A
SAAVEDRA SANTOS, Josuè	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial : N° 073 “Estrellita de Belén”
 Área : Personal social
 Sección/Edad : Azul/05 Años
 Responsable : Rosa Nelly HERRERA PINZÓN.



2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Carrera de los Sacos

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVALUACIÓN
Personal Social	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.	Técnica. Observación

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- Docente canta la canción los conejitos. - La docente coloca 2 palos de escoba en forma de una línea para que cada niño salte sobre el palo abriendo las piernas hasta llegar al final.	*Docente *Niños *Palos de escoba	15 min.
DESARROLLO	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?	*Costales	

	<p>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> <ul style="list-style-type: none"> - 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 una línea que dirige ser ganador. - 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>20 min.</p> <p>10 min.</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Los niños y niñas dibujan y pintan el juego y lo decoran el recorrido y desplazamiento utilizando la técnica del rasgado con papel lustre.</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>*Pintura</p> <p>*Hoja bon</p> <p>*Papel lustre</p>	

LISTA DE COTEJO

***INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL:** N° 073 "Estrellita de Belén "

***AULA:** Azul

***NÚMERO DE NIÑOS (AS):** 21

***NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Carrera de los Sacos

SESIÓN N° 8				LOGRO DE APRENDIZAJE
ITEMS NIÑOS (AS)	Salta a lo largo del bastón separando las piernas	Coloca entre los tobillos y salta hacia adelante y atrás.	Rasga papel lustre y pega sobre una hoja	
AGUAYO CUENCA, Franchesca	1	1	1	A
ALVA ARCAYA, Rosa	1	1	1	A
AVILA LOPEZ, Dayiro	1	1	1	A
CARRASCO CANGO, Litzy	1	1	1	A
CERRO VERGARA, Josué	1	1	1	A
DAVIS GONZALES, Oscar	1	1	1	A
DELGADO CHERO, Ángelo	1	1	0	B
DORADOR CUEVA, BreyCy	1	1	0	B
ESCOBAR MEDINA, Melany	1	1	1	A
FARFAN CAMPAÑA, Gerardo	1	1	1	A
FOX VARGAS, Adriana Anai	1	1	1	A
JUAREZ PIZANGO, Ricardo	1	1	1	A
MENDOZA FLORES, Axel	1	1	1	A
NEYRA CORONADO, Jhoan	0	1	1	B
NUÑEZ BARRETO, Anthony	1	1	1	A
OYOLA OBLEA, José	1	0	1	B
PARDO CASTILLO, Fabricio	1	1	1	A
RAMIREZ GUERRERO, Esduar	1	1	1	A
RAMOS AYALA, Angie	1	1	1	A
SAAVEDRA ALBERCA, Astrid	1	1	1	A
SAAVEDRA SANTOS, Josué	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

1. DATOS GENERALES


Institución Educativa Inicial : N° 073 “Estrellita de Belén”
 Área : Personal social
 Sección/Edad : Azul/05 Años
 Responsable : Rosa Nelly HERRERA PINZÓN.


2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Jugamos Embolillando

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVALUACIÓN
Personal social	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.	Técnica. Observación

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- La docente y los niños salen al patio y dibujan en el suelo un laberinto. 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?	*Patio *Tizas *aros *pelotas	15 min
DESARROLLO	- 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 un laberinto para los cuales hallaran diferentes formas de recorrer y llegar a la meta pueden recorren el laberinto utilizando		20 min

<p>CIERRE</p>	<p>aros, pelotas etc.</p> <p>Los niños y niñas dibujan el juego y decoran el recorrido y desplazamiento utilizando el embolillado.</p> <p>-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> <p>Evaluación</p> <p>- Responde a las interrogantes:</p> <p>- ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos?</p>	 <p>*Hojas bond</p> <p>*Papel crepe</p> <p>*Ficha</p>	<p>10 min.</p>
---------------	--	--	----------------

LISTA DE COTEJO

***INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL:** N° 073 "Estrellita de Belén “

***AULA:** Azul

***NÚMERO DE NIÑOS (AS):** 21

***NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos embolillando

SESIÓN N° 9				LOGRO DE APRENDIZAJE
ITEMS	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	Realiza la técnica del embolillado para representar su recorrido	
NIÑOS (AS)				
AGUAYO CUENCA, Franchesca	0	1	1	B
ALVA ARCAAYA, Rosa Maricielo	1	1	1	A
AVILA LOPEZ, Dayiro Emilio	1	1	1	A
CARRASCO CANGO, Litzy Arieth	1	0	1	B
CERRO VERGARA, Josué Yasua	1	1	1	A
DAVIS GONZALES, Oscar	1	1	1	A
DELGADO CHERO, Ángelo Dalliro	1	1	1	A
DORADOR CUEVA, Breyey Yalit	0	1	1	B
ESCOBAR MEDINA, Melany Cielo	1	1	1	A
FARFAN CAMPAÑA, Gerardo Isaias	1	1	1	A
FOX VARGAS, Adriana Anai Micheel	1	1	1	A
JUAREZ PIZANGO, Ricardo Daniel	1	0	1	B
MENDOZA FLORES, Axel Dayiro	1	1	1	A
NEYRA CORONADO, Jhoan Stephano	1	1	1	A
NUÑEZ BARRETO, Anthony	0	1	1	B
OYOLA OBLEA, José Luis	1	1	1	A
PARDO CASTILLO, Fabricio Manuel	1	1	1	A
RAMIREZ GUERRERO, Esduar	1	1	1	A
RAMOS AYALA, Angie Fabianne	1	0	0	C
SAAVEDRA ALBERCA, Astrid Belén	1	1	1	A
SAAVEDRA SANTOS, Josuè	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial : N° 073 “Estrellita de Belén”
 Área : Personal social
 Sección/Edad : Azul/05 Años
 Responsable : Rosa Nelly HERRERA PINZÓN.


2. **NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:** Jugamos al kiwi

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVALUACIÓN
Personal Social	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.	Técnica. Observación

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- Los niños y niñas bailan la canción de cuando un cristiano baila. 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?	*Grabadora *Docente *Niños	15 min.

DESARROLLO	<p>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> <p>-La docente toma un calentamiento con los niños donde se pasan la pelota de costado uno al otro, hasta que llegue donde el niño que empezó.</p> <p>- El juego comienza.</p> <p>- Se conforman dos grupos de 5 personas</p> <p>- 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>	<p>*Pelota</p> <p>*latas vacías</p> 	20 min.
CIERRE	<p>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> <p>Evaluación</p> <p>- Responde a las interrogantes:</p> <p>- ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos?</p>	<p>*Hoja de aplicación</p>	10 min.

LISTA DE COTEJO

***INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL:** N° 073 "Estrellita de Belén "

***AULA:** Azul

***NÚMERO DE NIÑOS (AS):** 21

***NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos al Kiwi

SESIÓN N° 10				LOGRO DE APRENDIZAJE
ITEMS	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	Pasa la pelota con una mano y otra de costado.	Rueda la pelota entre todas las direcciones con una y otra mano.	
NIÑOS(AS)				
AGUAYO CUENCA, Franchesca	0	1	1	B
ALVA ARCAÑA, Rosa	1	1	1	A
AVILA LOPEZ, Dayiro	1	1	1	A
CARRASCO CANGO, Litzzy	1	1	1	A
CERRO VERGARA, Josué	1	0	1	B
DAVIS GONZALES, Oscar	1	1	1	A
DELGADO CHERO, Ángelo	1	1	1	A
DORADOR CUEVA, Breyey	0	1	1	B
ESCOBAR MEDINA, Melany	1	1	1	A
FARFAN CAMPAÑA, Gerardo	1	1	1	A
FOX VARGAS, Adriana Anai	1	1	1	A
JUAREZ PIZANGO, Ricardo	1	1	1	A
MENDOZA FLORES, Axel	1	0	1	B
NEYRA CORONADO, Jhoan	1	1	0	B
NUÑEZ BARRETO, Anthony	0	1	1	B
OYOLA OBLEA, José	1	1	1	A
PARDO CASTILLO, Fabricio	1	1	1	A
RAMIREZ GUERRERO, Esduar	1	0	1	B
RAMOS AYALA, Angie	1	1	1	A
SAAVEDRA ALBERCA, Astrid	1	1	1	A
SAAVEDRA SANTOS, Josuè	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial : N° 073 “Estrellita de Belén”
 Área : Personal social
 Sección/Edad : Azul/05 Años
 Responsable : Rosa Nelly HERRERA PINZÓN.


2. **NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:** Jugamos a las zapatillas por detrás.

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVALUACIÓN
Personal Social	Practica actividades físicas y hábitos saludables	-Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas.	--Punza libremente sobre las figuras.	Técnica. Observación

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-La docente toma un calentamiento con los niños donde se paran los aros de costado uno al otro, hasta que llegue donde el niño que empezó. -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. -luego la docente canta la canción la zapatilla por detrás. - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: Se interroga:	*Grabadora *Docente *Niños *zapatilla	15 min.

DESARROLLO	<p>- ¿de qué trato la canción? ¿Cómo nos movimos?</p> <p>- ¿conocen el juego de la zapatilla por detrás? ¿Cómo se juega? ¿Con que materiales se juega?</p> <p>- El juego comienza.</p> <p>-Se colocan a los jugadores en círculo sentados en el suelo, uno de ellos será el que la lleve y este estará colocado de pie con la zapatilla en la mano. Los que están sentados cierran los ojos o se los tapan con las manos, para que no vean al que está de pie con la zapatilla en la mano, ya que, cuando canten la canción, este dará vueltas por detrás de los niños y la zapatilla la dejará en la espalda de algún participante.</p> <p>-Cuando acabe la canción mirarán a ver quién la tiene y este se deberá levantar para pillar al que estaba de pie. Si es rápido y lo pilla, volverá a ligarla el mismo sino, le tocará a el que le ha dejado la zapatilla. El que es perseguido se salva si llega al sitio que está libre y se sienta antes de ser pillado.</p> <p>-luego la docente en el aula les entrega una hoja con una zapatilla dibujada y les entrega punzón para que punzan alrededor de la figura.</p> <p>-La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo.</p>	 <p>*hoja bon</p> <p>*Hoja de aplicación</p> <p>*punzón</p>	20 min.
CIERRE	<p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición.</p> <p>Evaluación</p> <p>- Responde a las interrogantes:</p> <p>- ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos?</p>		10 min.

LISTA DE COTEJO

***INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL:** N° 073 "Estrellita de Belén “

***AULA:** Azul

***NÚMERO DE NIÑOS (AS):** 21

***NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos a las zapatillas por detrás.

SESIÓN N° 11				LOGRO DE APRENDIZAJE
ITEMS	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	Sostiene aros verticales a media altura.	-Punza libremente sobre las figuras.	
NIÑOS(AS)				
AGUAYO CUENCA, Franchesca	0	1	1	B
ALVA ARCAÑA, Rosa	1	1	1	A
AVILA LOPEZ, Dayiro	1	1	1	A
CARRASCO CANGO, Litzzy	1	1	1	A
CERRO VERGARA, Josué	1	0	1	B
DAVIS GONZALES, Oscar	1	1	1	A
DELGADO CHERO, Ángelo	1	1	1	A
DORADOR CUEVA, Breyey	0	1	1	B
ESCOBAR MEDINA, Melany	1	1	1	A
FARFAN CAMPAÑA, Gerardo	1	1	1	A
FOX VARGAS, Adriana Anai	1	1	1	A
JUAREZ PIZANGO, Ricardo	1	1	1	A
MENDOZA FLORES, Axel	1	0	1	B
NEYRA CORONADO, Jhoan	1	1	0	B
NUÑEZ BARRETO, Anthony	0	1	1	B
OYOLA OBLEA, José	1	1	1	A
PARDO CASTILLO, Fabricio	1	1	1	A
RAMIREZ GUERRERO, Esduar	1	0	1	B
RAMOS AYALA, Angie	1	1	1	A
SAAVEDRA ALBERCA, Astrid	1	1	1	A
SAAVEDRA SANTOS, Josuè	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial : N° 073 “Estrellita de Belén”
 Área : Personal social
 Sección/Edad : Azul/05 Años
 Responsable : Rosa Nelly HERRERA PINZÓN.

2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Jugamos al pañuelo

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVALUACIÓN
Personal Social	Practica actividades físicas y hábitos saludables	-Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas.	-coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel visomotriz: óculo manual.	Técnica. Observación

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-Canción el pañuelo: 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? La docente explicara antes del juego que los niños y niñas	*Grabadora *Docente *Niños	15 min.

LISTA DE COTEJO

***INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL:** N° 073 "Estrellita de Belén “

***AULA:** Azul

***NÚMERO DE NIÑOS (AS):** 21

***NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos al pañuelo

SESIÓN N° 12				
ITEMS NIÑOS(AS)	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.	Realiza la técnica de dátilo pintura sobre una figura.	LOGRO DE APRENDIZAJE
AGUAYO CUENCA, Franchesca	0	1	1	B
ALVA ARCAAYA, Rosa	1	1	1	A
AVILA LOPEZ, Dayiro	1	1	1	A
CARRASCO CANGO, Litzy	1	1	1	A
CERRO VERGARA, Josué	1	0	1	B
DAVIS GONZALES, Oscar	1	1	1	A
DELGADO CHERO, Ángelo	1	1	1	A
DORADOR CUEVA, Breycy	0	1	1	B
ESCOBAR MEDINA, Melany	1	1	1	A
FARFAN CAMPAÑA, Gerardo	1	1	1	A
FOX VARGAS, Adriana Anai	1	1	1	A
JUAREZ PIZANGO, Ricardo	1	1	1	A
MENDOZA FLORES, Axel	1	0	1	B
NEYRA CORONADO, Jhoan	1	1	0	B
NUÑEZ BARRETO, Anthony	0	1	1	B
OYOLA OBLEA, José	1	1	1	A
PARDO CASTILLO, Fabricio	1	1	1	A
RAMIREZ GUERRERO, Esduar	1	0	1	B
RAMOS AYALA, Angie	1	1	1	A
SAAVEDRA ALBERCA, Astrid	1	1	1	A
SAAVEDRA SANTOS, Josuè	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°13

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial : N° 073 “Estrellita de Belén”
 Área : Personal social
 Sección/Edad : Azul/05 Años
 Responsable : Rosa Nelly HERRERA PINZÓN.


2. **NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:** Jugamos con las sillas

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVALUACIÓN
Personal Social	Practica actividades físicas y hábitos saludables	-Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas.	-coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel visomotriz: óculo manual.	Técnica. Observación

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-La docente sale al patio con los niños y (as). -luego entrega aros para que los niños lo sostengan a media altura por unos minutos. -La docente dice vamos a jugar. -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.	*Docente *Niños	15 min.

DESARROLLO	<p>Se interroga:</p> <p>-La docente explica el procedimiento del juego y coloca muchas sillas Para que los participantes puedan sentirse cómodos en el juego, y se quitará una silla antes de empezar. También se necesitará un reproductor de música. Luego coloca las sillas formando un círculo con los respaldos hacia dentro. Los niños se sitúan de pie alrededor de las sillas, uno detrás de otro. La persona que controla la música la hace sonar. Mientras suena, los niños deben girar alrededor de las sillas. En el momento en que la música para, cada jugador deberá sentarse en una silla. El que se quede sin silla quedará eliminado.</p> <p>-luego les entrega una hoja con pintura apu, para que dibujen el objeto con el que han jugado.</p> <p>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> <p>Evaluación</p> <p>- Responde a las interrogantes:</p> <p>- ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos?</p>	<p>*Sillas</p>  <p>* *Hoja bond *pintura apu</p>	<p>20 min.</p> <p>10 min.</p>
CIERRE			

LISTA DE COTEJO

***INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL:** N° 073 "Estrellita de Belén "

***AULA:** Azul

***NÚMERO DE NIÑOS (AS):** 21

***NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos con las sillas.

SESIÓN N° 13				LOGRO DE APRENDIZAJE
ITEMS NIÑOS(AS)	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	Sostiene aros verticales a media altura.	Realiza la técnica dactilo pintura sobre una figura.	
AGUAYO CUENCA, Franchesca	0	1	1	B
ALVA ARCAJA, Rosa	1	1	1	A
AVILA LOPEZ, Dayiro	1	1	1	A
CARRASCO CANGO, Litzy	1	1	1	A
CERRO VERGARA, Josué	1	0	1	B
DAVIS GONZALES, Oscar	1	1	1	A
DELGADO CHERO, Ángelo	1	1	1	A
DORADOR CUEVA, Breyey	0	1	1	B
ESCOBAR MEDINA, Melany	1	1	1	A
FARFAN CAMPAÑA, Gerardo	1	1	1	A
FOX VARGAS, Adriana Anai	1	1	1	A
JUAREZ PIZANGO, Ricardo	1	1	1	A
MENDOZA FLORES, Axel	1	0	1	B
NEYRA CORONADO, Jhoan	1	1	0	B
NUÑEZ BARRETO, Anthony	0	1	1	B
OYOLA OBLEA, José	1	1	1	A
PARDO CASTILLO, Fabricio	1	1	1	A
RAMIREZ GUERRERO, Esduar	1	0	1	B
RAMOS AYALA, Angie	1	1	1	A
SAAVEDRA ALBERCA, Astrid	1	1	1	A
SAAVEDRA SANTOS, Josuè	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°14

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial : N° 073 “Estrellita de Belén”
 Área : Personal social
 Sección/Edad : Azul/05 Años
 Responsable : Rosa Nelly HERRERA PINZÓN.


2. **NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:** Jugamos a la hula hula

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVALUACIÓN
Personal Social	Practica actividades físicas y hábitos saludables	-Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas.	-coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel viso motriz: óculo manual.	Técnica. Observación

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas bailan la canción “El sol” - ¿de qué trato la canción? ¿Cómo nos movimos? - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: - ¿conocen el juego de la hula hula? ¿Cómo se juega? ¿Con que materiales se juega? ¿Qué forma tiene? <p>La docente explicara antes del juego que los niños y niñas</p>	<ul style="list-style-type: none"> *Grabadora *Docente *Niños 	15 min.

<p>DESARROLLO</p>	<p>respetaremos las normas y las reglas en el juego. Después de tomar los acuerdos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego comienza. - le entrega una hula hula a cada niño y niña los ubica de una distancia adecuada, para que realicen el movimiento con amplitud. -les dice que cuando ella toque el pito tendrán que dar vuelta el hula hula en la altura de la cintura y dar vueltas dominándolo. <p>Y al que se le va cayendo va saliendo a un costado.</p> <ul style="list-style-type: none"> -la docente entrega una hoja bond y papel lustre con goma para que los niños rasguen papel y formen un círculo con el papel rasgado. -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>*hula hula</p>  <p>* *Hoja bond *papel lustre *goma</p>	<p>20 min.</p> <p>10 min.</p>
<p>CIERRE</p>			

LISTA DE COTEJO

***INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL:** N° 073 "Estrellita de Belén "

***AULA:** Azul

***NÚMERO DE NIÑOS (AS):** 21

***NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos con la hula hula

SESIÓN N° 14				
ITEMS NIÑOS(AS)	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	Sostiene aros	Rasga papel lustre y pega en una hoja.	LOGRO DE APRENDIZAJE
AGUAYO CUENCA, Franchesca	0	1	1	B
ALVA ARCAYA, Rosa	1	1	1	A
AVILA LOPEZ, Dayiro	1	1	1	A
CARRASCO CANGO, Litzy	1	1	1	A
CERRO VERGARA, Josué	1	0	1	B
DAVIS GONZALES, Oscar	1	1	1	A
DELGADO CHERO, Ángelo	1	1	1	A
DORADOR CUEVA, Breyey	0	1	1	B
ESCOBAR MEDINA, Melany	1	1	1	A
FARFAN CAMPAÑA, Gerardo	1	1	1	A
FOX VARGAS, Adriana Anai	1	1	1	A
JUAREZ PIZANGO, Ricardo	1	1	1	A
MENDOZA FLORES, Axel	1	0	1	B
NEYRA CORONADO, Jhoan	1	1	0	B
NUÑEZ BARRETO, Anthony	0	1	1	B
OYOLA OBLEA, José	1	1	1	A
PARDO CASTILLO, Fabricio	1	1	1	A
RAMIREZ GUERRERO, Esduar	1	0	1	B
RAMOS AYALA, Angie	1	1	1	A
SAAVEDRA ALBERCA, Astrid	1	1	1	A
SAAVEDRA SANTOS, Josuè	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°15

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial : N° 073 “Estrellita de Belén”
 Área : Personal social
 Sección/Edad : Azul/05 Años
 Responsable : Rosa Nelly HERRERA PINZÓN.


2. **NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:** Jugamos a la carrera de cucharas

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVALUACIÓN
Personal Social	Practica actividades físicas y hábitos saludables	-Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas.	-explora movimientos nuevos en donde vivencia juegos de equilibrio y desequilibrio, con seguridad y control de su utilizando diferentes objetos.	Técnica. Observación

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	La docente sale al patio con los niños y niñas. canta la canción “Los pajaritos volando” Se interroga: - ¿de qué trato la canción? ¿Cómo nos movimos? - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: - ¿Conocen el juego de las cucharas? ¿Cómo se juega? ¿Con que materiales se juega?	*Docente *Niños *Tiza	15 min.

DESARROLLO	<p>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> <p>La docente entrega una cuchara a cada participante, y un huevo para, explica el procedimiento de cómo lo van a realizar, luego en un espacio amplio donde los participantes puedan caminar sin obstáculos y sin molestarte unos a otros en el desarrollo de la actividad. Los participantes estarán situados unos al lado de otro (cada uno tendrá una cuchara en la boca que sostiene un huevo encima), cada uno tendrá delante. La docente con una tiza hace una línea en el suelo que será la que tendrán que seguir andando manteniendo el equilibrio para que no se les caiga el huevo de la cuchara, si el huevo se cayese. Les dice a los niños y niñas que si se les cae el huevo de la cuchara pierden.</p> <p>-Luego les entrega botellas y o frascos para que ellos enrosquen y desenrosquen.</p>	<p>*Cuchara</p> <p>*Huevos de plástico</p>  <p>*Botellas, frascos con sus tapas.</p>	<p>20 min.</p>
CIERRE	<p>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> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos? 		<p>10 min.</p>

LISTA DE COTEJO

***INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL:** N° 073 "Estrellita de Belén "

***AULA:** Azul

***NÚMERO DE NIÑOS (AS):** 21

***NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos a la carrera de cucharas

SESIÓN N° 15				
ITEMS NIÑOS(AS)	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.	Enrosca y desenrosca una tapa.	LOGRO DE APRENDIZAJE
AGUAYO CUENCA, Franchesca	0	1	1	B
ALVA ARCAAYA, Rosa	1	1	1	A
AVILA LOPEZ, Dayiro	1	1	1	A
CARRASCO CANGO, Litzy	1	1	1	A
CERRO VERGARA, Josué	1	0	1	B
DAVIS GONZALES, Oscar	1	1	1	A
DELGADO CHERO, Ángelo	1	1	1	A
DORADOR CUEVA, Breycy	0	1	1	B
ESCOBAR MEDINA, Melany	1	1	1	A
FARFAN CAMPAÑA, Gerardo	1	1	1	A
FOX VARGAS, Adriana Anai	1	1	1	A
JUAREZ PIZANGO, Ricardo	1	1	1	A
MENDOZA FLORES, Axel	1	0	1	B
NEYRA CORONADO, Jhoan	1	1	0	B
NUÑEZ BARRETO, Anthony	0	1	1	B
OYOLA OBLEA, José	1	1	1	A
PARDO CASTILLO, Fabricio	1	1	1	A
RAMIREZ GUERRERO, Esduar	1	0	1	B
RAMOS AYALA, Angie	1	1	1	A
SAAVEDRA ALBERCA, Astrid	1	1	1	A
SAAVEDRA SANTOS, Josuè	1	1	1	A

ANEXO 04

PROGRAMA DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA

FUNDAMENTACIÓN DE LA TEORÍA DEL PROGRAMA

En la primera infancia el niño conoce el mundo a través del juego con su cuerpo, siendo este vehículo de comunicación, de expresión de su historia afectiva, de sus vivencias y relaciones. Conforme avanza el tiempo el infante, pasa hacer un niño activo, convirtiéndose el juego es un instrumento metodológico ofreciéndonos información sobre su desarrollo madurativo en los tres ámbitos: psicomotor, cognitivo y socio afectivo.

En el aspecto escolar, la enseñanza que se le brinda al niño es mayormente cognitivo dejando de lado un tema de suma importancia que es la motricidad, lo que constituye una de las variables de la presente investigación. Por ello hablar de la motricidad requiere un primer lugar situarnos en un análisis de lo que para nosotros implica hablar del cuerpo y de la expresión corporal y psicomotriz, indaga la importancia del movimiento en la formación de la personalidad en el aprendizaje se ocupa de la perturbaciones del proceso para establecer medidas educativas. Los principios de la motricidad se fundan en los estudios fisiológicos. Del niño, considerando que el cuerpo como presencia del niño en el mundo es el agente que establece medidas educativas. Los principios de la motricidad se fundan en los estudios fisiológicos del niño, considerando que el cuerpo como presencia del niño en el mundo, es el agente que establece la relación, la primera comunicación y que integra progresivamente la realidad de los otros, de los objetos, del espacio y del tiempo.

Para la motricidad resulta valioso que para obtener la capacidad de representación de análisis y manipulación mental exterior, de los objetos, de los acontecimientos y de sus características, es imprescindible que tal análisis y síntesis de manipulación que allá realizado por parte del niño mediante sus actividades corporal, así por decir del cuerpo, el movimiento y la acción con los elementos de nuestros conocimientos y comprensión del mundo.

Los juegos adquieren un valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que favorecen a través de las interacciones en los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo.

Las primeras nociones tipológicas, temporales, espaciales y de resolución de problemas se construyen a través de actividades que se comprenden con otros en diferentes situaciones de movimiento. Los juegos han de propiciar la activación de estos mecanismos cognitivos y motrices mediante situaciones de exploración de las propias posibilidades corporales y de resolución de problemas motrices, se trata de esta etapa de construir a la adquisición del mayor número posible de patrones motores básicos con los que se puede construir nuevas opciones de movimientos de desarrollar correctamente en las capacidades motrices y habilidades básicas.

Además los juegos lúdicos son importantes para el aprendizaje favoreciendo la coordinación, equilibrio, orientación en el espacio y tiempo ayudando a fortalecer su desarrollo óculo- manual. Mediante el juego lúdico el niño comenzara a conocer sus capacidades e inclinaciones para su futura vida, desarrollando sus relaciones sociales y mejorando su capacidad de observación e incluso experimentando situaciones nuevas.

No hay que olvidar que el juego motriz es uno de los principales mecanismos a definirse el comportamiento social de la persona, así como sus intereses y actitudes.

El carácter expresivo y comunicativo del cuerpo facilita y enriquece la relación interpersonal.

ENUNCIADO DEL PROBLEMA:

¿De qué manera la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar del desarrollo psicomotriz, con los niños y niñas de 05 años en la Institución Educativa Inicial N° 073 “Estrellita de Belén”, Región Tumbes, 2018?

SECUENCIA DIDACTICA:

Se empleara la siguiente secuencia didáctica.

Aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz.

La presente secuencia didáctica muestra una sucesión sistematizada y organizada de las etapas que se utilizarán en la práctica educativa, con la finalidad de brindar conocimientos y facilitar el aprendizaje de los estudiantes:

INICIO: Son aquellas, a partir de las cuales es posible identificar y recuperar las experiencias, los saberes, las preconcepciones y los conocimientos previos de los alumnos. A partir de tal identificación y recuperación, se realizan las actividades de desarrollo.

DESARROLLO: Son aquellas mediante las cuales se introducen nuevos conocimientos científicos técnicos para relacionarlos con los identificados y recuperados en las actividades de apertura.

FINAL: Son aquellas que permiten a los estudiantes, hacer una síntesis de las actividades de apertura y desarrollo.

PLAN DE APRENDIZAJE: Estará constituido por 15 sesiones de aprendizaje.

EVALUACIÓN: Según el ministerio de educación, en el área de personal Social se debe evaluar el desarrollo de la psicomotricidad, la construcción de la identidad personal y autonomía, el desarrollo de las relaciones de convivencia democrática y el testimonio de vida en la formación cristiana ya que esto constituyen los propósitos generales del área. Estos propósitos generales (organizadores de área) involucran un conjunto de procesos cognitivos, cuyo entendimiento es necesario si deseamos realizar una evaluación adecuada.

En este sentido, en la aplicación del presente programa se evaluara en base a los cuatro organizadores fundamentales del área de personal Social, además, los datos serán obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación que permitirán conocer el afecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente.

Además, la evaluación se realizara por sesión de aprendizaje, mediante las técnicas de observación (Lista de Cotejo)

ANEXO 05

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2018

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAQIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siaqie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo				Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica									
Código	2 1 4 0 0 0 0 0 1	Número y/o Nombre	073 ESTRELLITA DE BELEN			Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	12/03/2018	Fin	21/12/2018	Dpto.	TUMBES						
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Tumbes	Resolución de Creación N°	R.D. N° 231-20-04-1988		Forma ⁽⁵⁾	Esc	Datos del Estudiante				Prov.	TUMBES							
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Sexo ^(11M)	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre
			Día	Mes	Año														
1	D.N.I. 7.7.7.7.4.8.7.3	AGUAYO CUENCA, Franchesca Daylin	30	07	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI	OT				
2	D.N.I. 7.7.7.7.0.4.9.0	ALVA ARCAYA, Rosa Maricielo	07	08	2012	M	P	P	NO	SI	C	NO	S	SI					
3	D.N.I. 7.7.9.5.0.8.3.0	AVILA LOPEZ, Dayiro Emilio	05	01	2013	H	P	P	NO	SI	C	NO	S	SI					
4	D.N.I. 7.7.7.3.2.3.2.2	CARRASCO CANGO, Litzy Arleth	28	05	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI					
5	D.N.I. 7.7.8.7.3.9.9.5	CERRO VERGARA, Josué Yasua	31	10	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI					
6	D.N.I. 7.7.8.4.4.7.8.3	DAVIS GONZALES, Oscar Maximiliano	30	09	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI					
7	D.N.I. 7.7.9.2.7.3.0.4	DELGADO CHERO, Angelo Dalliro	30	11	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI					
8	D.N.I. 7.7.6.4.3.9.6.0	DORADOR CUEVA, Breyry Yalit	03	04	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI					
9	D.N.I. 7.7.9.2.8.2.9.7	ESCOBAR MEDINA, Melany Cleo	03	12	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI					
10	D.N.I. 7.7.9.5.2.8.8.3	FARFAN CAMPAÑA, Gerardo Isaías	31	12	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI					
11	D.N.I. 7.7.6.3.9.8.1.8	FOX VARGAS, Adriana Anal Micheel	23	04	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI					
12	D.N.I. 7.7.7.6.8.5.0.4	JUAREZ PIZANGO, Ricardo Daniel	23	07	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI			1 4 0 8 1 5 8	EL TRIUNFO	
13	D.N.I. 7.8.0.6.0.6.4.4	MENDOZA FLORES, Axel Dayiro	12	09	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI					
14	D.N.I. 7.7.6.3.0.1.0.7	NEYRA CORONADO, Jhoan Stephano	18	04	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI					
15	D.N.I. 7.7.7.8.7.4.4.0	NUÑEZ BARRETO, Anthony Alexander	03	09	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI					
16	D.N.I. 7.7.8.8.0.1.5.4	OYOLA OBLEA, Jose Luis	05	10	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI			1 6 8 5 0 6 4	NUBEGITA BLANCA	
17	D.N.I. 7.7.6.5.7.6.6.7	PARDO CASTILLO, Fabricio Manuel	17	01	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI					
18	D.N.I. 7.7.8.3.7.1.0.5	RAMIREZ GUERRERO, Esduar Damian	15	09	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI					
19	D.N.I. 7.7.8.5.6.0.0.1	RAMOS AYALA, Angie Fabianne	11	10	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI					
20	D.N.I. 7.7.9.6.2.8.0.0	SAAVEDRA ALBERCA, Astrid Belén	08	01	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI					
21	D.N.I. 7.7.6.1.9.6.6.2	SAAVEDRA SANTOS, Josue Isai	13	04	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI					

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria
Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado

(2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (ESA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.

(3) Grado/Edad : En el caso de E. Inicial, registrar Edad (0,1,2,3,4,5).
En el caso de Primaria o Secundaria, registrar grados: 1,2,3,4,5,6.
En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3°, Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°.

(4) Caracterist. : Primaria : (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.

(5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado
Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia

(6) Sección : A.B.C. Colocar ** si es sección única o al se trata de Nivel Inicial

(7) Gestión : (PGD) Púb. de gestión directa, (PGSP) Púb. de Gestión Privada, (PR) Privada

(8) Programa : (PBJ) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes
(PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos
(PBJ) PEBANA/PEBAJA, Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos.
Colocar ** en caso de no corresponder

(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche

(10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (R) Replante, (RE) Reentrante, (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro

(11) País : (C) Castellano, (Q) Quechua, (Aj) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera

(12) Lengua : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior

(13) Escolaridad de la Madre : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordociega (OT) Otro

(14) Tipo de discapacidad : En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco

(15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.

(16) N° de DNI o Cod. Del Est. : El Cod. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

ANEXO 06

EVIDENCIAS















ANEXO 07

BASE DE DATOS DEL PRE TEST.																		
TABLA 5																		
ITEM. PARTICIPANTE	DIMENSION COGNITIVA							DIMENSION MOTRIZ					DIMENSION AFECTIVA					TOTAL
	corre libremente entre los aros	Sostiene aros verticales a media altura.	Rueda la pelota en todas las direcciones con una y otra mano	Se desplaza haciendo diferentes tipos de bastón	Salta a lo largo del bastón separando las piernas	Lanza libremente con una mano y coge con las dos manos	Pasa la pelota con una mano y otra mano de costado	Enrosca y desenrosca tornillos, una tapa con rosca	Realiza la técnica de dactilo pintura sobre una figura	Realiza la técnica del mbolillado para representar su recorrido	Rasga papel lustre y pega en una hoja	Punza libremente sobre las figuras	Coloca entre los tobillos la pelota y salta hacia adelante y atrás	Lanza la pelota y trata de que golpee distintas partes de su cuerpo	Lleva el bastón en curvas y avanza en tripedia	Mantiene el bastón sosteniendo con las dos manos sobre los hombros	Camina y gira escuchando la voz de sus compañeros	
AGUAYO CUENCA, Franchezca	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	11
ALVA ARCAYA, Rosa Maricielo	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	12
AVILA LOPEZ, Dayiro Emilio	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	11
CARRASCO CANGO, Lizy Anieñ	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	11
CERRO VERGARA, Josue Yasua	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	14
DAVIS GONZALES, Oscar	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	13
DELGADO CHERO, Angelo Daliro	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	13
DORADOR CUEVA, Breycy Yañt	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	10
ESCOBAR MEDINA, Melany cielo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	15
FARFAN CAMPAÑA, Gerardo	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	13
FOX VERGARA, Adriana Anai	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	13
JUAREZ PIZANGO, Ricardo Daniel	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	11
MENDOZA FLORES, Axel Dayiro	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	10
NEYRA CORONADO, Jhoan	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13
NUÑEZ BARRETO, Anthony	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	15
OYOLA OBLEA, José Luis	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	9
PARDO CASTILLO, Fabricio	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	11
RAMIREZ GUERRERO, Esduar	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	11
RAMOS AYALA, Angie Fabianne	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	12
SAAVEDRA ALBERCA, Astrid	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14
SAAVEDRA SANTOS, Isai	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15

FUENTE: Lista de cotejo aplicadas a los estudiantes de La I.E.I.N° 073 "Estrellita de Belén " del 16 Octubre del 2018.

BASE DE DATOS DEL POST TEST.

TABLA 6

ITEM PARTICIPANTES	DIMENSION COGNITIVA							DIMENSION MOTRIZ					DIMENSION AFECTIVA					TOTAL
	corre libremente entre los aros	Sostiene aros verticales a media altura.	Rueda la pelota en todas las direcciones con una y otra mano	Se desplaza haciendo diferentes tipos de bastón	Salta a lo largo del bastón separando las piernas	Lanza libremente con una mano y coge con las dos manos	Pasa la pelota con una mano y otra mano de costado	Enrosca y desenrosca tornillos, una tapa con rosca	Realiza la técnica de dactilo pintura sobre una figura	Realiza la técnica del Embolillado para representar su recorrido	Rasga papel lustre y pega en una hoja	Punza libremente sobre las figuras	Coloca entre los tobillos la pelota y salta hacia adelante y atrás	Lanza la pelota y trata de que golpee distintas partes de su cuerpo	Lleva el bastón en curvas y avanza en tripedia	Mantiene el bastón sosteniendo con las dos manos sobre los hombros	Camina y gira escuchando la voz de sus compañeros	
AGUAYO CUENCA, Franchezca	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
ALVA ARCAYA, Rosa Maricielo	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	15
AVILA LOPEZ, Dayiro Emilio	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
CARRASCO CANGO, Lizy Arieth	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
CERRO VERGARA, Josie Yasua	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
DAVIS GONZALES, Oscar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
DELGADO CHERO, Angelo Dalliro	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16
DORADOR CUEVA, Breyzy Yalfit	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	13
ESCOBAR MEDINA, Melany cielo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
FARFAN CAMPAÑA, Gerardo	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
FOX VERGARA, Adriana Anai	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
JUAREZ PIZANGO, Ricardo Daniel	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
MENDOZA FLORES, Axel Dayiro	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
NEYRA CORONADO, Jhoan	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
NUÑEZ BARRETO, Anthony	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
OYOLA OBLEA, José Luis	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	13
PARDO CASTILLO, Fabricio	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
RAMIREZ GUERRERO, Esduar	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
RAMOS AYALA, Angie Fabianne	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16
SAAVEDRA ALBERCA, Astrid	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
SAAVEDRA SANTOS, Isai	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16

FUENTE: Lista de cotejo aplicadas a los estudiantes de La I.E.I.N° 073 "Estrellita de Belén" del 22 de Noviembre del 2018.

ANEXO 08



ANEXO 09



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FILIAL TUMBES

"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

Tumbes, 15 de Octubre del 2018

Oficio N°1574-2018-COORD-ULADECH CATÓLICA-TUMBES

Sra.
Mgtr. Dimia Jiménez Lazo
Directora de la Institución Educativa N° 073 - "Estrellita de Belén"
presente.-

ASUNTO : Solicito Apoyo

Tengo el honor de dirigirme a su digno despacho para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitarle se le brinde el apoyo y las facilidades a la Bachiller **ROSA NELLY HERRERA PINZON** de la Facultad de Educación y Humanidades de la Escuela Profesional de Educación de nuestra Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, para que realice su investigación; Esta actividad forma parte de la Evaluación del Taller de Investigación de Tesis para optar el Título Profesional, con el tema: "**JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 073 Y REGION TUMBES - 2018.**"

Conocedor de su alto espíritu de colaboración en beneficio de la formación y superación de la juventud de nuestra región, le expreso las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente


UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
Ing. Dr. Segundo Correa Morán
COORDINADOR
FILIAL - TUMBES


GOBIERNO REGIONAL ORET. TUMBES
I.E.J. N° 073 "ESTRELLITA DE BELÉN"
Mg. Dimia Jiménez Lazo
DIRECTORA (a)

Av. Tumbes N° 104 Tumbes - Perú
Teléfono: (072) 524085
Web Site: www.uladech.edu.pe