



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**EL JUEGO TRADICIONAL COMO ESTRATEGIA
DIDÁCTICA PARA MEJORAR EL NIVEL DE
PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE
TRES AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°
1542 CAPULLITOS DE AMOR, DEL DISTRITO DE
CHIMBOTE EN EL AÑO 2019.**

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

AUTOR

VÁSQUEZ ALVA, JACKELYN SHIRLLEY

ORCID: 0000-0001-5001-1830

ASESOR

PÉREZ MORÁN, GRACIELA

ORCID: 0000-0002-8497-5686

CHIMBOTE – PERÚ

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Vásquez Alva, Jackelyn Shirley

ORCID: 0000-0001-5001-1830

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

ASESOR

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

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

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Mgtr. Luis Alberto, Muñoz Pacheco

Miembro

Mgtr. Sofía Susana, Carhuanina Calahuala

Miembro

Mgtr. Andrés Teodoro, Zavaleta Rodríguez

Presidente

Dra. Graciela, Pérez Morán

Asesora

DEDICATORIA

A Dios, por darme la oportunidad de terminar mis estudios, porque me ayudó a levantarme ante los obstáculos presentados y me enseñó que al final del túnel siempre hay una luz que brilla para nosotros.

A mi hijo, que fue mi mayor motivo de lucha y superación, me enseñó que por más obstáculos que se me presenten en el camino hay que seguir adelante, porque todo esfuerzo tiene su recompensa.

A mi madre, que fue la persona que me dio la oportunidad de seguir estudiando, me apoyó incondicionalmente en todo momento durante estos años para que se haga realidad mi más anhelado sueño. Gracias, porque lo que soy es por ti.

A mi padre, que me apoyó para poder cumplir con este gran objetivo. Gracias porque hoy en día estás apoyándome como siempre anhelé.

A mis hermanos menores, siendo ejemplo para ellos, estando unidos y apoyándonos siempre como nuestros padres nos han educado.

A mi asesora, porque durante este proceso nos apoyó, corrigió y felicitó cuando fue necesario. Nos asesoró en este camino para poder culminar de manera satisfactoria con nuestra tesis.

A todos mis docentes, que durante estos años me inculcaron las ganas de nunca rendirme, por compartir sus conocimientos y formarnos con valores y principios éticos para ser grandes profesionales a lo largo de nuestra carrera profesional.

A todas las Instituciones Educativas donde me permitieron realizar mis prácticas durante mi carrera profesional, ya que me dieron la oportunidad de poder aprender más de cada docente dentro de las aulas, estando cerca de los niños que me enseñaron muchas cosas y me ayudaron a formarme desde el inicio de mi profesión.

RESUMEN

La presente investigación se realizó luego de ver las dificultades en los niveles de psicomotricidad que presentaban los niños, proponiendo una estrategia para mejorar esos niveles, teniendo como objetivo principal determinar si los juegos tradicionales mejoran el nivel de psicomotricidad. La metodología fue una investigación de tipo cuantitativa, de nivel explicativo. La muestra estuvo conformada por 23 niños, el instrumento utilizado fue el Test Tepsi que se encuentra validado. Para el análisis y procesamiento de datos se utilizó el Programa Microsoft Excel Versión 2016, con el cual se elaboraron tablas y gráficos y la Prueba Wilcoxon para la comprobación de la hipótesis, donde el resultado obtenido mediante un pre test sostiene que el 52% se encontraban en un nivel de riesgo. En la aplicación de los juegos tradicionales para mejorar el nivel de psicomotricidad se observó la diferencia entre la primera y última sesión aplicada, donde en la primera actividad se observó que el 48% de los niños obtuvieron una calificación de “A” y en la última actividad el 74% de los niños obtuvieron una calificación de “A”. En el nivel de psicomotricidad mediante un post test se observó que el 57% de los niños se encontraban en un nivel normal de psicomotricidad después de haber aplicado las sesiones. Trece de los niños y niñas se encontraron en un nivel normal, concluyendo que la mayoría logró mejorar su psicomotricidad, demostrando que ya pueden realizar acciones de acuerdo a su edad, debido a que la prueba de hipótesis demostró un valor de significancia equivalente a ,014 siendo $p < 0,05$.

Palabras clave

Coordinación, lenguaje, motricidad

ABSTRACT

The present investigation was carried out after seeing the difficulties in the levels of psychomotor skills that children presented, proposing a strategy to improve those levels, having as its main objective to determine if traditional games improve the level of psychomotor skills. The methodology was a quantitative research, explanatory level. The sample consisted of 23 children, the instrument used was the Tepsi Test, which is validated. For the analysis and data processing, the Microsoft Excel Version 2016 Program was used, with which tables and graphs were elaborated and the Wilcoxon Test to verify the hypothesis, where the result obtained through a pre-test maintains that 52% were found at a risk level. In the application of traditional games to improve the level of psychomotor skills, the difference between the first and last session applied was observed, where in the first activity it was observed that 48% of the children obtained a grade of "A" and in the last activity 74% of the children obtained an "A" grade. At the level of psychomotor skills, through a post test, it was observed that 57% of the children were at a normal level of psychomotor skills after having applied the sessions. Thirteen of the boys and girls were at a normal level, concluding that the majority managed to improve their psychomotor skills, showing that they can already perform actions according to their age, because the hypothesis test showed a significance value equivalent to .014 where $p < 0.05$.

Keywords

Coordination, language, motor skills

ÍNDICE DE CONTENIDO

TITULO.....	i
EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	xi
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xiii
I. Introducción.....	1
II. Revisión de la literatura.....	6
2.1 Antecedentes.....	6
2.2 Bases teóricas.....	11
2.2.1 El Juego.....	11
2.2.2 Juegos tradicionales.....	14
2.2.3 El juego tradicional como estrategia didáctica.....	16
2.2.4 Teorías que fundamentan el juego tradicional.....	17
2.2.4.1 Teoría de la energía excedente.....	17
2.2.4.2 Teoría recreativa, de esparcimiento y recuperación.....	17
2.2.4.3 El juego como ejercicio complementario.....	18
2.2.4.4 Teoría de crecimiento y mejoramiento.....	18
2.2.4.5 Teoría de reestructuración cognoscitiva.....	18
2.2.4.6 Teoría de la catarsis.....	19
2.2.4.7 Teoría del entretenimiento.....	20
2.2.5 Importancia de los juegos tradicionales.....	21

2.2.6	Funciones que cumplen los juegos tradicionales.....	23
2.2.7	Clasificación de los juegos tradicionales.....	24
2.2.7.1	Objetos.....	24
2.2.7.2	Parte del cuerpo.....	24
2.2.7.3	Juegos de persecución.....	24
2.2.7.4	Juegos verbales.....	25
2.2.7.5	Individuales.....	25
2.2.7.6	Colectivos.....	25
2.2.8	Tipos de juegos tradicionales.....	25
2.2.8.1	Mata Gente.....	25
2.2.8.2	Gallina ciega.....	25
2.2.8.3	La soga.....	26
2.2.8.4	La rayuela.....	26
2.2.8.5	El gato y el ratón.....	26
2.2.8.6	Lobo feroz.....	26
2.2.8.7	Rey manda.....	26
2.2.8.8	Kiwi.....	26
2.2.8.9	La carretilla.....	27
2.2.8.10	Siete pecados.....	27
2.2.9	Secuencia didáctica de los juegos tradicionales.....	27
2.2.9.1	Primera fase.....	27
2.2.9.2	Segunda fase.....	27
2.2.9.3	Tercera fase.....	28
2.2.10	Estrategia didáctica.....	28
2.2.10.1	Método.....	28
2.2.10.2	Técnica.....	29

2.2.11 Psicomotricidad.....	29
2.2.11.1 Teorías que fundamentan su estudio.....	31
2.2.11.2 Desarrollo psicomotor.....	33
2.2.11.3 Importancia del desarrollo psicomotor.....	35
2.2.11.4. Proceso del desarrollo psicomotor.....	36
2.2.11.4.1 Maduración.....	37
2.2.11.4.2 Aprendizaje.....	38
2.2.11.4.3 Crecimiento.....	38
2.2.11.5 Áreas evolutivas del desarrollo psicomotor.....	39
2.2.11.5.1 Esquema corporal.....	39
2.2.11.5.2 Lateralidad.....	39
2.2.11.5.3 Equilibrio.....	40
2.2.11.5.4 Espacio.....	41
2.2.11.5.5 Tiempo – ritmo.....	42
2.2.11.5.6 Motricidad gruesa.....	42
2.2.11.5.7 Motricidad fina.....	44
2.2.11.6 Áreas de evaluación del desarrollo psicomotor.....	45
2.2.11.6.1 Coordinación.....	45
2.2.11.6.2 Lenguaje.....	46
2.2.11.6.3 Motricidad.....	48
III. Hipótesis.....	50
IV. Metodología.....	50
4.1 Tipo de la investigación: Cuantitativa.....	50
4.2 Nivel de la investigación: Explicativo.....	51
4.3 Diseño de la investigación.....	51
4.4 Población y muestra.....	53

4.4.1 Área geográfica del estudio.....	53
4.4.2 Población.....	53
4.4.3 Muestra.....	54
4.5 Definición y operacionalización de las variables y los indicadores.....	55
4.5.1 Variable independiente: Los juegos tradicionales.....	55
4.5.2 Variable dependiente: La psicomotricidad.....	55
4.5.3 Definición operacional.....	56
4.6 Técnicas e instrumentos de evaluación.....	57
4.6.1 Observación.....	57
4.6.2 Instrumento: Test Tepsi.....	57
4.7 Plan de análisis.....	58
4.8 Matriz de consistencia.....	58
4.9 Principios éticos.....	60
V. RESULTADOS.....	61
5.1 Análisis de los resultados.....	75
5.1.1 Evaluar el nivel de psicomotricidad mediante un pre test a los niños y niñas de tres años.....	75
5.1.2. Aplicar los juegos tradicionales para mejorar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años.....	76
5.1.3. Evaluar el nivel de psicomotricidad mediante un post test en los niños y niñas de tres años.....	79
5.1.4. Determinar si los juegos tradicionales mejoran el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, del distrito de Chimbote en el año 2019.....	80
VI. CONCLUSIONES.....	83
VII. RECOMENDACIONES.....	84
VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	85
ANEXOS.....	95

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	54
Distribución de la población de los estudiantes de 3 años de Educación Inicial.	
Tabla 2.....	55
Distribución de la muestra de los estudiantes de los estudiantes de 3 años de Educación Inicial.	
Tabla 3.....	61
Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años a través del pre test	
Tabla 4.....	62
Primera sesión: Nos divertimos jugando mata gente.	
Tabla 5.....	63
Segunda sesión: Me divierto jugando la gallinita ciega.	
Tabla 6.....	64
Tercera Sesión: Jugamos con la sogá.	
Tabla 7.....	65
Cuarta sesión: Juguemos a la rayuela.	
Tabla 8.....	66
Quinta sesión: Jugamos al gato y al ratón.	
Tabla 9.....	67
Sexta sesión: Jugamos al lobo ¿qué estás haciendo?	
Tabla 10.....	68
Séptima sesión: Jugamos al rey manda.	
Tabla 11.....	69
Octava sesión: Nos divertimos jugando kiwi.	
Tabla 12.....	70
Novena sesión: Hoy jugaremos a la carretilla.	

Tabla 13.....	71			
Décima sesión: Jugamos siete pecados.				
Tabla 14.....	72			
Nivel de psicomotricidad de los niños y niñas de tres años mediante el post test.				
Tabla 15.....	74			
Prueba	de	rango	de	Wilcoxon.

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Nivel de psicomotricidad de los niños y niñas de tres años mediante el pre test.....	61
Figura 2. Primera sesión: Nos divertimos jugando mata gente	62
Figura 3. Segunda sesión: Me divierto jugando a la gallinita ciega	63
Figura 4. Tercera sesión: Jugamos con la soga.....	64
Figura 5. Cuarta sesión: Jugamos a la rayuela.....	65
Figura 6. Quinta sesión: Jugamos al gato y al ratón	66
Figura 7. Sexta sesión: Jugamos al lobo ¿qué estás haciendo?.....	67
Figura 8. Séptima sesión: Jugamos al rey manda	68
Figura 9. Octava sesión: Nos divertimos jugando kiwi	69
Figura 10. Novena sesión: Hoy jugaremos a la carretilla	70
Figura 11. Décima sesión: Jugamos siete pecados	71
Figura 12. Nivel de psicomotricidad de los niños y niñas de tres años mediante el post test.....	72

I. Introducción

El juego es una actividad divertida, natural, deliberado, sin normas legítimas con un determinado propósito. El juego y la actividad física se han unido de tal forma durante todos estos años, a lo largo de la época en los diferentes lugares. Lograr recuperar los datos sobre todos los juegos que se han practicado por niños durante todo este tiempo es inalcanzable, no obstante, se aproxima que en Egipto se empezaba la educación entre los 5 y 7 años. Los niños en esta etapa no debían de preocuparse, ya que mayormente los juegos se realizaban al aire libre, en la calle, ya que esto era por excelencia. (Cañizares & Carbonero 2016).

Hoy en día la vida de las personas, sobre todo la de los niños ha sido invadida por la tecnología, dejando de lado la parte más importante como es la recreación, el hacer uso de todo su cuerpo, mediante movimientos corporales, por estar sentados haciendo uso únicamente de sus manos, es por ello que se llevó a cabo esta investigación, para ver el resultado, ya que la realización de los juegos tradicionales es muy importante en la vida de los niños, porque debe ser parte de su crecimiento, donde esas actividades le van ayudar a mejorar y a desarrollar movimientos corporales.

Los juegos tradicionales, son representativos de un lugar, país, que no es necesario de realizarse con el apoyo de objetos, lo único que se emplea es el cuerpo o elementos que se puedan conseguir del medio que los rodea. Los juegos tradicionales brindan la oportunidad a los niños de conocer sobre su región, su cultura, y de la antigüedad de estos, ya que han pasado de generación en generación, formulando así un ambiente creativo donde a la vez el niño se potencia jugando. Es un legado de

conocimiento, cultura, leyenda de épocas antiguas. La psicomotricidad es de utilidad para que el niño pueda perfeccionar sus conocimientos, su personalidad, y ser más independiente.

Minedu (2016) sostiene que el juego es de gran relevancia en el aprendizaje del niño, ya que siempre está presente en todas las áreas curriculares, porque es una manera en la cual está sujeto con el aprendizaje de los niños, ya que favorece la actividad autónoma, propicia el aprendizaje, desarrolla el pensamiento creativo, desarrolla el proceso de la lectoescritura, favorece el desarrollo motor.

En el Perú, se puede inferir que hay un déficit en los niveles de psicomotricidad de los niños, según el Test Tepsi muestra que hay un nivel de riesgo y hasta situaciones de retraso. Según Allende (2016) sostiene que es el estado quien no toma interés para implementar capacitaciones a los docentes, es por ello, que el Perú se delimita a mejorar el nivel de psicomotricidad mediante actividades que sean de gran utilidad y de manera divertida para que los niños aprendan y a su vez se diviertan.

A nivel regional se está viendo una mejora en lo que es la implementación de actividades lúdicas para mejorar los niveles de psicomotricidad en los niños, esto de gran avance, ya que permite que poco a poco se incorporen los juegos en la educación de los niños, y ellos puedan aprender y mejorar sus niveles acordes a su edad. Es por ello, que en algunas instituciones educativas se está promoviendo la práctica de juegos tradicionales.

La psicomotricidad forma parte importante en el crecimiento de los infantes, ellos aprenden mediante la actividad de su cuerpo. Logra en los niños y niñas conocimientos espaciales como, por ejemplo, definir su lateralidad, entre otros. Esto le permite la

adquisición de conocimientos nuevos, y desarrollar sus capacidades. A la vez, les permite expresar sus sentimientos que manifiestan con relación a su cuerpo, movimiento, etc. Es por ello, que la psicomotricidad beneficia al niño y niña para que puedan desarrollarse, no sólo de manera motriz, si no, ver su desarrollo en todas sus dimensiones.

Según Mendiara y Gil (2016) sostienen que la psicomotricidad es una enseñanza, que se basa en el desarrollo integral de la persona, que tiene una conexión entre el saber, el torso y acción del ser humano, permitiéndole tener habilidades de expresión y socializar con el medio que lo rodea. (p. 24).

En la actualidad no se da la debida importancia que esto requiere para realizar la psicomotricidad como parte del desarrollo integral del niño, si no, que algunos colegios, lo consideran como parte de educación física, pero la psicomotricidad es mucho más que hacer deporte, ya que con su desarrollo constante y mediante un proceso lleva a la lectoescritura.

En las instituciones educativas lo realizan mayormente una vez a la semana a través de actividades físicas, pero esto es la psicomotricidad gruesa, realizado en su totalidad afuera del aula, donde el niño va hacer uso de todo su cuerpo mediante el movimiento, por ejemplo, él va a saltar, correr, deslizarse de un lugar a otro, haciendo a lo que se puede llamar “deporte”, y los otros días lo desarrolla mediante su psicomotricidad fina, esto lo realizan mayormente dentro del aula mediante trabajos, por ejemplo, cuando el niño hace embolillado, rasgado, punzado, etc.

Esta investigación se realizó con el fin de proponer el juego tradicional como estrategia didáctica para mejorar el nivel de psicomotricidad en los niños de tres años, y

demostrar la importancia de esta estrategia y que luego de aplicarla mediante sesiones de aprendizaje los resultados obtenidos fueron positivos, ya que desde la primera sesión hasta la última se notó el avance que hubo, llegando a la conclusión que con la frecuente realización de los juegos tradicionales se puede ayudar a mejorar el nivel de psicomotricidad de los niños.

En la I.E. N° 1542 Capullitos de Amor, se observó que los niños y niñas de 3 años realizaban sus actividades de psicomotricidad, pero de manera recreativa, mas no, como parte fundamental de su desarrollo integral, encontrando muchas dificultades en los niños, donde ya tendrían que ser capaces de realizar algunas actividades que corresponden a su edad, es por ello que se propuso al juego tradicional como programa para mejorar el nivel de psicomotricidad.

Por lo expuesto, se formula el siguiente enunciado: ¿Los juegos tradicionales mejoran el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1542 “Capullitos de Amor”, del distrito de Chimbote, en el año 2019? Por consiguiente, se realizó esta investigación, para brindar información suficiente, teniendo como objetivo general en determinar si los juegos tradicionales mejoran el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años, como objetivos específicos evaluar el nivel de psicomotricidad mediante un pre test en los niños y niñas de tres años, aplicar los juegos tradicionales para mejorar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años y evaluar el nivel de psicomotricidad mediante un post test en los niños y niñas de tres años.

En lo teórico, esta investigación se realizó con el fin de obtener información en base a las teorías de los diferentes autores, e informar el punto de vista de cada uno de ellos,

para contrastar las diferentes opiniones. En lo práctico, se realizó esta investigación con el fin de aplicar estrategias con los niños, mediante las sesiones de aprendizaje programadas donde ellos participaron de manera colaborativa. Y en lo metodológico, se trabajó con programas para poder evaluar los resultados obtenidos luego de haber aplicado el pre test, las sesiones de aprendizaje y el post test.

Como metodología fue una investigación de tipo cuantitativa, con nivel explicativo. Con una población de 68 niños, teniendo como muestra a 23 entre niños y niñas de 3 años de edad. El instrumento que se utilizó para la recolección de datos fue el Test Tepsi, instrumento que se encuentra validado. El análisis y procesamiento de datos fue con el Programa Microsoft Excel Versión 2016, con el cual se elaboraron tablas y gráficos y la Prueba Wilcoxon para la comprobación de la hipótesis.

Los principales resultados obtenidos mediante un pre test sostienen que el 52% se encuentra en un nivel de riesgo. En la aplicación de los juegos tradicionales para mejorar el nivel de psicomotricidad se observó la diferencia entre la primera y última sesión aplicada, donde en la primera actividad se observó que el 48% de los niños obtuvieron una calificación de “A” y en la última sesión el 74% de los niños obtuvieron una calificación de “A”. En el nivel de psicomotricidad mediante un post test se observó que el 57% de los niños están en un nivel normal de psicomotricidad después de haber aplicado las sesiones. Trece de los niños y niñas se encontraron en un nivel normal, concluyendo que la mayoría logró mejorar su psicomotricidad, demostrando que ya pueden realizar acciones de acuerdo a su edad, debido a que la prueba de hipótesis demostró un valor de significancia equivalente a ,014 siendo $p < 0,05$.

II. Revisión de la literatura

2.1 Antecedentes

Arzola (2018) en su investigación titulada “Juegos tradicionales para reconfortar la psicomotricidad gruesa en el pre escolar”. Donde su objetivo general fue, determinar la consecuencia del juego tradicional en la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa N° 2051 - Carabayllo, 2018. La metodología que se utilizó fue cuantitativa, explicativa y pre experimental. Se obtuvieron como resultados, que en el desarrollo de los juegos motores un 77% de los infantes se encuentran en una escala normal, un 15% está en riesgo y un 8% en retraso. Por lo tanto, los juegos motores tienen resultados de mejoras en la psicomotricidad gruesa en los infantes. Se concluyó, que al desarrollar los juegos motores ayuda elevadamente en la psicomotricidad gruesa de los infantes y en el control del cuerpo de los infantes de cinco años de la institución Carabayllo.

Aldana (2017) en su investigación titulado “El juego como habilidad para desarrollar la psicomotricidad en los infantes de preescolar de la institución educativa Soledad Román de Núñez sede progreso y libertad”. Donde su objetivo general fue, involucrar el juego como una habilidad para desarrollar la psicomotricidad en los infantes de preescolar de la institución educativa Soledad Román de Núñez sede progreso y libertad. La metodología que se utilizó fue empleada con el método cualitativo y descriptivo. Se obtuvieron como resultados que con relación a la actividad 1: Los colores, se aprecia en el gráfico 80% en el cual los niños tuvieron

un desempeño superior, porque entendieron la temática de la actividad e identificaron los colores. Y un 20% obtuvieron un desempeño básico porque superaron lo necesario de la actividad. En general se vio una total aceptación en la actividad realizada, se divirtieron en grupo y al combinar una actividad en clase con un juego acorde al tema eso les ayudo afianzar más su conocimiento junto de la mano con actividades lúdicas. Con relación a la actividad 2 denominada: Cada uno a su casa, en el grafico se puede observar que el 90% de los educandos obtuvieron un desempeño superior, porque se identificaron de inmediato con el objeto utilizado como la ula-ula. Y un 10% en desempeño básico. Se Concluyó que en el recorrido de la investigación se obtuvo magníficos productos, obteniendo como comprobaciones las actividades realizadas para desarrollar la psicomotricidad mediante el juego.

Martínez (2017) en su investigación titulada “El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento del esquema corporal en los niños y niñas del nivel transición del centro infantil casita de cuentos”. Donde su objetivo general fue, analizar el juego como habilidad instructiva para el refuerzo corporal en infantes de inicial. La metodología que se utilizo fue realizada bajo el paradigma cualitativo, el cual resulta pertinente para efectos de la misma, ya que este enfoque permite describir acontecimientos que se presentan en un contexto real, desde este sentido se aplican las técnicas, observación directa y el diario de campo, por medio de los cuales se logró evidenciar ciertos avances y se constata que es la manera pertinente para fortalecer esta habilidad. Se obtuvieron como resultados que después de realizar una serie de observaciones a la muestra e implementar unos juegos intencionados con

objetivos claros, se pudo identificar que los niños a través de este pueden enfrentarse a situaciones que requieran la identificación del lugar que ocupa su cuerpo en un espacio determinado, la trasposición de sí mismo y hacia los demás, moverse de distintas maneras y de forma adecuada, es por eso que esta herramienta fortalece el desarrollo del esquema corporal en la manera que le permite infantes vivir experiencia de un espacio lúdico donde posteriormente las enfrentarán en la interacción de distintos contextos pedagógico y cotidianos. Se concluyó, que los estudiantes del nivel Transición del Centro Infantil, muestran ciertas debilidades en cuanto al desarrollo motriz se refiere, (esquema corporal - relación del cuerpo con el entorno y la trasposición de este), eso arrojó el diagnóstico realizado en el formato de observación directa que se llevó a cabo por dos semanas, aunque se realizaron juegos dirigidos con fin específico, se vieron mejoría en los niños y niñas intervenidos. Para finalizar, se logra evidenciar la significancia que tienen los juegos en la evolución motriz del infante, en este caso, respecto al esquema corporal, ya que se vio progreso positivo en los alumnos intervenidos, a pesar del poco tiempo de análisis, los resultados fueron contundentes.

Alfaro (2016) en su investigación titulada “Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para apoyar la magnitud del corpóreo en los infantes del nivel inicial”. Donde su objetivo general fue, establecer como estrategia pedagógica, los juegos tradicionales para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición. La metodología que se utilizó fue de tipo cualitativo, método descriptivo, ya que esta metodología consistió en recolectar la información necesaria, que facilite acceder a los datos exactos para la definición y descripción de la situación planteada por la

comunidad estudiada de la institución educativa liceo nuestra señora del Carmen. Se obtuvieron como resultados, para la validez de este proyecto de investigación, que fue necesario crear conciencia y establecer acciones donde la comunidad educativa se dé cuenta que los juegos históricos aportan resultados significativos permitiéndoles en los infantes el saber con su cuerpo y con la realidad de su entorno. Se concluyó, que para la validez del proyecto realizado de investigación, fue necesario crear conciencia y establecer acciones donde la comunidad educativa se dé cuenta que los juegos históricos son habilidades educativas para reconfortar el esquema corporal, el cual es proceso muy importante para el desarrollo integral del niño.

Huamán (2018) en su investigación titulada “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2018”. Donde su objetivo general fue, determinar el dominio de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz de los infantes de 03 años en la institución educativa inicial N° 231 San Marcos, Huari – 2018. La metodología que se utilizó correspondió siendo cuantitativa, nivel pre experimental; en una muestra de 25 niños y niñas, utilizando la técnica de observación y la escala valorativa, validadas mediante el juicio de expertos; se procesaron la información mediante la estadística descriptiva. Se obtuvieron como resultados, que el 39% de niños se encuentran en una escala normal mientras que el 55% se encuentran en riesgo y el 6% en retraso. Se Concluyó, que quedo determinado que las actividades tradicionales como habilidad didáctica contribuyen en el proceso de lograr el

desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2018.

Velasco (2015) en su investigación titulada “Aplicación de un programa de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E. N° 885 de Tapal Medio Ayabaca-Piura, 2015”. Donde su objetivo general fue determinar las consecuencias de la ejecución de un programa de juegos históricos en la evolución de la motricidad gruesa en los infantes de 4 años del pre escolar. La metodología utilizada fue pre-experimental, con un diseño de pre test y pos test conformado por un grupo de niños. Se obtuvieron como resultados que el 49% de los infantes se encontraron en una escala normal de la motricidad gruesa. Mayormente debido a la falta de estímulo, y la falta de habilidades didácticas como el juego. Se concluyó que los empleos de acciones de juegos históricos dan significativos en el proceso de habilidades motoras gruesa en los infantes.

Vargas (2015) en su investigación titulada “Aplicación de los juegos tradicionales para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 249 del centro Poblado de Quilca, distrito de San Acobamba, provincia de Sihuas, año 2015”. Se propuso como objetivo general determinar si la aplicación de los juegos tradicionales mejora el desarrollo psicomotor. La investigación fue de tipo cuantitativa y nivel descriptivo; con un diseño transversal, no experimental, correlacional. La población objeto del estudio comprende a todos los alumnos de cinco años de edad, del nivel inicial de la institución educativa en estudio. La muestra estuvo compuesta

por 35 alumnos que a su vez constituyen el total de la población, por lo cual, se trata de una población muestral. Luego, al procesarse los datos e interpretarlos, se evidencia, mediante la prueba Wilcoxon se obtiene un puntaje de 0.01 siendo menor a 0.05. En conclusión, se aprueba la hipótesis.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 El Juego

Hinostroza (2017 citó a Pugmire-Stoy 1996) quien define que la actividad lúdica es la acción que transporta al niño a un lugar imaginario. Esta actividad se manifiesta mediante la diversión, estimulación, para mejorar su desarrollo. El juego es una acción que le permite al niño manifestar sus sentimientos, emociones, anhelos, su personalidad, entre otros. Estas actividades logran realizar en el niño acciones que no puede manifestar en su mundo real. Fomentar un buen clima es indispensable para la realización del juego.

El juego en una acción natural que tiene una norma que seguir para ser cumplida, esto le va permitir al niño seguir reglas, aumentar su autoestima y pertenecer a un grupo. Piaget (1956) sostiene que el juego es una parte importante del intelecto del niño, ya que realiza la asimilación de la existencia de cada período. Las habilidades motoras, alegóricos del niño, son las que subordinan la evolución del juego. Según Vigotsky (1924) sostuvo que la actividad lúdica nace de la necesidad de que el niño pueda socializar con los demás niños. El juego surge de manera social, mediante el surgen actividades que son naturales de la persona, de sí mismas. Para él, el juego es

una acción social, el cual se lleva a cabo mediante la cooperación entre niños, ya que logra adquirir papeles, roles, entre otros.

El juego y las actividades son fundamentales para una buena educación de integración, a través de ella pueden interactuar y socializar. A su vez, mejora la parte cognitiva y motora, ya que mediante estas actividades logra mejorar sus capacidades adquiridas mediante el juego.

El juego se manifiesta mediante las distintas clases de movimientos. Es placentero, porque es de manera libre y espontánea. Mientras más juegan, más aprenden los niños, es por ello que dentro de la educación debería ser un programa primordial para la evolución del niño, ya que ellos aprenden a través de la práctica y los docentes deben considerar que no siempre que se realice una actividad se logrará el obtener el objetivo planteado.

Mediante el juego, el niño logra aprender a distribuir, a cooperar, a cuidarse y abogar por sus derechos. Con las actividades como correr, saltar, trepar, etc., el niño fortalece sus músculos, es por ello que, al momento de arrastrarse, logra estirarse y alcanzar objetos, los patea e indaga con su cuerpo, eso le permite ubicarse debidamente en el espacio. Una de las ventajas que tiene el juego es que contribuye con su desarrollo físico.

Involuntariamente realizan actividades que le permiten dominar movimientos, debido a que él quiere lograr la perfección del movimiento de manera natural. Cualquier ámbito para jugar es acorde, pero no quita que debe ser cualquier espacio, tiene que ser íntimo y según las necesidades de los niños. Conforme crezca el niño,

el espacio tiene que ir mejorando, estando así lejos del peligro y sin miedo a nada, para que logre usar su cuerpo mediante el movimiento, creación, anhelo y sueños.

El colegio también debe ofrecer al niño la opción de participar en juegos de manera competitiva. Organizando competencias donde los niños puedan mejorar sus habilidades y destrezas de manera divertida, socializando con los demás niños. La docente también juega un rol importante, ya que es la encargada de brindar su nuevo aprendizaje al niño a través del juego, tiene que estar pendiente del espacio necesario para que el niño logre realizar un juego acorde a sus necesidades. La docente tiene que elegir un juego, pero tiene que tomar en cuenta si es indicado para el niño. El juego debe ser tomado como una acción que el niño tiene que disfrutar, pero que la docente pueda lograr sacar algún tipo de provecho mediante él, como puede ser el aprendizaje.

El niño realiza actividades lúdicas porque le ayuda a mejorar su estructura y su personalidad. Es de manera competitiva, comunicativa, le permite adaptarse de acuerdo a la ocasión. El niño por su egocentrismo tiene el deseo de tomar el control sobre las demás personas, creando así una fantasía liberal, la forma que muestra como liberar estos anhelos es mediante los juegos. El niño juega y son los juegos los que le enseñan a compartir, le ayudan a mejorar como persona, mejora sus destrezas y habilidades, que son de acuerdo a los juegos que realicen para su edad.

La actividad lúdica que se fomenta en las instituciones educativas tienen que ayudar al niño a poder desarrollarse, debería de ser un complemento espontáneo que se pueda vivenciar en cualquier lugar que no necesariamente tiene que ser la escuela. La educación y el juego deben estar unidos ya que en la actualidad se usan las actividades lúdicas para que el niño pueda aprender.

2.2.2 Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son actividades típicas que se realizan en un país o región, que no necesariamente tiene que realizarse con la ayuda de algún juguete u objeto, sino que, se utiliza el cuerpo o algún elemento del medio que lo rodea.

Para Díaz (citado por Hinostraza 2017) sostiene que el juego tradicional es una actividad lúdica que nace naturalmente y es divertido, ya que el niño disfruta jugar.

Para Flinchum (1988 citado por Loza 2016) sostiene el juego le permite al niño lograr encontrar un sitio en la creación social, ya que le permite relacionarse y resolver sus problemas acordes a su edad. Algunas personas adultas no creen que el juego ayude al niño y piensan que es un perjuicio para ellos. Pero el juego tradicional es aquel que se encuentra enlazado a la cultura o territorio determinado, que es en base a reglas y de los cuales han quedado a lo largo de los años pasando de generación en generación.

Actualmente la sociedad está envuelta en mundo de aceptación de diferentes culturas, tipos de vida en general que son distintos a la nuestra. Viéndose afectados las tradiciones y desapareciendo poco a poco algunos juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales tienen reglas o normas que se tienen que cumplir, no importa el ámbito en donde se desarrolle, no son juegos que están en algún libro específicamente, no tienen un material en especial, pero si tiene que ver mucho con el lugar en donde se realiza, de acuerdo a la cultura, entre otros. Se encuentran en cualquier lugar.

Andar (citado por Hinostroza 2017) sostiene que los juegos tradicionales son actividades lúdicas que con el transcurrir de los años se siguen jugando, y son los papás los encargados de transferir estos juegos de generación en generación.

Torres (2018) los juegos tradicionales son producto del movimiento, en el cual el niño logra cambiar su realidad y mejorar su mundo, su manera de ser reside en cambiar lo real, respondiendo a la sociedad de distintos grupos que aparecieron durante los años, en donde se ve realizado el desenvolvimiento de la persona dentro de la sociedad.

Lo importante es que los juegos tradicionales permiten la formación de la personalidad del niño en la praxis. El hombre es considerado como “el hombre que juega”, y debido a eso es que logra potencializar sus habilidades. En tanto, se puede considerar que la actividad lúdica y su labor ablanda a la persona. Entre ellos se complementan y no pueden estar el uno sin el otro. El juego permite desarrollar habilidades físicas y la fuente del aprendizaje.

A su vez, los juegos tradicionales inician desde la perceptiva del ser humano, ya que por naturaleza es un ser social. Se inicia mediante un padrón de conducta y relaciones sociales. Los juegos tradicionales forman parte de nuestra vida, y han trascendido de generación en generación durante años.

Según Morera (2018) considera al juego tradicional como parte indispensable de la vida del niño, ya que le permite poder interactuar con las demás personas, así mejorar su expresión cultural y social en base al hombre y a su medio que lo rodea.

Torres (2018) sostuvo que los juegos tradicionales son inherentes de la actividad, en donde el niño modifica su realidad por algo sub real, ello corresponde a cada

diferente tipo de sociedad. Esto se ha ido modificando durante el transcurso de los años, donde se da el cambio de la personalidad.

2.2.3 El juego tradicional como estrategia didáctica

Jiménez (2015) sostiene que el proceso del juego, como estrategia didáctica, logra que los alumnos puedan edificar sus propios conocimientos mediante la experimentación, exploración, indagación e investigación, procesos claves para lograr en los niños un aprendizaje que sea realmente significativo. A través del juego tradicional, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar, resolver conflictos, aprenden sobre las diferentes culturas, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación. El juego tradicional, también enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además de a relacionarse en grupo. 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.

Las estrategias de recuperación de los juegos tradicionales, requiere una observación directa para determinar las habilidades y destrezas del niño y niña, lo que permitirá seleccionar el juego; tiempo para la elaboración del material a utilizar en su ejecución; creatividad, dinamismo e imaginación. Los juegos tradicionales permiten adquirir valores sociales como el compañerismo, la disciplina, la cooperación, el liderazgo y la comunicación, mientras juegan.

2.2.4 Teorías que fundamentan el juego tradicional

Las teorías que fundamentan este tema van a tener una misma propuesta del juego desde cierto punto de vista, van a coincidir en ciertos aspectos.

2.2.4.1 Teoría de la energía excedente

Meneses (2016) en su investigación citó a:

Kraus (1990) sostuvo que el juego provenía de la carencia de manifestar la fuerza corporal que se tenía en abundancia. Kraus observó que el juego de los infantes era una restricción de las acciones de los adultos, en las que entraban “sentidos predadores”. Se dijo que coexiste una exuberancia de fuerzas nerviosas y musculosas procedentes de la fisiología del organismo de los infantes en períodos de colegio por lo que el docente de educación física tendrá que balancear los movimientos en igualdad con la fuerza que manifiestan los niños. A mayor fuerza, más perenne la acción; hay un conjunto de fuerza que no se maneja en elementos teóricos y que se puede utilizar en educación física o en movimientos corporales. La ideología de Kraus era que para los infantes que se alimentan, reposan y que no requieren absorber sus fuerzas para lograr subsistir, la recreación se convierte en una salida para su exorbitante energía.

2.2.4.2 Teoría recreativa, de esparcimiento y recuperación

Arias (2015) en su investigación citó a:

Moritz (1883) sostuvo que la importancia del juego es preservar la potencia cuando se está agotando. Él decía que cuando el cerebro se agotaba era necesario cambiar de acción, ya que esto le permitirá restaurar su potencia nerviosa.

Zapata (1990) sostiene que el juego es parte primordial de la educación colegial, ya que los niños aprenden jugando, es por ello que la docente debe tener en cuenta las necesidades de cada alumno, para que de acuerdo a eso ella puede realizar sus programaciones en base a actividades lúdicas donde el niño va a poder aprender de manera divertida y fuera de lo común.

Newman y Newman (1983) sostienen que la repetición con que el juego se da entre los infantes es debido a la gran carencia de recreación que poseen, puesto que la gran cantidad de fuerza que manipulan para formarse son en nuevos conocimientos y capacidades.

2.2.4.3 El juego como ejercicio complementario

H. Carl (citado por Martínez 2017) quien sostuvo que el juego permite obtener y renovar la inteligencia, ingenio y habilidades del niño, a su vez también permite crear nuevas costumbres y mejorar las que ya tiene. En formación física, el juego es un ultra ejercicio: un deporte superior a una categoría mayor capacidad y destreza. El docente lo desarrolla para pulir las costumbres y prácticas del niño.

2.2.4.4 Teoría de crecimiento y mejoramiento

Newman y Newman (citado por Arias 2015) sostuvo sobre el juego como una manera de añadir las competencias del niño. Es un momento en el cual los niños incrementan sus destrezas y habilidades.

2.2.4.5 Teoría de reestructuración cognoscitiva

Piaget (citado por Arias 2015) sostiene que forma parte de asimilar. Mediante la niñez y el período del pensamiento operacional concreto, el infante utiliza la actividad lúdica para propiciar los acontecimientos de la efectividad al resumen que ya ha obtenido. El juego forma parte esencial en el intelecto del niño, mediante él se visualiza la asimilación funcional de la realidad según cada etapa. Las habilidades sensorio motrices son aspectos principales del desarrollo de la persona, se encargan de condicionar el origen y evolución del juego.

Newman y Newman (1983) sostienen que en el momento en que los niños juegan experimentan cosas nuevas. También sostienen que Piaget considera al juego como una actividad que conforme aumenta de manera valiosa el niño lograr aprender habilidades intelectuales que le ayudan a ver con mejor efectividad.

2.2.4.6 Teoría de la catarsis

Krauss (citado por Arzola 2018) sostuvo que la actividad lúdica es una manera de salud para que el niño no reprima sus sentimientos, permitiéndole así manifestar sus emociones ya que lo consideran como un “drenaje” que le impide poder manifestar sus ideales sociales. Entonces es así como el juego le permite al niño recuperar y mejorar su equilibrio. Conforme el niño desarrolla actividad física dispone a su cuerpo para que obtenga mejor rendimiento físico. Otro conocedor, Patrick, sostiene que las alteraciones, como el recelo o la rabia, producen una cadena de transformaciones en el cuerpo exponiéndolos a réplicas fatigosas, las cuales transportan al niño a contextos amenazadores. Es así que el juego procedería como una atracción de esa fuerza y contribuye al organismo a recuperar su proporción.

2.2.4.7 Teoría del entretenimiento

Vargas (citado por Aldana 2017) sostiene que la actividad lúdica es un entretenimiento y distracción, pero es insignificante en la vida del hombre. Es una manera de desperdiciar el tiempo para algunos docentes, solo se usa como modo de diversión y esparcimiento para que se diviertan los niños.

Para unos docentes de educación física, esta hipótesis posee valor determinado y forzoso en cuestión de reunión festiva, con resultados de distracción y satisfacción. Distrae y recrea a los niños.

Atrás quedó el aprendizaje tradicional, memorístico, donde el único propósito era que los alumnos aprendan de manera memorística, repitiendo todo lo escuchado dentro del salón de clases, más no, vivenciando su propio aprendizaje. Hoy en día la educación ha cambiado totalmente, ahora la docente se encarga de buscar estrategias que propicien el aprendizaje de los niños, donde ellos vivencien y lo hagan de manera divertida, es así como ahora ellos aprenden, a través de la manipulación de objetos, una de las estrategias más comunes de hoy en día es el juego tradicional, que a pesar de los años sigue estando vigente, donde el niño logra captar el aprendizaje, seguir reglas, sobre todo se divertirá y aprenderá de manera creativa y divertida ya que el juego es felicidad, es convivir, esto le permitirá desarrollar capacidades a los niños, y con el transcurso del tiempo ir mejorando, descubrir lo que necesita para crecer.

Hay docentes que aún siguen usando el aprendizaje tradicional, por la falta de actualización que carecen, el Ministerio de Educación debería capacitar a todo su personal educativo con el fin de adquirir nuevos conocimientos, para que así todos logren llevar una enseñanza de calidad dentro de sus salones de clase, porque es más

importante lo que el niño logra captar de clase y sobre todo entender lo que la docente le está enseñando, más no memorizar los contenidos por un tiempo determinado, para que después olviden todo lo que se le dijo dentro del aula.

Es claro que el juego es una ventana educativa, aunque el propósito no es que el niño juegue para aprender, de todas formas, el terminará por aprender, porque el juego es un aprendizaje relevante de la educación del niño que le permite ganar experiencias nuevas.

Es una necesidad del ser humano, aunque conforme el tiempo transcurrido ha evolucionado, él ha sido parte de la vida, y lo seguirá siendo, ya que es un medio que produce estímulos, siempre y cuando sean juegos de su propio interés.

2.2.5 Importancia de los juegos tradicionales

Según Lavega, (citado por Hinostroza 2017) sostiene que los juegos son una manera estratégica que los docentes deben aprovechar en beneficio de sus alumnos. Rescatando el aprovechamiento del juego como fin único, utilizándolo de manera cultural, social, favoreciendo las participaciones de los niños en las actividades, también mejora la adquisición del conocimiento conceptual e instrumental. Incrementa la autoestima, su imaginación, genera una mejor convivencia de paz y armonía, integra a los niños, a través de la socialización, afianza su personalidad, es una ayuda para el docente, que sirve como estrategia para hacer más divertida su clase.

Hoy en día los juegos tradicionales no se utilizan como estrategia didáctica, sino a modo de recreación, de diversión, y se puede decir que está en peligro de extinción,

debido a la aparición de las nuevas tecnologías. Los niños no se divierten como antiguamente, donde todo era saltar la soga, jugar con piedritas, etc., si no que ahora utilizan los celulares, tablets, entre otros, es por ello la importancia de hacer que surjan una vez más los juegos, pero ahora como estrategia didáctica dentro del salón de clases, enseñándoles a los niños el gran sentido de estos juegos como parte de nuestra cultura que nos hace únicos y diferencian de las demás regiones, países, etc.

Son juegos que son irremplazables, que tienen un gran valor histórico, que nunca tendrán más valor que un juego tecnológico. Es mejor no cortar las alas a los niños, porque los juegos integran parte de la cultura de las familias que han existido a lo largo de los años, y que han viajado a lo largo del tiempo, pasando por la infancia de todos.

Los juegos han sido reemplazados por juegos que no les permiten tener ningún tipo de actividad física, quiere decir, por juegos donde están sentados la mayor parte del tiempo, que se juega frente a la pantalla, no se mueven, y se desconectan durante horas del mundo que les rodea, distanciándose de sus padres, hermanos y demás familiares.

Otra importancia de los juegos tradicionales, es que permiten conservar las culturas de las regiones, permiten a los niños seguir reglas e instrucciones que son establecidas durante cada juego de generación en generación, y le permiten desarrollarse, a la vez, une a las familias y fortalece sus vínculos entre ellos, le permite estar en actividad física y eso es bueno para su organismo, ya que evita algún tipo de enfermedad.

Cabe resaltar que también brinda beneficios en las diferentes etapas de su desarrollo, ayuda al aprendizaje, le permite descubrir su cuerpo, mejorar su psicomotricidad, pensamiento crítico, su salud mental, le permite ser parte de un grupo, entre otros. Según el Minedu de Colombia (2016) sostiene el juego, forma parte importante de la relación social entre las personas, porque representa la vida en sociedad y para desarrollarse dentro de ella. También lo catalogan como manera social cultural, ya que permite intercambiar de este modo culturas y creencias de diferentes lugares, por eso se dice que este es un inicio donde se da la llamada socialización.

2.2.6 Funciones que cumplen los juegos tradicionales

Lara (2018) sostiene que permite ayudar física y mentalmente al infante, en modo a su relación con su psicomotricidad. Estos juegos se llevan a cabo desde una edad muy temprana, porque es una necesidad para su desarrollo infantil, y es ahí cuando empieza su vínculo con el juego. También ayuda a desarrollar sus músculos y habilidades motoras. Mejora la creatividad, siguen y construyen reglas de acuerdo a cada juego, refuerza su habilidad social dentro de un grupo. Les permite imaginar y crear un lugar distinto al de donde están, creando un futuro distinto y creativo. Lo que se quiere lograr es que ellos se sientan bien para que puedan rendir de forma académica, deportiva y en los demás aspectos de su vida. Es por ello, que deben realizar este tipo de actividades, ya que si no lo hacen generaría problemas o dificultades como formar parte de un grupo, o bajo rendimiento escolar. Si en su niñez no se involucran dentro de un grupo es debido a un problema que puede tener el niño o desinterés, y no les permite desarrollar sus habilidades motoras y su desarrollo intelectual.

La función de los juegos tradicionales es permitir desarrollarse tanto física como mentalmente a los niños, fortalecer sus músculos, habilidades motrices y su proceso madurativo. Estimular su pensamiento creativo, que aprendan a seguir reglas, reforzar sus habilidades dentro de un grupo social, desarrollar su sentido real, mejorar sus capacidades intelectuales. Es por ello, la importancia del desarrollo del juego dentro de la vida del niño, ya que le permite desarrollar funciones vitales para su crecimiento.

2.2.7 Clasificación de los juegos tradicionales

León (2017) sostiene que quieren desarrollar habilidades motoras y mejorar su aprendizaje para un crecimiento sano en el niño. Hay unos aspectos que se logran desarrollar, así como su fuerza, velocidad, flexibilidad, y su recreación al momento de realizar estas actividades.

Se pueden clasificar según:

2.2.7.1 Objetos, se realiza mediante un objeto que no sea su cuerpo, como el juego de trompos, canicas, salto de cuerda, volar cometas, yoyo, papagayo, etc.

2.2.7.2 Parte del cuerpo, en este juego si se utiliza las fracciones de su propio esquema corporal, sobre todo las manos, se juega en pares o equipos donde hay un triunfador, como, por ejemplo, piedra papel o tijera, en parejas, rondas, juegos con canciones, etc.

2.2.7.3 Juegos de persecución, mayormente los participantes corren y su cuerpo siempre están en movimiento, ejemplo, las escondidas, el gato y ratón, policía ladrón, encantados, etc.

2.2.7.4 Juegos verbales, se refiere a las palabras, se juegan de a pares, ejemplo, adivino adivinador, teléfono malogrado, telegram, gallinita ciega, retahílas, etc.

2.2.7.5 Individuales, en este juego no se necesita de ninguna pareja, ejemplo, el yoyo, el trompo.

2.2.7.6 Colectivos, son juegos donde necesitas de dos a más personas, ejemplo, las escondidas, mata gente, rondas, etc.

2.2.8 Tipos de juegos tradicionales

Los niños disfrutan mientras juegan, es por ello que hay diversos tipos de juegos tradicionales, los que se han jugado durante generaciones y en diferentes partes del mundo.

2.2.8.1 Mata Gente: Consiste en que 2 niños están ubicados a los extremos, y los demás niños están dentro de un círculo, donde los niños que van a los extremos tienen que tirar una pelota para que puedan ir matando a los participantes que se encuentran dentro, así hasta que quede solo un ganador.

2.2.8.2 Gallina ciega: Uno de los niños se tiene que colocar un pañuelo en los ojos para que no pueda ver, los demás tienen que rodear a la “gallina ciega” y darle vueltas, luego la gallina ciega tiene que atrapar a uno de los participantes.

2.2.8.3 La sogá: Consiste en formar 2 equipos con la misma cantidad de participantes, luego van a tener que jalar lo más que puedan, el grupo que caiga primero es el perdedor.

2.2.8.4 La rayuela: Se dibuja en el piso los números, donde el niño tendrá que tirar con una piedra sobre un número, el niño tiene que saltar según los cuadros que se le presenten, si es un cuadro tiene que saltar con un solo pie y si es con dos cuadros tendrá que saltar con los dos pies, si no pierde.

2.2.8.5 El gato y el ratón: Consiste en hacer un círculo, donde un participante hará de ratón y estará dentro de él, mientras que el gato estará fuera del círculo y los participantes tendrán que poner sus brazos para que puedan cubrir al ratón, así obstaculizarán el paso al gato y no podrá comerse al ratón.

2.2.8.6 Lobo feroz: Los participantes cantan en una ronda, donde preguntarán lobo ¿qué estás haciendo?, mientras que el lobo les irá diciendo lo que está realizando, hasta que dice: “estoy listo para comerlos”, es ahí donde los participantes empiezan a correr hasta que el lobo se come a uno de ellos.

2.2.8.7 Rey manda: Consiste en que un participante hará de Rey, el ordenará a los demás competidores a realizar una serie de cosas, donde los participantes tienen que obedecer lo que el rey ordena.

2.2.8.8 Kiwi: Consiste en armar una pirámide de latas, donde los participantes tienen que tirar toda la pirámide con la ayuda de una pelota de trapo. El que derriba todas gana.

2.2.8.9 La carretilla: El juego consiste en formar grupo de dos, donde uno tendrá que ser la carretilla y el otro tiene que sujetar a su compañero de los pies, mientras que tratan de llegar a la meta.

2.2.8.10 Siete pecados: Consiste en que cada participante tendrá un nombre de una fruta, donde un participante lanzará una pelota y dirá cualquiera de esos nombres al azar, el que tenga ese nombre tendrá que correr a coger la pelota, pierde el que acumule la mayor cantidad de pecados.

2.2.9 Secuencia didáctica de los juegos tradicionales

Según Huamán (2018) sostiene que se dividen en tres fases:

2.2.9.1 Primera fase, es de inicio, de análisis de las dificultades principales, de cómo se llevará a cabo el juego, las pautas que se tienen que dar para realizarlos, se nombra las reglas que todos los miembros tienen que acatar durante todo el juego, se reparten los equipos en caso sea necesario, para luego dar inicio a la diversión.

2.2.9.2 Segunda fase, esta fase es de desarrollo del juego, es aquí donde el niño se va a desplazar, tendrá movimiento corporal, mejorará su equilibrio, es ahí donde inicial el punto de su aprendizaje. A su vez, manipulará objetos, contextualizará problemas, juego libre y con normas. Es el docente quien propone estas actividades estratégicas, haciendo que se realice no solo la actividad de juegos, si no que se realce la vivenciación de los objetos.

2.2.9.3 Tercera fase, esta es la última fase, donde ya se está culminando el juego, esperando a ver un ganador, ya sea por equipo, o individualmente. Donde el niño ya ha experimentado un sin fin de emociones, habiéndose divertido con sus amigos una vez terminado el juego.

2.2.10 Estrategia didáctica

Según Schmeck (citado por Pérez 2016) sostiene que son actividades planeadas por el pedagogo con el fin de que el alumno alcance la edificación de la enseñanza y las metas planteadas. Una táctica de enseñanza es una técnica establecida, determinada y encaminada a la obtención de propósito establecido. Su afán en la experiencia cotidiana solicita del desarrollo de instrucciones y de métodos cuya deliberación son puntualizadas y trazadas con compromiso del pedagogo. Las estrategias de aprendizaje son creadas desde distintos enfoques y mediante distintos aspectos. En la parte educativa han sido varias las teorías que se han planteado para expresar esta concepción. Las metodologías de enseñanza son series de instrucciones o técnicas encaminados hacia el logro de objetivos de enseñanza, mientras que los procesos determinados dentro de esa serie se nombran modos de aprendizaje. En este caso, las habilidades serían programaciones de nivel superior que contendrían distintos modos o métodos de enseñanza.

La estrategia didáctica implica:

2.2.10.1 Método

En un concepto más usual expresa vía, en enseñanza se representa a la manera o sucesión de procedimientos determinados con adelanto que constituye modelos y se utiliza para lograr un objetivo pedagógico. Este se plasma en la orden de labor que se propone para cada acción en un transcurso de enseñanza.

2.2.10.2 Técnica

Una forma clara y con cimiento psíquico propuesto a alinear la enseñanza, lo exacto de la habilidad es que esta incurre en una parte determinada o en un período de la carrera o argumento que se cursa. Su intención es proponer al alumno puntos para que se desenvuelva, traste y manifieste capacidades de enseñanza. Por tanto:

La habilidad se representa a la disposición de la enseñanza en plazas definidas del desempeño.

La metodología quiere conseguir efectivamente, mediante una serie definitiva de series, uno o varios productos exactos.

Establecen de modo ordenado la manera de realizar el transcurso, sus gestiones precisan visiblemente cómo será ordenado el curso de los trabajos para lograr las metas trazadas.

2.2.11 Psicomotricidad

La psicomotricidad es un método de enseñanza que permite dominar a los niños su movimiento corporal, permitiéndole poder socializar con los demás, según dice Vigotsky el niño aprende mejor mediante la socialización y el espacio que lo rodea. Teniendo como beneficio el buen estado tanto físico como psicológico del niño.

Mediante la psicomotricidad se puede estimular las actividades físicas de los niños, según Piaget afirma que la inteligencia se construye mediante el desarrollo motor desde los 0 hasta 7 años. Para los niños que presentan hiperactividad se les recomienda, la psicomotricidad como método de integración en las actividades de la Institución Educativa. La psicomotricidad es una técnica que le va permitir al niño poder indagar y confrontar sus obstáculos, le permite socializar con lo que lo rodea, reconocer su temor, proyectarse retos, lograr objetivos, contemplar a su equipo y manifestarse con autonomía.

La psicomotricidad permite que el niño desarrolle su juego de manera espontánea. Se desarrolla mediante un amplio espacio, donde va lograr conocerse, mostrarse, ser autónomo, y tomar sus propias decisiones. Las acciones de los niños se van a desarrollar mediante las emociones, sentimientos, esto le a permitir poder realizar juegos libres, la dramatización le permite socializar y relacionarse con los demás de manera natural y espontánea con todo lo que le rodea. Una sesión de psicomotricidad permitirá que el niño logre tramitar de forma libre sus actos en un cambio de satisfacción, razonar. La psicomotricidad es importante en la vida, porque interviene en el desarrollo ya sea social y afectivo del niño, permitiéndole socializar con los que lo rodean y favoreciendo en sus relaciones, exigencias; reforzando las diferentes habilidades que posee.

La psicomotricidad es la amplitud que facilita el desarrollo integral del niño, ya que el movimiento es un elemento fundamental para el aprendizaje que promueve con eficiencia el proceso cognitivo; asimismo desarrolla potencialidades del cuerpo, logrando una eficiencia y seguridad, en el momento que se desplaza le permite adquirir un mejor autocontrol, porque tiene contacto directo con el medio que le rodea, el cual

le permitirá hacer posibles movimientos más controlados; ya que contribuyen a tener una mejor imagen del cuerpo porque es fundamental para la personalidad determinante en el proceso de aprendizaje.

Según la Federación de Asociaciones de Psicomotricistas del Estado Español (citado por Quezada 2016) consideran que la psicomotricidad es una disciplina que, basándose en una concepción integral del ser humano, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el cuerpo y el movimiento y de su importancia para el desarrollo de la persona, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en un contexto social.

Pastor (2016) infiere que la psicomotricidad juega un papel muy importante en la primera etapa de vida dado que influye significativamente en el desarrollo intelectual afectivo y social, favoreciendo su relación con el entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños, mejorando su movimiento corporal (nivel motor), a nivel cognitivo mejorando la memoria, atención, concentración y la creatividad, y en el nivel social- afectivo permite conocer y enfrentar sus miedos. (p. 13).

2.2.11.1 Teorías que fundamentan su estudio

La educación infantil es lo primordial en el período de la técnica pedagógica que apunta a los infantes de 0 a 6 años. Su meta es estimular avances de las habilidades, ya sean a nivel físico, intelectual y social. Cumple una función pedagógica, que se da a través del conjunto de posturas y actividades que los adultos realizan con el fin de mejorar las habilidades de los infantes menores de seis años, para potenciar su desarrollo personal de la mejor manera. Velásquez (2016) sostiene que en los años

70 la educación psicomotriz estuvo asociada a la Educación Especial y enlazada a la terapia como técnica de recuperación motriz accediendo al ámbito educativo y generalizándose hacia la educación infantil, como método lúdico y recreativo con el fin de prevenir, estimular y favorecer el desarrollo del niño, los procesos de aprendizaje y su vida.

Solano (2018 en su investigación cita a Aucouturier 1976) propone una enseñanza ordenada a partir de la acción sensomotora vivida. Debido a eso, al infante se le coloca en posturas ingeniosas, donde el docente pueda sugerir novedosas búsquedas, orientando hacia una observación perceptiva, favoreciendo la expresión de descubrimientos.

Ramos (1978) sostiene que la educación psicomotriz es la que rige a los infantes en la edad inicial, con el fin de prever problemas en su crecimiento, problemas de enseñanza. Sostiene que cuando un niño vive algún factor de riesgo puede llegar a causar o condicionar un desarrollo anómalo, ya que están enlazados a determinantes de la salud.

Hay muchos factores que intervienen en estas anomalías, puede ser durante y después del embarazo de la madre, y eso puede generar desventajas tanto física, psicológica y socialmente, perturbando así el desarrollo de los niños.

Arnáis (1988) sostiene que la educación psicomotriz es el centro primordial de la actividad pedagógica, que se diferencia de actividades de expresión, sobre todo el aprendizaje que permite llevar a un proceso de lectoescritura, dictado. La educación psicomotriz tiene conexión con las acciones que transcurren durante el desarrollo de la personalidad.

García Núñez y Fernández (1996) sostienen que la psicomotricidad es la interrelación entre la función neuromotriz y función psíquica en el hombre, quiere decir que el movimiento no es sólo una acción motriz, sino que son actividades psíquicas conscientes, provocadas por situaciones motrices.

Wallon (1959) sostiene que antes que utilice el lenguaje verbal para hacerse comprender, el niño se comunica mediante gestos, es decir movimientos en conexión a sus necesidades y situaciones surgidas con su entorno. A su vez mediante el movimiento el niño va desarrollando el acto del pensamiento.

Piaget (1975) sostiene que la psicomotricidad es una actividad fundamental en la vida de los niños y niñas, ya que le permite aprender, crear, pensar, actuar para afrontar y resolver problemas, puesto que el desarrollo de inteligencia de los infantes depende de las actividades motrices que efectúe en los primeros años de vida. A su vez afirma que el conocimiento y aprendizaje están centrados en las actividades del infante con su medio, con las personas que lo rodean, y experiencias de su acto y movimiento.

2.2.11.2 Desarrollo psicomotor

El desarrollo motor es el procedimiento, a través el cual, la persona logra adquirir las capacidades asociadas con el movimiento y postura. Se trata de un método constante, progresivo y complejo, que está ampliamente relacionado con el desarrollo cognitivo, con el desarrollo social y con el crecimiento, en el que todos los niños sanos siguen la misma secuencia de madurez, pero cada uno a su propio ritmo. Aunque el orden de adquisición de los hitos motores es el mismo para todos los niños, cada cual tendrá su propia cadencia particular. (Ovejero, 2016, p. 67).

El desarrollo psicomotor es la transformación de la persona que abarcan el concepto de psicomotricidad. Conforme pasa el tiempo el niño va adquiriendo tipos de destrezas de acuerdo su maduración motora. Cuando el niño ingresa al colegio su cuerpo se adapta a cambios y pasa de un estado a otro. El desarrollo psicomotor varía según el niño, influyendo son los factores genéticos.

Mendoza (2015) asentó que el desarrollo psicomotor, es un método de diversas dimensiones que abarca cambios en el plano físico o motor, en el intelecto, sentimientos y social. Todo niño posee su peculiar secuencia de desarrollo que está directamente relacionado con su maduración, mediante el cual puede cambiar en cualidades y condiciones entre un niño u otro. Estas variaciones personales se infieren a factores como la configuración biológica de todo niño y el ambiente mediante el cual se desarrolla. (p. 19).

Se estima al desarrollo como la capacidad de transformación y a su vez perfeccionamiento de las funciones globales del individuo ya sea en el aspecto físico, emocional, intelectual y de relación con el ambiente y la sociedad. El desarrollo del niño depende fundamentalmente de la maduración y perfeccionamiento de su sistema nervioso, y hasta que esto no se produzca, no es posible que adquiera las habilidades y destrezas correspondientes a cada edad. (Quezada, 2016, p. 12).

Tuya (2015) asegura que la formación psicomotora del infante está definida por una secuencia de transformaciones en el área física y psicológica propuestas a diferentes códigos de desarrollo”. (p. 11).

Se puede decir que es un proceso continuo y dinámico que permite ver que el sistema nervioso del niño ya está madurando.

2.2.11.3 Importancia del desarrollo psicomotor

Mendoza (2015) dedujo que estudiar el desarrollo psicomotor es importante, puesto que mediante el periodo establecido entre los dos y los seis años se crea una serie de cambios que se interpreta en la maduración progresiva del sistema nervioso y en el acelerado desarrollo de la musculatura del cuerpo, esto se puede descubrir cuando el niño y la niña enfoca las posibilidades de su cuerpo, como en los primeros meses lo es mantener erguida la cabeza, lograr sentarse con y sin apoyo, etc.; así a la vez se presenta el perfeccionamiento de las habilidades motoras del cuerpo. (p. 22 - 23).

El desarrollo psicomotor es lo primordial durante los primeros años de vida inicial de los niños, ya que la mayoría hace uso de sus movimientos para planificarse, organizarse y experimentar su mundo a su modo.

A inicios de la vida, el sistema nervioso estimula a iniciar la indagación, para así lograr sus metas, y es mediante estas necesidades naturales que los sentidos se relacionan con la mente y el cuerpo logrando estimular el desarrollo infantil.

La estimulación psicomotriz a inicios de vida, fomenta el desarrollo cognitivo, social, físico y emocional en los infantes al poner en juego capacidades, habilidades, procesos de enseñanza, juegos de relación y conocimiento del cuerpo para alcanzar un objetivo. Pacheco (2015) sostiene que el desarrollo psicomotor inicia desde que el infante es un embrión y comienza a forjarse su sistema nervioso. Este desarrollo sigue su curso a través de toda la infancia y parte de la era adulta. Los padres son los encargados de evaluar para ver si sus hijos han adquirido las habilidades psicomotrices acordes a sus edades.

El desarrollo de las capacidades motoras no puede aislarse del cambio psicológico del infante, siendo causa y efecto contemporáneo de psicomotricidad. Durante su inicio de vida el infante avanza su desarrollo rápidamente, en sus habilidades perceptivas y motrices. Es por ello, que el desarrollo motriz está unida a la psicología, ya que es un factor importante en el desarrollo de la afectividad, logrando conocer su estado general.

Andia (2015) sostiene los beneficios del desarrollo psicomotor.

- ❖ Favorece el desarrollo de noción de espacio, tiempo y cantidad.
- ❖ Colabora a la autonomía y la confianza en sí mismo.
- ❖ Desarrolla el sentido del ritmo y la secuencia.
- ❖ Estimula la estructura del esquema corporal.
- ❖ Desarrolla seguridad y autonomía.
- ❖ Favorece el desarrollo de la actividad psicomotriz creador.

2.2.11.4 Proceso del desarrollo psicomotor

Tuya (2015) afirmó que el proceso de desarrollo psicomotor comprende: los logros psicológicos y de destreza motora. En un comienzo los cambios son rápidos y luego su velocidad disminuye sin detenerse hasta después de la pubertad. La adquisición de capacidades o desarrollo psicomotor inicia por la motricidad gruesa, ya que consiente realizar movimientos globales, luego pasa a la motricidad fina, que es el perfeccionamiento y la adquisición de las capacidades más simples. A la vez se da el desarrollo afectivo-social, desarrollo sensorial, el desarrollo cognitivo y del lenguaje, pero se irá descubriendo de forma individual. Los padres, son piezas importantes en el

desarrollo psicomotor del niño, es un modo largo y constante que favorece y estimula, aunque posea la predisposición genética. (p. 10 - 11)

2.2.11.4.1 Maduración

Arias (2015) afirma que es el método anatómico hereditario preciso mediante el cual, un grupo de órganos, cumple su deber con eficiencia. El ser vivo necesita un transcurso constante de maduración para que pueda realizar sus actividades, ya que no puede realizarlo desde el momento en el que nace. En los inicios de vida del niño su cuerpo pasa por transformaciones motoras y por maduración constante mediante la ayuda de los sistemas nervioso y muscular. Todo niño cuando nace no tiene un dominio de su esquema corporal, pero esto es un proceso generado por la maduración, donde él poco a poco aprende a controlar su cuerpo. La maduración no estima edades cronológicas, ya que no todos los niños tienen la capacidad de poder realizar cualquier tipo de actividad. La maduración es un método fisiológico, genéticamente determinado, mediante el cual un órgano o conjunto de órganos arriban a una determinada madurez y admite la función por la cual es conocido, ejercerse libremente y con la mayor eficiencia. La maduración contempla al desarrollo neurológico como el centro de formación psicomotriz, ubicado en el encéfalo, donde tiene lugar a la actividad nerviosa superior que procede globalmente las zonas cortical y subcortical de dos grandes semiesferas del cerebro. (p. 17).

Toro (2018) afirma que la maduración es un modo de cambio cualitativo sustentado en el cambio de la estructura, composición y funcionamiento de las células corporales en su hilera. Los movimientos bruscos y descontrolados pasan a movimientos finos. (p. 17).

2.2.11.4.2 Aprendizaje

Toro (2018) sostuvo que se infiere dos tipos de aprendizaje: Aprendizaje motriz y aprendizaje cognitivo donde cada capacidad o aprendizaje motriz significa un desarrollo cognitivo que queda grabado en el cerebro. Estos aprendizajes tienen un orden determinado, que se conoce como desarrollo psicomotor. (p. 20).

Diversas teorías hablan del comportamiento humano, las teorías sobre el aprendizaje tratan de explicar los procesos internos cuando aprendemos, por ejemplo, la adquisición de habilidades intelectuales, la adquisición de información o conceptos, las estrategias cognoscitivas, destrezas motoras o actitudes. Los aprendizajes no sólo se dan de manera casual, sino que el primero limita al segundo, permitiendo reconocer que el cerebro del párvulo es ajeno a lo que aprenderá en cada actividad que realiza. El niño aprende de manera lenta y le es más difícil corregir los aprendizajes de adquirieron de manera errónea.

2.2.11.4.3 Crecimiento

Barrantes (2015) afirmó que el desarrollo neurológico, que ocurre en el niño en los dos primeros años de vida, cumple los principios generales del desarrollo, integración y especialización de funciones que ocurren están programadas genéticamente y no son nunca independientes de factores de ambiente. Los aprendizajes son incorporaciones nuevas de conocimiento que se asimilaron mediante la intervención con el medio. Los periodos evolutivos del desarrollo humano no son igual en todo su proceso, son épocas de mayor adquisición de funciones y contenidos y otras de estacionamiento, fijación y maduración de lo adquirido. (p. 43).

2.2.11.5 Áreas evolutivas del desarrollo psicomotor

2.2.11.5.1 Esquema corporal

Cañizares & Carbonero (2016) sostienen que el esquema corporal, no es más que un conjunto de retroacciones procedentes de las interacciones del sujeto con su entorno físico, son interpretadas y memorizadas en forma de conjuntos estructurados de información y programas por parte del sistema nervioso. El esquema corporal no aparece con el nacimiento, sino va construyendo por experiencias motrices.

Le Boulch (1966) sostiene que es el conocimiento que tienen las personas de su propio cuerpo ya sea en estado estático o movimiento, en relato con sus partes y en relación al espacio, y objetos que lo rodean. A su vez sostiene que es la imagen tridimensional estado de quietud o movimiento de su cuerpo.

Boggio (2017) sostiene que es primordial saber la edificación del esquema corporal, ya que se logra de manera gradual, mediante anécdotas con la cual reconozcan la posibilidad y limitación de su cuerpo. A su vez, sostiene que es principal la reflexión sobre los movimientos que se realizan y el control de ellos mismos.

2.2.11.5.2 Lateralidad

Cañizares & Carbonero (2016) define la lateralidad como es el predominio funcional de uno de los lados del cuerpo que, a su vez, viene dado por la supremacía que un hemisferio cerebral ejerce sobre el otro. Por medio de esta dimensión, el infante está tomando conciencia de las partes de su cuerpo, o sea izquierda y derecha, cogiendo como guía su cuerpo, que consolidará la localización de apoyo eficiente al transcurso de la lectoescritura. El niño tiene que definir su propia lateralidad de manera natural, sin presiones. Le Boulch (1998) afirma que la lateralidad es el dominio motriz de los

segmentos izquierdo o derecho del cuerpo. Inclinación natural en el uso de los órganos ubicados al lado izquierdo o derecho del cuerpo, como las piernas y brazos. La lateralidad es la inclinación de que elegimos para usar una sola parte de nuestro cuerpo. (p. 15).

La lateralidad es el poder de un lado del cuerpo, definido por la superioridad del hemisferio cerebral. Por medio de esta área el niño gestiona las nociones izquierda-derecha teniendo como referencia su propio cuerpo y restableciendo la ubicación como base para el proceso de la lectoescritura; el equilibrio es la habilidad de lograr tener estabilidad cuando se realizan diversas actividades, esta área se desarrolla en conexión del esquema corporal y el mundo exterior; la estructura espacial abarca la habilidad que tiene el niño para mantener la constante localización de su propio cuerpo, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el tiempo y espacio. Las adversidades de esta área se pueden dar a conocer mediante de la escritura o confusión entre letras; el ritmo y tiempo ocasionar un orden temporal como rápido y despacio.

2.2.11.5.3 Equilibrio

Ovejero (2016) afirma que el equilibrio es el resultado de muchas integraciones sensorio-motriz-perceptivo que conllevan al aprendizaje global y a la enseñanza propia del ser humano en general, a su vez, pueden convertirse en obstáculos y problemas significativos para esos triunfos, si es que existen fallos. El sentido del equilibrio de guiar el cuerpo en el espacio, se adquiere mediante una conexión del esquema corporal con el mundo exterior. La importancia empieza en la postura, es por ello que genera estabilidad en el cuerpo ejerciendo el control de la fuerza que actúa ante él.

Se necesita de equilibrio para salir a cabalgar una bicicleta y mantener su postura sin

que caer a ningún lado. También se necesita de equilibrio para que un futbolista corra detrás de un balón, o para subir la escalera de un cerro o lugar alto y no caernos de espaldas. También para que un luchador se mantenga de pie mientras otro lo trata de derribar.

Tenemos dentro de esta característica el centro de ayuda que sería en esta ocasión en donde el núcleo de gravedad se patentaría en equilibrio (pies, manos, cabeza).

El equilibrio es un estado propio por el cual el hombre puede mantener una acción o gesto, quedar estático o lanzar su cuerpo al espacio.

El equilibrio está relacionado al sentido de propiocepción, que es el sentido que referencia al cuerpo de la postura de los músculos, sintiendo la postura referente de las partes del cuerpo.

2.2.11.5.4 Espacio

Jiménez (2015) afirma que el infante progresa su actividad en un espacio que en un inicio está desordenado, sus límites le imponen. A través del movimiento y acción va forjando y organizando su espacio, va apoderándose de lugares de referencia y orientándose en base a los objetos.

El espacio tiene que estar acondicionado para que el niño pueda deslizarse a su antojo, debe ser creativo, para que genere descubrimiento en ellos. La docente debe presentar espacios y materiales para que despierte en ellos el deseo de jugar. El material debe ser llamativo, seguro y accesible para el aula, debe crearse un espacio lúdico, que genere deseo en los niños.

Se debe de apropiarse el método del espacio, creando un proceso madurativo y reglas para que se realice un juego óptimo y creando un ambiente para divertirse.

2.2.11.5.5 Tiempo - ritmo

La idea de tiempo y ritmo se elabora mediante movimientos que involucra cierto orden temporal, se puede formar nociones temporales tales como lento, rápido, anterior, posterior, la estructura temporal se relaciona con el espacio, se refiere a los movimientos. El ritmo sostiene la vida y la acción, es por ello que es primordial y fundamental para la vida, ya que sin una regla en el ritmo no tendría sentido.

2.2.11.5.6 Motricidad gruesa

Flores (2016) sostiene que son las actividades que se llevan a cabo con todo el cuerpo, coordinando desplazamientos y movimientos de distintas extremidades y todos los sentidos. Cuando un niño corre, rueda, camina, gira, realiza deportes, entre otros, está realizando motricidad gruesa. Sobre todo, cuando están en un momento de esparcimiento se puede observar a los niños realizando esta actividad. Se refiere a que la motricidad gruesa se realiza con todas las partes del cuerpo. Tiene relación con la alteración de postura del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio.

Es primordial en el desarrollo integral del niño, ya que implica el movimiento de todas las partes del cuerpo, como las piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda, generando poder mover la cabeza, gatear, voltear, caminar, mantener el equilibrio, entre otros.

Abarca las capacidades del infante para moverse y deslizarse, experimentar y comprender el mundo que lo rodea a través de los sentidos captando el ambiente que lo rodea. La motricidad gruesa interviene de manera coordinada con los movimientos que realiza el infante con sus músculos, es por ello que es primordial manifestar la habilidad obtenida en otros ámbitos y es primordial para el desarrollo del dominio cognitivo y del lenguaje.

Antes de iniciarse la motricidad fina, se inicia la motricidad gruesa, mediante el gateo, el pararse, el andar; luego estas actividades se procede la motricidad fina con movimientos más precisos. Pero mayormente, el niño está en actividad física durante todo el día, cuando llora, ríe, baja y sube escalones, entre otros. Es por eso que se dice que la motricidad gruesa es la que más rápido se desarrolla, ya que permite al niño estar siempre en constante movimiento y eso le va a permitir ejercitar a los músculos de su cuerpo, para que así, tengan el control para que sus movimientos sean más precisos, ejerciten su equilibrio y coordinación.

Es por ello, que cuando no se logra estimular la parte motora de su cuerpo, tiene problemas al momento de gatear, caminar, pararse, correr, entre otras. Es por eso que se recomienda realizar justamente todas estas actividades para poder ejercitar su parte motora y tener una buena motricidad gruesa. Hay varias actividades que los niños pueden realizar, pero a veces los padres de familia no los dejan, ignorando así la gran importancia de que sus hijos realicen actividad física para poder mejorar y desarrollar partes musculares del cuerpo.

El realizar estas actividades tienen sus ventajas para poder mejorar el equilibrio, y que el cuerpo sea coordinado. Además, permite tener destreza, agilidad, fuerza, velocidad, entre otros que van a permitir mejorar los grupos musculares mediante todas las actividades que se realicen de manera diaria. Es entonces que la motricidad gruesa es vital en esta etapa ya que le va a permitir al niño explorar, indagar, descubrir, mejorar su autoestima, aumentará la confianza en el mismo, y lo más importante es que le va a permitir desarrollar al niño la motricidad fina cuando sea el momento correcto, sin necesidad de problemas.

2.2.11.5.7 Motricidad fina

Guerrero (2016) sostiene que la motricidad fina se refiere al acto que lleva a cabo la mano cuando entra en función con los dedos, significa realiza movimientos finos en acciones especiales. Se refiere a todas las actividades que el pequeño realiza especialmente con sus manos, mediante coordinaciones óculo-manual, etc. como la pintura, punzar, pegar, rasgar, amasar, etc. Todos los ejercicios que son desarrollados en mesa con distintos materiales.

Las habilidades motrices finas se utilizan para hacer movimientos pequeños. Estos movimientos son innatos para todas las personas, que se realiza de manera natural y son complejas ya que intervienen partes coordinadas del cerebro y músculos, que son desarrolladas a través de habilidad motrices gruesas que acceden a llevar a cabo movimientos complejos.

A diferencia de la motricidad gruesa, la motricidad fina se encarga de los movimientos usando músculos de los dedos, manos y muñeca. En este caso la motricidad fina se realiza dentro del aula mediante actividades de gráfico plástico, donde hacen uso de la muñeca, mano y dedo para pintar con la témpera, por ejemplo, así también cuando rasgan, embolillan, punzan, recortan, entre otras actividades. La motricidad fina se realiza en base a la motricidad gruesa, es más compleja, ya que intervienes músculos coordinados, el cerebro. Le va a permitir al niño adquirir nuevos conocimientos, también le permite realizar sus actividades cotidianas sin tener ninguna dificultad. Pero no todos los niños lo van a desarrollar al mismo tiempo, cada uno tiene su proceso y poco a poco con la debida estimulación que se haga se llega a concretar la motricidad fina.

2.2.11.6 Áreas de evaluación del desarrollo psicomotor

2.2.11.6.1 Coordinación

Javier (2015) sustenta que consiste en la utilización de forma conjunta de distintos grupos musculares para la ejecución de una tarea compleja. La coordinación dinámica general juega un papel importante en la mejora de los mandos nerviosos y en la precisión de las percepciones. La coordinación es el momento para realizar actos donde los movimientos intervengan en todo el cuerpo.

Tuya (2015) dedujo que es la cualidad que ordena, sincroniza y armoniza todas las fuerzas internas de la persona y las pone de acuerdo con las fuerzas externas para lograr una solución oportuna a un problema motriz determinado en forma precisa y equilibrada.

La coordinación es la habilidad del equilibrio, por ende, crea secuencias a la regulación propioceptiva-vestibular. Las acciones necesitan de estímulos originados en el aparato vestibular central. La coordinación está instruida por diversas habilidades y capacidades.

A raíz que la persona va cambiando aparecen movimientos definidos y localizados. La coordinación más estricta se establece a los seis años, es razonable encontrar en esa etapa movimientos agregados, que son aislados y nombrados sincinesias. La coordinación es de manera precisa y determinada, abarcan muchas partes del cuerpo para que se pueda realizar de manera exitosa. Gracias a ella nos podemos mover de manera correcta, desplazarnos de un lugar a otro, conforme la persona envejece se va perdiendo, es por eso que la coordinación es muy relevante es nuestro día a día, porque nos hace vivir con normalidad. La psicomotricidad y coordinación están enlazadas, aunque la psicomotricidad abarque más aspectos, a nivel cognitivo, social, emocional,

y la coordinación es importante por ejemplo en el deporte, porque sin coordinación no se podría correr, saltar, nadar, montar bicicleta, encestar un balón, entre otros. Es por ello, que, si una persona no tuviera una coordinación correcta, no se podría vivir de manera plena, ya que es fundamental en la vida del ser humano para poder desenvolverse de manera correcta con las personas que lo rodean, en otros ámbitos, como en lo laboral, en el estudio.

2.2.11.6.2 Lenguaje

Quezada (2016) dedujo que considera que el lenguaje oral es una habilidad por excelencia propia del ser humano, la cual que nos distingue de los animales y nos humaniza. Por ende, bajo ese enfoque, el lenguaje oral es un elemento fundamental para el niño, por cuanto la función que cumple no solamente de comunicarse, sino que también de interrelacionarse, socializarse, de humanización y autocontrol de la propia conducta con los demás. En los niños, comienza a desarrollarse desde que nacen, ya que, en los primeros meses de vida, empiezan con las llamadas vocalizaciones que van desde el primer al tercer mes, luego la consonantización: que va desde el tercer al sexto mes y las silabaciones: van desde el sexto al noveno mes. Todas estas emisiones son de tipo reflejas, la comunicación que establece el niño con la madre, en un primer momento, la realiza a través del llanto, el cual es polivalente ya que algunas veces denota hambre o sueño y en otros casos impaciencia. Poco a poco las modulaciones aparecen y se desarrollan las emisiones de miedo, enojo y amor. El lenguaje se da desde el nacimiento en el niño, pero lleva un proceso de maduración de acuerdo a su etapa.

La comunicación que establece el niño con la madre, en un instante, la realiza a través

del llanto, el cual es versátil ya que en ocasiones expresa hambre o sueño y en diferentes ocasiones impaciencia. Lentamente las modulaciones suelen exhibirse y se incrementan las emisiones de miedo, enojo y amor. Los primeros sonidos proyectados por el párvulo son considerados como pre lingüísticos, ya que se desarrolla en la etapa antes de los doce meses. La etapa lingüística aparece no hasta los doce meses de vida del niño. En este periodo incrementa la capacidad del léxico, así también la expresión de las palabras. Conforme se desarrolla va moldeando frases cortas acorde a su edad. Flores (2016) afirmó que el niño utiliza el lenguaje para lograr lo que desea, para regular su conducta y la de los demás, para socializar y darse a conocer. Paulatinamente van ampliando su manejo. En un inicio lo utilizan para percibir y explorar lo que son las cosas, logrando así poder contar a alguien de su entorno. Al mismo tiempo, desarrolla la imaginación para fabricar diversos significados y expresándolos a través del lenguaje, todo este proceso se acentúa en los primeros años de vida de manera casual. (p. 40).

El lenguaje es fundamental en la vida del ser humano, es una acción que nos permite comunicarnos, manifestarnos, e incluso la primera comunicación de los niños es el movimiento, mediante él, el niño expresa sus necesidades, a través del balbuceo. La psicomotricidad y el lenguaje están ligadas, ya que cuando el niño se va a desarrollar mediante su psicomotricidad, lo va a manifestar mediante su lenguaje, ya que le permite desarrollarse, explorar su cuerpo, integrarse a un grupo, desarrollar habilidades y capacidades para desenvolverse dentro del grupo que lo rodea. El lenguaje es un factor importante dentro de la psicomotricidad, ya que interviene para que el niño logre estar bien de manera integral y se complementan a la vez, porque el niño se manifiesta mediante gestos y movimientos, cuando aún no pueden hablar, lo

hacen mediante actividades corporales, y ese es el lenguaje de los niños, el movimiento, es por eso que se dice que el lenguaje y el gesto se complementan el uno al otro.

Desde que están en el vientre de la madre se comunican, todo lo realizan mediante acciones corporales, y son movimientos involuntarios que poco a poco se va concretando para que se convierta en su lenguaje y manifieste sus necesidades.

2.2.11.6.3 Motricidad

Javier (2015) aseguró que la motricidad es el movimiento de las partes del cuerpo que se ajusta a los requerimientos espaciales y temporales. El niño al nacer se expresa a través de gestos y toda su comunicación con los otros es a través del movimiento. Esta comunicación motriz dura la primera infancia y evoluciona desde una manifestación controlada y confusa de todo el cuerpo, conforme pasa el tiempo va adquiriendo mayor control, es así como un niño recién nacido tiene movimientos de reflejos automáticos que no dependen de él y son movimientos que poco a poco contralará. (p. 17).

Mendoza (2015) afirmó que la motricidad es la influencia que el ser humano es capaz de desempeñar sobre su propio cuerpo. Es algo general, ya que intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo. Es más que la reproducción de movimientos y gestos, ya que incluye la espontaneidad, la creatividad, la intuición, etc., es la manifestación de intencionalidades y personalidades. (p. 50).

La motricidad conduce a esquemas de acción sensoriales que al mismo tiempo son transformados en patrones de comportamiento cada vez diferentes y disponibles, la motricidad retrata, en términos de acción, los productos y los procesos funcionales creadores de nuevas acciones sobre acciones anteriores.

Por la motricidad utilizadora, exploratoria, inventiva y constructiva, el hombre y el niño, humanizando, esto es, socializando el movimiento, adquirirán el conocimiento.

La motricidad está presente durante todo el día, cuando realizamos nuestras actividades cotidianas. Cuando una persona llora, ríe, canta, baila, es decir cuando está en constante movimiento realiza motricidad.

El cuerpo humano está todo el día en constante movimiento. Cuando el niño va al colegio realiza incluso más actividad, ya que ahí tienen programados talleres de psicomotricidad y de juego libre, donde él está en constante movimiento, o cuando la docente le da para que rasgue, embolillen, realice un collage, recorte con tijera, entre otras actividades, ahí realiza motricidad fina.

Es por ello que la motricidad está presente durante todo el día, y es constante en la vida de las personas, no sólo en los niños; si no, que es parte del ser humanos que se caracteriza por su actividad corporal.

Por eso, se dice que la motricidad requiere de espacio y un tiempo determinado para que se pueda desarrollar, ya que no se logra concretar de un día para el otro, son actividades que se tienen que seguir, en los niños, por ejemplo, se ve el logro en un tiempo determinado, cuando se inicia con las actividades que van a permitir al niño mejorar su motricidad, en un tiempo se ve de cuánto es el avance que se tiene.

Para realizar los talleres de psicomotricidad, se requiere de un espacio adecuado, para que el niño se pueda desenvolver de manera libre. Ya que son movimientos corporales complejos y coordinados que realizan los niños, donde interviene el sistema locomotor. La motricidad abarca muchos factores, y ellos están enlazados para cumplir con sus funciones en toda su totalidad. Mediante el aprendizaje los niños van desarrollando su motricidad desde que nacen, y adquieren habilidades como gatear,

pararse, caminar, es ahí donde inician su motricidad gruesa y luego de adquirir la madurez necesaria, pasan a la motricidad fina, para ello, se necesita la estimulación de actividad física y en este caso el apoyo de las personas adultas que van ayudar a desarrollar estas actividades de manera correcta y precisa, así se lleva a cabo la motricidad tanto fina como gruesa.

III. Hipótesis

Hi: El juego tradicional como estrategia didáctica mejora significativamente el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N°1542 Capullitos de Amor, del distrito de Chimbote en el año 2019.

Ho: El juego tradicional como estrategia didáctica no mejora significativamente el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N°1542 Capullitos de Amor, del distrito de Chimbote en el año 2019

IV. Metodología

4.1 Tipo de la investigación: Cuantitativa

Según Raven (2017) sostiene que es una manera planificada de compilar y examinar los datos encontrados de diferentes páginas. Involucra la utilidad de instrumentos para el análisis estadístico y encontrar resultados. Se basa en la recopilación de una cantidad de datos, analizándolos, a través de instrumentos de investigación estadísticos. Este tipo de metodología es diferente de los demás en su procedimiento, ya que trabaja en base a números, de nivel descriptivo, realizándose con un instrumento primordial, deduciéndose la población mediante una misma muestra. La investigación cuantitativa es objetiva, estudia el proceder, sobre todo la conducta humana en estados

naturales inventadas de manera ficticia. En conclusión, se puede deducir que de este tipo de investigación su meta primordial es recopilar respuestas de la muestra de la población a interrogantes concretas. Las partes principales de la investigación son el enlace numérico que existe en las variables de investigación, donde los posibles resultados se aplican a situaciones concretas.

4.2 Nivel de la investigación: Explicativo

Según Marroquín (2015) afirma que este tipo de investigación está encargada de obtener el porqué de los acontecimientos a través de la relación causa – efecto. En esta forma, el estudio explicativo puede enfocarse ya sea en decisión de la causa, así como en los efectos a través de la hipótesis. Su conclusión constituye en nivel más intenso de conocimientos. A su vez explica porque se juntan, unen o relacionan de dos a más variables. Responden a las causas de los acontecimientos físicos o sociales, enfocado en explicar por qué ocurre un fenómeno y las condiciones que se da. Este tipo de investigación está más planificado y propicia la información de un acontecimiento al que hacen referencias.

4.3 Diseño de la investigación

El diseño que se empleó en el presente trabajo, corresponde a la Pre experimental y específicamente con pre y post test. Según Vásquez (2016) su grado de control es mínimo, consiste en administrar un estímulo a las unidades de análisis, para luego determinar el grado en que se manifiestan las variables dependientes (p.126). Consiste en que una vez que se dispone el grupo de estudio, se debe evaluar en la variable dependiente, luego se aplica el tratamiento experimental.

Marroquín (2015) sostiene que el diseño es un instrumento importante que permite orientar y guiar al investigador en un conjunto de pautas a seguir, en un estudio o experimento; es de carácter flexible, no un recetario rígido.

El diseño de investigación es la estrategia o plan utilizado para responder el problema de investigación; asimismo se le considera como la base del desarrollo y prueba de hipótesis de una investigación específica. Hernández (2016) en una investigación pre – experimental se analiza una sola variable y prácticamente no existe ningún tipo de control. En una investigación pre - experimental no existe la posibilidad de comparación de grupos. Por lo cual este tipo de diseño consiste en administrar un tratamiento o estímulo en la modalidad de solo pre prueba – post prueba. Cuyo diagrama es el siguiente:

ESQUEMA DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación cuenta con dos grupos: pre experimental.

GE 01----- X ----- 02

Dónde:

GE = Grupo experimental:

01 = Pre prueba experimental.

02 = Post prueba experimental.

X = Variable independiente (Juegos tradicionales)

(Hernández, 2014)

4.4 Población y muestra

4.4.1 Área geográfica del estudio:

La Institución Educativa N°1542 Capullitos de Amor, se encuentra ubicado en el Centro Poblado 2 de junio Mz L prima Lote 4 en la Avenida los Incas s/n. Tiene 11 aulas en general, 3 aulas de 3 años, 3 aulas de 4 y 4 de 5 años y un total de 265 niños del nivel Inicial y 11 docentes. Colinda con las Instituciones Educativas cercanas como: La Institución Educativa Particular Garabatos, Pedro Ruiz Gallo, CN 88031 República Peruana, Institución Educativa Inicial San José Obrero. Su nivel socioeconómico es bajo.

4.4.2 Población:

La población constituye el objeto de la investigación, siendo el centro de la misma y de ella se extrae la información requerida para el estudio respectivo. (Hernández, 2016). La población estuvo conformada por todos los niños y niñas de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1542 “Capullitos de Amor”.

Distribución de la población de acuerdo a la edad

Niños de 3 años

**Tabla 1. DISTRIBUCIÓN DE LA POBLACIÓN DE LOS ESTUDIANTES
DE 3 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL**

Nivel	Grado/sección	Hombres	Mujeres	Total
Educación Inicial	3 años Laboriosos	11	12	23
	3 años Veracidad	10	11	21
	3 años Perseverancia	12	12	24
Total		33	35	68

Fuente: Nómima de matrícula, 2019

4.4.3 Muestra

Otzen & Manterola, (2017) sostienen que el método intencional permite seleccionar casos característicos de una población, limitando la muestra sólo a estos casos. Se utiliza en escenarios en las que la población es muy variable y consiguientemente la muestra es muy pequeña. Por ejemplo, entre todos los sujetos con CA, seleccionar a aquellos que más convengan al equipo investigador, para conducir la investigación. La muestra se determinó por el tipo no probabilística, método intencional, determinándose como grupo de estudio el aula “Laboriosos”, que está conformado por 23 niños y niñas de 3 años de edad, de la Institución Educativa N° 1542 “Capullitos de Amor”, Chimbote – 2019.

**Tabla 2. DISTRIBUCIÓN DE LA MUESTRA DE LOS ESTUDIANTES
DE 3 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL**

Nivel	Grado/Sección	Hombres	Mujeres	Total
Educación Inicial	3 años/Laboriosos	11	12	23
Total		11	12	23

Fuente: Nómina de matrícula, 2019

4.5 Definición y operacionalización de las variables y los indicadores

4.5.1 Variable independiente: Los juegos tradicionales

Hinostroza (2017) define el juego tradicional, como aquel que se ha ido transmitiendo de generación en generación, además se practica con frecuencia, y se trata de juegos representativos en una determinada zona. Asimismo, sostiene al decir que estos juegos se enseñan de manera oral, a partir de abuelos a padres y luego a los más pequeños, relatando sus historias cuando eran niños que ahora, nos enseñan la realidad y de la existencia de estos juegos en épocas pasadas. De acuerdo con estas teorías, se puede afirmar lo que dice también.

4.5.2 Variable dependiente: La psicomotricidad

Jean Piaget (1975) sostiene que la psicomotricidad es una actividad fundamental en la vida de los niños y niñas, ya que le permite aprender, crear, pensar, actuar para afrontar

y resolver problemas, puesto que el desarrollo de inteligencia de los infantes depende de las actividades motrices que efectúe en los primeros años de vida.

4.5.3 Definición operacional

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Juego	Dimensión afectiva - emocional	Expresión y control emocional a través del juego	Escala Valorativa
	Dimensión social	Integración, adaptación, igualdad y convivencia	
	Dimensión cultural	Transmisión de tradiciones y valores	
Psicomotricidad	Lenguaje	Expresión verbal	Test Tepsi
	Coordinación	Control del cuerpo	
	Motricidad	Motricidad fina y gruesa	

4.6 Técnicas e instrumentos de evaluación

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

4.6.1 Observación:

Arias (2015) sostiene que es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. La observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Gran parte del acervo de conocimientos que constituye la ciencia ha sido lograda mediante la observación. Existen dos clases de observación: la observación no científica y la observación científica. La diferencia básica entre una y otra esta en la intencionalidad: observar científicamente significa observar con un objetivo claro, definido y preciso: el investigador sabe qué es lo que desea observar y para qué quiere hacerlo, lo cual implica que debe preparar cuidadosamente la observación. Observar no científicamente significa observar sin intención, sin objetivo definido y, por tanto, sin preparación previa.

4.6.2 Instrumento: Test Tepsi

Citado por Pérez & Reyes (2016) sostienen que es un examen elaborado en Chile por Isabel Haeussler y Teresa Marchant (1985) para evaluar el Desarrollo Psicomotor de niños entre 2 y 5 años de edad. Con el fin de determinar si el desarrollo del niño está normal, riesgo o retraso según su edad. El test permite evaluar en el niño tres niveles: Coordinación, Lenguaje y Motricidad, permitiendo conocer los datos necesarios para informar el nivel de desarrollo psicomotor en el que se encuentra.

La administración del test debe registrarse y puntuarse en el protocolo u hoja de registro. En el Manual de Administración aparecen detalladas las respuestas del niño que deben anotarse textualmente. Asimismo, aparecen descritas con exactitud las conductas a observar que merecen la otorgación de puntaje. Como ya se afirmará frente a cada situación existen dos posibilidades: éxito o fracaso. Si la conducta evaluada en el ítem se aprueba, se otorga un punto, y si fracasa, se otorga cero puntos. En el subtest Coordinación los siete primeros ítems pueden ser puntuados 1 ó 0 en el protocolo inmediatamente después de su administración. Los ítems 8C a 16C no pueden ser puntuados de inmediato puesto que requieren de un análisis más detallado. Una vez administrada la totalidad del Test, deben analizarse los dibujos del niño (ítems 8C a 15C), considerando los criterios de aprobación de ellos y los modelos correspondientes. En el subtest lenguaje, deben registrarse todas las respuestas del niño y analizarse posteriormente si se trata de éxitos o fracasos contrastando las respuestas con los criterios del Manual. En el subtest motricidad, todos los ítems pueden ser puntuados 1 ó 0 en el protocolo, inmediatamente después de su administración. Para ello es necesario conocer con exactitud los criterios de éxito o fracaso que detalla el Manual para cada ítem.

4.7 Plan de análisis

Para el análisis y procesamiento de datos estadísticos se empleó el Programa Microsoft Excel Versión 2016, con el cual se elaboraron tablas y gráficos y la Prueba Wilcoxon para la comprobación de la hipótesis.

4.8 Matriz de consistencia

Enunciado	Objetivo General	Objetivos Específicos	Hipótesis	Metodología
¿El juego tradicional mejorará la psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, del distrito de Chimbote en el año 2019?	Determinar si los juegos tradicionales desarrollan la psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, del distrito de Chimbote en el año 2019.	<p>Evaluar el nivel de psicomotricidad mediante un pre test a los niños y niñas de tres años.</p> <p>Aplicar los juegos tradicionales para mejorar el nivel psicomotricidad mediante un pre test a los niños y niñas de tres años.</p> <p>Evaluar el nivel de psicomotricidad mediante un post test a los niños y niñas de tres años.</p>	El juego tradicional mejora significativamente la psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, del distrito de Chimbote en el año 2019.	<p>Tipo: Cuantitativa</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: Pre-experimental con pre y post test.</p> <p style="text-align: center;">01 X 02</p> <p>Muestreo: No probabilístico intencional</p> <p>Población: Todos los niños de 3 años de la I.E. N° 1542 Capullitos de Amor, Chimbote 2019.</p> <p>Muestra: 23 niños de 3 años del aula Laboriosos</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Test Tepsi</p>

4.9 Principios éticos

Domínguez (2016) considera los siguientes principios éticos.

- Anonimato, se tomó en cuenta este principio, bajo el cual se aseguró la protección de la identidad de los estudiantes, por ello los instrumentos no consignan los nombres de los sujetos, asignándoles por tanto un código para el procesamiento de la información.
- Confidencialidad, referente a ello la investigadora dio cuenta de la confidencialidad de los datos, respetando privacidad respecto a la información que suministró a la aplicación del instrumento.

V. RESULTADOS

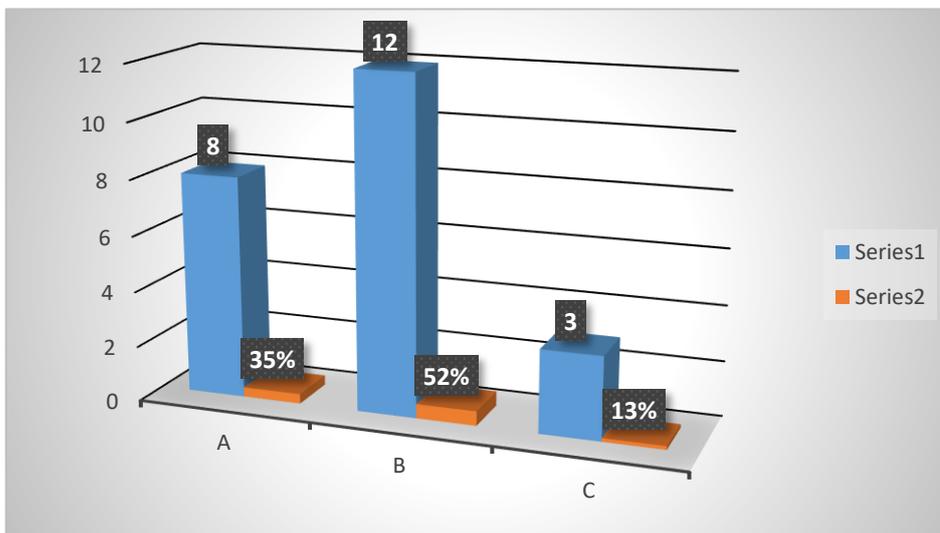
Nivel de psicomotricidad de los niños y niñas de tres años a través del pre test

Tabla 3

Nivel de Psicomotricidad	N	%
Normal	8	35
Riesgo	12	52
Retraso	3	13
Total	23	100

Fuente: Test Tepsi, Setiembre 2019

Figura 1. Nivel de psicomotricidad de los niños y niñas de tres años mediante el pre test



Fuente: Tabla 3

En la tabla 3 y figura 1, referente al nivel de psicomotricidad, se identifica que el 52% se encuentran en un nivel de riesgo del desarrollo de psicomotricidad, demostrando que la mayoría de los niños no realizan los indicadores de cada nivel como armar una torre de 8 cubos, no reconocen los colores, no describen escenas de una imagen, no trasladan un vaso de agua, entre otros.

Aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica

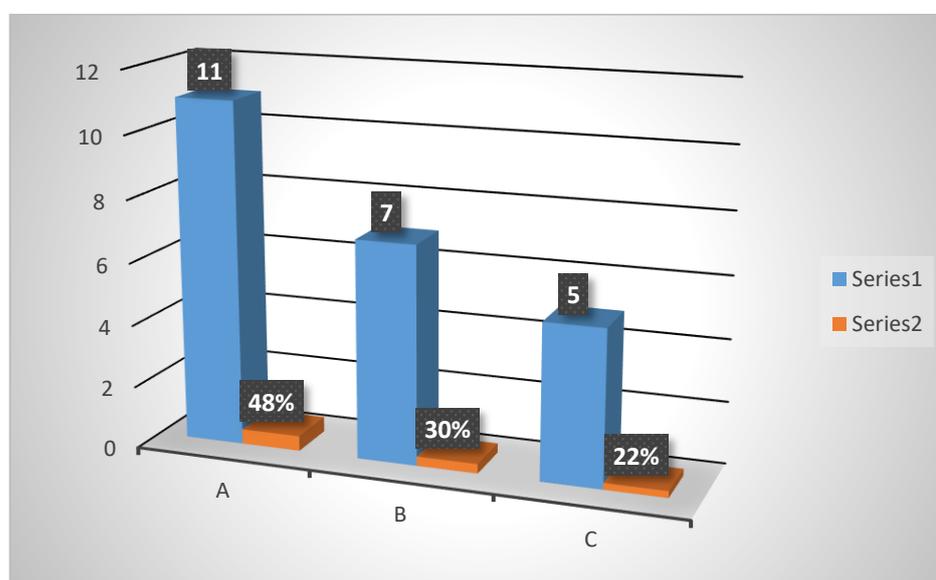
Tabla 4

Primera sesión: Nos divertimos jugando mata gente

Nivel	Frecuencia	Porcentaje %
A	11	48
B	7	30
C	5	22
TOTAL	23	100

Fuente: Escala valorativa, octubre 2019

Figura 2. Primera sesión: Nos divertimos jugando mata gente



Fuente: Tabla 4

En la tabla 4 y figura 2, el 48% de los niños y niñas de tres años obtuvieron una calificación de A, practicando movimientos de coordinación en diferentes situaciones del juego.

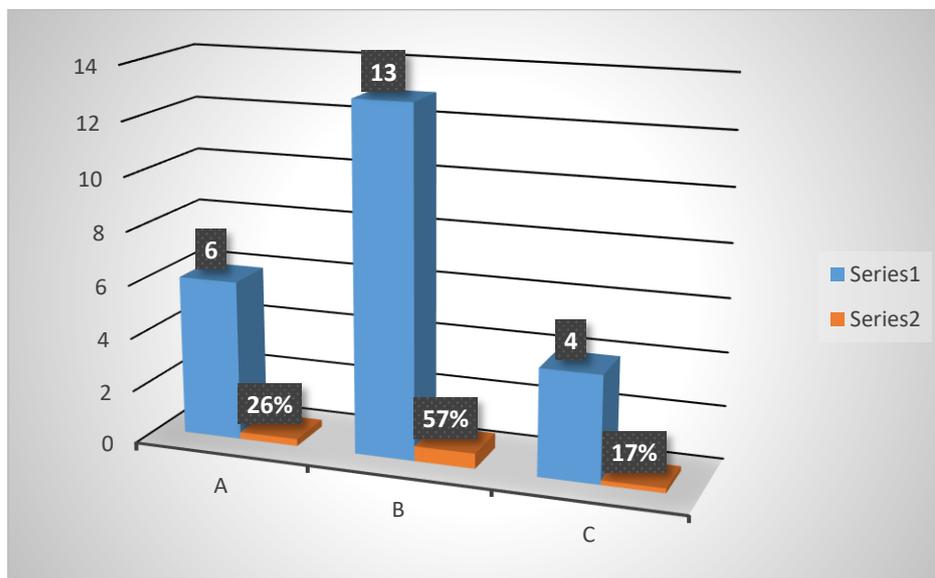
Tabla 5

Segunda sesión: Me divierto jugando la gallinita ciega

Nivel	Frecuencia	Porcentaje %
A	6	26
B	13	57
C	4	17
TOTAL	23	100

Fuente: Escala valorativa, octubre 2019

Figura 3. Segunda sesión: Me divierto jugando a la gallinita ciega



Fuente: Tabla 5

En la tabla 5 y figura 3, el 57% de los niños y niñas de tres años obtuvieron una calificación de B al practicar movimientos como correr, explorando su cuerpo en relación al espacio.

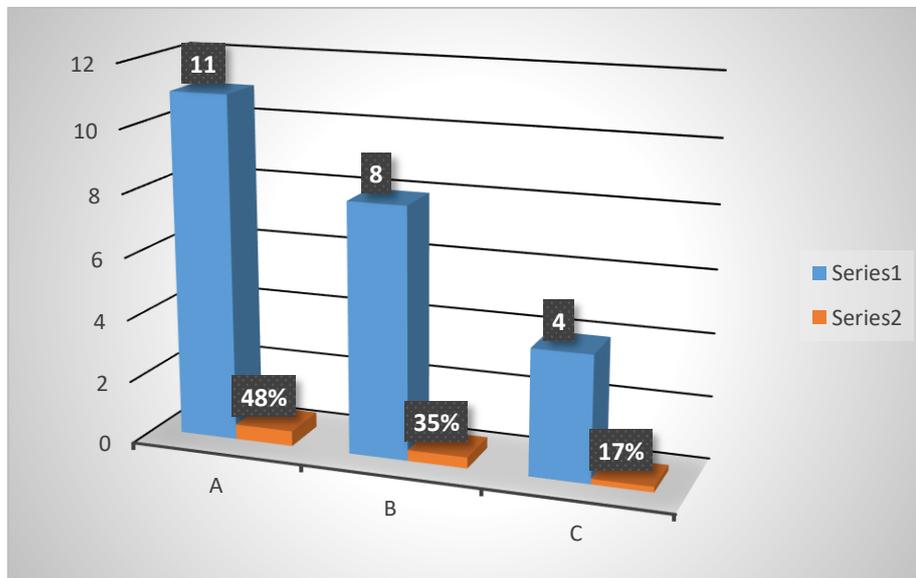
Tabla 6

Tercera sesión: Jugamos con la soga

Nivel	Frecuencia	Porcentaje %
A	11	48
B	8	35
C	4	17
TOTAL	23	100

Fuente: Escala valorativa, octubre 2019

Figura 4. Tercera sesión: Jugamos con la soga



Fuente: Tabla 6

En la tabla 6 y figura 4, el 48% de los niños y niñas de tres años obtuvieron una calificación de A al realizar acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.

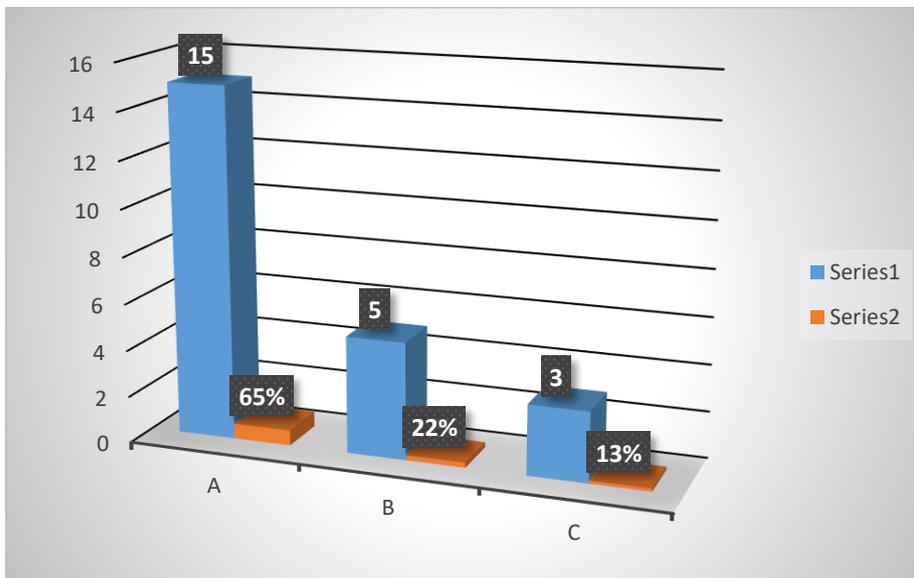
Tabla 7

Cuarta sesión: Jugamos a la rayuela

Nivel	Frecuencia	Porcentaje %
A	15	65
B	5	22
C	3	13
TOTAL	23	100

Fuente: Escala valorativa, octubre 2019

Figura 5. Cuarta sesión: Jugamos a la rayuela



Fuente: Tabla 7

En la tabla 7 y figura 5, el 65% de los niños y niñas de tres años obtuvieron una calificación de A al practicar actividades que les permite mejorar sus movimientos corporales.

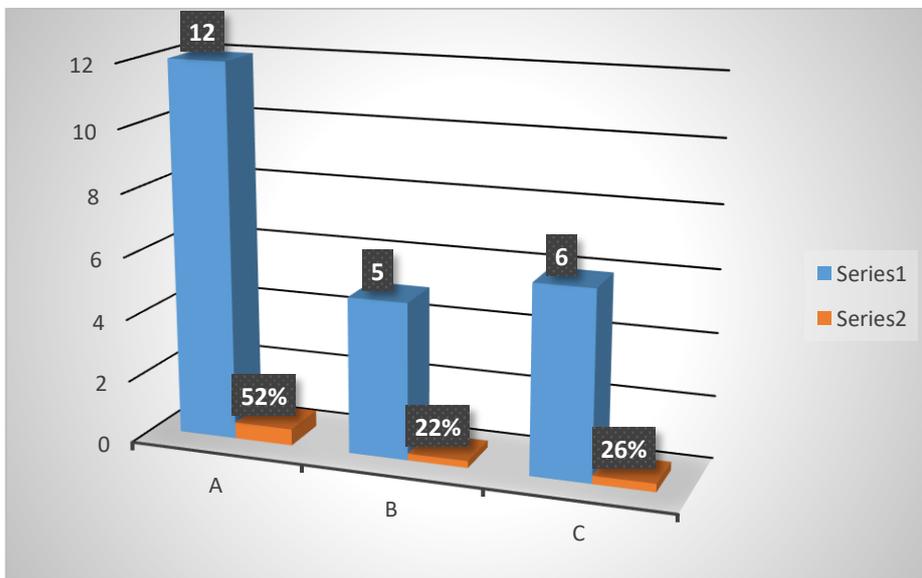
Tabla 8

Quinta sesión: Jugamos al gato y al ratón

Nivel	Frecuencia	Porcentaje %
A	12	52
B	5	22
C	6	26
TOTAL	23	100

Fuente: Escala valorativa, octubre 2019

Figura 6. Quinta sesión: Jugamos al gato y al ratón



Fuente: Tabla 8

En la tabla 8 y figura 6, el 52% de los niños y niñas de tres años obtuvieron una calificación de A logrando interactuar con niños de su entorno y jugar en pequeños grupos.

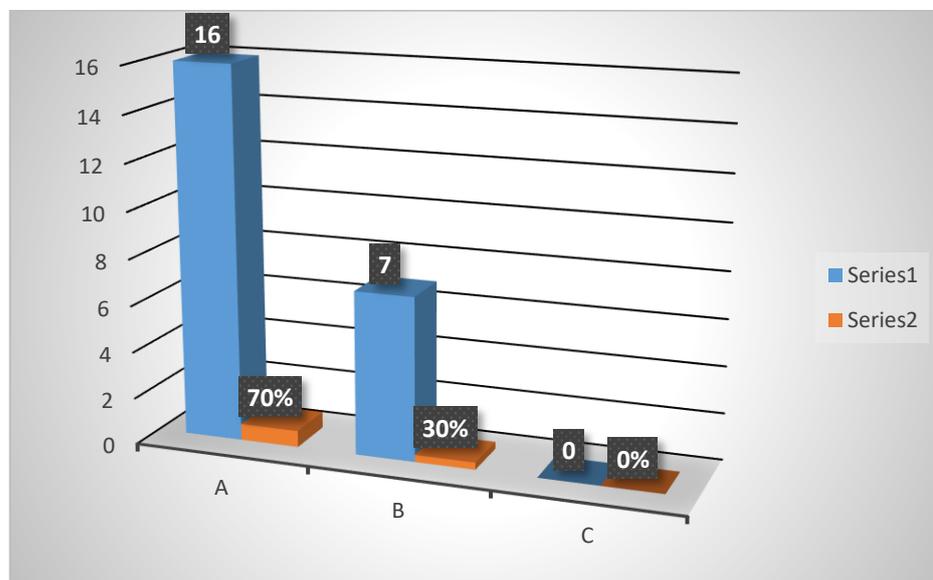
Tabla 9

Sexta sesión: Jugamos al lobo ¿qué estás haciendo?

Nivel	Frecuencia	Porcentaje %
A	16	70
B	7	30
C	0	0
TOTAL	23	100

Fuente: Escala valorativa, octubre 2019

Figura 7. Sexta sesión: Jugamos al lobo ¿qué estás haciendo?



Fuente: Tabla 9

En la tabla 9 y figura 7, el 70% de los niños y niñas obtuvieron una calificación de A al practicar actividades que les permite mejorar sus movimientos corporales y al expresar sus emociones e interactuar con su entorno escolar.

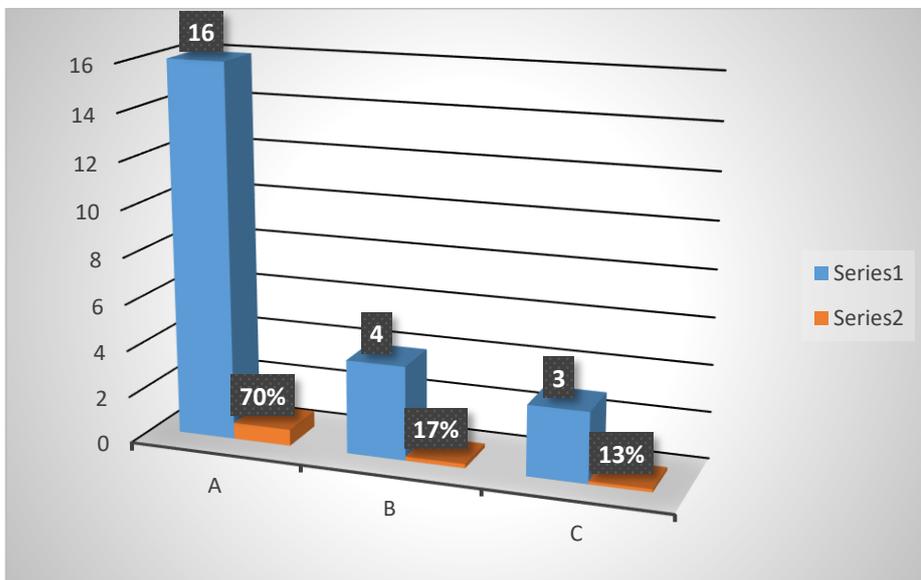
Tabla 10

Séptima sesión: Jugamos al rey manda

Nivel	Frecuencia	Porcentaje %
A	16	70
B	4	17
C	3	13
TOTAL	23	100

Fuente: Escala valorativa, octubre 2019

Figura 8. Séptima sesión: Jugamos al rey manda



Fuente: Tabla 10

En la tabla 10 y figura 8, el 70% de los niños y niñas de tres años obtuvieron una calificación de A al practicar actividades que les permite mejorar sus movimientos corporales e interactuar con su entorno.

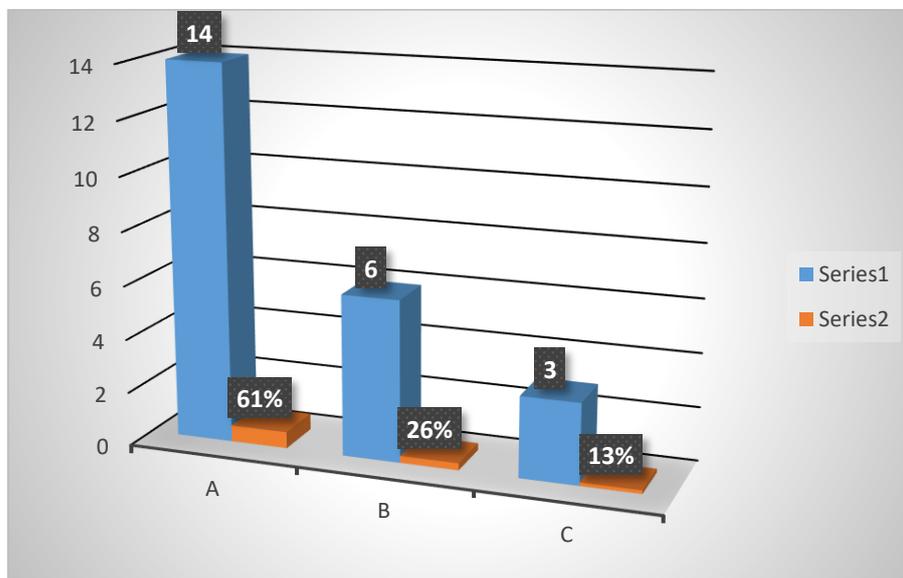
Tabla 11

Octava sesión: Nos divertimos jugando kiwi

Nivel	Frecuencia	Porcentaje %
A	14	61
B	6	26
C	3	13
TOTAL	23	100

Fuente: Escala valorativa, octubre 2019

Figura 9. Octava sesión: Nos divertimos jugando kiwi



Fuente: Tabla 11

En la tabla 11 y figura 9, el 61% de los niños y niñas de tres años obtuvieron una calificación de A al manifestar sus emociones al interactuar con su entorno escolar mediante gestos y movimientos corporales.

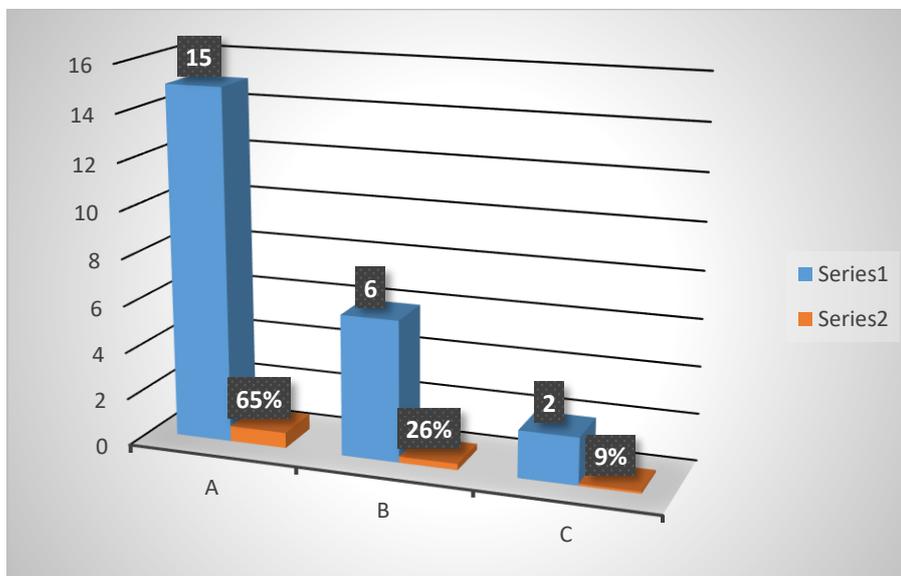
Tabla 12

Novena sesión: Hoy jugaremos a la carretilla

Nivel	Frecuencia	Porcentaje %
A	15	65
B	6	26
C	2	9
TOTAL	23	100

Fuente: Escala valorativa, octubre 2019

Figura 10. Novena sesión: Hoy jugaremos a la carretilla



Fuente: Tabla 12

En la tabla 12 y figura 10, el 65% de los niños y niñas obtuvieron una calificación de A al practicar actividades que les permite mejorar sus movimientos corporales en relación a su espacio.

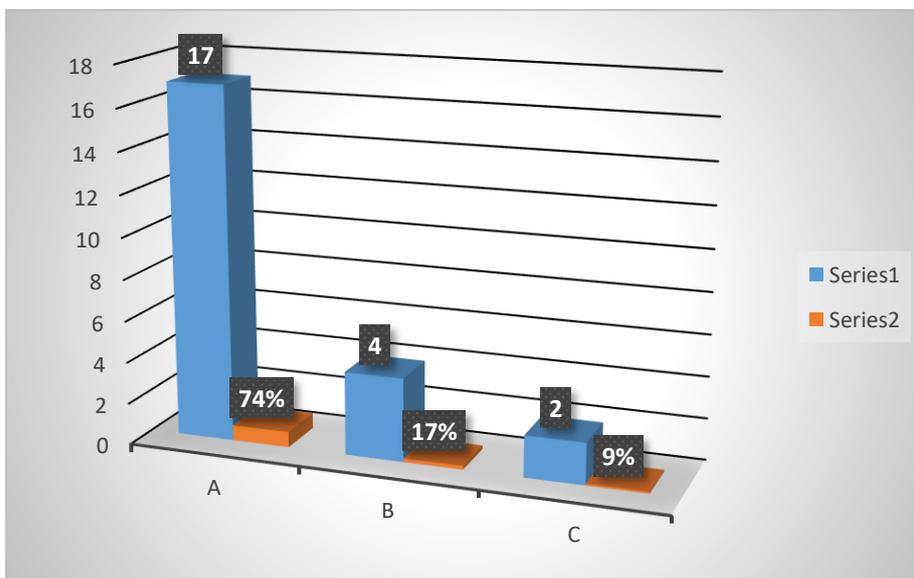
Tabla 13

Décima sesión: Jugamos siete pecados

Nivel	Frecuencia	Porcentaje %
A	17	74
B	4	17
C	2	9
TOTAL	23	100

Fuente: Escala valorativa, octubre 2019

Figura 11. Décima sesión: Jugamos siete pecados



Fuente: Tabla 13

En la tabla 13 y figura 11, el 74% de los niños y niñas obtuvieron una calificación de A al interactuar con niños de su entorno y juegan en pequeños grupos para mejorar sus movimientos corporales.

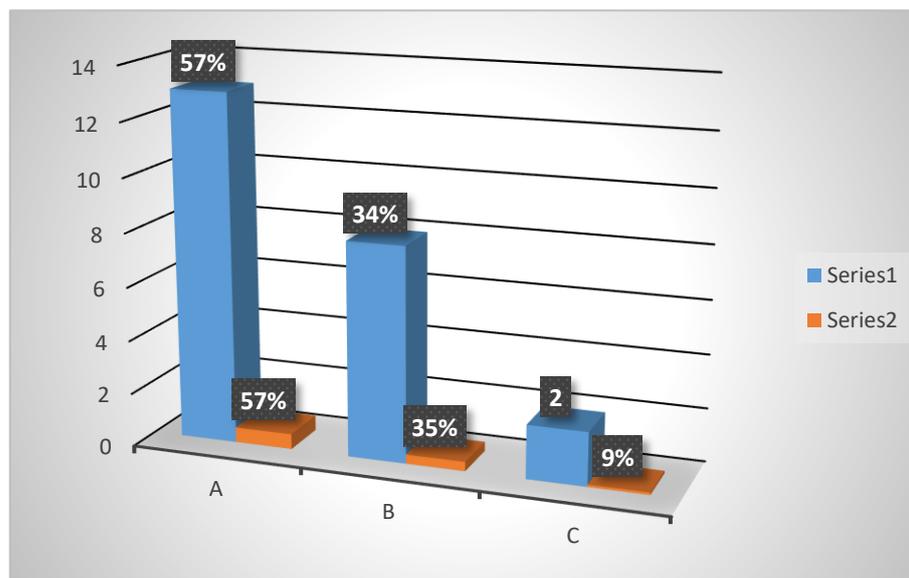
Nivel de psicomotricidad de los niños y niñas de tres años a través del post test

Tabla 14

Nivel de Psicomotricidad	N	%
Normal	13	57
Riesgo	8	34
Retraso	2	9
Total	23	100

Fuente: Test Tepsi, octubre 2019

Figura 12. Nivel de psicomotricidad de los niños y niñas de tres años mediante el post test



Fuente: Tabla 14

En la tabla 14 y figura 12, el 57% de los niños y niñas están en un nivel normal de psicomotricidad, disminuyendo así la cantidad de niños que anteriormente estaban en riesgo, demostrando que ya pueden verbalizar acciones, lanzan una pelota en una dirección determinada, dibujan una línea recta, un círculo, cuadrado y triángulo, entre otros.

Contraste de hipótesis

A. Hipótesis

Hi: El juego tradicional como estrategia didáctica mejora significativamente el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N°1542 Capullitos de Amor, del distrito de Chimbote en el año 2019

Ho: El juego tradicional como estrategia didáctica no mejora significativamente el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N°1542 Capullitos de Amor, del distrito de Chimbote en el año 2019

B. Nivel de Significancia: 0,05 (5%).

C. Estadístico de prueba

Tabla 15

Prueba de Rango de Wilcoxon

Rangos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest - Pretest Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Rangos positivos	6 ^b	3,50	21,00
Empates	17 ^c		
Total	23		

a. Postest < Pretest

b. Postest > Pretest

c. Postest = Pretest

ESTADÍSTICOS DE LA PRUEBA^A

	Postest - Pretest
Z	-2,449 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,014

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos

Para contrastar la hipótesis de investigación, se trabajó en función de la aplicación de talleres de juegos tradicionales, utilizando la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon, cuyos resultados obtenidos muestran que el nivel de significancia fue de ,014 siendo ($p < 0,05$). Con el resultado se comprueba la veracidad de la hipótesis y se afirma que la aplicación de los talleres de juegos tradicionales mejora significativamente el nivel de psicomotricidad.

5.1 Análisis de los resultados

De acuerdo con los resultados obtenidos en la presente investigación donde se aplicó el juego tradicional como estrategia didáctica para mejorar el nivel de psicomotricidad a los niños y niñas de tres años, los mismos que se discuten de acuerdo a los objetivos planteados en las siguientes líneas:

5.1.1 Evaluar el nivel de psicomotricidad mediante un pre test a los niños y niñas de tres años.

En los resultados obtenidos en relación al primer objetivo específico se identifica que el 52% de los niños de tres años se encontraron en un nivel de riesgo del desarrollo de psicomotricidad, debido a que los niños no podían señalar, ni reconocer colores, no lograron describir escenas de una imagen, ni trasladar un vaso de agua, ni lanzar una pelota hacia un lugar determinado, entre otros.

Estos resultados coinciden tal y como dice Huamán (2018) en su investigación “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2018”, donde obtuvo como resultado que el 55% de su muestra se encontraba en una escala de riesgo, quedando demostrado que en su gran mayoría los niños se encontraban en un nivel de riesgo.

Según Ramos (1978) sostiene que la educación psicomotriz es la que rige a los infantes en la edad inicial, con el fin de prever problemas en su crecimiento, problemas de enseñanza. Sostiene que cuando un niño vive algún factor de riesgo puede llegar a

causar o condicionar un desarrollo anómalo, ya que están enlazados a determinantes de la salud.

Hay muchos factores que intervienen en estas anomalías, puede ser durante y después del embarazo de la madre, y eso puede generar desventajas tanto física, psicológica y socialmente, perturbando así el desarrollo de los niños.

La educación psicomotriz es el centro primordial de la actividad pedagógica, que se diferencia de actividades de expresión, sobre todo el aprendizaje que permite llevar a un proceso de lectoescritura, dictado. La educación psicomotriz tiene conexión con las acciones que transcurren durante el desarrollo de la personalidad.

A la vez, la psicomotricidad es la interrelación entre la función neuromotriz y función psíquica en el hombre, quiere decir que el movimiento no es sólo una acción motriz, sino que son actividades psíquicas conscientes, provocadas por situaciones motrices.

Significa que los niños de tres años de inicial, no han desarrollado normalmente la psicomotricidad de su cuerpo, no tienen conocimientos de las actividades que pueden realizar, ni de las dificultades que tienen. Pero están en un proceso de mejora, ya que ellos están en la etapa de aprender, y con los talleres que se les brinda dentro de la Institución Educativa van a mejorar y poco desarrollarán las partes que aún le falta.

5.1.2. Aplicar los juegos tradicionales para mejorar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años.

En los resultados se identifica que en la primera sesión realizada el 48% de los niños y niñas de tres años obtuvieron una calificación de A, practicando movimientos de

coordinación en diferentes situaciones de juego. Y en la última sesión el 74% de los niños y niñas obtuvieron una calificación de A al interactuar con niños de su entorno y jugando en pequeños grupos para mejorar sus movimientos corporales. Cabe resaltar la comparación entre la primera y última sesión, donde los resultados fueron a favor, ya que en el porcentaje se nota una gran mejoría, quiere decir que la realización de las sesiones programadas dieron resultados positivos, y un porcentaje de los niños lograron mejorar en algo su nivel de psicomotricidad.

Estos resultados coinciden tal y como dice Aldana (2017) en su investigación “El juego como habilidad para desarrollar la psicomotricidad en los infantes de preescolar de la institución educativa soledad Román de Núñez sede progreso y libertad” donde el 90% de los niños obtuvo un mejor desempeño.

La psicomotricidad es un método de enseñanza que permite dominar a los niños su movimiento corporal, poder socializar con los demás, según dice Vigotsky el niño aprende mejor mediante la socialización y el espacio que lo rodea. Teniendo como beneficio el buen estado tanto físico como psicológico del niño. Mediante la psicomotricidad se puede estimular las actividades físicas de los niños, según Piaget afirma que la inteligencia se construye mediante el desarrollo motor desde los 0 hasta 7 años.

Para los niños que presentan hiperactividad se les recomienda, la psicomotricidad como método de integración en las actividades de la Institución Educativa. La psicomotricidad es una técnica que le va permitir al niño poder indagar y confrontar sus obstáculos, le permite socializar con lo que lo rodea, reconocer su temor,

proyectarse retos, lograr objetivos, contemplar a su equipo y manifestarse con autonomía.

La psicomotricidad permite que el niño desarrolle su juego de manera espontánea. Se desarrolla mediante un amplio espacio, donde va lograr conocerse, mostrarse, ser autónomo, y tomar sus propias decisiones. Las acciones de los niños se van a desarrollar mediante las emociones, sentimientos, esto le a permitir poder realizar juegos libres, la dramatización le permite socializar y relacionarse con los demás de manera natural y espontánea con todo lo que le rodea. Una sesión de psicomotricidad permitirá que el niño logre tramitar de forma libre sus actos en un cambio de satisfacción, razonar. La psicomotricidad es importante en la vida, porque interviene en el desarrollo ya sea social y afectivo del niño, permitiéndole socializar con los que lo rodean y favoreciendo en sus relaciones, exigencias; reforzando las diferentes habilidades que posee.

Los juegos realizados, pasaron por una evaluación para su correcta realización, ya que se eligieron juegos tradicionales acordes a la edad de los niños. Para su realización hubo puntos a favor y puntos en contra, ya que no daban mucho tiempo para su realización.

Uno de los puntos a favor fue el espacio, ya que se permitió realizarlo en el patio, espacio amplio y suficiente para que ellos puedan desplazarse con una gran facilidad. También hubo disposición para poder ejecutar las sesiones con todos los niños, ellos disfrutaron mucho de cada juego, porque es una manera en la cual ellos son libres y pueden mover todo su cuerpo.

Un punto en contra fue que el tiempo que se brindó para la realización de los juegos tradicionales fue después de recreo, y los niños ya no querían seguir jugando, debido

a que en el recreo ellos hacen desgaste físico, por eso en algunas sesiones ellos logran tener una buena calificación, mientras que en otras sesiones tiene baja calificación. Pero, a pesar de todo, se logró que un cierto porcentaje de los niños pueda mejorar su nivel de psicomotricidad.

5.1.3. Evaluar el nivel de psicomotricidad mediante un post test en los niños y niñas de tres años.

En los resultados obtenidos se observa que el 57% de los niños estaban en un nivel normal de psicomotricidad después de haber aplicado las sesiones de juegos tradicionales para mejorar el nivel de psicomotricidad. Disminuyendo así la cantidad de niños que anteriormente estaban en riesgo, demostrando que ya pueden verbalizar acciones, lanzar una pelota en una dirección determinada, dibujan una línea recta, un círculo, cuadrado y triángulo, entre otros.

Estos resultados son corroborados por Arzola (2018) donde en su investigación “Juegos tradicionales para reconfortar la psicomotricidad gruesa en el pre escolar” se obtuvo que el 77% de los niños se encontraron en un nivel normal de psicomotricidad. Las sesiones de juegos tradicionales que fueron programadas para poder mejorar el nivel de psicomotricidad de los niños ayudó a que la gran mayoría logre realizar los ítems que marca el Test Tepsi, teniendo así mejores resultados ante el pre test.

Ovejero (2016) sostiene que la psicomotricidad es el procedimiento, a través el cual, la persona logra adquirir las capacidades asociadas con el movimiento y postura. Se

trata de un método constante, progresivo y complejo, que está ampliamente relacionado con el desarrollo cognitivo, con el desarrollo social y con el crecimiento, en el que todos los niños sanos siguen la misma secuencia de madurez, pero cada uno a su propio ritmo. Aunque el orden de adquisición de los hitos motores es el mismo para todos los niños, cada cual tendrá su propia cadencia particular.

La psicomotricidad es lo primordial durante los primeros años de vida inicial de los niños, ya que la mayoría hace uso de sus movimientos para planificarse, organizarse y experimentar su mundo a su modo.

A inicios de la vida, el sistema nervioso estimula a iniciar la indagación, para así lograr sus metas, y es mediante estas necesidades naturales que los sentidos se relacionan con la mente y el cuerpo logrando estimular el desarrollo infantil.

La estimulación psicomotriz a inicios de vida, fomenta el desarrollo cognitivo, social, físico y emocional en los infantes al poner en juego capacidades, habilidades, procesos de enseñanza, juegos de relación y conocimiento del cuerpo para alcanzar un objetivo. El desarrollo psicomotor inicia desde que el infante es un embrión y comienza a forjarse su sistema nervioso. Este desarrollo sigue su curso a través de toda la infancia y parte de la era adulta. Los padres son los encargados de evaluar para ver si sus hijos han adquirido las habilidades psicomotrices acordes a sus edades.

5.1.4. Determinar si los juegos tradicionales mejoran el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, del distrito de Chimbote en el año 2019.

Los resultados obtenidos en relación al objetivo general y la comprobación de la hipótesis, se halló por medio de la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon que se acepta la hipótesis, cuyos resultados obtenidos sostiene que el nivel de significancia fue de ,014. Comprobando así que la aplicación de los juegos tradicionales mejora significativamente el nivel de psicomotricidad tal y como lo señala Vargas (2015) en su investigación titulada “Aplicación de los juegos tradicionales para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 249 del centro Poblado de Quilca, distrito de San Acobamba, provincia de Sihuas, año 2015” donde tuvo como resultado que 0,01 es menor a 0,05, aprobando la hipótesis y demostrando que la aplicación de los juegos tradicionales ayuda a mejorar la psicomotricidad en los niños de 5 años.

Vargas (2015) sostiene que el juego tradicional beneficia en el aprendizaje de los niños, ya que es una manera con el cual el niño se va a distraer y relaja, el sostiene que los niños deben estar en constante movimiento y que mejor que los juegos para ellos, ya que son representativos de un lugar, eso quiere decir que contiene historia y que los niños deben de conocer para que así pueda conocer sucesos que les permita identificarse con alguna cultura; ya que hoy en día los niños han caído en el círculo vicioso de la tecnología, haciendo que paren sentados por horas ante algún aparato, haciendo que desgaste física y mentalmente, es por ello que Vargas está a favor de los juegos tradicionales, y también de cualquier actividad que le produzca al cuerpo de los niños algún tipo de movimiento, ya que es de mucha ayuda, porque nada mejor que un niño esté en constante movimiento y a la vez que estos les permitan aprender de otra forma más creativa y motivadora.

En la mayoría de las investigaciones con este título se concluye que el juego tradicional si ayuda a mejorar la psicomotricidad en los niños, pero debe ser de forma constante, ya que en esta investigación solo se pudo realizar diez sesiones, en el cual se nota que hay una gran diferencia en la aplicación del pre y post test. Si se hubiera aplicado más sesiones, entonces más cantidad de niños hubieran logrado mejorar su nivel de psicomotricidad, pero en vista de que fueron solos diez no se pudo lograr que el 100% mejore, ya que también hubo puntos en contra al realizar las sesiones.

Pero, se puede concluir que la realización de juegos tradicionales si mejora el nivel de psicomotricidad de los niños, teniendo un buen espacio para poder deslizarse, también que se realice en un horario acorde para que los niños puedan participar, entre muchas cosas más.

VI. CONCLUSIONES

Luego de culminar esta investigación “El juego tradicional como estrategia didáctica para mejorar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, del Distrito de Chimbote en el año 2019”, se llegó a la siguiente conclusión:

En el nivel de psicomotricidad mediante el pre test, doce de los niños y niñas se encontraron en un nivel de riesgo, según las dimensiones evaluadas en el instrumento de evaluación, el Test Tepsi.

En la aplicación de las sesiones de los juegos tradicionales, se logró observar que ayudó de forma positiva a los niños y niñas, ya que culminaron las diez sesiones con gran satisfacción, y eso se reflejaba mediante el instrumento de evaluación, ya que en cada sesión fueron evaluados y su avance fue progresivo.

En el nivel de psicomotricidad mediante el post test, trece de los niños y niñas se encontraron en un nivel normal, concluyendo que la mayoría logró mejorar su psicomotricidad, demostrando que ya pueden realizar acciones de acuerdo a su edad.

Los juegos tradicionales como estrategia didáctica si logró mejorar significativamente el nivel de psicomotricidad de los niños y niñas de tres años, de acuerdo a la prueba Wilcoxon, donde se aprobó la hipótesis.

VII. RECOMENDACIONES

Luego de haber obtenidos los resultados se concluye con las siguientes recomendaciones para mejorar el nivel de psicomotricidad.

Realizar más sesiones de juegos tradicionales o implementar un taller de psicomotricidad durante todo el año académico para poder mejorar el nivel de psicomotricidad, contando con un espacio adecuado y amplio en donde los niños puedan realizar los talleres de psicomotricidad.

Contar con los materiales adecuados, suficientes y en buen estado para poder realizar las sesiones, donde todos los niños hagan uso de los materiales para que se logre cumplir con las competencias indicadas.

Utilizar música para estimular sus sentidos al momento de realizar de realizar las sesiones, como motivación y relajación antes y después de la sesión para que así sirva de estimulante.

Realizar las sesiones antes de la hora de recreo, ya que después de recreo los niños tienen un desgaste físico y ya no quieren seguir jugando, porque su recreo es de 30 minutos, y el realizar las sesiones después de recreo jugó en contra porque ya no tienen fuerza y solo quieren descansar y estar sentados.

VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aldana, R & Páez, Y. (2017). *“El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa soledad Román de Núñez sede progreso y libertad”*. Recuperado el 18 de mayo del 2019, de <http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/5132/1/Proyecto-original.pdf>
- Alfaro, I. (2016). *“Juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición”*. Recuperado el 18 de mayo del 2019, de <file:///D:/TRABAJOS%20KAREN/TESIS%20Y%20ARTICULOS%20PARA%20INVESTIGACIÓN%20I/TRABAJO%20DE%20GRADO%20VERSION%20APROBADA%20JUEGO%20VALIDAD>
- Andia, L. (2015). *“Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres y cuatro años en la Institución Educativa Inicial 192 de la ciudad de Puno, Provincia Puno, Región Puno. 2015”*. (Tesis De Pregrado). Recuperado de <https://es.scribd.com/document/357365372/Andia-Espezua-Lidia-Psicomotricidad-Niños-Tres-y-Cuatro-Anos>
- Arias, M. (2015). *“Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Particular Virgen de Guadalupe del ámbito urbano y Divino Niño Jesús N° 1688 del ámbito urbano marginal del Distrito de Chimbote y Nuevo Chimbote, en el año 2016”*. (Tesis de Pregrado). Recuperado de [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1674/PSICOMOTRICIDAD PSICOMOTRIZ EDUCATIVA ARIAS LAFITTE MARISOL.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1674/PSICOMOTRICIDAD%20PSICOMOTRIZ%20EDUCATIVA%20ARIAS%20LAFITTE%20MARISOL.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Arnáis, P. (1988). *“La Psicomotricidad en la escuela”*. Málaga: Aljibe. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd9214.pdf>

Arzola, P. (2018). *“Evaluación del desarrollo psicomotor en lactantes y preescolares”*. Recuperado de <https://www.worldcat.org/title/evaluacion-del-desarrollo-psicomotor-en-lactantes-y-preescolares-los-andes-chile-1999/oclc/70025405>

Barrantes, J. (2015). *“Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres, cuatro y cinco años de las Instituciones Educativas del nivel inicial de la Ciudad de Juliaca, Provincia de San Román, Región Puno, año 2015”*. (Tesis de Pregrado). Recuperado de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1335/PSICOMOTRICIDAD_COORDINACION_APAZA_ATAMARI_LOLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Boggio, K. (2017). *“La influencia de la psicomotricidad global en el aprendizaje de conceptos básicos matemáticos en los niños de cuatro años de una institución educativa privada del distrito de San Borja”*. Tesis de maestría, Pontificia. Recuperado de http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/1649/BRAVO_ELLIANNA_HURTADO MARIA_INFLUENCIA_PSICOMOTRICIDAD.PDF?sequence=1&isAllowed=y

Caicedo, D. (2015). *“Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuarto año de la unidad educativa República de Venezuela” de la Ciudad de Ambato Provincia del Tungurahua*”. Tesis para optar el grado de licenciada. Recuperado de

<http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/18349/1/TESIS%20FINAL%20CAICEDO%20PARRE%C3%91O%20DIEGO%20FERNANDO.pdf>

Cañizares, M. J. M., & Carbonero, C. C. (2016). *“La educación física y el deporte como elemento sociocultural: Juegos y deportes populares, autóctonos y tradicionales: las actividades físicas organizadas en el medio natural”*. Retrieved from <https://ebookcentral.proquest.com>

Domínguez, J. (2016). *“Metodología de la investigación.”* Edición: El oso panda. Recuperado en <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

Flores, D. (2016). *“Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres, cuatro y cinco años en la Institución Educativa Inicial 64 Alianza del distrito y provincia de Azángaro, Región de Puno, año 2016”*. (Tesis de Pregrado). Recuperado de https://www.academia.edu/19885321/Tesis_otro

Flores, L. (2015). *“Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de 3 y 4 Años de las Instituciones Educativas del ámbito urbano y urbano marginal del distrito de la Esperanza, provincia de Trujillo, Año 2015”*. (Tesis de Pregrado). Recuperado de <https://eprints.ucm.es/35929/1/T36890.pdf>

García, L. (2017). *“Muestreo probabilístico y no probabilístico. Teoría”*. Recuperado de <https://www.gestiopolis.com/muestreo-probabilistico-no-probabilistico-teoria/>

Flinchum, W. (1988). *“El juego en los niños: enfoque teórico”*. Recuperado de <https://go.gale.com/ps/anonymous?id=GALE%7CA110115817&sid=googl>

[eScholar&v=2.1&it=r&linkaccess=abs&issn=03797082&p=IFME&sw=w#:~:text=El%20juego%20resulta%20de%20una,proviene%20de%20la%20vida%20misma.&text=Para%20Flinchum%20\(1988\)%20el%20juego,lugar%20en%20el%20mundo%20social.](#)

García N. y Fernández (2016). “*Juego y psicomotricidad*”. Recuperado de https://books.google.com.pe/books/about/Juego_y_psicomotricidad.html?id=MfPhAAAACAAJ&redir_esc=y

Guerrero, G. (2016). “*Metodología de la investigación*”. Recuperado de http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf

Hernández, R (2016). “*Metodología de la investigación*”. Edición: El oso panda. Recuperado en <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

Hinostroza, E. (2017). “*Desarrollo psicomotor en educación infantil: bases para la intervención en psicomotricidad*”. Recuperado de https://books.google.com.pe/books/about/Desarrollo_psicomotor_en_educaci%C3%B3n_infa.html?id=Br_eBQAAQBAJ&redir_esc=y

Huamán, L. (2018). “*Juegos Tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el Desarrollo Psicomotriz en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 231 De San Marcos, Huari – 2018*”. (Tesis de pregrado). Recuperado de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5442/JUEGO_TRADICION

[AL ESTRATEGIA HUAMAN RIVERA LILA ISABEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#)

Javier, B. (2015). “*Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de las Instituciones Educativas comprendidas en el ámbito de Huambacho, la Huaca del distrito de Samanco, Año 2015*”. (Tesis de Pregrado). Recuperado de <http://repositorio.unfv.edu.pe/handle/UNFV/3760>

Jiménez, L. (2015). “*La psicomotricidad en el desarrollo de las capacidades de los niños y niñas de educación inicial*”. IN CRESCENDO - Educación y Humanidades Recuperado de <https://revistas.uladech.edu.pe/index.php/increscendo-educacion/index>

Justo, E. (2015). “*Desarrollo psicomotor en educación infantil: bases para la intervención en psicomotricidad*”. Recuperado de https://books.google.com.pe/books/about/Desarrollo_psicomotor_en_educaci%C3%B3n_infa.html?id=Br_eBQAAQBAJ&redir_esc=y

León, V. (2017). “*El juego para la educación infantil*”. Recuperado de <https://rejuega.com/reflexiones-y-recursos/literatura-infantil/libros-sobre-el-juego-y-la-creatividad-en-la-infancia/>

Martínez, M. (2017). “*El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento del esquema corporal en los niños y niñas del nivel transición del centro infantil casita de cuentos*”. Recuperado el 18 de mayo del 2019, de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/6071/TPED_MartinezBenavides Marsella_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Marroquín, R. (2015). *Metodología de la investigación*. Recuperado de [http://www.une.edu.pe/Sesion04-Metodologia de la investigacion.pdf](http://www.une.edu.pe/Sesion04-Metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf)
- Martínez, C. (s.f.). “*Investigación Descriptiva: Tipos y Características*”. Recuperado de https://bonga.unisimon.edu.co/bitstream/handle/20.500.12442/3590/PDF_Resumen.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mendiara, R. J., & Gil, M. P. (2016). *Psicomotricidad educativa*. Retrieved from <https://ebookcentral.proquest.com>
- Mendoza, C. (2015). “*Nivel de psicomotricidad en niños y niñas de tres y cuatro años de las instituciones educativas del distrito de Madre de Dios, Región Madre De Dios, año 2015*”. (Tesis de Pregrado).
Recuperado de [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1674/PSICOMOTRICIDAD PSICOMOTRIZ EDUCATIVA ARIAS LAFITTE MARISOL.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1674/PSICOMOTRICIDAD%20PSICOMOTRIZ%20EDUCATIVA%20ARIAS%20LAFITTE%20MARISOL.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- MINEDU (2016). “*MINEDU promueve mejoras en la motivación psicomotriz de niños de 3 a 5 años de edad*”. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/n/noticia.php?id=27982>
- Morera, E. (2015). “*Metodología de investigación, pautas para hacer Tesis*”. Recuperado de <http://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/>

Moritz, S. (1883). “*El estudio de la motricidad infantil*”. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd62/infantil.htm>

Newman, B y Newman, P. (1983). “*Desarrollo del niño*”. México: Mc Limusa.
Recuperado de <https://www.academia.edu/4575518/Newman>

Ovejero, H. (2016). “*Desarrollo cognitivo y motor*”. Retrieved from <https://ebookcentral.proquest.com>

Pacheco, F. (2015). “*Las Técnicas Y Los Instrumentos De Evaluación*”. Recuperado de <https://escueladeposgrado.edu.pe/blog/instrumentos-y-tecnicas-de-evaluacion-educativa/>

Pastor, J. (2016). “*Nivel de psicomotricidad en niños de tres y cuatro años de edad de la Institución Educativa Inicial 287 del distrito de Cuyocuyo, provincia de Sandía, Región Puno, Año 2016*”. (Tesis De Pregrado).
Recuperado de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1447/PSICOMOTRICIDAD_COORDINACION_PASTOR_OLAZABAL_JAQUELINE_ELIZABETH.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Piaget, J. (1924). “*El desarrollo mental del niño en seis estudios de psicología*”. Suiza: Ariel.
Recuperado de http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf

Piaget, J. (1975). “Etapas del desarrollo”. Recuperado de http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf

Quezada, S. (2016). “Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 249 del centro poblado de Quilca, Distrito de Acobamba, Provincia De Sihuas, Ancash Año 2016”. (Tesis De Pregrado). Recuperado de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2474/COORDINACION_PSICOMOTRICIDAD_QUEZADA_MENDOZA_SANTOS_LINDE_R%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ramos, M. (1978). “La educación psicomotriz: concepto y concepciones de la psicomotricidad”. Recuperado de http://ibdigital.uib.es/greenstone/collect/educacio/index/assoc/Educacio/_i_Cultura/ra_1986v5_6p209.dir/Educacio_i_Cultura_1986v5_6p209.pdf

Tapia, F. (s.f.). “Las Técnicas Y Los Instrumentos De Evaluación”. Recuperado de <https://escueladeposgrado.edu.pe/blog/instrumentos-y-tecnicas-de-evaluacion-educativa/>

Toro, E. (2014). “Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de 2 y 3 años de las Instituciones Educativas del ámbito urbano y urbano marginal del distrito de Trujillo, año 2014”. (Tesis de Pregrado). Recuperado de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1336/PSICOMOTRICIDAD_COORDINACION_APAZA_NINARAQUE_DAVID.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Tuya, M. (2015). *“Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de 3 y 4 años de las Instituciones Educativas comprendidas en el ámbito urbano de Corongo del distrito de Cusca, año 2015”*. (Tesis De Pregrado). Recuperado de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1310/ESTRATEGIAS_DIDACTICAS_DIESTRA_SANTIAGO_ZOILITO_MANUEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Universidad los Ángeles de Chimbote (2016). *“Código ética para la investigación. Versión 001.”* Recuperado de <https://www.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2016/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v001.pdf>

Vargas, P. (2015). *“Aplicación de los juegos tradicionales para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 249 del centro Poblado de Quilca, distrito de San Acobamba, provincia de Sihuas, año 2015”*. Recuperado de http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/1649/BRAVO_ELLIANNA_HURTADO_MARIA_INFLUENCIA_PSICOMOTRICIDAD.PDF?sequence=1&isAllowed=y

Velásquez, N. (2016). *“Desarrollo psicomotriz y proceso de aprestamiento a la lectoescritura en niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela “Nicolás Copérnico” de la ciudad de Quito. Propuesta de una guía de ejercicios psicomotores para la maestra parvularia”*. Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/1843>

Vigostky, L. (1924). “*Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*”. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil

Wallon, H. (1959). “*La psicomotricidad y necesidades educativas especiales*”. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd108/psicomotricidad-y-necesidades-educativas-especiales.htm>

Zapata, A. (1990). “*El juego en los niños: enfoque teórico*”. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

ANEXOS

OFICIO



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

"Año de la lucha contra la corrupción e impunidad"

Chimbote, 26 de abril 2018

OFICIO N° 0047-2019-D-EPE-ULADECH CATÓLICA

Lic.
Rocio Del Pilar Avalos Garcia
Directora de la I.E. N°1542 Capullitos de Amor
Presente.

De mi consideración:

*Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentar a la estudiante **Jackelyn Shirley Vásquez Alva** ejecutará el proyecto de investigación titulado "El nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N° 1542 Capullitos de Amor del Distrito de Chimbote del año 2018". Durante los meses abril y mayo del 2019.*

Por este motivo, mucho agradeceré brindar las facilidades a la alumna en mención a fin culminar satisfactoriamente su investigación el mismo que redundará en beneficio de los niños de su Institución Educativa

Es espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,


Pío de Segundo Alvarado Díaz Flores
Director



Jr. Leoncio Prado N° 447 - Chimbote, Perú
Telf.: 950 491471 - (043) 343064
www.uladech.edu.pe

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(Autorización de los Padres)

<i>Título de la investigación :</i>	El juego tradicional como estrategia didáctica para mejorar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, del Distrito de Chimbote en el año 2019.
<i>Investigador (a) :</i>	Vásquez Alva Jackelyn Shirley
<i>Universidad :</i>	Católica Los Ángeles de Chimbote

Objetivo de la investigación:

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en un estudio donde se evaluará como el juego tradicional mejora el nivel de psicomotricidad. Este estudio es desarrollado por egresados de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, con el fin de obtener el Título Profesional en Educación Inicial.

Lara (2018) sostiene que permite ayudar física y mentalmente al infante, en modo a su relación con su psicomotricidad. Estos juegos se llevan a cabo desde una edad muy temprana, porque es una necesidad para su desarrollo infantil, y es ahí cuando empieza su vínculo con el juego. También ayuda a desarrollar sus músculos y habilidades motoras. Mejora la creatividad, siguen y construyen reglas de acuerdo a cada juego, refuerza su habilidad social dentro de un grupo. Les permite imaginar y crear un lugar distinto al de donde están, creando un futuro distinto y creativo.

Procedimientos:

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

1. Se le evaluará a través del Test Tepsi para evaluar el Desarrollo Psicomotor, en un ambiente adecuado con una duración de 40 minutos.
2. Se aplicará una unidad de aprendizaje basada en sesiones de juegos tradicionales como estrategia didáctica.
3. Una vez obtenidos los resultados, se ubicarán las puntuaciones en categorías organizadas desde un nivel normal a retraso.

Confidencialidad:

Se guardará la información de su hijo(a) con códigos y no con nombres. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(Autorización de los Padres)

<i>Título de la investigación :</i>	El juego tradicional como estrategia didáctica para mejorar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor, del Distrito de Chimbote en el año 2019.
<i>Investigador (a) :</i>	Vásquez Alva Jackelyn Shirley
<i>Universidad :</i>	Católica Los Ángeles de Chimbote

Nombres y Apellidos del

Participante

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos
Del Padre de Familia

Fecha y Hora

I. SUBTEST COORDINACION

- 1 C TRASLADA AGUA DE UN VASO A OTRO SIN DERRAMAR (Dos vasos)
 2 C CONSTRUYE UN PUENTE CON TRES CUBOS CON MODELO PRESENTE (Seis cubos)
 3 C CONSTRUYE UNA TORRE DE 8 O MAS CUBOS (Doce cubos)
 4 C DESABOTONA (Estuche)
 5 C ABOTONA (Estuche)
 6 C ENHEBRA UNA AGUJA (Aguja de lana; hilo)
 7 C DESATA CORDONES (Tablero c/cordón)
 8 C COPIA UNA LINEA RECTA (Lám. 1; lápiz; reverso hoja reg.)
 9 C COPIA UN CIRCULO (Lám. 2; lápiz; reverso hoja reg.)
 10 C COPIA UNA CRUZ (Lám. 3; lápiz; reverso hoja reg.)
 11 C COPIA UN TRIANGULO (Lám. 4; lápiz; reverso hoja reg.)
 12 C COPIA UN CUADRADO (Lám. 5; lápiz; reverso hoja reg.)
 13 C DIBUJA 9 O MAS PARTES DE UNA FIGURA HUMANA (Lápiz; reverso hoja reg.)
 14 C DIBUJA 6 O MAS PARTES DE UNA FIGURA HUMANA (Lápiz; reverso hoja reg.)
 15 C DIBUJA 3 O MAS PARTES DE UNA FIGURA HUMANA (Lápiz; reverso hoja reg.)
 16 C ORDENA POR TAMAÑO (Tablero; barritas)
- TOTAL SUBTEST COORDINACION: PB



II. SUBTEST LENGUAJE

- 1 L RECONOCE GRANDE Y CHICO (Lám. 6) GRANDE _____ CHICO _____
 2 L RECONOCE MAS Y MENOS (Lám. 7) MAS _____ MENOS _____
 3 L NOMBRA ANIMALES (Lám. 8)
 GATO PERRO CHANCHO PATO
 PALOMA OVEJA TORTUGA GALLINA
 4 L NOMBRA OBJETOS (Lám. 5)
 PARAGUAS VELA ESCOBA TETERA
 ZAPATOS RELOJ SERRUCHO TAZA
 5 L RECONOCE LARGO Y CORTO (Lám. 1) LARGO _____ CORTO _____
 6 L VERBALIZA ACCIONES (Lám. 11)
 CORTANDO SALTANDO
 PLANCHANDO COMIENDO
 7 L CONOCE LA UTILIDAD DE OBJETOS
 CUCHARA LAPIZ JABON
 ESCOBA CAMA TIJERA
 8 L DISCRIMINA PESADO Y LIVIANO (Bolsas con arena y esponja)
 PESADO _____ LIVIANO _____
 9 L VERBALIZA SU NOMBRE Y APELLIDO
 NOMBRE APELLIDO
 10 L IDENTIFICA SU SEXO
 11 L CONOCE EL NOMBRE DE SUS PADRES
 PAPA MAMA
 12 L DA RESPUESTAS COHERENTES A SITUACIONES PLANTEADAS
 HAMBRE CANSADO FRIO
 13 L COMPRENDE PREPOSICIONES (Lápiz)
 DETRAS _____ SOBRE _____ BAJO _____

<input type="checkbox"/>	14 L	RAZONA POR ANALOGIAS OPUESTAS HIELO RATON MAMA
<input type="checkbox"/>	15 L	NOMBRA COLORES (Papel lustre azul, amarillo, rojo) AZUL AMARILLO ROJO
<input type="checkbox"/>	16 L	SEÑALA COLORES (Papel lustre amarillo, azul, rojo) AMARILLO AZUL ROJO
<input type="checkbox"/>	17 L	NOMBRA FIGURAS GEOMETRICAS (Lám. 12) ○ □ △
<input type="checkbox"/>	18 L	SEÑALA FIGURAS GEOMETRICAS (Lám. 12) □ △ ○
<input type="checkbox"/>	19 L	DESCRIBE ESCENAS (Láms. 13 y 14) 13 14
<input type="checkbox"/>	20 L	RECONOCE ABSURDOS (Lám. 15)
<input type="checkbox"/>	21 L	USA PLURALES (Lám. 16)
<input type="checkbox"/>	22 L	RECONOCE ANTES Y DESPUES (Lám. 17) ANTES DESPUES
<input type="checkbox"/>	23 L	DEFINE PALABRAS MANZANA PELOTA ZAPATO ABRIGO
<input type="checkbox"/>	24 L	NOMBRA CARACTERISTICAS DE OBJETOS (Pelota, globo inflado; bolsa arena) PELOTA GLOBO INFLADO BOLSA
<input type="checkbox"/>		TOTAL SUBTEST LENGUAJE: PB

III. SUBTEST MOTRICIDAD		
<input type="checkbox"/>	1 M	SALTA CON LOS DOS PIES JUNTOS EN EL MISMO LUGAR
<input type="checkbox"/>	2 M	CAMINA DIEZ PASOS LLEVANDO UN VASO LLENO DE AGUA (Vaso lleno de agua)
<input type="checkbox"/>	3 M	LANZA UNA PELOTA EN UNA DIRECCION DETERMINADA (Pelota)
<input type="checkbox"/>	4 M	SE PARA EN UN PIE SIN APOYO 10 SEG. O MAS
<input type="checkbox"/>	5 M	SE PARA EN UN PIE SIN APOYO 5 SEG. O MAS
<input type="checkbox"/>	6 M	SE PARA EN UN PIE 1 SEG. O MAS
<input type="checkbox"/>	7 M	CAMINA EN PUNTA DE PIES SEIS O MAS PASOS
<input type="checkbox"/>	8 M	SALTA 20 CMS CON LOS PIES JUNTOS (Hoja reg.)
<input type="checkbox"/>	9 M	SALTA EN UN PIE TRES O MAS VECES SIN APOYO
<input type="checkbox"/>	10 M	COGE UNA PELOTA (Pelota)
<input type="checkbox"/>	11 M	CAMINA HACIA ADELANTE TOPANDO TALON Y PUNTA
<input type="checkbox"/>	12 M	CAMINA HACIA ATRAS TOPANDO PUNTA Y TALON
<input type="checkbox"/>		TOTAL SUBTEST MOTRICIDAD: PB

Sesiones de aprendizaje e instrumento de evaluación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

Datos informativos:

Título: Jugamos mata gente

Fecha: Lunes 7 de octubre

Docente: Fiorella Medina Luna Victoria

Grado: 3 años

Sección: Laboriosos

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prever los materiales 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pelota, patio

Propósito del aprendizaje

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. 	Practica actividades que les permite mejorar sus movimientos corporales.
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interactúa con todas las personas. ▪ Construye normas, y asume acuerdos y leyes. ▪ Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. 	Interactúa con niños de su entorno y juega en pequeños grupos.

Momentos de la actividad de aprendizaje

Momentos	Estrategias
	<p><u>Motivación, interés e incentivo</u> Se les ordena a los niños que se formen en asamblea donde seguidamente entonamos la canción “La Yenka”.</p>

<p>Inicio</p>	<p><u>Saberes previos</u> Luego de ello se les pregunta a los niños: ¿Quieren jugar? ¿Qué quieren jugar? ¿Qué juegos les gusta? ¿Cuándo jugamos cómo nos debemos comportar? ¿Qué normas tendremos que seguir? Se recuerda a los niños y niñas las normas de convivencia.</p> <p><u>Propósito:</u> El día de hoy vamos a jugar mata gente.</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>PRIMERA FASE Se les explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se selecciona a los niños para que estén a los extremos y ellos empiezan a matar con la pelota. 2. No deben dejarse tocar por la pelota, si no están fuera del juego. 3. Si el jugador atrapa la pelota sin caerse se le dará una vida más. 4. Los que están al medio deben correr con agilidad y esquivar la pelota. 5. Los lanzamientos se repiten hasta que no quede ningún jugador con vida. <p>SEGUNDA FASE Inicia el juego, donde participarán todos los niños y se van a divertir.</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

Datos informativos:

Título: Me divierto jugando la gallina ciega

Fecha: Martes 15 de octubre

Docente: Fiorella Medina Luna Victoria

Grado: 3 años

Sección: Laboriosos

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prever los materiales 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pañuelo, patio

Propósito del aprendizaje

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. 	Practica actividades que les permite mejorar sus movimientos corporales.

Momentos de la actividad de aprendizaje

Momentos	Estrategias
Inicio	<p><u>Motivación, interés e incentivo</u> Se les ordena a los niños que se formen en asamblea donde seguidamente entonamos la canción “El Espíritu de Dios”.</p> <p><u>Saberes previos</u> Luego de ello se les pregunta a los niños: ¿Quieren jugar? ¿Qué quieren jugar? ¿Cuándo jugamos cómo nos debemos comportar? ¿Qué normas tendremos que seguir? Se recuerda a los niños y niñas las normas de convivencia.</p> <p><u>Propósito:</u> El día de hoy vamos a jugar a la gallina ciega.</p>
Desarrollo	<p><u>Primera Fase:</u> Se les explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</p>

	<p>1. En primer lugar se debe elegir a quien llevará la venda, es decir, el que hará el papel de gallinita ciega y deberá encontrar al resto. Una vez elegido debe ponerse un pañuelo en los ojos, de forma que no pueda ver nada.</p> <p>2. El resto de los niños se ponen en círculo alrededor de la gallinita ciega, cogidos de las manos. La "gallinita" debe dar tres vueltas sobre sí misma antes de empezar a buscar, para que no sepa dónde está.</p> <p>3. La tarea de la gallinita consiste en atrapar a alguno de los niños, que pueden moverse, pero sin soltarse de las manos. Cuando la gallinita tenga a un niño, tiene que adivinar quién es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles.</p> <p>Para jugar a este juego, se puede comenzar recitando este verso popular infantil: <i>Gallinita, gallinita ¿qué se te ha perdido en el pajar? Una aguja y un dedal... Da tres vueltas y la encontrarás.</i></p> <p>Luego de haber comunicado las reglas se prosigue a jugar con todos los niños, cada uno irá pasando por la gallinita para que así puedan participar todos y así ir culminando con el juego.</p> <p>Segunda Fase: Se le hace entrega a cada niño de una hoja con el dibujo de una gallina y le colocarán bolitas de papel crepé.</p>
Cierre	<p>Tercera Fase: Cerramos el taller mediante preguntas: ¿Qué juego aprendieron? ¿De qué trató el juego? ¿Todos participaron? ¿Les gustó el juego?.</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

Datos informativos:

Título: Jugamos con la soga

Fecha: Lunes 14 de octubre

Docente: Fiorella Medina Luna Victoria

Grado: 3 años

Sección: Laboriosos

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prever los materiales 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Soga, patio

Propósito del aprendizaje

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. 	Practica actividades que les permite mejorar sus movimientos corporales.
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interactúa con todas las personas. ▪ Construye normas, y asume acuerdos y leyes. ▪ Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. 	Interactúa con niños de su entorno y juega en pequeños grupos.

Momentos de la actividad de aprendizaje

Momentos	Estrategias
	<p><u>Motivación, interés e incentivo</u> Se les ordena a los niños que se formen en asamblea donde seguidamente entonamos la canción “Cuando un cristiano baila”.</p>

Inicio	<p><u>Saberes previos</u> Luego de ello se les pregunta a los niños: ¿Quieren jugar? ¿Qué quieren jugar? ¿Cuándo jugamos cómo nos debemos comportar? ¿Qué normas tendremos que seguir? Se recuerda a los niños y niñas las normas de convivencia.</p> <p><u>Propósito:</u> El día de hoy vamos a jugar la sogá.</p>
Desarrollo	<p>PRIMERA FASE</p> <p>Se les explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se forman dos grupos. 2. Todos los jugadores cogen la sogá y la sujetan firmemente con ambas manos antes de comenzar el juego. 3. Se les hace la señal para que empiecen el juego. 4. Los niños empiezan a jalar la sogá cada quien para su lado. 5. Continúan jalando hasta que haya un grupo ganador. <p>SEGUNDA FASE</p> <p>Pintan una hoja donde hay un dibujo de unos niños jugando la sogá, encima de la sogá pegan plastilina y se pega con cinta.</p>
Cierre	<p>TERCERA FASE</p> <p>Cerramos el taller mediante preguntas: ¿Qué juego aprendieron? ¿De qué trató el juego? ¿Todos participaron? ¿Les gustó el juego?.</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°4

Datos informativos:

Título: Jugamos a la rayuela

Fecha: Martes 22 de octubre

Docente: Fiorella Medina Luna Victoria

Grado: 3 años

Sección: Laboriosos

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prever los materiales 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Patio, tiza, piedra

Propósito del aprendizaje

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. 	Practica actividades que les permite mejorar sus movimientos corporales.

Momentos de la actividad de aprendizaje

Momentos	Estrategias
Inicio	<p><u>Motivación, interés e incentivo</u> Se les ordena a los niños que se formen en asamblea donde seguidamente entonamos la canción “Saltan, saltan los conejitos”.</p> <p><u>Saberes previos</u> Luego de ello se les pregunta a los niños: ¿Quieren jugar? ¿Qué quieren jugar? ¿Les gusta mover su cuerpo? Se recuerda a los niños y niñas las normas de convivencia.</p> <p><u>Propósito:</u> Jugamos la rayuela.</p>

<p>Desarrollo</p>	<p>Primera Fase:</p> <p>Se les explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Para empezar a jugar, se dibujan 8 cuadrados en el suelo. 2. por turnos, se tira una piedra plana en la casilla que toca. 3. Se empieza por la casilla 1 y se va subiendo sucesivamente hasta llegar a la 8. 4. Es necesario que la piedra caiga dentro de la casilla, sin tocar las líneas. 5. Entonces, se hace el recorrido de la siguiente manera: hay que pasar por todas las casillas, excepto por la que tiene la piedra (que se tiene que saltar), todo a la pata coja y sin pisar las líneas ni tocar el suelo con el otro pie. <p>Segunda Fase:</p> <p>Se les hace entrega de una hoja con una imagen para que pinten.</p>
<p>Cierre</p>	<p>Tercera Fase:</p> <p>Cerramos el taller mediante preguntas:</p> <p>¿Qué juego aprendieron? ¿De qué trató el juego? ¿Todos participaron? ¿Les gustó el juego?.</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5

Datos informativos:

Título: Jugamos al gato y al ratón

Fecha: Miércoles 16 de octubre

Docente: Fiorella Medina Luna Victoria

Grado: 3 años

Sección: Laboriosos

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prever los materiales 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Patio, cuento

1. Propósito del aprendizaje

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. 	Practica actividades que les permite mejorar sus movimientos corporales.

Momentos de la actividad de aprendizaje

Momentos	Estrategias
Inicio	<p><u>Motivación, interés e incentivo</u> Se les ordena a los niños que se formen en asamblea donde seguidamente entonamos la canción “El Marinero”.</p> <p><u>Saberes previos</u> Luego de ello se les pregunta a los niños: ¿Quieren jugar? ¿Qué quieren jugar? ¿Les gusta mover su cuerpo? Se recuerda a los niños y niñas las normas de convivencia.</p> <p><u>Propósito:</u> Jugamos al gato y al ratón.</p>
Desarrollo	<p><u>Primera Fase:</u> Se les explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</p>

	<p>1. Se colocan todos los niños cogidos de las manos, formando una cadena en círculo. Hay dos participantes que no forman parte de la cadena situándose uno dentro del círculo que hará de “ratón” y el otro se situará fuera que es el que hará de gato.</p> <p>2. El juego consiste en que el gato tiene que coger al ratón, éste tiene que escapar pasando por debajo de los brazos de los que forman la cadena. Los que forman la cadena, cuando vaya a pasar el ratón, levantan los brazos para facilitarle el paso y los bajan cuando intente pasar el gato.</p> <p>3. Si los que forman la cadena se separan, los que se hayan soltado, pasarán a ser gato y ratón. Cuando el gato atrapa al ratón, éste pasa a ser gato y hará de ratón el primero que dejó pasar al gato al interior de la cadena y el gato pasará a formar parte de la cadena.</p> <p>Segunda Fase: Se les lee un cuento a los niños titulado “La Ratita Presumida”</p>
Cierre	<p>Tercera Fase: Cerramos el taller mediante preguntas: ¿Qué juego aprendieron? ¿De qué trató el juego? ¿Todos participaron? ¿Les gustó el juego?.</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6

Datos informativos:

Título: Jugamos al ¿lobo qué estás haciendo?

Fecha: Lunes 20 de octubre

Docente: Fiorella Medina Luna Victoria

Grado: 3 años **Sección:** Laboriosos

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prever los materiales 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Máscara, patio, crayolas.

Propósito del aprendizaje

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. 	Practica actividades que les permite mejorar sus movimientos corporales.
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Obtiene información del texto oral. ▪ Infiere e interpreta información del texto oral. ▪ Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. ▪ Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. ▪ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. ▪ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz con la intención de lograr su propósito: informar, pedir, convencer o agradecer. 	Expresa sus emociones e interactúa con su entorno escolar utilizando movimientos corporales.

Momentos de la actividad de aprendizaje

Momentos	Estrategias
Inicio	<p><u>Motivación, interés e incentivo</u> Se les ordena a los niños que se formen en asamblea donde seguidamente entonamos la canción “Mi cuerpito se mueve”.</p> <p><u>Saberes previos</u> Luego de ello se les pregunta a los niños: ¿Quieren jugar? ¿Quieren mover su cuerpo? ¿Cuándo jugamos cómo nos debemos comportar? ¿Qué normas tendremos que seguir? Se recuerda a los niños y niñas las normas de convivencia.</p> <p><u>Propósito:</u> El día de hoy vamos a jugar al ¿lobo qué estás haciendo?</p>
Desarrollo	<p>PRIMERA FASE Se les explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se elige al niño que hará del lobo. 2. Se forma un círculo con los demás niños y van girando. 3. Los niños que están en el círculo van girando y entonando “Juguemos en el bosque mientras que el lobo no está, no está, no está... Lobo ¿qué estás haciendo?” 4. Así se va entonando hasta que el lobo esté listo para salir a buscar a los niños. 5. El niño que sea atrapado por el lobo será ahora el nuevo lobo. <p>SEGUNDA FASE Se le hace entrega al niño de una hoja para pintar una imagen de un lobo y luego se decora los bordes con serpentina.</p>
Cierre	<p>TERCERA FASE Se les pregunta a los niños: ¿Qué juego aprendieron hoy? ¿Cómo lo realizamos? ¿Les gustó el juego?</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7

Datos informativos:

Título: Jugamos el rey manda

Fecha: Miércoles 22 de octubre

Docente: Fiorella Medina Luna Victoria

Grado: 3 años

Sección: Laboriosos

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prever los materiales 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Patio, papel lustre

Propósito del aprendizaje

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. 	Practica actividades que les permite mejorar sus movimientos corporales.
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interactúa con todas las personas. ▪ Construye normas, y asume acuerdos y leyes. ▪ Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se relaciona con niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. 	Interactúa con niños de su entorno y juega en pequeños grupos.

Momentos de la actividad de aprendizaje

Momentos	Estrategias
Inicio	<p><u>Motivación, interés e incentivo</u> Se les ordena a los niños que se formen en asamblea donde seguidamente entonamos la canción “El marinero baila”.</p> <p><u>Saberes previos</u></p>

	<p>Luego de ello se les pregunta a los niños: ¿Quieren jugar? ¿Qué juegos hemos aprendido? ¿Cuándo jugamos cómo nos debemos comportar? ¿Qué normas tendremos que seguir? Se recuerda a los niños y niñas las normas de convivencia.</p> <p>Propósito: El día de hoy vamos a jugar al rey manda.</p>
Desarrollo	<p>PRIMERA FASE</p> <p>Se les explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir. El juego consiste en mandarle a los niños a realizar varias acciones en base a movimientos corporales. Por ejemplo: El rey manda a que salten de un pie, el rey manda a que todos se sienten, etc., etc.</p> <p>SEGUNDA FASE</p> <p>Se le hace entrega de una hoja donde hay una imagen de una corona para que rasguen papel lustre.</p>
CIERRE	<p>TERCERA FASE</p> <p>¿Qué juego aprendieron? ¿De qué trató el juego? ¿Todos participaron? ¿Les gustó el juego?</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

Datos informativos:

Título: Jugamos kiwi

Fecha: Lunes 28 de octubre

Docente: Fiorella Medina Luna Victoria

Grado: 3 años

Sección: Laboriosos

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prever los materiales 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Patio, latas, pelota

Propósito del aprendizaje

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. 	Practica actividades corporales como deslizarse, explorando su cuerpo en relación al espacio.
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Obtiene información del texto oral. ▪ Infiere e interpreta información del texto oral. ▪ Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. ▪ Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. ▪ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. ▪ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz con la intención de lograr su propósito: informar, pedir, convencer o agradecer. 	Manifiesta sus emociones al interactuar con su entorno escolar mediante gestos y movimientos corporales.

Momentos de la actividad de aprendizaje

Momentos	Estrategias
Inicio	<p><u>Motivación, interés e incentivo</u> Se les indica los niños que se formen en asamblea donde seguidamente entonamos la canción “Soy una serpiente”.</p> <p><u>Saberes previos</u> Luego de ello se les pregunta a los niños: ¿Quieren jugar? ¿Qué juegos hemos aprendido? ¿Les gusta mover su cuerpo? Se recuerda a los niños y niñas las normas de convivencia.</p> <p><u>Propósito:</u> El día de hoy aprenderemos un juego nuevo, el kiwi.</p>
Desarrollo	<p>Primera Fase: Se les explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se forman dos grupos. 2. Se inicia una competencia, donde se forma una torre de latas, para luego ser derrumbadas con una pelota. 3. El equipo que termine en armar de nuevo la torre será el equipo ganador. <p>Segunda Fase: Se les hace entrega de una hoja para que delineen una imagen.</p>
Cierre	<p>Tercera Fase: Cerramos el taller mediante preguntas: ¿Qué juego aprendieron? ¿De qué trató el juego? ¿Todos participaron? ¿Les gustó el juego?.</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9

Datos informativos:

Título: Jugamos a la carretilla

Fecha: Martes 29 de octubre

Docente: Fiorella Medina Luna Victoria

Grado: 3 años

Sección: Laboriosos

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prever los materiales 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Patio

Propósito del aprendizaje

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
PSICOMOTRI Z	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. 	Practica actividades que les permite mejorar sus movimientos corporales en relación a su espacio.

Momentos de la actividad de aprendizaje

Momentos	Estrategias
Inicio	<p><u>Motivación, interés e incentivo</u> Se les ordena a los niños que se formen en asamblea donde seguidamente entonamos la canción “Mi cuerpito se mueve”.</p> <p><u>Saberes previos</u> Luego de ello se les pregunta a los niños: ¿Quieren jugar? ¿Quieren mover su cuerpo? ¿Cuándo jugamos cómo nos debemos comportar? ¿Qué normas tendremos que seguir? Se recuerda a los niños y niñas las normas de convivencia.</p> <p><u>Propósito:</u> El día de hoy vamos a jugar a la carretilla.</p>

<p>Desarrollo</p>	<p>PRIMERA FASE Se les explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Para empezar el juego se crean cuatro parejas o más de hombres o mujeres. 7. Se trata de tomar por los tobillos de su compañero y levantarlo hasta formar una carretilla. 8. Cada pareja, cada uno de los participantes hará la carretilla de la siguiente forma: se pone de rodillas y apoya las palmas de las manos sobre el suelo. 9. Detrás de una línea pintada o por lo menos imaginaria se alistan los participantes, se dará la voz de salida y las cuatro parejas saldrán corriendo hacia la meta que puede fijarse a unos diez metros de distancia. 10. Quienes alcancen llegar a la meta, regresarán deprisa al punto de salida, para intercambiar posiciones, de manera que la participante carretilla sea el que vaya de pie y viceversa. <p>SEGUNDA FASE Se le hace entrega al niño de una hoja para pintar una imagen de unos niños jugando la carretilla.</p>
<p>Cierre</p>	<p>TERCERA FASE Se les pregunta a los niños: ¿Qué juego aprendieron hoy? ¿Cómo lo realizamos? ¿Les gustó el juego?</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

Datos informativos:

Título: Jugamos a los siete pecados

Fecha: Miércoles 30 de octubre

Docente: Fiorella Medina Luna Victoria

Grado: 3 años

Sección: Laboriosos

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prever los materiales 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Patio, pelota

Propósito del aprendizaje

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. 	Practica actividades que les permite mejorar sus movimientos corporales.
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Obtiene información del texto oral. ▪ Infiere e interpreta información del texto oral. ▪ Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. ▪ Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. ▪ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. ▪ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz con la intención de lograr su propósito: informar, pedir, convencer o agradecer. 	Expresa sus emociones e interactúa con su entorno escolar utilizando movimientos corporales.

Momentos de la actividad de aprendizaje

Momentos	Estrategias
Inicio	<p><u>Motivación, interés e incentivo</u> Se les ordena a los niños que se formen en asamblea donde seguidamente entonamos la canción “Mi cabeza se está moviendo”.</p> <p><u>Saberes previos</u> Luego de ello se les pregunta a los niños: ¿Quieren jugar? ¿Quieren mover su cuerpo? ¿Cuándo jugamos cómo nos debemos comportar? ¿Qué normas tendremos que seguir? Se recuerda a los niños y niñas las normas de convivencia.</p> <p><u>Propósito:</u> El día de hoy vamos a jugar a los siete pecados.</p>
Desarrollo	<p>PRIMERA FASE</p> <p>Se les explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cada niño puede ser un país, una fruta, un animal, etc... 2. Un niño coge la pelota y la lanza al aire, gritando uno de estos nombres al azar, mientras todos los niños se alejan corriendo. 3. El niño al que le corresponde el nombre debe correr a coger la pelota, (si la coge antes del primer rebote, puede volver a lanzarla gritando otro nombre), al tiempo que grita “STOP”. 4. Todos se detendrán de inmediato. El niño elegirá a un compañero y podrá, si quiere, dar hasta tres pasos hacia él /ella, lanzando la pelota, si le da tiene un pecado, si no le da es para él, le toca lanzar la pelota. 5. El primero que acumule siete pecados pierde y finaliza el juego. <p>SEGUNDA FASE</p> <p>Se le hace entrega al niño de una hoja para pintar una imagen sobre el juego.</p>
Cierre	<p>TERCERA FASE</p> <p>Se les pregunta a los niños: ¿Qué juego aprendieron hoy? ¿Cómo lo realizamos? ¿Les gustó el juego?</p>

Evidencias fotográficas

