



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**EL JUEGO TRADICIONAL COMO ESTRATEGIA PARA
DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS
DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS
ANGELES DE CHIMBOTE DEL DISTRITO DE CHIMBOTE
EN EL AÑO 2019**

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

AUTORA

ALBA LEON, SHIRLEI BEATRIZ

ORCID: 0000-0002-0242-5315

ASESOR

TAMAYO LY, CARLA CRISTINA

ORCID: 0000-0002-4564-4681

CHIMBOTE – PERÚ

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Alba Leon, Shirlei Beatriz

ORCID: 0000-0002-0242-5315

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

ASESOR

Tamayo Ly, Carla Cristina

ORCID: 0000-0002-0509-9914

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

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Jiménez López, Lita Ysabel

ORCID: 0000-0003-1061-9803

HOJA DE FIRMA DE JURADO

Dra. Jiménez López, Lita Ysabel

Miembro

Mgr. Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

Miembro

Mgr. Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

Presidente

Mgr. Tamayo Ly, Carla Cristina

Asesor

AGRADECIMIENTO

Son muchas las personas que han aportado en el proceso de mi trabajo. En primer lugar, quiero agradecer a Dios por cada bendición y darme el valor para seguir adelante con mi tesis.

Por último, agradecer a mi familia, quienes nunca dejaron de creer en mí y siempre me dieron su apoyo incondicional.

DEDICATORIA

A:

Mi madre Matilde

Por confiar y creer en mí, dándome la oportunidad de demostrarle que sí lograré mis objetivos profesionales.

Que no pienso rendirme por nada del mundo y así hacerla

Muy feliz.

Mi padre José, por su apoyo incondicional y sus palabras de aliento cada vez que tengo algún obstáculo en mi vida diaria.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo, determinar si el juego tradicional mejora el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la institución educativa Los Ángeles de Chimbote del distrito de Chimbote en el año 2019. La metodología fue de tipo cuantitativa, nivel explicativo, con un diseño pre-experimental y una población de 34 niños en el cual se trabajó con una muestra de 18 niños de 3 años de edad. Asimismo la técnica fue la observación y el instrumento a evaluar el test tepsi. En cuanto al procesamiento de los datos se utilizó el programa Microsoft Excel y el programa Wilcoxon para comprobar la hipótesis. Donde los resultados obtenidos a través del pre test se demostró que el 67% de los niños se encontraban en un nivel de riesgo, mientras que en el post test, el 50 % de los niños alcanzaron un nivel normal. Por lo tanto con los resultados obtenidos se concluyó que a través de la prueba estadística de Wilcoxon los juegos tradicionales mejoró significativamente el nivel de psicomotricidad de los niños, debido que la prueba de hipótesis demostró un valor de significancia equivalente de 0,014 siendo $P < 0,05$.

Palabras clave: Estrategia, Juego, Psicomotricidad, Tradicional

ABSTRACT

The objective of this research work was to determine if the traditional game improves the development of psychomotor skills in 3-year-old children from the Los Ángeles de Chimbote educational institution in the Chimbote district in 2019. The methodology was quantitative, explanatory level, with a pre-experimental design and a population of 34 children in which we worked with a sample of 18 3-year-old children. Likewise, the technique was the observation and the instrument to evaluate the tepsi test. Regarding the data processing, the Microsoft Excel program and the Wilcoxon program were used to test the hypothesis. Where the results obtained through the pre-test showed that 67% of the children were at a risk level, while in the post-test, 50% of the children reached a normal level. Therefore, with the results obtained, it was concluded that through the Wilcoxon statistical test the traditional games significantly improved the level of psychomotor skills of the children, because the hypothesis test demonstrated an equivalent significance value of 0.014 with $P < 0, 05$.

Keywords: Game, Psychomotor, Strategy, Traditional.

CONTENIDO

TITULO.....	i
EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESOR.....	iii
HOJA DE AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA.....	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT.....	vi
CONTENIDO.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	4
2.1 Antecedentes.....	4
2.2 Bases Teóricas.....	8
2.2.1 Teoría del juego.....	8
2.2.2 Definición del juego.....	9
2.2.3 Características del juego.....	11
2.2.4 EL juego y la escuela.....	12
2.2.5 Capacidades que se aprende mediante el juego.....	13
2.2.6 Evolución del juego en el desarrollo infantil.....	14
2.2.7 Juegos tradicionales.....	17
2.2.8 Dimensiones del juego tradicional.....	18
2.2.8.1 Afectiva – Emocional.....	18
2.2.8.2 Social.....	18
2.2.8.3 Cultural.....	18
2.2.8.4 Motora.....	18
2.2.9 Características del juego tradicional.....	19

2.2.10 Tipos de juegos tradicionales.....	20
2.2.11 Objetivos del juego tradicional.....	24
2.2.12 Importancia del juego tradicional.....	25
2.2.13 Psicomotricidad.....	26
2.2.14 Desarrollo psicomotor en los niños.....	27
2.2.15 Importancia del desarrollo psicomotor.....	28
2.2.16 Procesos del desarrollo psicomotor en los niños.....	29
2.2.17 Dimensiones de la psicomotricidad.....	30
2.2.17.1 Coordinación.....	30
2.2.17.2 Lenguaje.....	30
2.2.17.3 Motricidad.....	30
III. HIPÓTESIS.....	31
IV. METODOLOGÍA.....	32
4.1 Diseño de la investigación.....	32
4.2 Población y muestra.....	33
4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	35
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	36
4.5 Plan de análisis.....	38
4.6 Matriz de consistencia.....	39
4.7 Principios Éticos.....	40
V. RESULTADOS	41
5.1 Resultados.....	41
5.2 Análisis de resultados.....	54
VI. CONCLUSIONES	61
VII. RECOMENDACIONES.....	62
Referencias bibliográficas.....	63
Anexos.....	66

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Distribución de la población muestral de los estudiantes de 3 años de educación inicial.....	34
Tabla 2: Distribución de la muestra de los estudiantes de 3 años de educación inicial.....	34
Tabla 3: Nivel de psicomotricidad de los niños de 3 años a través del pretes.....	41
Tabla 4: Sesión 1. “Jugando al gato y al ratón”	42
Tabla 5: Sesión 2. “Divirtiéndonos jugando al avioncito”	43
Tabla 6: Sesión 3. “Jugando kiwi”	44
Tabla 7: Sesión 4. “Jugando a la ronda con el lobo”	45
Tabla 8: Sesión 5. “Las carreritas de cucharas”.....	46
Tabla 9: Sesión 6. “Divirtiéndonos jugando los 7 pecados”.....	47
Tabla 10: Sesión 7. “Jugamos a las escondidas”.....	48
Tabla 11: Sesión 8. “Batalla de fuerzas”.....	49
Tabla 12: Sesión 9. “jugamos a la gallinita ciega”.....	50
Tabla 13: Sesión 10“Juego del pañuelo”.....	51

Tabla 14: Nivel de psicomotricidad de los niños de 3 años a través del post test.....	52
Tabla 15: Prueba de rango de Wilcoxon.....	53

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Nivel de psicomotricidad de los niños de 3 años a través del pre test.....	51
Figura 2. Sesión 1. “Jugando al gato y al ratón”.....	52
Figura 3. Sesión 2. “Divirtiéndonos jugando al avioncito”.....	53
Figura 4. Sesión 3. “Jugando kiwi”	54
Figura 5. Sesión 4. “Jugando a la ronda con el lobo”	55
Figura 6. Sesión 5. “Las carreritas de cucharas”.....	56
Figura 7. Sesión 6. “Divirtiéndonos jugando los 7 pecados”.....	57
Figura 8. Sesión 7. “Jugamos a las escondidas”.....	58
Figura 9. Sesión 8. “Batalla de fuerzas”.....	59
Figura 10. Sesión 9. “jugamos a la gallinita ciega”.....	60
Figura 11. Sesión 10 “Juego del pañuelo”.....	61
Figura 12. Nivel de psicomotricidad de los niños de 3 años a través del post test.....	62

I. INTRODUCCIÓN

La psicomotricidad es una actividad fundamental en la vida del niño, en el cual permite desarrollar habilidades motrices, cognitivas y sociales a través del movimiento. Asimismo es utilizado como instrumento pedagógico, favoreciendo una labor significativa, porque influye el crecimiento mental, integral y emocional del infante, mejorando relacionarse con los demás, dominar su cuerpo y mejorar su memoria. Por consiguiente es necesario que los docentes tomen en cuenta esta actividad para que más adelante los infantes no tengan problemas de coordinación, lenguaje y motricidad.

A nivel mundial varios psicólogos, científicos e incluso pedagogos se han interesado y preocupado por la educación de la psicomotricidad de los infantes, con el objetivo de poder desarrollar sus potencialidades. Asimismo es conveniente resaltar que las teorías de autores muy importantes como Piaget y Montessori son muy valoradas en la educación.

En Brasil se realizó una investigación referente al desarrollo motriz y del aprendizaje de los niños y se halló que el 70% no tienen conocimiento del desarrollo motor de los infantes ni del proceso de desarrollo y aprendizaje infantil. (Quispe, 2015)

En Venezuela se dado a conocer que en la mayoría de los hogares, no disponen del espacio ni del tiempo solicitado para poner en práctica sus

habilidades y destrezas a través del juego y otras actividades (López ,2018)

En el Perú el tema de la psicomotricidad se centra en el proyecto educativo nacional, de la educación básica 2017, con el propósito de responder a las tantas exigencias del mundo que siempre quiere un cambio constante. Por lo consiguiente la Psicomotricidad no se trata simplemente de ejercicios corporales sino de la entrega de uno mismo para que se mantenga activo y goce de buena salud. Es necesario rescatar el lado bueno de la educación tradicional ya que en esos tiempos la psicomotricidad se daba a través del juego tradicional en donde también se realizaban movimientos de forma natural donde constaba solo mover el cuerpo de manera libre y placentera.

En la Institución educativa Los Ángeles de Chimbote, se percibe que los niños y niñas no realizan actividades básicas como la psicomotricidad, ni los juegos tradicionales, siendo un curso que esta implementado en el currículo nacional, y que las docentes deberían incluirlo dentro de sus actividades pedagógicas. Si los ponen en el patio es por poco tiempo y esto debe de cambiar pues hoy en día las mismas docentes se han olvidado que gracias a los juegos tradicionales uno vivía con la mente sana y el cuerpo activo.

Por lo consiguiente se ha puesto en los últimas alternativas a los juegos tradicionales, dándole menos importancia pues piensan que no tiene un valor significativo para el niño, ya que solo se enfocan en el desarrollo cognitivo, que no está mal pero creo que el niño también necesita desesterarse y trabajar con más

energía sus actividades.

Ante esta situación se planteó el siguiente enunciado: ¿El Juego Tradicional mejora el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la Institución Educativa Los ángeles de Chimbote del distrito de Chimbote en el año 2019? y como objetivo general: determinar si el Juego tradicional mejora el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la institución educativa Los Ángeles de Chimbote. Asimismo planteando como objetivos específicos: a) Evaluar el nivel de psicomotricidad a través de un pre test, b) Aplicar los juegos tradicionales para desarrollar el nivel de psicomotricidad, c) Evaluar el nivel de psicomotricidad a través de un post test.

En este sentido la investigación se justifica en tres campos:

En el campo teórico, se sustentó en personajes teóricos respecto a la psicomotricidad y los juegos tradicionales de los niños y niñas en el nivel inicial.

En lo práctico, se realizó porque hubo una necesidad de aplicar los juegos tradicionales para el área de psicomotriz mediante estrategias en los niños, abarcándose en los niveles de la psicomotricidad para desarrollar las capacidades que son importantes para el desarrollo motor, intelectual, afectivo y social.

En lo metodológico, la investigación se trabajó con programas, para poder evaluar los resultados obtenidos luego de haber aplicado el pre test, las sesiones y el post test.

La metodología que se utilizó fue de tipo cuantitativa, nivel explicativo, con un diseño pre-experimental. En el cual se trabajó con una población de 34 niños y una muestra de 18 niños de 3 años de edad, asimismo se utilizó la técnica de observación y el instrumento test tepsi. Para el procesamiento de datos se utilizó el programa Microsoft Excel y el programa de Wilcoxon para comprobar la hipótesis. Finalmente los resultados obtenidos del pre test fue que el 67% de los niños se encontraban en un nivel de riesgo en psicomotricidad, debido a que los niños tenían dificultades al realizar las actividades que requiere las dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad. Por otro lado el resultado obtenido del pos test se evidencia que el 50% de los niños se encuentran en un nivel normal en psicomotricidad. No obstante al procesar los datos del pre test y pos test a través del programa de Wilcoxon, se evidencia que la prueba de significancia equivale a un valor 0,05. Por consiguiente se rechazó el planteamiento de la hipótesis nula, evidenciando que aplicar los juegos tradicionales, sí mejoró significativamente los niveles de psicomotricidad de los niños.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1 Antecedentes de la investigación

INTERNACIONALES

López (2018) En su trabajo de investigación titulada “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución educativa “Isidro Ayora” de la ciudad de Latacunga - provincia de Cotopaxi”. Se propuso como objetivo general determinar cómo influye los juegos tradicionales en la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución educativa “Isidro Ayora”. Su metodología que utilizó fue desde un enfoque cuantitativo con un diseño de investigación pre- experimental, con una población muestral de 21 niños, quienes fueron evaluados desde un inicio a través de una lista de cotejo de 17 ítems para medir su desarrollo psicomotriz. Se obtuvo como resultado en el pre test, que el 52 % de los niños alcanzaron un logro B en el desarrollo psicomotriz y el 10 % con una calificación C, seguidamente en el post test se evidenció que 85% de los niños lograron una calificación A (logro previsto). Por lo tanto se concluyó que los juegos tradicionales sí mejoraron el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, ya que se aceptó la hipótesis con un valor de $Z = -4,035$ y de $P = +0,000$ rechazando el pre test por tener un valor negativo.

Alfaro (2016) En su proyecto de investigación titulada “Los juegos Tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición en la I.E Liceo Nuestra Señora del Carmen”. Tuvo como objetivo general Establecer como estrategia pedagógica, los juegos tradicionales para fortalecer la dimensión Corporal en los niños del grado transición. La metodología de la presente investigación fue de tipo cualitativo, con un diseño descriptivo. Se obtuvo como resultado que con la implementación de los juegos tradicionales, como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal, en los niños del grado transición, se logró vencer aquellas falencias que se presentaban. Concluyendo que los juegos tradicionales son una estrategia pedagógica motivadora que favorece la formación no solo motriz sino integral en los estudiantes.

NACIONALES

Guzmán & Huamaní (2016) En su investigación titulada “Juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad en la I. E San José obrero de Pomacanchi-Acomayo-Cusco”. Tuvo como objetivo general analizar en qué medida el uso de los juegos tradicionales permite el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años en la I.E San José obrero de Pomacanchi. Su metodología fue tipo aplicativo, con un diseño pre experimental. Se obtuvo como resultado en el pre test que el 36,0% de niños tienen dificultades para crear nuevos movimientos, con todo su cuerpo, el

40,0% en proceso es decir tienen regularmente dificultades para vivenciar sus movimientos, luego de haber utilizado los juegos tradicionales en el post test se evidencia que el 72,0% han alcanzado el logro previsto para crear nuevos movimientos, con todo su cuerpo, vivenciando sus posibilidades y el 28,0% se encuentran en el nivel de proceso. Se concluyó que el uso de los juegos tradicionales mejora significativamente el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad.

Bernal (2018) En su trabajo de investigación titulada “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen María – Huacho”. Se obtuvo como objetivo general determinar la influencia de los Juegos Tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E 324 Niña Virgen María. Su metodología fue descriptiva; Se utilizó la prueba de hipótesis: Chi cuadrado, análisis e interpretación de datos y se aplicó el procesador Statistical Package of Social Sciences- SPSS Version 21. Se concluyó que si existe influencia de los juegos tradicionales sobre el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E.

Mallqui & Sánchez (2016) En su investigación titulada “Juegos tradicionales en el desarrollo del esquema corporal en niños de cinco años de la I.E Fundo- Huancavelica”. Se propuso como objetivo general determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del esquema corporal en los niños de cinco años. La metodología de la presente investigación fue Explicativa con un diseño cuasi experimental. Se obtuvo como resultado del desarrollo esquema corporal, comparando el pre test con el post test en ambos grupos. En el grupo control en el pre test, el 73,30% de alumnos calificó en inicio, 26,70% en proceso y 0,0% en logro; el grupo experimenta en el pre test presento al 86,7% de alumnos en inicio, 13,30% en proceso y 0,0% en logro. En el post test el grupo control el 80,0% de alumnos alcanzo puntaje de inicio, 20,0% en proceso y 0,0% de logro; en tanto que en el grupo experimental en el post test 60,0% de alumnos obtuvieron calificación de proceso, el 40,0% de logro y ningún alumno obtuvieron la calificación de inicio. Se concluyó que a través de los juegos tradicionales se logra desarrollar el esquema corporal en los niños de 5 años.

LOCALES

Huamán (2017) En su proyecto de 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 – 2017”. Se propuso como objetivo general determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos. Su metodología fue un nivel experimental, tipo tecnológico –Aplicada, con un diseño pre Experimental con pre y post test, conformado por una muestra de 24 niños y niñas de 5 años. Se obtuvo como resultado que en la sesión 1 el 79% e niños y niñas se encuentran ubicados en el nivel En Inicio y el 21% se encuentran en el nivel En Proceso, En la sesión 2, el 71% de niños y niñas se ubican en el nivel En Inicio y un 21% se ubican en el nivel En proceso, En la sesión 3, el 67% de niños y niñas se ubican en el nivel En Inicio; el 25% e ubican en el nivel En proceso y un 8% se ubican en el nivel Logro alcanzado, En la sesión 4, el 37% se ubican en el nivel En Inicio; el 46% e ubican en el nivel En Proceso y un 17% se ubican en el nivel Logro Alcanzado, En la sesión 5, el 33% están en Inicio; el 42% en Proceso y un 25% en el nivel Logro Alcanzado. Se Concluyó que los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen en el desarrollo psicomotor de los niños.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Teorías del juego

Existen varias teorías que pretenden explicar el origen del juego como actividad esencial en la vida del hombre. Bernal (2018) en su investigación citó las siguientes teorías

TEORÍA DE LA ENERGÍA SOBRENTE

A mitad del siglo XIX el filósofo Spencer (1885), considera que debido a las mejoras sociales el ser humano acumula grandes cantidades de energía, las cuales estaban anteriormente dedicadas a la supervivencia. Estas grandes cantidades de energía sobrantes, deben ser liberadas en actividades en una finalidad inmediata para evitar tensiones al organismo. Siendo el juego una de las herramientas que tiene el cuerpo humano para restablecer el equilibrio interno.

TEORÍA DE RELAJACIÓN

Para Lazarus (1883), sostiene que el juego no es una actividad que consume energía, sino un sistema para relajar a los individuos y recuperar la energía en un momento de decaimiento o fatiga. Por lo tanto el juego es un sistema para recuperar energía cuando la necesitamos. Por lo tanto, para este filósofo, el juego es una compensación de la fatiga producida por la realización de otras actividades menos atractivas.

2.2.2 Definición del juego

Existen diversas definiciones de autores que han emitido sus criterios acerca del juego.

Desde el punto de vista de Zavaleta (2016) sostiene que: “El juego es una actividad primordial en la infancia del niño, dándose de manera innata, libre y placentera, en un espacio y en un tiempo determinado. Favoreciendo así su desarrollo cognitivo, psicomotor, social y afectivo” (p.15).

“cuando un niño juega puede plantear y resolver problemas propios de acuerdo a su edad, aprendiendo a relacionarse con otras personas (...) conociéndose a sí mismo y el ambiente que lo rodea” (Meneses y Monge, 2015, p.6).

Asimismo, Mamani & García (2018) manifiesta que el juego es una actividad recreativa que realiza el ser humano voluntariamente para divertirse o entretenerse, estableciendo reglas que debe respetar. No solo está considerado como una actividad de pasatiempo, sino también como un excelente medio para desarrollar habilidades, competencias y capacidades. “Siendo innecesario que un adulto le enseñe a jugar a un niño para poder divertirse. Pero sí brindarle un entorno adecuado para que esta actividad progrese y se fortalezca” (Caicedo, 2015, p.17).

Por su parte Minedu (2016), menciona que, en los primeros seis años de vida del infante, se produce en su cerebro una infinidad de conexiones entre sus neuronas, por consiguiente, se sugiere que el niño juegue para producir estas conexiones neuronales, permitiéndole desarrollarse mejor y aprender más. Es por ello que, uno de los motivos por el cual debe jugar un niño es para mejorar su desarrollo físico. Ya que sin darse cuenta, realiza un movimiento varias veces hasta que logra dominarlo.

“Además de favorecer en su desarrollo físico, igualmente beneficia su desarrollo cultural y emocional. Para niños con actitudes y conductas inapropiadas, como el mal manejo de la frustración, (...) o rabia, siendo el juego una salida para liberar esos sentimientos” (Meneses & Monge, 2015, p.3).

De acuerdo con Ruiz (2017) “considera que el juego es una herramienta esencial en la educación escolar, dado que los niños aprenden más mientras juegan. Por lo cual esta actividad debe convertirse en el eje central del programa” (p.7). A través del juego, el infante aprenderá a compartir, cooperar y amparar sus derechos.

“cuando los niños saltan, corren o trepan, estas actividades los entretienen y fortalecen sus músculos; por eso, también cuando se arrastra, se estira, alcanza

objetos, (...) y explora con el cuerpo, aprende a usarlo y a ubicarlo correctamente en el espacio” (Caicedo, 2015, p.6).

En conclusión, se puede decir que el juego es una actividad fundamental en la vida del niño, permitiéndole desde muy pequeños a explorar y descubrir el mundo que lo rodea. De esta manera puede desarrollar distintas habilidades o capacidades en su desarrollo psicomotor, social, afectivo y cognitivo

2.2.3 Características del juego

Por su parte Alfaro (2016), considera varias características del juego

- a) Es voluntario, porque el niño es quien escoge el juego por sus propios intereses sin ser obligado por un adulto.
- b) Se da en un espacio y un tiempo determinado, puesto que el espacio es el lugar donde el niño desea jugar y el tiempo del juego depende de su motivación
- c) Autotélico, se juega por el mismo placer del niño sin esperar resultados finales
- d) Nos concede interactuar con la realidad y el mundo que nos rodea
- e) Se lleva cabo en un ambiente de confianza
- f) Dispone reglas que se debe cumplir
- g) Impulsa a que el niño conozca y descubra

- h) Es un medio socializador
- i) Es placentero , espontaneo y motivador
- j) No es necesario el uso de un material para que los niños se diviertan
- k) Permite al infante afirmarse, puede buscar soluciones a los problemas, reafirmando su personalidad y autoestima.

2.2.4 El juego y la escuela

En la actualidad varias escuelas han optado por utilizar el juego como una herramienta pedagógica, para beneficiar el desarrollo de aprendizaje de sus estudiantes

No obstante , a pesar de la necesidad que pueda tener el infante para jugar y los grandes beneficios que dispone el juego, los padres de familia lo ven como una pérdida de tiempo, haciéndolo de lado y teniendo un concepto equivocado en el cual el juego solo es para divertirse y pasar el tiempo. Más no para utilizarlo en las escuelas como instrumento de aprendizaje.

De acuerdo con Caicedo (2015) “Los juegos dentro de un marco educativo no tienen por qué verse como una pérdida de tiempo, más bien son una forma que

permite mejorar el desarrollo cognitivo de los estudiantes, (...) y rendimiento académico de los estudiantes” (p.11).

Como se sabe la escuela está encargada y predestina en la enseñanza de sus estudiantes, por lo tanto, es necesario que trabaje de la mano del educador, recurriendo a estas actividades como fines educativos en sus horas pedagógicas, ya que sus alumnos pueden aprender más rápido, si lo hacen de manera entretenida. Facilitándole un mejor desarrollo en sus aprendizajes.

2.2.5 Capacidades que se aprende mediante el juego

- a) Coordinación motriz
- b) Mejora la memoria y concentración
- c) Creatividad e imaginación
- d) Resolver problemas
- e) Conocimiento de su cuerpo
- f) Socializar e interactuar
- g) Sentir diferentes emociones
- h) Desenvolverse
- i) Ayuda el lenguaje

2.2.6 Evolución del juego en el desarrollo infantil

Según Piaget (1956) citado por Bernal (2018), considera que el juego irá cambiando de acuerdo al crecimiento del niño, los cuales son:

a) Juego funcional (0 a 2 años) :

Es cuando el niño quiere repetir varias veces una acción, para obtener su resultado al instante.

Lo pueden desarrollar con o sin un objeto:(Arrastre, gateo, caminar) llamadas como juego de ejercicio con el cuerpo, logrando así dominar el espacio con sus movimientos, (Golpear, lanzar, morder) llamadas como juegos de ejercicio con objetos, manipulando y explorando sensorialmente las cualidades del objeto, (Escondarse, sonreír y tocar) siendo denominada como juego de ejercicio con personas, beneficiando la interacción social. Sus beneficios de este juego son: desarrolla su equilibrio, coordinación sus movimientos y desplazamiento, sensorial, comprensión del mundo que lo rodea, interacción social con la persona adulta.

b) Juego simbólico (2 a 6 años) :

Es la interpretación de escenas creíbles, objetos, personajes ficticios o reales.

Lo que favorecen su desarrollo es: Asimilar y comprender el entorno que lo rodea, desarrollar su lenguaje debido a que el niño verbaliza constantemente mientras lo realiza, desarrolla su imaginación y creatividad.

c) Juego de regla (5 a 6 años):

Está basado en reglas o normas en el cual el niño debe cumplir y respetar para poder definir el juego. Asimismo brinda beneficios como: respetar el turno u opiniones de sus compañeros, socializar, mejorar su lenguaje, memoria, saber perder y ganar, etc.

Su evolución del juego es:

1. En el primer periodo cuando el niño tiene menos de 2 años, al brindarle una pelota pequeña, su acción llega ser individual porque puede tirarla, morder o arrojarla.
2. En el segundo periodo que es entre los 2 a 5 años, el niño acepta la regla del juego realizándolo individualmente y no está empeñado en ganar.
3. En el tercer periodo que es de los 6 a 7 años, El niño juega con otros compañeros respetando las reglas y así designar al ganador.

En los periodos anteriores, se consigue desarrollar el juego de construcción

d) Juego de construcción

Es uno de los juegos que tienen mayor éxito los niños, acompañando la actividad lúdica de los infantes por más tiempo. Está basado por un conjunto de piezas o bloques, poniendo uno sobre otro perfeccionando el ejercicio. Del mismo modo este juego se puede realizar de manera simbólica, por ejemplo el niño puede hacer un robot, carro, serpientes, castillo, torres, puente, etc.

Sus beneficios es que pueden desarrollar su creatividad o imaginación, mejorando la coordinación óculo manual y motricidad fina como (coger, manipular, presionar) teniendo la cabida de atención y concentración.

La evolución del juego es:

1. En el primer año el infante empieza manipulando juguetes apilables.
2. En los 18 meses trata de manejar los puzzles de encaje.
3. A los 2 años logra formar objetos haciendo uso de varias piezas
4. A los 3 años simboliza la realidad haciendo aviones, cohetes, etc.
5. A los 4 años pretende realizar construcciones con distintos materiales que logre encontrar, por ejemplo: ganchos de ropa y latas.
6. A los 6 años el niño utiliza juegos más complicados, como rompecabezas de varias piezas.

2.2.7 Juegos tradicionales

Según Huamán (2017) manifiesta que : “el juego tradicional, son aquellos juegos que siguen permaneciendo desde hace mucho tiempo, pasando de generación en generación, transferido de abuelos a padres (...) y así sucesivamente, teniendo algunos cambios, pero manteniendo su esencia” (p.9).

Desde la posición de Bernal (2018), menciona que los juegos tradicionales son los típicos juegos de un país, que no necesitan de juguetes caros o con tecnología para poder divertirse, sino utilizar nuestro propio cuerpo u otros recursos que podemos encontrar fácilmente en la naturaleza (arena, palos, piedras, arena, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, latas, etc.).

Por otro lado, Guzmán (2016) sostiene que: “el juego tradicional es una actividad esencial en el ser humano, permitiéndole explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea, constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con otros y consigo mismo” (p.19). Teniendo una extensa gama de modalidades lúdicas como: las rimas, rondas, juego de adivinanza, juguetes, etc.

2.2.8 Dimensiones del juego tradicional

2.2.8.1 Afectiva – Emocional:

El juego por naturaleza es una actividad que provoca al niño placer, satisfacción y motivación. Permitiendo controlar sus ansiedades que se presentan en sus vidas cotidianas, ya que gracias al juego las emociones de los niños se estimulan y se mejora la autoestima y la autoconfianza en sí mismos.

2.2.8.2 Social:

Es un elemento importante permitiendo al niño relacionarse con los demás de manera integral. Permitiendo que el niño conozca y respete normas, desarrolle la comunicación, promueve la cooperación.

2.2.8.3 Cultura:

El niño desarrolla situaciones de acuerdo al entorno en el que se encuentra favoreciendo su propia adaptación de poder conocer el mundo en el que se encuentra.

2.2.8.4 Motora:

A través del juego el niño va adquiriendo su propio esquema corporal, permitiéndole relacionar sus causas y efectos. Dándose cuenta que lo que realiza

permite cambios en su entorno permitiendo reacciones ante los demás y reconocerse por sí mismo como persona importante.

2.2.9 Características del juego tradicional

- a) Pueden desaparecer por un tiempo y luego reaparecer
- b) No necesita de objetos costosos o tecnológicos
- c) Son los niños quienes deciden que quieren jugar
- d) Puede desarrollarse en cualquier lugar
- e) Produce la creatividad e imaginación en el niño
- f) No es necesario tener juguetes para divertirse
- g) Se puede dar de manera individual o grupal
- h) Propicia el desarrollo físico
- i) Respetar normas o reglas del juego
- j) Mantener nuestras raíces o costumbres
- k) Relajarnos y sentirnos consigo mismo

2.2.10 Tipos de juegos tradicionales

a. El avioncito

Se puede jugar de manera individual o con más jugadores para que sea mucho más divertido. Lo primero que se hace es utilizar una tiza para poder dibujar en el suelo varios cuadros enumerándolo del 1 al 10.

Antes de comenzar con el juego, el participante debe coger una piedra o una moneda para lanzarlo adentro del cuadro según el número que le toque, evitando que caiga en las líneas. Luego tendrá que saltar los cuadros utilizando un pie, sin pisar el cuadro que tiene la piedra del otro participante, porque si lo hace perderá su turno. Por último el jugador que llega al 10 será el ganador.

b. Los encantados

Para empezar el juego los participantes tiran al aire una moneda para ver quién será el que va a encantar y atrapar a los demás jugadores. Si el que encanta toca a alguien, el participante debe quedarse parado (encantado) hasta que otro jugador lo toque y logre desencantarlo. Por último este juego se termina cuando todos los jugadores se encantan

Una de sus reglas es que se debe jugar en un espacio grande donde puedan desplazarse y que las personas que fueron encantadas no deben moverse hasta que uno de sus compañeros los desencante, por lo tanto, si logran moverse serán descalificados del juego.

c. Gallinita Ciega:

Para este juego se utiliza un pañuelo, el cual se debe tapar los ojos del jugador quien tomará el papel de la gallinita ciega, e inmediatamente los demás participantes tendrán que darle varias vueltas mientras van entonando una canción.

Después de ese momento, el jugador quien tomó el papel de la gallinita ciega, tendrá que pretender atrapar a los demás jugadores guiándose de sus voces o algún ruido que puedan hacer en ese momento. Si un jugador llega ser atrapado reemplazará a la gallinita.

d. Salta soga

Para realizar este juego se debe utilizar una soga larga y gruesa, en el cual deben participar por lo menos 3 personas, dos de ellas se encargan de girar la soga mientras que la tercera tiene que saltar.

La participante debe saltar al ritmo de una música, pero al terminar la canción las demás participantes giraran la soga más rápido, haciendo brincar muy rápido a su compañera hasta que pierda el juego

e. Canicas

Es un juego que se realiza en el piso, pero la mayoría de los niños prefieren hacerlo en la arena siendo mucho más suave y más complicado. Antes

de empezar el juego uno de los participantes se encarga de hacer un hoyo pequeño y caminar cinco pasos para hacer una línea recta.

Después, todos los participantes desde el hoyo tendrán que lanzar sus canicas hacia la línea, el que logre dejar caer su canica cerca de la línea será el primer participante en jugar y el último será quien se pase de la línea. Por último de acuerdo a los turnos los jugadores lanzaran sus canicas al hoyo y comenzaran a matar las otras canicas.

f. El gato y el ratón

Primero se designa a dos participantes que harán de ratón y gato. Luego los demás jugadores deben cogerse de las manos formando un círculo, en el cual el jugador que hace de ratón debe permanecer dentro del círculo y fuera el que hace de gato.

El juego consiste en que el gato debe atrapar al ratón, este debe tratar de escaparse por debajo de los brazos de sus demás compañeros que forman la cadena, para ello es necesario que los participantes que forman la cadena deben levantar los brazos cuando pase el ratón y bajarlos cuando el gato intente ingresar. Mientras el gato persigue al ratón, los demás compañeros que forman la cadena cantan la canción “Ratón que te pilla el gato, ratón que te va pillar...” si uno de ellos se sueltan pasaran a hacer de gato y ratón. Por último cuando el ratón es atrapado por el gato, pasará a hacer gato y el primero que dejó pasar al gato pasará a hacer de ratón.

g. Carrera de sacos

Este juego se puede jugar individualmente o con más integrantes, pero mayormente se juega con varios participantes, asimismo es recomendable que se juegue en una zona verde para evitar que los jugadores se lastimen, más aún cuando son niños. Este juego consiste en que todos los niños deben meterse en un saco hasta que llegue al pecho de su cuerpo, pero antes debe dibujarse una línea para que todos los participantes puedan partir la carrera, Luego en el momento de dar la orden de salida todos los niños deben comenzar a saltar y avanzar rápido con el saco, cogiéndolo con la mano para que no puedan caerse y perder el juego.

Por último, el primero que llega a la meta, sin habersele caído el saco será el ganador

h. Juguemos en el bosque

Es un juego de ronda en el cual se necesita de 6 jugadores o más, pero solo un participante podrá ser el lobo.

Los demás participantes deben cogerse de la mano haciendo un círculo y a la vez comenzarán a cantar la canción “Juguemos en el bosque”, los participantes irán cantando en ronda y hacer preguntas al lobo sucesivamente hasta que esté listo.

El juego continua cuando el lobo coge las llaves de su casa y sale a buscar a los otros participantes. Por lo tanto, el niño que es atrapado por el lobo, pasará a hacer el siguiente lobo.

2.2.11 Objetivos del juego tradicional

Pérez (2015) menciona diferentes objetivos sobre los juegos tradicionales,

los cuales son:

- a. Mejorar el desarrollo físico, emocional y social
- b. Conocer nuestro cuerpo y apreciarlo , fomentando su desarrollo
- c. Aprender aceptar y respetar las normas del juego
- d. Constituir relaciones solidarias entre compañeros
- e. Conocer los rasgos básicos del patrimonio natural, cultural e

histórico de la zona, contribuyendo su conservación

- f. Adquirir hábitos de salud y bienestar
- g. Desarrollar posibilidades de tomar iniciativas y establecer

relaciones afectivas

- h. Obtener autonomía en las actividades habituales
- i. Provocar el desarrollo cognitivo en los infantes
- j. Conocer las costumbres y tradiciones de una zona

2.2.12 Importancia del juego tradicional

Meneses & Monge (2015), Nos dice que el juego es la base para una educación integral, ya que al realizarse se necesita la interacción y actitud social. Por otro lado, a parte de los objetivos afectivos y sociales, igualmente mediante el dominio de habilidades cognoscitivas, afectivas y motrices es posible adquirir la capacidad de jugar.

Por lo tanto, los juegos tradicionales aparte de que logran conectar a los niños a sus raíces. Favorecen a que puedan socializarse con las demás niños al momento de jugar en grupo, el niño cuando juega conoce y hace nuevos amigos, coopera, respeta los derechos de sus compañeros y cumple las reglas del juego.

Asimismo, beneficia en su desarrollo físico cuando los niños brincan, saltan, corren, etc. De la misma manera hace que jueguen en un entorno natural, estar en el aire libre y desconectarlo un poco de la tecnología. Por ultimo promueve los valores, porque tienen que respetar el turno de su compañero, ser modesto (no hacer trampa).

2.2.13 Psicomotricidad

Para Pérez (2015) “la psicomotricidad es la ciencia que pretende desarrollar las capacidades del individuo valiéndose o sustentándose de la experimentación y ejercitación de todo el cuerpo, estas habilidades permite ciertas posibilidades consigo mismo y con el medio” (pág.11).

Por otro lado, Minedu (2015) sostiene que: “La psicomotricidad manifiesta el vínculo que existe entre el cuerpo, la noción y los procesos psicológicos que se expresa a través del cuerpo, gesto y movimiento” (pág.10).

De acuerdo con Acouturier (2004) citado por Huanca (2016), expresa que mediante la psicomotricidad los infantes pueden experimentar su cuerpo a través del movimiento, construyendo su propia identidad, favoreciendo el estímulo de los procesos que inicia la comunicación, su desarrollo físico y mental. Es por ello que la práctica está establecida como una actividad preventiva y educativa, permitiendo que el niño pueda vivir armónicamente.

2.2.14 Desarrollo psicomotor en los niños

Andia (2015) describe al desarrollo psicomotor como la adquisición de habilidades progresivas y continuas durante la infancia del niño, en el cual

manifiesta que el sistema nervioso (músculos, nervios, cerebro...) del infante está perfeccionando y madurando. No obstante, en esta etapa se puede detectar problemas que pueden afectar más adelante a los niños.

Desde el punto de vista de Ramos (2015) considera que: “el desarrollo psicomotor en la etapa preescolar, es un periodo donde se verá un cambio notable. Debido a que el niño avanzará con su lenguaje, motricidad gruesa y fina. Por lo tanto con estos cambios el niño podrá ser cada vez más autónomo y socializarse con los demás” (pág.19).

Por consiguiente, el motivo del desarrollo psicomotor es que el infante logre controlar y dominar su cuerpo e inclusive desarrollar distintas habilidades. A través de este desarrollo se evidencia la motricidad, lo cual está constituido por movimientos complejos y coordinados enfocándose en las relaciones que tiene el niño con el mundo que lo rodea. Además siendo esencial en su desarrollo, empezando con los movimientos de reflejo del neonato, consiguiendo una coordinación muscular que intercede en el progreso de desplazamiento y control de postura.

2.2.15 Importancia del desarrollo psicomotor

Según Giner (2015) “el desarrollo psicomotor de los niños es importante en el avance de las habilidades de aprendizaje, para mantener la atención, coordinación visomotora, habilidad para poder plasmar sobre el papel aquello que pensamos o percibimos o la orientación espacial.”(pág.9)

Costallat (1987) “La psicomotricidad es primordial porque contribuye al desarrollo integral de los niños y las niñas. Ya que por los ejercicios físicos se desarrollan las funciones vitales y mejoran el estado de ánimo”. (pág.22)

Sus beneficios que proporcionan al infante son los siguientes:

- a) Nivel motor: favorece el esquema corporal, afirmar la lateralidad, mejorar el equilibrio, postura, conocimiento y control del cuerpo.
- b) Nivel Cognitivo: perfecciona su memoria, concentración, introduciendo nociones espaciales como (arriba – abajo, delante – detrás, etc.), asimismo la percepción y discriminación de las cualidades de los objetos, viendo que uso le puede dar.
- c) Nivel Social y afectivo: Se relaciona y socializa con sus demás compañeros, refuerza su personalidad, afrontar sus miedos y reafirmar su autoestima sintiéndose seguro de sí mismo.

Por lo tanto, también es bueno recalcar que a través de la psicomotricidad los niños pueden liberar tensiones fuertes y ser independiente en sus actividades.

2.2.16 Proceso del desarrollo psicomotor en los niños

2.2.16.1 Maduración

Según García (2016) indica que:

“la maduración es un proceso de cambio cualitativo que consiste en la modificación de la estructura, composición y funcionamiento de las células corporales en su conjunto. Tanto así que los movimientos descontrolados y bruscos pasan a ser movimientos finos”. (pág.11)

2.2.16.2 Aprendizaje

“Se reconoce dos tipos de aprendizaje: Aprendizaje motriz y aprendizaje cognitivo donde cada habilidad o aprendizaje motriz implica un desarrollo cognitivo que queda grabado en el cerebro. Estos aprendizajes tienen lugar en un orden determinado, que se conoce como desarrollo psicomotor.” (Lama, 2009 citado por Andía, 2015)

2.2.17 Dimensiones de la Psicomotricidad

2.2.17.1 Coordinación

Contreras (2016) afirma que “la coordinación está constituido por la capacidad de equilibrio, capacidad de ritmo, capacidad de reacción motora, capacidad de orientación espacio-temporal, y capacidad de combinación - de acoplamiento de los movimientos”. (pág.16)

2.2.17.2 Motricidad

Pérez (2015) define que “la motricidad es un conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, como el movimiento y la locomoción. Asimismo, los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos” (p.14).

2.2.17.3 Lenguaje

Domínguez (2015) sostiene que: “El lenguaje es una de las capacidades que tiene el individuo, que le permite expresarse desde muy pequeños, a través movimientos, sonrisas, miradas, primeros pasos al caminar (...) y otras expresiones que tendrán sentido en el transcurso de que el niño va creciendo” (p.20). Asimismo, el lenguaje permite que el niño pueda relacionarse con los de su entorno expresando sus necesidades, por lo tanto, para que el niño mejore en su desarrollo del lenguaje es importante que influya los padres de familia y el colegio que es lugar donde podrá establecer relaciones con sus compañeros.

III. HIPOTESIS

A. Hipótesis

Hi: El juego tradicional mejora significativamente la psicomotricidad en los niños de 3 años de educación inicial de la institución educativa Los Ángeles de Chimbote del distrito de Chimbote 2019.

Ho: El juego tradicional no mejora significativamente la psicomotricidad en los niños de 3 años de la institución educativa Los Ángeles de Chimbote del distrito de Chimbote 2019.

IV. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de la investigación

Por el tipo de investigación, tuvo las condiciones de una investigación cuantitativa, porque se centró en los aspectos observables susceptibles de cuantificación, y se utilizó la estadística para el análisis de los datos. Según Hernández, Fernández y Baptista (2010) “determinan que la investigación cuantitativa usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (pag.26).

De acuerdo a la naturaleza del estudio de la investigación, el nivel de la investigación fue explicativa.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2003) sostienen que:

Los estudios explicativos están dirigidos a responder las causas de los eventos físicos o sociales, se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da éste, o por qué dos o más variables están relacionadas. Asimismo, las investigaciones explicativas son más estructuradas que las demás clases de estudios y de hecho implican los propósitos de ellas (exploración, descripción y correlación), además de que proporcionan un sentido de entendimiento del fenómeno a que hacen referencia. (p.98)

Para la ejecución del presente estudio se consideró el diseño Explicativo – Pre experimental.

En función del diseño de investigación fue pre-experimental porque permite manipular involuntariamente una o más variables considerando las consecuencias dentro de una situación de control para el investigador.

El esquema que adopta este diseño es el siguiente:

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)

4.2 Población y muestra

Área geográfica del estudio.

La Institución Educativa “Los Ángeles de Chimbote”, se encuentra ubicado en Av. Enrique Meiggs 1299, Chimbote 02804. Cuenta con 5 aulas ,1 aula de 2 años, 2 aulas de 3 años, 1 aula de 4, 1 aula de 5 años y una población en total de 89 niños del nivel Inicial y 5 docentes tituladas por el estado.

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

“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, 2014, p.174).

Nivel	Grado/sección	Hombres	Mujeres	Total
Educación Inicial	3años Creativos	13	5	18
	3años Exploradores	10	6	16
	TOTAL	23	11	34

Fuente: Nómina de matrícula, 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 Creativos	13	5	18
	TOTAL	13	5	18

Fuente: Nómina de matrícula, 2019

4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores

4.3.1 Definición conceptual

a) Variable independiente :Los juegos tradicionales

Ortega (2015) afirma que “el juego tradicional es una actividad esencial en el ser humano, le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea, constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con otros y consigo mismo” (p.20).

b) Variable dependiente: La psicomotricidad

Minedu (2015) sostiene que “La psicomotricidad manifiesta el vínculo que existe entre el cuerpo, la noción y los procesos psicológicos que se expresa a través del cuerpo, gesto y movimiento” (pág.10).

4.3.2 Definición operacional

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
Juego	Afectiva-emocional	La docente desarrollara la Expresión y control emocional en los niños a través del juego.
	Social	La docente permitirá la Integración, adaptación igualdad y convivencia en los niños.
	Cultural	La docente proveerá la Transmisión de tradiciones y valores en los niños
	Motora	La docente facilita que los niños se desplazan de un lugar a otro, haciendo uso del cuerpo.
Psicomotricidad	Lenguaje	Coordinación fina
		Describirá las partes de su cuerpo
	Coordinación motricidad	Ordenara por secuencia
		Construirá figuras geométricas
		Verbalizara diversas palabras
		Motricidad gruesa

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

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:

Observación:

Hernández (2000) afirma que: “la observación se fundamenta en la búsqueda del realismo y la interpretación del medio. Es decir, a través de ella se puede conocer más acerca del tema que se estudia basándose en actos individuales o grupales como gestos, acciones, posturas” (p.185)

Test tepsi:

Marchan y Haeussler (2010) “Es un instrumento de evaluación individual, que se le aplica a niños entre 2 y 5 años y tiene como propósito ver todas las características que el niño desarrolla en distintas áreas que son: coordinación, lenguaje y motricidad” (pág.15).

Validez y confiabilidad del instrumento.

En cuanto a la validez del instrumento, en la escala original, Haeussler y Marchant (2012), realizaron una validez de tipo concurrente con el Test Stanford-Binet, mediante la cual se obtuvo un coeficiente r de Pearson para el Subtest de coordinación de .73 y de lenguaje de .73. Además de la validez concurrente con el Test de Denver dónde se obtuvo un coeficiente r de Pearson de .92.

4.4.1 Procesos de aplicación del instrumento de evaluación

Lo primero que realicé para aplicar el instrumento de test tepsi a los niños de 3 años, tuve que solicitar un permiso al director Joel Reyes Rodríguez de la institución educativa “Los Ángeles de Chimbote “con la carta que me facilitó la asesora de tesis Carla Cristina, Tamayo Ly.

Seguidamente se entregó a los padres de familia la hoja de consentimiento informado para que me permitan aplicar el Test Tepsi a sus pequeños hijos y trabajar las sesiones de aprendizaje, en el cual se utilizó los juegos tradicionales.

Después de tener la aprobación del director y los padres de familia, se aplicó el test tepsi como una prueba de entrada a los 18 niños del aula de 3 años, Para esta evaluación se contó con una mesa y dos sillas. El Test se aplicó por completo a cada niño y en el orden estipulado, es decir se comenzó con el ítem 1 del Subtest Coordinación y llegar hasta el 16, luego se aplicó los veinticuatro ítems del Subtest Lenguaje, y finalmente los doce ítems del Subtest Motricidad. Asimismo, pude realizar mis 10 sesiones de aprendizaje sobre juegos tradicionales y volver a evaluarlos a través del test tepsi.

El área que utilicé para aplicar mi instrumento fue el patio, el cual estuvo bien iluminado, en el cual llevé materiales que se requerían en el test como: imágenes de figuras geométricas, animales, pelota, vasos, láminas, cubos, etc. Asimismo, llevé mi hoja que evaluaba los datos del niño.

4.5 Plan de análisis

La información se digitó en una base de datos en el programa informático Microsoft Excel 2013, asimismo el análisis de datos se realizó con el paquete estadístico de SPSS versión 21.0. Partiendo de la base de datos del test tepsi aplicadas a la muestra calculada. En primer lugar, se realizó un análisis cuantitativo, experimental, presentado en frecuencias absolutas y proporcionales, diseñando tablas y figuras estadísticas en el programa Excel 2013.

En referencia a las comparaciones estadísticas que conllevó la evaluación de la significancia de los resultados de acuerdo con los planteamientos de la hipótesis, se empleó la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas estableciendo un nivel de significancia que fue 0,014 siendo ($p < 0,05$) lo cual permitió aceptar la hipótesis que los juegos tradicionales si mejora significativamente el desarrollo de los niveles de la psicomotricidad.

4.6 Matriz de consistencia

Enunciado	Objetivo General	Objetivos Específicos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>¿El Juego Tradicional mejora el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la Institución Educativa Los ángeles de Chimbote” del distrito de Chimbote en el año 2019?</p>	<p>Determinar si el Juego tradicional mejora el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E “Los Ángeles de Chimbote” del distrito de Chimbote en el año 2019.</p>	<p>Evaluar el nivel de psicomotricidad a través de un pre test a los niños de 3 años.</p> <p>Aplicar los juegos tradicionales para desarrollar el nivel de psicomotricidad en los niños de 3 años.</p> <p>Evaluar el nivel de psicomotricidad a través de un post test en los niños de 3 años.</p>	<p>H1: El juego tradicional mejora significativamente la psicomotricidad en los niños de 3 años de la institución educativa Los Ángeles de Chimbote del distrito de Chimbote 2019</p> <p>Ho: El juego tradicional no mejora significativamente la psicomotricidad en los niños de 3 años de la institución educativa Los Ángeles de Chimbote del distrito de Chimbote 2019.</p>	<p>Variable dependiente</p> <p>Psicomotricidad</p> <p>Variable independiente</p> <p>Juegos tradicionales</p>	<p>Tipo: Cuantitativa</p> <p>Nivel: Explicativa</p> <p>Diseño: Pre- experimental con pre y post test.</p> <p>O1 X O2</p> <p>Muestreo: No probabilístico intencional</p> <p>Población: Todos los niños/as de 3 años de edad de la I.E “Los Ángeles de Chimbote”, Chimbote-2019</p> <p>Muestra: 18 niños y niñas de 3 años de edad, sección “Los creativos”</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Test Tepsi</p>

4.7 Principios éticos

Es necesario tener en cuenta los principios éticos en la investigación, porque permite definir la calidad y responsabilidad del investigador. Ante esta necesidad se consideró los siguientes principios:

Domínguez (2016) Considerará los siguientes principios éticos:

1.2.1 Anonimato, se tomó en cuenta este principio, bajo el cual se asegura la protección de la identidad de los estudiantes, por ello los instrumentos no consignarán los nombres de los sujetos, asignándoles por tanto un código para el procesamiento de la información.

1.2.2 Confidencialidad, referente a ello la investigadora da cuenta de la confidencialidad de los datos, respetando privacidad respecto a la información que suministre la aplicación del instrumento.

1.2.3 Beneficencia, se consideró este principio pues la información resultante del procesamiento de la información será un referente para el planteamiento de programas de acompañamiento pedagógico y tutorial.

V. RESULTADOS

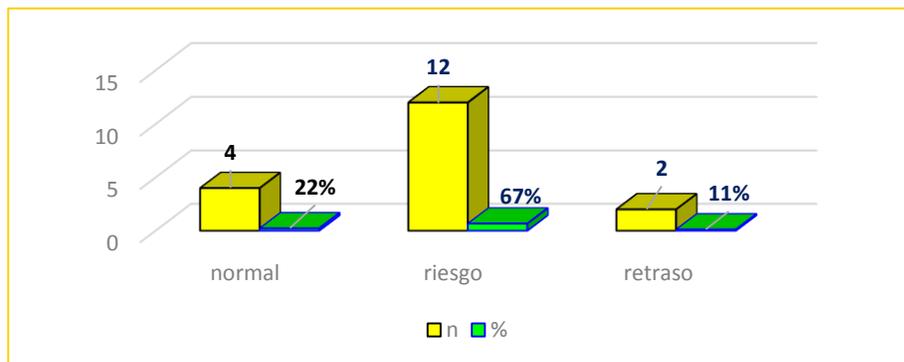
5.1 Resultados

5.1.1.1 Nivel de psicomotricidad de los niños de 3 años de la Institución Educativa los Ángeles de Chimbote del distrito de Chimbote en el año 2019

Tabla 4: Nivel de psicomotricidad de los niños de 3 años a través del pre test

Nivel de Psicomotricidad	<i>n</i>	%
Normal	4	22%
Riesgo	12	67%
Retraso	2	11%
Total	18	100%

Fuente: Test Tepsi, Setiembre 2019.



Fuente: Tabla 4

Figura 1. Nivel de Psicomotricidad de los niños de 3 años a través del pre test

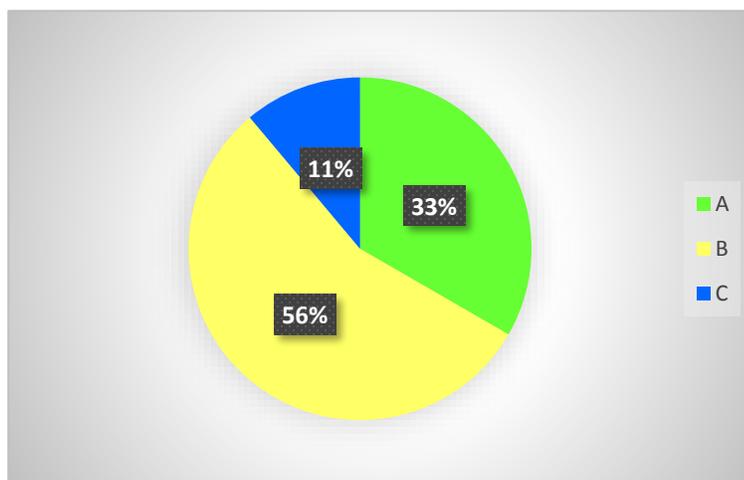
En la tabla 4 y figura 1, referente a la psicomotricidad, se observa que el 67% están en un nivel de riesgo. Por lo tanto, se demuestra que los niños tuvieron dificultades al realizar las actividades que requiere las dimensiones de (coordinación, lenguaje y motricidad) al momento de enhebrar una aguja, desatar cordones, describir escenas, saltar en un pie tres o más veces, sin apoyo, etc.

5.1.2 Aplicación de los juegos tradicionales como estrategia

Tabla 5. Sesión 1. “Jugando al gato y al ratón”

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
A	6	33 %
B	10	56%
C	2	11%
TOTAL	18	100%

Fuente: Escala valorativa, octubre



Fuente: Tabla 5.

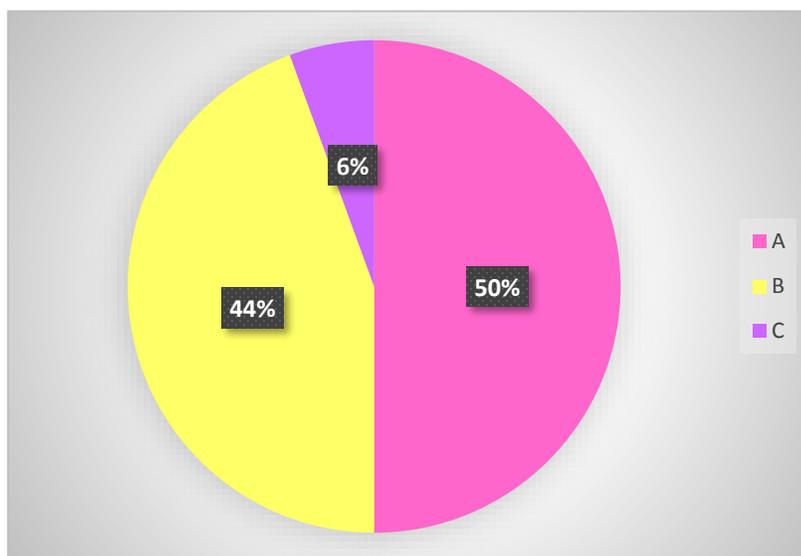
Figura 2. Sesión 1. “Jugando al gato y al ratón”

En la tabla N°05 y figura N°02, el 56% de los niños de 3 años obtuvieron una calificación de B, logrando realizar movimientos musculares haciendo uso de sus piernas y brazos al desplazarse en el juego.

Tabla 6. Sesión 2. “Divirtiéndonos jugando al avioncito”

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
A	9	50%
B	8	44%
C	1	6%
TOTAL	18	100%

Fuente: Escala valorativa, Octubre 2019



Fuente: Tabla 6.

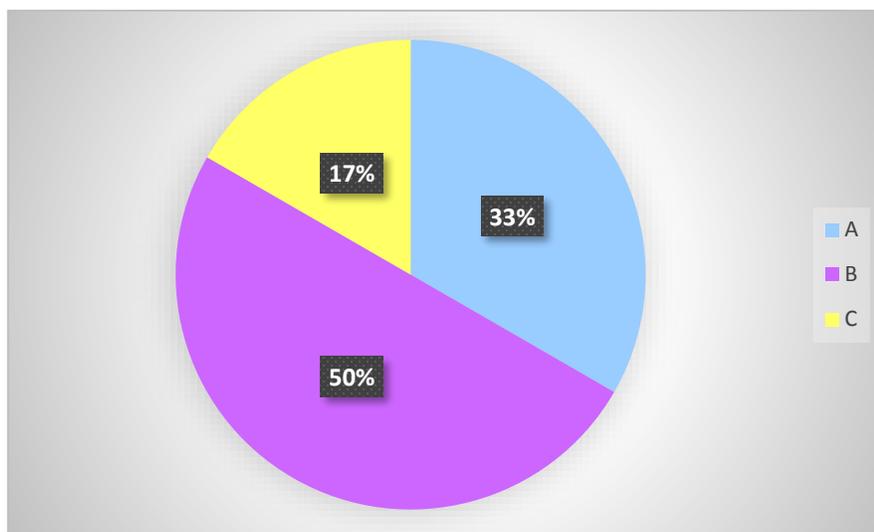
Figura 3. Sesión 2. “Divirtiéndonos jugando al avioncito”

En la tabla N°06 y figura N°03, el 50% de los niños de tres años obtuvieron una calificación de A, logrando hacer movimientos de saltos, utilizando sus manos y pies al realizar el juego.

Tabla 7. *Sesión 3. Jugando kiwi*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
A	6	33%
B	9	50%
C	3	17%
TOTAL	18	100%

Fuente: Escala valorativa, Octubre 2019



Fuente: Tabla 7.

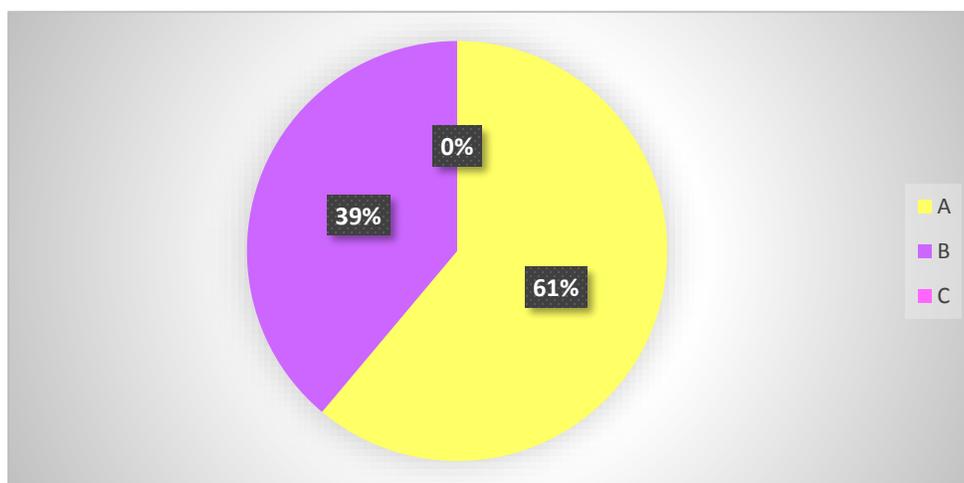
Figura 4. *Sesión 3. “Jugando Kiwi”*

En la tabla N°07 y figura N°04, el 50% de los niños de 3 años obtuvieron una calificación de B, haciendo movimientos de coordinación en diferentes situaciones al realizar el juego.

Tabla 8. Sesión 4. “Jugando a la ronda con el lobo”

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
A	11	61%
B	7	39%
C	0	0%
TOTAL	18	100%

Fuente: Escala valorativa, Octubre 2019



Fuente: Tabla 8.

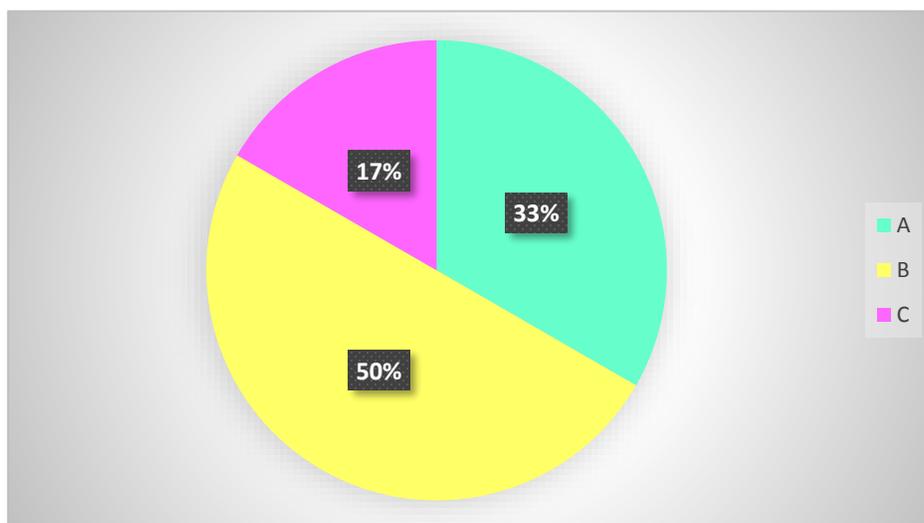
Figura 5. Sesión 4 “Jugando a la ronda con el lobo”

En la tabla N°08 y figura N°05, el 61% de los niños de 3 años obtuvieron una calificación de A, haciendo movimientos musculares al momento de correr en el patio, utilizando sus piernas y brazos.

Tabla 9. *Sesión 5. “Las carreritas de cucharas”*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
A	6	33%
B	9	50%
C	3	17%
TOTAL	18	100%

Fuente: Escala valorativa, Octubre 2019



Fuente: Tabla 9.

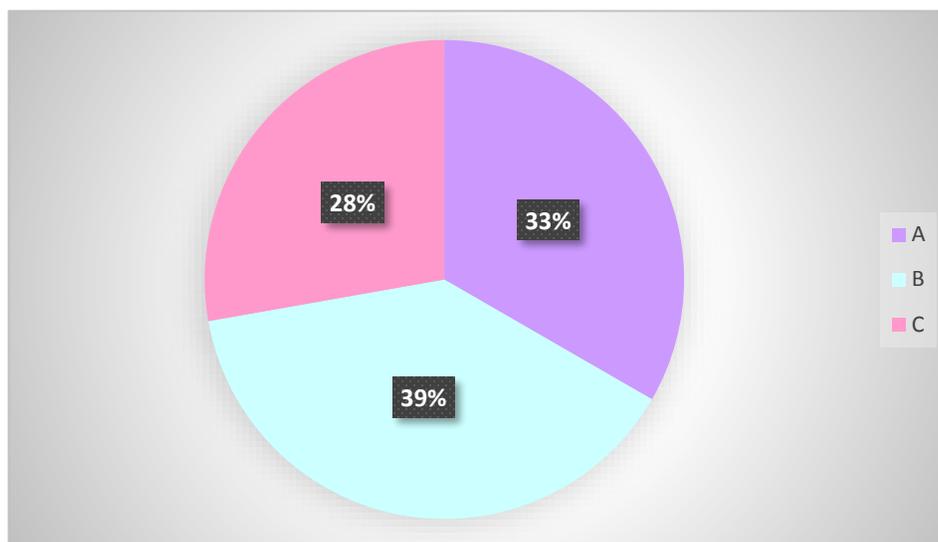
Figura 6. *Sesión 5. “Las carreritas de cucharas”*

En la tabla N°09 y figura N°06, el 50% de los niños de 3 años obtuvieron una calificación de B, logrando caminar por la línea recta del otro extremo, haciendo uso de su boca y pies al realizar el juego.

Tabla 10. *Sesión 6. “Divirtiéndonos jugando los 7 pecados”*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
A	6	33%
B	7	39%
C	5	28%
TOTAL	18	100%

Fuente: Escala valorativa, Octubre 2019



Fuente: Tabla 10.

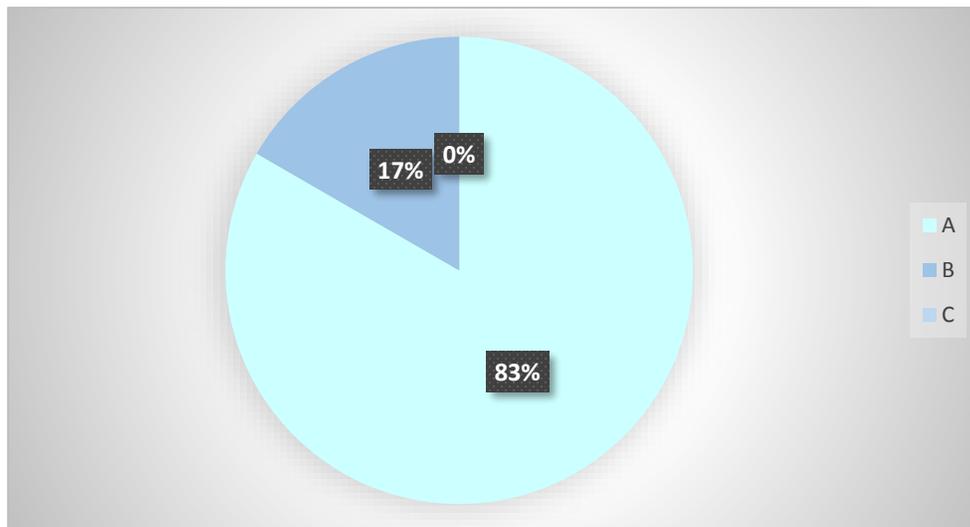
Figura 7. *Sesión 6. “Divirtiéndonos jugando a los 7 pecados”*

En la tabla N°10 y figura N°07, el 39% de los niños de 3 años obtuvieron una calificación de B, desplazándose de un lugar a otro, utilizando sus manos y pies al realizar el juego.

Tabla 11. *Sesión 7. “Jugamos a las escondidas”*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
A	15	83%
B	3	17%
C	0	0%
TOTAL	18	100%

Fuente: Escala valorativa, octubre 2019



Fuente: Tabla 11

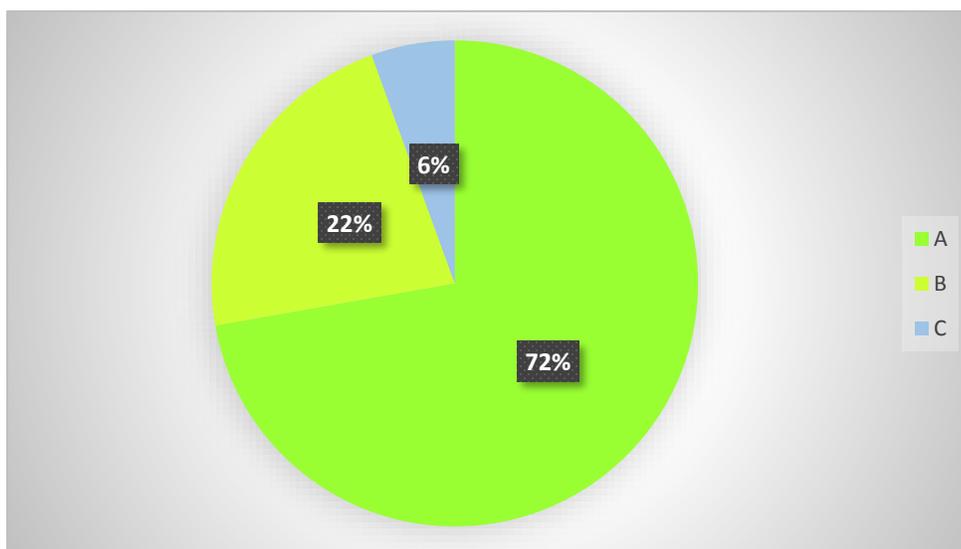
Figura 8. *Sesión 7. “Jugamos a las escondidas”*

En la tabla N° 11 y figura N° 08, el 83% de los niños de 3 años obtuvieron una calificación de A, desplazándose de un lugar a otro haciendo uso de su cuerpo al realizar el juego

Tabla 12. Sesión 8. “Batalla de fuerzas”

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
A	13	72%
B	4	22%
C	1	6%
TOTAL	18	100%

Fuente: Escala valorativa, Octubre 2019



Fuente: Tabla 12.

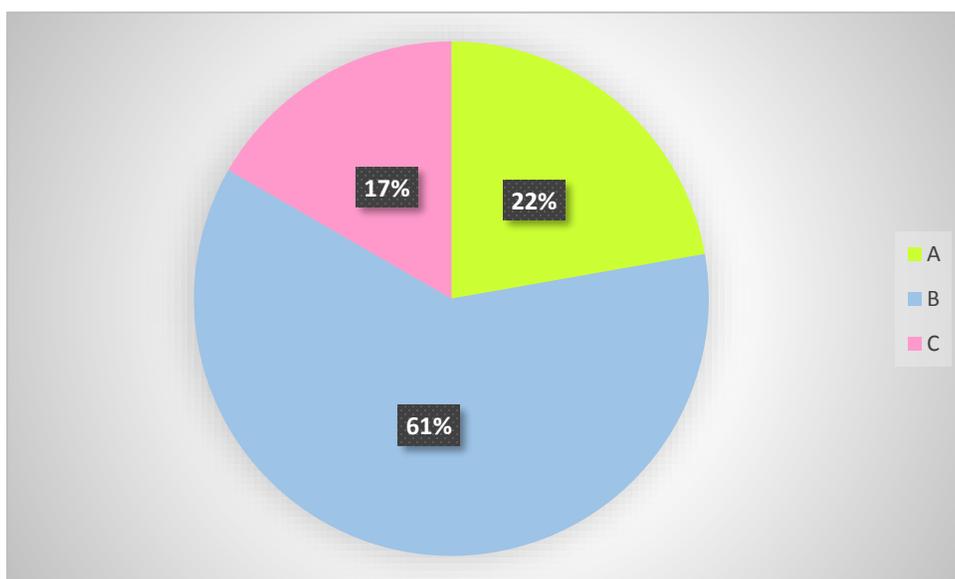
Figura 9. Sesión 8. “Batalla de fuerzas”

En la tabla N°12 y figura N°09, el 72% de los niños y niñas de tres años obtuvieron una calificación de A, realizando movimientos de fuerza, utilizando sus manos y pies para poder jalar la cuerda.

Tabla 13. *Sesión 9. “jugamos a la gallinita ciega”*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
A	4	22%
B	11	61%
C	3	17%
TOTAL	18	100%

Fuente: Escala valorativa, Octubre 2019



Fuente: Tabla 13.

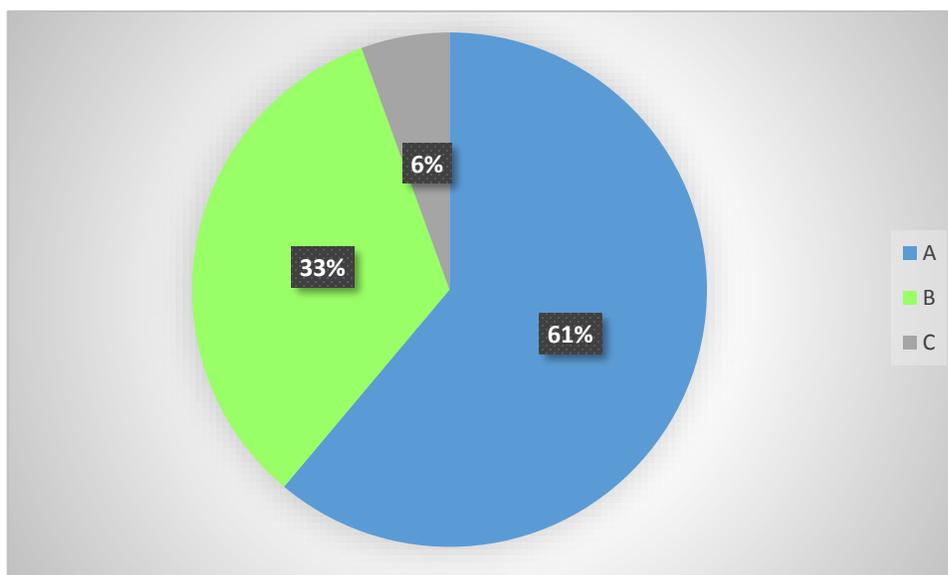
Figura 10. *Sesión 9. “Jugamos a la gallinita ciega”*

En la tabla N° 13 y figura N° 10, el 61% de los niños de 3 años obtuvieron una calificación de B, desplazándose vendado de un lugar a otro, haciendo uso de sus manos y pies para poder atrapar a sus compañeros.

Tabla 14. *Sesión 10. “Juego del pañuelo”*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
A	11	61%
B	6	33%
C	1	6%
TOTAL	18	100%

Fuente: Escala valorativa, Octubre 2019



Fuente: Tabla 14

Figura 11. *Sesión 10. Juego del pañuelo*

En la tabla N°14 y figura N°11, el 61% de los niños de 3 años obtuvieron una calificación de A, realizando movimientos musculares, utilizando sus manos y piernas para llegar alcanzar el pañuelo en diferentes situaciones de juego.

5.1.2.1 Nivel de psicomotricidad de los niños de 3 años de la Institución Educativa los Ángeles de Chimbote del distrito de Chimbote en el año 2019

Tabla 15:

Nivel de psicomotricidad de los niños de 3 años a través del post test.

Nivel de Psicomotricidad	<i>n</i>	%
Normal	9	50%
Riesgo	8	44%
Retraso	1	6%
Total	18	100%

Fuente: Instrumento Test Tepsi, octubre 2019.



Fuente: Tabla 15

Figura 2 *Nivel de Psicomotricidad de los niños de tres años a través del pos test*

En la tabla 15 y figura 12, referente a la psicomotricidad, se observa que el 50% de los niños se encuentran en un nivel normal. Demostrando que a través de los juegos tradicionales mejoraron sus niveles de psicomotricidad en (coordinación, lenguaje y motricidad), logrando desabotonar, usar plurales, pararse en un pie sin apoyo 5 segundos, etc.

5.1.3 Contraste de hipótesis

A. Hipótesis

El juego tradicional mejora significativamente la psicomotricidad en los niños de 3 años de la institución educativa Los Ángeles de Chimbote del distrito de Chimbote 2019

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

C. Estadístico de prueba

Prueba de rango 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	12 ^c		
Total	18		

Estadístico de contraste

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

a. prueba de rangos con signos de Wilcoxon

b. se basa en rangos negativos

Para constatar la hipótesis de la investigación, se trabajó en función de la aplicación de talleres de los juegos tradicionales, utilizando la prueba estadística Wilcoxon, cuyo resultado se obtuvo que el nivel de significancia es menor que ($p < 0,05$). Con el resultado se comprobó la veracidad de la hipótesis y se afirmó que la aplicación de talleres de juegos tradicionales, sí mejora significativamente el desarrollo de la psicomotricidad.

5.2 Análisis de resultados

5.2.1 Evaluar el nivel de psicomotricidad a través de un pre test en los niños de 3 años de la Institución Educativa Los Ángeles de Chimbote del distrito de Chimbote en el año 2019.

Los resultados obtenidos en relación al primer objetivo específico, en la cual se aplicó una prueba de entrada mediante un pre test a los estudiantes de 3 años de la Institución educativa “Los Ángeles de Chimbote”. Se demostró como porcentaje más relevante, que el 67 % de los niños se hallaban en un nivel de riesgo en psicomotricidad, puesto que los infantes tenían dificultades al realizar las actividades que requerían las dimensiones de (coordinación, lenguaje y motricidad) al momento de enhebrar una aguja, desatar cordones, describir escenas, saltar en un pie tres o más veces sin apoyo, etc.

Teniendo en cuenta a Guzmán y Huamaní (2016), enfatiza que un retraso psicomotor implica que los logros de desarrollo durante los primeros tres años de vida de un niño, se manifiesta con una secuencia lenta o alterada para su edad. El cual consiste la incapacidad de inhibir sus movimientos, es decir, no tener movimientos firmes, problemas de atención, lenguaje, dispraxias, digrafía e interacción social”.

Mientras tanto, desde su punto de vista de la teoría de Piaget citado por López (2018) refiere que la actividad psicomotriz es el

punto de partida de la inteligencia del niño, esto quiere decir, que su aprendizaje se produce a través de sus movimientos y acciones con el medio. Donde logran aprender, crear, pensar, mejorar su memoria, resolver problemas y saber enfrentar sus miedos. En otras palabras, todo el conocimiento y aprendizaje se enfoca en la acción del niño con el medio de experiencias a través de su acción y movimiento.

Dentro de este marco, el Currículo Nacional (2016), refiere que realizar actividades psicomotrices en los niños, facilita estimular el desarrollo de sus habilidades a partir de sus movimientos y el juego, permitiéndoles que tenga un buen equilibrio afectivo, para conocer su cuerpo y sus posibilidades de movimiento. Por consiguiente es necesario que el colegio proporcione un ambiente apropiado con materiales necesarios, donde les facilite oportunidades de trabajo en creatividad y expresión. De tal manera que el niño podrá conocer más su cuerpo y desarrollar distintas habilidades psicomotrices.

Estos resultados son corroborados con los datos de Bernal (2018), en su trabajo de investigación denominada: “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E. 324 Niña Virgen María – Huacho”. Adquiriendo como resultado en su pre test que, el (75%) de los infantes se hallaban en un nivel de riesgo de psicomotricidad. Evidenciando que la mayoría de

los educandos tenían un progreso mínimo, presentándose a menudo dificultades en su desarrollo psicomotriz.

En conclusión, este resultado a través de la prueba de pre test en los niños de 3 años, se produjo porque la mayoría de los niños presentaron dificultades al realizar las actividades que requirieron los Subtest de coordinación, lenguaje y motricidad al momento de enhebrar una aguja, desatar cordones, dibujar una figura humana, describir escenas, saltar en un pie tres veces sin apoyo, etc. Siendo esto importante para su desarrollo físico, cognitivo, social, emocional, motriz, mejoramiento en su escritura y conocimiento de su esquema corporal. Por consiguiente, es necesario que las docentes no dejen de lado las actividades corporales en sus horas pedagógicas, para mejorar y evitar un retraso en sus niveles de psicomotricidad en los niños de acuerdo a su edad.

5.2.2 Aplicar los juegos tradicionales para mejorar el nivel de psicomotricidad en los niños de 3 años de la Institución Educativa Los Ángeles de Chimbote del distrito de Chimbote en el año 2019.

Los resultados obtenidos referente al segundo objetivo, en el cual se aplicó 10 sesiones de aprendizaje sobre juegos tradicionales, se logró observar una diferencia entre la primera y última actividad. Indicando que en la primera sesión tabla “5 y figura 2”, el (56%) de los niños tuvieron una

calificación de (B), sin embargo, en la última sesión tabla “14 y figura 11” el (61%) de los niños tuvieron una calificación de (A).

Esto quiere decir, que los resultados obtenidos en la primera y última sesión, se evidenció la diferencia de un claro logro después de los talleres de juegos tradicionales, demostrando que fue una herramienta útil, porque se despertó el interés y participación activa de los niños haciendo uso constante de sus movimientos corporales. En el cual permitió mejorar su desarrollo de psicomotricidad.

En otras palabras, es fundamental que las docentes tomen en cuenta estos juegos como una herramienta educativa en sus actividades de aprendizaje. Bernal (2018), menciona que los juegos tradicionales son los típicos juegos de un país, que no necesitan de juguetes caros o con tecnología para poder divertirse, sino utilizar nuestro propio cuerpo u otros recursos que podemos encontrar fácilmente en la naturaleza (arena, palos, piedras, arena, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, latas, etc.). Por consiguiente, tenemos que tener en cuenta que a través de los juegos tradicionales el niño podrá fortalecer su psicomotricidad, teniendo un mejor “equilibrio, esquema corporal, postura, equilibrio, coordinación y motricidad”.

Asimismo Mamani & García (2018) manifiesta que el juego es una actividad recreativa que realiza el ser humano voluntariamente para

divertirse o entretenerse, estableciendo reglas que debe respetar. No solo está considerado como una actividad de pasatiempo, sino también como un excelente medio para desarrollar habilidades, competencias y capacidades. “Siendo innecesario que un adulto le enseñe a jugar a un niño para poder divertirse. Pero sí brindarle un entorno adecuado para que esta actividad progrese y se fortalezca” (Caicedo, 2015, p.17).

Estos resultados son corroborados con los datos de Mallqui & Sánchez (2016), en su investigación denominada: “Juegos tradicionales en el desarrollo del esquema corporal en niños de cinco años de la I.E Fundo- Huancavelica”, de acuerdo a los resultados de sus 10 actividades de juegos tradicionales. Se evidenció en la primera actividad, que el (70%) de los estudiantes tuvieron una calificación de (B), mientras que en la última sesión el (90%) obtuvieron una calificación de A. Por lo tanto, el resultado de su investigación, se dio porque al emplear los juegos tradicionales, los niños pudieron realizar y lograr un mejor dominio de su cuerpo. Asimismo logrando en enfrentarse a situaciones que requerían 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 de manera adecuada. Es por eso que esta herramienta fortalece el desarrollo de los niveles de la psicomotricidad en la manera que les permite a los infantes vivir

experiencia de un espacio lúdico, donde posteriormente las enfrentaran en la interacción de distintos contextos pedagógico y cotidiano.

De igual modo , estos resultados son corroborados con los datos de Guzmán & Huamaní (2016), en su trabajo de investigación denominada: “Juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad en la I. E San José obrero de Pomacanchi-Acomayo-Cusco”, de acuerdo a los resultados de las 10 actividades de juegos tradicionales, en cuanto a la actividad N° 1: gallinita ciega, se aprecia que el (70%) de los estudiantes obtuvieron una calificación de (B), teniendo un desempeño básico porque no superaron lo necesario de la actividad. Por otro lado, en comparación con a la actividad N° 2 denominada: “Los 7 pecados”, se observó que el (80%) de los niños lograron tener un nivel superior con una calificación de (A), porque lograron identificarse de inmediato con el objeto utilizado, que fue la pelota de trapo.

En conclusión, los estudiantes al finalizar las actividades de juegos tradicionales, tuvieron resultados sobresalientes, porque demostraron tener aptitud y entusiasmo al momento de participar en los distintos juegos de su propio interés, permitiéndoles ejercitar todo su cuerpo con diferentes movimientos, mejorar su coordinación y poder desplazarse de un lugar a otro en un espacio libre y adecuado.

5.2.3 Evaluar el nivel de psicomotricidad a través de un post test en los niños de 3 años de la Institución Educativa Los Ángeles de Chimbote del distrito de Chimbote en el año 2019.

De acuerdo a los resultados obtenidos del tercer objetivo específico, los niños de 3 años de la Institución educativa “Los Ángeles de Chimbote”, al momento de aplicarse la prueba de post test, se evidenció que el (50%) de los estudiantes se encuentran con un nivel normal en psicomotricidad, constatando que luego de aplicar los juegos tradicionales consiguieron mejorar sus niveles de (coordinación, lenguaje, motricidad).

Desde acuerdo con Alfaro (2016), menciona en su trabajo de investigación, que desarrollar la actividad psicomotriz en la etapa preescolar tiene un papel importante, siendo un periodo donde se verá un cambio notable del niño a través de su actividad corporal. Permitiéndole desarrollar su lenguaje, coordinación, motricidad (gruesas- fina), afectiva, cognitivo, social, (...) etc. Por consiguiente, mediante estos cambios los infantes conseguirán ser autónomos y socializadores con sus compañeros.

Al mismo tiempo, de acuerdo con Acouturier (2004) citado por Huanca (2016), expresa que mediante la psicomotricidad los infantes pueden experimentar su cuerpo a través del movimiento, construyendo su propia identidad, favoreciendo el estímulo de los procesos que inicia la comunicación, su desarrollo físico y mental. Es

por ello que la práctica está establecida como una actividad preventiva y educativa, permitiendo que el niño pueda vivir armónicamente.

Estos resultados concordaron con los datos de investigación de Huamán (2017), denominada: “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la I.E N° 231 de san Marcos Huari - 2017”. Teniendo la misma metodología de tipo y diseño de investigación, evidenciando como resultado en su post test que, el 70% de alumnos lograron alcanzar un nivel normal, teniendo un mejor control de su cuerpo. Por consiguiente, utilizar los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejoró los niveles de psicomotricidad en los estudiantes.

En conclusión, acorde al resultado del post test se puede decir que la mayoría de los infantes se hallaron en un nivel normal de psicomotricidad, porque fue eficaz utilizar el juego tradicional como estrategia didáctica, el cual despertó el interés del niño haciendo uso constante de sus movimientos corporales desplazándose de un lugar a otro y que a la vez ayudó de manera significativa mejorar su nivel de psicomotricidad en las dimensiones de coordinación , lenguaje y motricidad , logrando poder desabotonar , usar plurales , pararse en un pie sin apoyo por 5 segundos , etc. Por consiguiente, es fundamental que los centros educativos consideren estas actividades en sus horas

pedagógicas, porque permitirá fortalecer su salud física, social, mental, etc.

5.2.4 En relación a la hipótesis Contrastación de hipótesis

Los resultados obtenidos por el programa de Wilcoxon, se evidenció que la prueba de significancia equivale a un valor de 0,014 menor que 0,05, por consiguiente se rechazó el planteamiento de la hipótesis nula. De tal modo se confirma que la aplicación de los juegos tradicionales, sí mejoró significativamente los niveles de psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E, estableciendo diferencias significativas en los resultados del pre prueba y post prueba.

De tal manera Mamani & García (2018) manifiesta que el juego es una actividad recreativa que realiza el ser humano voluntariamente para divertirse o entretenerse, estableciendo reglas que debe respetar. No solo está considerado como una actividad de pasatiempo, sino también como un excelente medio para desarrollar habilidades, competencias y capacidades. “Siendo innecesario que un adulto le enseñe a jugar a un niño para poder divertirse. Pero sí brindarle un entorno adecuado para que esta actividad progrese y se fortalezca” (Caicedo, 2015, p.17).

Estos resultados son corroborados con el trabajo de investigación de López (2018), denominada: “Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa “Isidro Ayora” Latacunga – provincia de Cotopaxi. Donde se evidenció que su prueba de Wilcoxon tuvo un nivel de significancia de ,003 menor que ($P < 0.05$), aceptándose así su hipótesis y demostrando que utilizar los juegos tradicionales tuvo un impacto positivo como una herramienta pedagógica, porque mejoró significativamente el desarrollo de psicomotricidad en lo infantes.

En conclusión, esta investigación ha evidenciado una diferencia significativa entre el logro obtenido del pre test con el del post test, porque los estudiantes mejoraron su nivel de psicomotricidad a través de los juegos tradicionales. Asimismo, nos demuestra lo valioso y fundamental que es emplear los juegos como una herramienta pedagógica para ir mejorando y desarrollar la psicomotricidad de los niños desde muy pequeños, en el cual irán progresando sus capacidades o habilidades motoras, afectiva y social.

VI. CONCLUSIONES

Al término de la investigación se llegaron a las siguientes conclusiones:

1. Los resultados obtenidos mediante el pre test, se evidenció que el 67% de los niños se encontraban en un nivel de riesgo de psicomotricidad, porque los niños tenían dificultades al enhebrar una aguja, desatar cordones, describir escenas, saltar en un pie tres veces al momento de realizar las actividades que requería cada dimensión.

2. Al aplicar las 10 sesiones de juegos tradicionales hubo resultados sobresalientes, porque los niños demostraron entusiasmo al participar en los juegos de su interés ejercitando su cuerpo con diferentes movimientos. Evidenciándose un cambio de mejora después de las sesiones.

3. Los resultados mediante el pos test, se demostró que el 50 % de los niños se encuentran en un nivel normal en psicomotricidad, lo cual se evidencio al momento de desabotonar un estuche, usar plurales, copiar una cruz, pararse en un pie sin apoyo por 5 segundos al momento de realizar las actividades por cada dimensión.

4. El resultado obtenido por el programa de Wilcoxon, evidenció que la prueba de significancia tiene un valor 0,014. Es decir, que aplicar los juegos tradicionales desarrollaron los niveles de psicomotricidad de los niños.

VII. RECOMENDACIONES

1. El director debe priorizar los talleres de juegos tradicionales en la institución educativa.
2. El colegio debe contar con un espacio amplio y seguro, para que los niños puedan desplazarse al realizar los juegos.
3. Las educadoras deben considerar los talleres de psicomotricidad, empleando así los juegos tradicionales como una estrategia didáctica en sus horas pedagógicas, siendo una herramienta eficaz para el desarrollo psicomotor, social y efectivo de los estudiantes.
4. La docente debe contar con materiales adecuados para realizar algunas actividades, fomentando la participación de sus estudiantes y divertirse junto a ellos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alfaro, I. (2016). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición*. (Tesis para optar el Título profesional de Licenciatura en Pedagogía Infantil). Universidad del Tolima, Colombia.
- Aucouturier, B. (1993) Niveles de expresión de psicomotriz. *Revista de educación Especial*, 39-48
- Benítez, M. (2015). *El juego como herramienta de aprendizaje*. Recuperado de: file:///F:/tesis%20juegos/JUEGOS%20TRADICIONALES%201307_TFG.%20Manuela%20Perez%20Bonachera.pdf
- Bernal, C. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 niña virgen maría – huacho*. (Tesis para optar el título de licenciada en Educación Inicial y Arte). Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Huacho, Perú.

Díaz, M. (2017) *Desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de 3 años de la institución educativa “Antonio Raimondi” - Casma,*” (Tesis para optar el Título profesional de Licenciada en Educación Inicial). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Casma, Perú.

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 e título de licenciado en ciencias de la educación). Universidad Técnica de Ambato, Venezuela.

Domínguez (2016). *Código ética para la investigación*. Versión 001 Recuperado de: https://erp.uladech.edu.pe/archivos/03/03002/documentos/GCORP-085_1.pdf?fbclid=IwAR3H0bZecZTzs0TRoJm9_X-K2QTgb2hgSwmpxvuCuTv_VkqRuOk-I9Q8J9c

Fernández, P & Díaz, P. (2010). *Investigación cuantitativa y cualitativa*.

Recuperado de:

https://www.fisterra.com/mbe/investiga/cuanti_cuali/cuanti_cuali2.pdf

García, A. (2015) *La psicomotricidad. El desarrollo psicomotor en niños y niñas de 0-6 años*. Recuperado de:

<http://www.eduinnova.es/ene09/LA%20PSICOMOTRICIDAD.pdf>

Guzmán Quispe, G., & Huamaní Champa, M. (2016). *Juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad en la institución educativa inicial San José Obrero de Pomacanchi*. (Tesis para optar el título de licenciada en Educación inicial). Cusco, Perú.

Giner, M. (28 de agosto 2015) *La importancia del desarrollo psicomotor para el aprendizaje [publicación de blog: Psicología y pedagogía]*. Recuperado de: <http://psicopedagogias.blogspot.com/2008/01/la-importancia-del-desarrollo.html>

Hernández, R (2014). *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>

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*. (Tesis para optar el título profesional de licenciada n Educación Inicial). Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Huaraz, Perú.

López, L. (2017). *El juego en el desarrollo infantil*. Recuperado de:
<https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>

Mallqui, F & Sánchez, P. (2016). *Juego tradicionales en el desarrollo del esquema corporal en niños de cinco años de la I.E.I. fundo Occobamaba*. (Tesis para optar el título profesional de licenciado en Educación). Universidad Nacional de Huancavelica. Colcabamba, Tayacaja, Huancavelica, Perú.

Minedu. (2015). *La hora del juego libre en los sectores. Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Recuperado de:
http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/59-hora_juego_libre_en_los_sector.pdf

Pérez, R. (2015). *Psicomotricidad: Desarrollo psicomotor en la infancia*.

Editorial Ideas propias España. Recuperado de:

<http://media.axon.es/pdf/90072.pdf>

Ramos, C. (2016). *Desarrollo psicomotor en el preescolar (2 a 5 años)*. Recuperado

de: <http://www.familiaysalud.es/crecemos/el-preescolar-2-5->

[anos/desarrollo-psicomotor-en-el-preescolar-2-5-anos](http://www.familiaysalud.es/crecemos/el-preescolar-2-5-)

Unesco. (1980). *El niño y el juego: planteamiento teórico y aplicaciones*

pedagógicas. Recuperado

de: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000134047>

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

4 años, 0 meses, 1 día
a
4 años, 6 meses, 0 días

TABLA DE CONVERSION DE PUNTAJES BRUTOS A PUNTAJES A ESCALA (PUNTAJES T)

Test de Desarrollo Psicomotor 2-5 años: TEPSI

TEST TOTAL

Puntaje Bruto		Puntaje T	Puntaje Bruto		Puntaje T
22	-	19	38	-	50
23	-	21	39	-	52
24	-	23	40	-	54
25	-	25	41	-	56
26	-	27	42	-	58
27	-	29	43	-	60
28	-	31	44	-	62
29	-	33	45	-	64
30	-	35	46	-	66
31	-	37	47	-	68
32	-	39	48	-	70
33	-	41	49	-	72
34	-	43	50	-	74
35	-	45	51	-	76
36	-	46	52	-	77
37	-	48			



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

"Año de la Lucha Contra la Corrupción e Impunidad"

Chimbote, 26 de Setiembre 2019

OFICIO N° 387-2019-D-EPE-ULADECH CATÓLICA

Señora
Lic. Reyes Rodriguez Joel
Directora de I. E.G.P Los Angeles de Chimbote
Presente.-

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela de Post Grado de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentar al maestrante ALBA LEON SHIRLEI BEATRIZ, quien ejecutará el proyecto de investigación titulado EL JUEGO TRADICIONAL COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS el cual se estará ejecutando, durante el mes de setiembre octubre.

Por este motivo, mucho agradeceré brindar las facilidades al bachiller en mención a fin de concluir con éxito su proyecto, ya que al finalizar presentará su informe final a su digno despacho.

Es espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
DIRECCIÓN DE ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Segundo Artidoro Díaz Flores
Pbro. Dr. Segundo Artidoro Díaz Flores
Director



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACION

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado " EL JUEGO TRADICIONAL ", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 3 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en el cuestionario será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Quispe Caro Luz, padre de familia de la Institución Educativa Los Angeles de Chimbote con DNI 73.30.73.97 acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada " El juego tradicional como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E. Los Angeles de Chimbote. " realizado por la estudiante Shirley Beatriz Alca Leon

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Quispe Caro Luz

Nombre del participante

[Firma]

Firma del participante

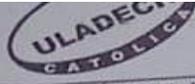
Moreno Quispe Roly Aythor

Nombre de la persona que obtiene el consentimiento

[Firma]

Firma de la persona que obtiene el consentimiento

Fecha: 28/09/19


 UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
 CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
 ESCUELA DE EDUCACION

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado "El juego tradicional", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 3 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en el cuestionario será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Reyes Vidal Elizabeth padre de familia de la Institución Educativa Los Angeles de Chimbote con DNI 70014920 acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada "El juego tradicional como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E. Los Angeles de Chimbote" realizado por la estudiante Shirley Beatriz Alba Leon.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Reyes Vidal Elizabeth

Nombre del participante

[Firma]

Firma del participante

Solange Reyes Mica

Nombre de la persona que obtiene el consentimiento

[Firma]

Firma de la persona que obtiene el consentimiento

Fecha: 20/09/19



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACION

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado "El Juego Tradicional", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 3 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en el cuestionario será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo PERALEZ GONZALEZ SANDY padre de familia de la Institución Educativa LOS ANGELES DE CHIMBOTE con DNI 46 7818 93 acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada "El Juego Tradicional como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E. Los Angeles de Chimbote" realizado por la estudiante SHIRLEY BEATRIZ ALBA LEON

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

PERALEZ GONZALEZ SANDY

Nombre del participante

Sandy

Firma del participante

MARTÍNEZ PERALES HESAN ABEL

Nombre de la persona que
obtiene el consentimiento

Hesan

Firma de la persona que
obtiene el consentimiento

Fecha: 20 / 09 / 19

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°01

I. Datos Informativos:

1. Título: Jugando al gato y al ratón
2. Fecha: /10/19
3. Docente: Lic. Deysi Aznaran Altamirano
4. Grado: 3 años "B"
5. Sección: Los creativos

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recurso o material se usará en esta actividad de aprendizaje?
♥ Prever los materiales	♥ Máscaras ♥ pandereta ♥ Radio ♥ Patio

6. Propósito del Aprendizaje

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente 	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.	Hace movimientos musculares haciendo uso de sus piernas y brazos.	Escala Valorativa
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones 	Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos.	Muestra empatía con sus compañeros y hace uso de su cuerpo para jugar.	

Momentos	Estrategias	Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Motivación, interés e incentivo</p> <p>Se pide a los niños que formen asamblea donde seguidamente se entona la canción” Toca tu cabeza”</p> <p>Saberes Previos Luego se pregunta a los niños ¿Quieren jugar? ¿Qué juegos les gusta? ¿Qué les gustaría jugar?</p> <p>Se recuerda a los niños y niñas las normas de convivencia.</p> <p>Propósito: El día de hoy jugaremos al gato y el ratón</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pandereta 	10 min
Desarrollo	<p>1ra Fase: De planteamiento, comprensión y análisis de los problemas esenciales y sus sub problemas (orientación del sistema de habilidades matemáticas)</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 colocan todos los jugadores cogidos de las manos, formando una cadena en círculo. 2. 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. 3. Una vez elegidos, los niños que forman la cadena tendrán que entonar la siguiente canción: 'Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillaré'. 4. Mientras suena la canción, el ratón correrá haciendo zig-zag por los huecos formados entre los brazos de los participantes. 5. entretanto, el gato le tendrá que perseguir, pero los participantes bajarán los brazos y no le dejarán pasar, aunque puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no los rompa al pasar. 6. Cuando el gato toca al ratón, el juego finalizará y entonces el ratón pasará a ser el gato y escoger a una persona para que haga de ratón. <p>2da Fase: De elaboración, ejercitación y sistematización de las habilidades matemáticas básicas y elementales (ejecución del sistema de habilidades)</p> <p>Se les entrega a los niños una hoja de aplicación donde tienen que repasar las líneas de puntos y unir los dibujos.</p> <p>3ra Fase: Es la aplicación del sistema de conocimientos y habilidades a la resolución de problemas variados (perfeccionamiento de la ejecución del sistema de habilidades)</p> <p>Los niños y niñas al término de la actividad socializan que hemos realizado y qué jugaron. La maestra felicita a los niños y niñas por el trabajo realizado</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mascaras • Radio • Hoja de aplicación 	30 min

Cierre	Se le pregunta a los niños : ¿Qué juego aprendieron? ¿De qué trato el juego? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Todos participaron? ¿Les gusto la actividad?	Diálogo	5min
---------------	---	---------	------

ESCALA VALORATIVA “Jugando al gato y al ratón”

DESEMPEÑO		COMPETENCIAS		ÁREA DE PSICMOTRIZ			ÁREA DE PERSONAL SOCIAL			CALIFICACION FINAL
		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.		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.			Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.			
		NOMBRES		A	B	C	A	B	C	
1	Alvarado Otárola Abner Matthew									
2	Aponte Alfaro Joaquín David									
3	Caballero Hidalgo Vania									
4	Castro Trujillo Maysa Valeria									
5	Cespedes Martínez Bruno									
6	Chávez Ruiz Maximiliano									
7	Domínguez Cañola Thiago Obed									
8	Hoyos Reyes Mía Solange									
9	López Moreno José Dariel									
10	Ludeña Arroyo Luna									
11	Malca Ochoa Pablo Leonardo									
12	Martínez Perales Hesán Abel									
13	Miranda Leon Dariana María									
14	Moreno Quispe Roly Ayrthon									
15	Moreno Cerda Benjamín									
16	Sare Huiza Gerard									
17	Sanchez horna Esteban									
18	Santiago campos aldo Ethan									

Leyenda: A = Lo hizo con facilidad B= Lo hizo con ayuda C= No lo hizo



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°02

I .Datos Informativos:

1. Título: Divirtiéndonos jugando al avioncito
2. Fecha:
3. Docente: Lic. Deysi Aznaran Altamirano
4. Grado: 3 años “B”
5. Sección: Los Creativos
6. Estudiante: Shirlei Beatriz Alba Leon

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recurso o material se usará en esta actividad de aprendizaje?
♥ Prever los materiales	♥ Tiza, piedras ♥ plumones ♥ Patio ♥ pandereta

7. Propósito del Aprendizaje

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente 	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.	Hace movimientos de saltos, utilizando sus manos y pies al realizar el juego.	Escala Valorativa
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que 	Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos.	Muestra empatía con sus compañeros y hace uso de su cuerpo para jugar.	

8. Momentos de la actividad de aprendizaje

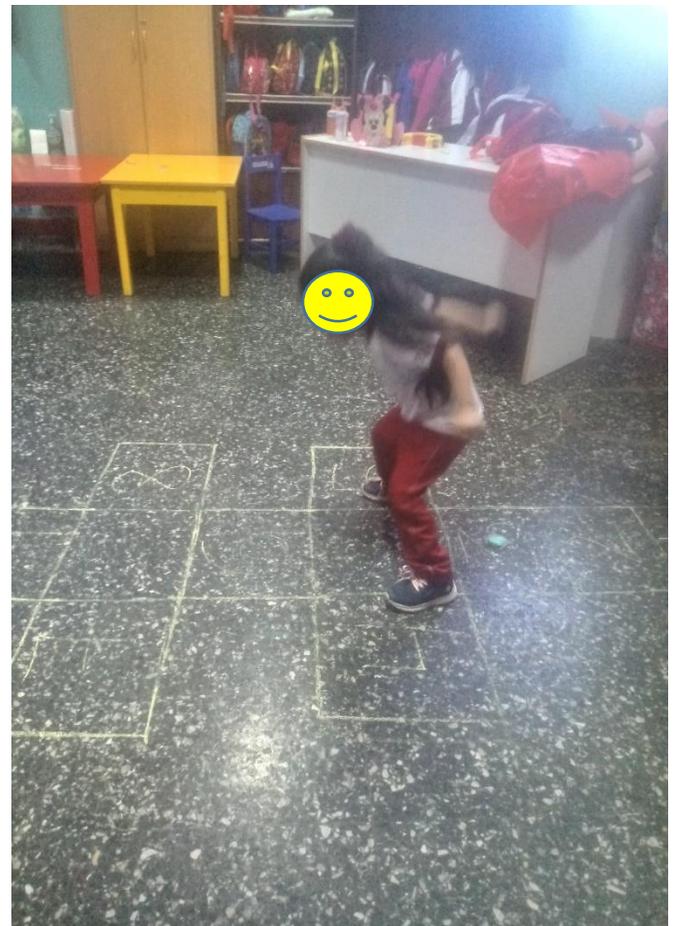
Momentos	Estrategias	Materiales	Tiempo
<p>Inicio</p>	<p>Motivación, interés e incentivo</p> <p>Se pide a los niños que formen asamblea donde seguidamente se entona la canción” Mi cuerpo se está moviendo”.</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Luego se pregunta los niños ¿Quieren jugar? ¿Qué quieren jugar? ¿Qué juegos les gusta? ¿Qué normas tendremos que seguir?</p> <p>Se recuerda a los niños y niñas las normas de convivencia.</p> <p>Propósito: El día de hoy jugaremos a al avioncito</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pandereta 	<p>10 min</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>1ra Fase: De planteamiento, comprensión y análisis de los problemas esenciales y sus sub problemas (orientación del sistema de habilidades matemáticas)</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. Con una tiza blanca y sobre el suelo se dibujan cuadrados y se enumeran del uno al diez. 2. Luego, cada participante deberá coger una piedra y tirarla sobre cada casilla; deberá completar el casillero saltando con una sola pierna por cada número hasta llegar donde está la piedra, y así sucesivamente. 3. Si la piedra no cae dentro de las casillas correspondientes pierde su turno y le toca al siguiente. 4. El Ganador será el primero en llegar al Número Diez. <p>2da Fase: De elaboración, ejercitación y sistematización de las habilidades matemáticas básicas y elementales (ejecución del sistema de habilidades)</p> <p>Se les entrega a los niños una hoja de aplicación donde tienen que trabajar la técnica de puntillismo.</p> <p>3ra Fase: Es la aplicación del sistema de conocimientos y habilidades a la resolución de problemas variados (perfeccionamiento de la ejecución del sistema de habilidades)</p> <p>Los niños y niñas al término de la actividad socializan que hemos realizado afuera y qué jugaron. La maestra felicita a los niños y niñas por el trabajo realizado</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Piedras • Tiza • plumones 	<p>30 min</p>

Cierre	Se le pregunta al niño lo siguiente: ¿Qué juego aprendieron? ¿De qué trato el juego? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Todos participaron? ¿Les gusto la actividad?	Diálogo	5 min
---------------	---	---------	-------

ESCALA VALORATIVA

“Divirtiéndonos Jugando a al avioncito”

COMPETENCIAS		ÁREA DE PSICMOTRIZ			ÁREA DE PERSONAL SOCIAL			CALIFICACION FINAL
		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.			Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.			
DESEMPEÑO		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.			Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos			
		A	B	C	A	B	C	
NOMBRES								
1	Alvarado Otárola Abner Matthew							
2	Aponte Alfaro Joaquin David							
3	Caballero Hidalgo Vania							
4	Castro Trujillo Maysa Valeria							
5	Cespedes Martínez Bruno							
6	Chávez Ruíz Maximiliano							
7	Domínguez Cañola Thiago Obed							
8	Hoyos Reyes Mía Solange							
9	López Moreno José Dariel							
10	Ludeña Arroyo Luna							
11	Malca Ochoa Pablo Leonardo							
12	Martínez Perales Hesán Abel							
13	Miranda Leon Dariana María							
14	Moreno Quispe Roly Ayrthon							
15	Moreno Cerda Benjamín							
16	Sare Huiza Gerard							
17	Sanchez horna Esteban							
18	Santiago campos aldo Ethan							



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°03

II. Datos Informativos:

1. Título: Jugando Kiwi
2. Fecha: /10/19
3. Docente: Lic. Deysi Aznaran Altamirano
4. Grado: 3 años "B"
5. Sección: Los creativos

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recurso o material se usará en esta actividad de aprendizaje?
♥ Prever los materiales	♥ Pelota ♥ 10 Latas

6. Propósito del Aprendizaje

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.	Hace movimientos de coordinación al realizar el juego.	Escala Valorativa
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa con todas las personas. Construye normas, asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos.	Muestra empatía con sus compañeros y hace uso de su cuerpo para jugar.	

7. Momentos de la actividad de aprendizaje

Momentos	Estrategias	Materiales	Tiempo
<p>Inicio</p>	<p>Motivación, interés e incentivo</p> <p>Se pide a los niños que formen asamblea donde seguidamente se entona la canción” Un señor con sombrero”</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Luego de ello se les pregunta los niños ¿Quieren jugar? ¿Qué quieren jugar? ¿Qué juegos les gusta? ¿Qué normas tendremos que seguir?</p> <p>Se recuerda a los niños y niñas las normas de convivencia.</p> <p>Propósito: El día de hoy jugaremos kiwi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Radio • Pandereta 	<p>10 min</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>1ra Fase: De planteamiento, comprensión y análisis de los problemas esenciales y sus sub problemas (orientación del sistema de habilidades matemáticas)</p> <p>Se les explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</p> <p>7. El primer grupo, lanza la pelota al centro del cuadrado donde se han colocado las latas formando una torre, que se deben derrumbar.</p> <p>8. Después de tirar el primer grupo, se tiene que ir corriendo, ya que, los del segundo grupo pueden matarlos con la pelota, el jugador que es dado queda eliminado.</p> <p>9. El primer grupo tiene que colocar las latas en el cuadrado para que así ganen y sigan acumulando puntos. Volverán a empezar y si pierde el primer grupo, entra a tirar las latas los del segundo.</p> <p>2da Fase: De elaboración, ejercitación y sistematización de las habilidades matemáticas básicas y elementales (ejecución del sistema de habilidades)</p> <p>Se le entrega al niño una hoja de aplicación, en el cual tendrán que rasgar y pegar en la imagen.</p> <p>3ra Fase: Es la aplicación del sistema de conocimientos y habilidades a la resolución de problemas variados (perfeccionamiento de la ejecución del sistema de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pelota • Latas 	<p>30 min</p>

	Los niños y niñas al término de la actividad socializan que hemos realizado afuera y qué jugaron. La maestra felicita a los niños y niñas por el trabajo realizado		
Cierre	Se le pregunta al niño lo siguiente: ¿Qué juego aprendieron? ¿De qué trato el juego? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Todos participaron? ¿Les gusto la actividad?	Diálogo	5min

ESCALA VALORATIVA

“Jugando kiwi”

COMPETENCIAS		ÁREA DE PSICMOTRIZ			ÁREA DE PERSONAL SOCIAL			CALIFICACION FINAL
		DESEMPEÑO			CALIFICACION FINAL			
NOMBRES		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.			Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.			
		Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.			Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos			
		A	B	C	A	B	C	
1	Alvarado Otárola Abner Matthew							
2	Aponte Alfaro Joaquin David							
3	Caballero Hidalgo Vania							
4	Castro Trujillo Maysa Valeria							
5	Cespedes Martínez Bruno							
6	Chávez Ruiz Maximiliano							
7	Domínguez Cañola Thiago Obed							
8	Hoyos Reyes Mía Solange							
9	López Moreno José Dariel							
10	Ludeña Arroyo Luna							
11	Malca Ochoa Pablo Leonardo							
12	Martínez Perales Hesán Abel							
13	Miranda Leon Dariana María							
14	Moreno Quispe Roly Ayrthon							
15	Moreno Cerda Benjamín							
16	Sare Huiza Gerard							
17	Sanchez horna Esteban							
18	Santiago campos aldo Ethan							



DE APRENDIZAJE N°04

III. Datos Informativos:

1. Título: Jugando a la ronda con el lobo
2. Fecha: /10/19
3. Docente: Lic. Deysi Aznaran Altamirano
4. Grado: 3 años “B”
5. Sección: Los creativos

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recurso o material se usará en esta actividad de aprendizaje?
♥ Prever los materiales	♥ Máscara de lobo ♥ Patio ♥ Radio

6. Propósito del Aprendizaje

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente 	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.	Hace movimientos musculares al momento de correr en el patio, utilizando sus piernas y brazos.	Escala Valorativa
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, asume acuerdos y leyes. 	Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos.	Interactúa con sus compañeros y hace uso de su cuerpo para desplazarse en el juego.	

7. Momentos de la actividad de aprendizaje

Momentos	Estrategias	Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Motivación, interés e incentivo</p> <p>Se pide a los niños que formen asamblea donde seguidamente se entona la canción “Mueve tu cuerpo”</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Luego de ello se les pregunta los niños ¿Quieren jugar? ¿Qué quieren jugar? ¿Qué juegos les gusta? ¿Cuándo jugamos como 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 jugaremos a la ronda con el lobo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Radio 	10 min
Desarrollo	<p>1ra Fase: De planteamiento, comprensión y análisis de los problemas esenciales y sus sub problemas (orientación del sistema de habilidades matemáticas)</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. Todos los jugadores se toman de la mano 2. hacen un círculo y empiezan a cantar juguemos en el bosque 3. Los participantes hacen preguntas al "lobo" que está en el centro. el lobo va contestando hasta que está totalmente listo y poder atrapar al niño. 4. El niño que logra atrapar es quien será el lobo en el siguiente turno <p>2da Fase: De elaboración, ejercitación y sistematización de las habilidades matemáticas básicas y elementales (ejecución del sistema de habilidades)</p> <p>Se le da una hoja de aplicación a los niños, donde tienen que pintar la imagen de un lobo.</p> <p>3ra Fase: Es la aplicación del sistema de conocimientos y habilidades a la resolución de problemas variados (perfeccionamiento de la ejecución del sistema de habilidades)</p> <p>Los niños y niñas al término de la actividad socializan que hemos realizado afuera y qué jugaron. La maestra felicita a los niños y niñas por el trabajo realizado</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mascara 	30 min
Cierre	<p>Se le pregunta al niño lo siguiente:</p> <p>¿Qué juego aprendieron? ¿De qué trato el juego? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Todos participaron? ¿Les gusto la actividad?</p>	Diálogo	5min

ESCALA VALORATIVA

“Jugando a la ronda con el lobo”

		COMPETENCIAS			ÁREA DE PSICMOTRIZ			ÁREA DE PERSONAL SOCIAL			CALIFICACION FINAL
		DESEMPEÑO			Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.			Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.			
NOMBRES					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.			Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos.			
		A	B	C	A	B	C				
1	Alvarado Otárola Abner Matthew										
2	Aponte Alfaro Joaquín David										
3	Caballero Hidalgo Vania										
4	Castro Trujillo Maysa Valeria										
5	Céspedes Martínez Bruno										
6	Chávez Ruiz Maximiliano										
7	Domínguez Cañola Thiago Obed										
8	Hoyos Reyes Mía Solange										
9	López Moreno José Dariel										
10	Ludeña Arroyo Luna										
11	Malca Ochoa Pablo Leonardo										
12	Martínez Perales Hesán Abel										
13	Miranda Leon Dariana María										
14	Moreno Quispe Roly Ayrthon										
15	Moreno Cerda Benjamín										
16	Sare Huiza Gerard										
17	Sanchez horna Esteban										
18	Santiago campos aldo Ethan										

Leyenda: A = Lo hizo con facilidad B= Lo hizo con ayuda C= No lo hizo





ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°05

I. Datos Informativos:

1. Título: Las carreritas de cucharas
2. Fecha:
3. Docente: Lic. Deysi Aznaran Altamirano
4. Grado: 3 años "B"
5. Sección: Los Creativos
6. Estudiante: Alba Leon Shirlei Beatriz

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recurso o material se usará en esta actividad de aprendizaje?
♥ Prever los materiales	♥ Huevos de plástico ♥ Cucharas ♥ Pandereta

7. Propósito del Aprendizaje

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
PSICOMOTRIZ	• Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	• Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.	Se desplaza de un lugar a otro haciendo uso de mano y pies al realizar el juego.	Escala Valorativa
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 para verbales de forma estratégica. 	• Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus 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	• Se expresa con movimientos corporales a través del juego.	

Cierre	Se le pregunta al niño lo siguiente: ¿Qué juego aprendieron? ¿De qué trato el juego? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Todos participaron? ¿Les gusto la actividad?	Diálogo	5 min
---------------	--	---------	-------

ESCALA VALORATIVA

“Las carreritas de cucharas”

COMPETENCIAS DESEMPEÑO NOMBRES		ÁREA DE PSICMOTRIZ			ÁREA DE COMUNICACIÓN			CALIFICACION FINAL
		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.			Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus 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.			
		Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.			Se expresa con movimientos corporales a través del juego.			
		A	B	C	A	B	C	
1	Alvarado Otárola Abner Matthew							
2	Aponte Alfaro Joaquín David							
3	Caballero Hidalgo Vania							
4	Castro Trujillo Maysa Valeria							
5	Cspedes Martínez Bruno							
6	Chávez Ruiz Maximiliano							
7	Domínguez Cañola Thiago Obed							
8	Hoyos Reyes Mía Solange							
9	López Moreno José Dariel							
10	Ludeña Arroyo Luna							
11	Malca Ochoa Pablo Leonardo							
12	Martínez Perales Hesán Abel							
13	Miranda Leon Dariana María							
14	Moreno Quispe Roly Ayrthon							
15	Moreno Cerda Benjamín							
16	Sare Huiza Gerard							
18	Santiago campos aldo Ethan							



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°06

II. Datos Informativos:

1. Título: Divirtiéndonos Jugando los 7 pecados
2. Fecha:
3. Docente: Lic. Deysi Azanaran Altamirano
4. Grado: 3 años
5. Sección: Los creativos
6. Estudiante: Shirlei Alba Leon

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recurso o material se usará en esta actividad de aprendizaje?
♥ Prever los materiales	♥ Pelota ♥ pandereta ♥ Patio

7. Propósito del Aprendizaje

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.	Se desplaza de un lugar a otro haciendo uso de sus manos y pies en diferentes situaciones de juego.	Escala Valorativa
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, asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos.	Muestra empatía con sus compañeros y hace uso de su cuerpo para jugar.	

8. Momentos de la actividad de aprendizaje

Momentos	Estrategias	Materiales	Tiempo
<p>Inicio</p>	<p>Motivación, interés e incentivo</p> <p>Se pide a los niños que formen asamblea donde seguidamente se entona la canción “La batalla del movimiento”.</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Se pregunta los niños ¿Quieren jugar? ¿Qué quieren jugar? ¿Qué juegos les gusta? ¿Cuándo jugamos como nos debemos comportar? ¿Qué normas tendremos que seguir?</p> <p>Se recuerda a los niños y niñas las normas de convivencia.</p> <p>Propósito: El día de hoy nos divertiremos jugando los 7 pecados</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Radio • Pandereta 	<p>10 min</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>1ra Fase: De planteamiento, comprensión y análisis de los problemas esenciales y sus sub problemas (orientación del sistema de habilidades matemáticas)</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". Todos se detendrán de inmediato. 4. 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>2da Fase: De elaboración, ejercitación y sistematización de las habilidades matemáticas básicas y elementales (ejecución del sistema de habilidades)</p> <p>Se reparte a los niños una de aplicación donde tienen que repasar las líneas de puntos y colorear la imagen. Para ello se les entrega crayolas para que pinten.</p> <p>3ra Fase: Es la aplicación del sistema de conocimientos y habilidades a la resolución de problemas variados (perfeccionamiento de la ejecución del sistema de habilidades)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pelota 	<p>30 min</p>

	Los niños y niñas al término de la actividad socializan que hemos realizado afuera y qué jugaron. La maestra felicita a los niños y niñas por el trabajo realizado		
Cierre	Se le pregunta al niño lo siguiente: ¿Qué juego aprendieron? ¿De qué trato el juego? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Todos participaron? ¿Les gusto la actividad?	Diálogo	5 min

ESCALA VALORATIVA

“Divirtiéndonos jugando los 7 pecados”

COMPETENCIAS		ÁREA DE PSICMOTRIZ			ÁREA DE PERSONAL SOCIAL			CALIFICACION FINAL
		DESEMPEÑO			SOCIAL			
NOMBRES		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.			Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.			
		Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.			Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos.			
		A	B	C	A	B	C	
1	Alvarado Otárola Abner Matthew							
2	Aponte Alfaro Joaquín David							
3	Caballero Hidalgo Vania							
4	Castro Trujillo Maysa Valeria							
5	Cespedes Martínez Bruno							
6	Chávez Ruiz Maximiliano							
7	Domínguez Cañola Thiago Obed							
8	Hoyos Reyes Mía Solange							
9	López Moreno José Dariel							
10	Ludeña Arroyo Luna							
11	Malca Ochoa Pablo Leonardo							
12	Martínez Perales Hesán Abel							
13	Miranda Leon Dariana María							
14	Moreno Quispe Roly Ayrthon							
15	Moreno Cerda Benjamín							
16	Sare Huiza Gerard							
17	Sanchez horna Esteban							
18	Santiago campos aldo Ethan							



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°07

III. Datos Informativos:

1. Título: Jugamos a las escondidas
2. Fecha:
3. Docente: Lic. Deysi Aznaran Altamirano
4. Grado: 3 años "B"
5. Sección: Los Creativos
6. Estudiante: Shirlei Beatriz Alba Leon

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recurso o material se usará en esta actividad de aprendizaje?
♥ Prever los materiales	♥ Pandereta ♥ Temperas ♥ Sorbete

7. Propósito del Aprendizaje

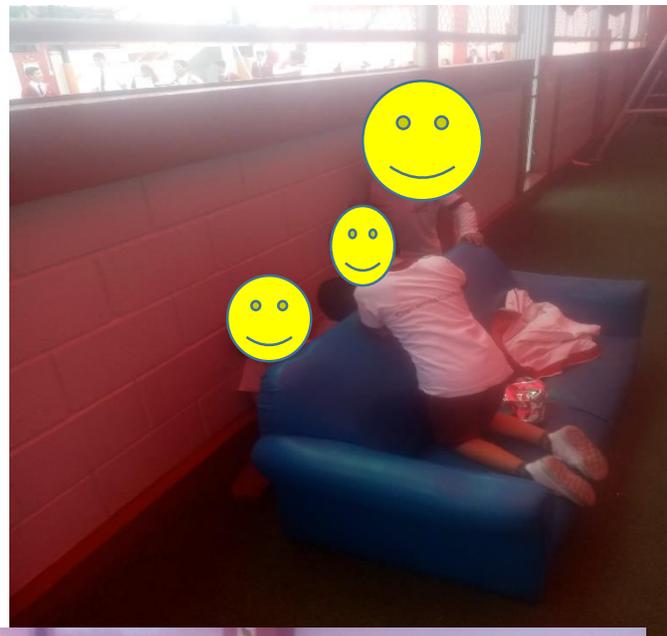
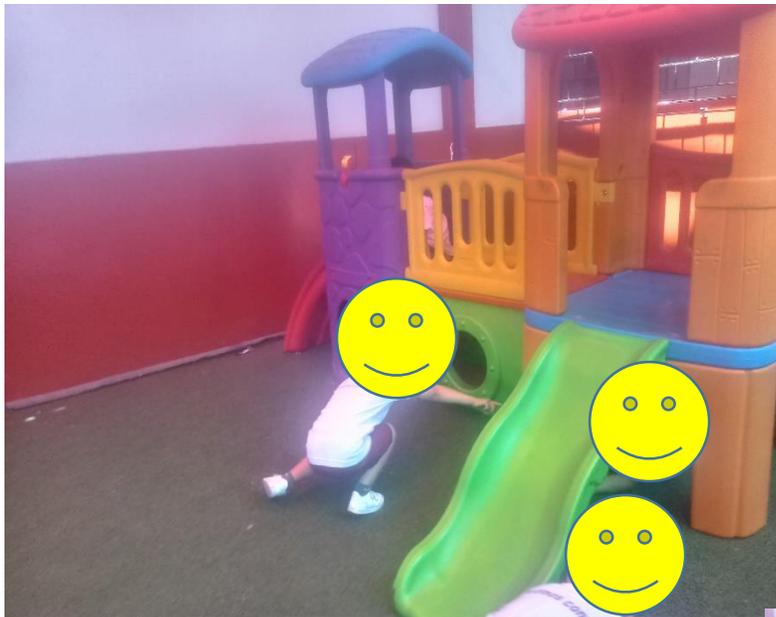
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.	Se desplaza de un lugar a otro haciendo uso de sus manos y pies al realizar el juego.	Escala Valorativa
COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • 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 para verbales 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 sus 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa con movimientos corporales a través del juego. 	

8. Momentos de la actividad de aprendizaje

Momentos	Estrategias	Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Motivación, interés e incentivo</p> <p>Se pide a los niños que formen asamblea donde seguidamente se entona la música “Cabeza, hombros, rodillas y pies”.</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Se pregunta a los niños ¿Quieren jugar? ¿Qué quieren jugar? ¿Qué juegos les gusta? ¿Cuándo jugamos como nos debemos comportar? ¿Qué normas tendremos que seguir?</p> <p>Se recuerda a los niños y niñas las normas de convivencia.</p> <p>Propósito: El día de hoy jugaremos a las escondidas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pandereta 	10 min
Desarrollo	<p>1ra Fase: De planteamiento, comprensión y análisis de los problemas esenciales y sus sub problemas (orientación del sistema de habilidades matemáticas)</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. El jugador debe contar a cierto número (que es impuesta por los demás integrantes del juego) y una vez que termina de contar, comienza su búsqueda. 2. El jugador que busca, al contar no debe ver si intenta ver algo se la quedara dos veces. 3. El juego llega a su fin cuando todas las personas son capturadas el juego comienza de nuevo y el que la queda nuevamente tiene que contar (normalmente) hasta 10 o hasta el número que establezcan los demás jugadores. <p>2da Fase: De elaboración, ejercitación y sistematización de las habilidades matemáticas básicas y elementales (ejecución del sistema de habilidades)</p> <p>Se reparte a los niños una hoja en blanco, donde tienen que trabajar la técnica soplado. Para ello se les entrega tempera y sorbete.</p> <p>3ra Fase: Es la aplicación del sistema de conocimientos y habilidades a la resolución de problemas variados (perfeccionamiento de la ejecución del sistema de habilidades)</p> <p>Los niños y niñas al término de la actividad socializan que hemos realizado afuera y qué jugaron. La maestra felicita a los niños y niñas por el trabajo realizado</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sorbete • Tempera 	30 min
Cierre	<p>Se le pregunta al niño lo siguiente:</p> <p>¿Qué juego aprendieron? ¿De qué trato el juego? ¿Qué materiales utilizamos?</p> <p>¿Todos participaron? ¿Les gusto la actividad?</p>	Diálogo	5 min

ESCALA VALORATIVA**“Jugamos a las escondidas”**

		COMPETENCIAS			DESEMPEÑO			CALIFICACION FINAL
		ÁREA DE PSICMOTRIZ			ÁREA DE COMUNICACIÓN			
NOMBRES		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.			Se comunica oralmente en su lengua materna			
		Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.			Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus 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.			
		A	B	C	A	B	C	
1	Alvarado Otárola Abner Matthew							
2	Aponte Alfaro Joaquín David							
3	Caballero Hidalgo Vania							
4	Castro Trujillo Maysa Valeria							
5	Cespedes Martínez Bruno							
6	Chávez Ruiz Maximiliano							
7	Domínguez Cañola Thiago Obed							
8	Hoyos Reyes Mía Solange							
9	López Moreno José Dariel							
10	Ludeña Arroyo Luna							
11	Malca Ochoa Pablo Leonardo							
12	Martínez Perales Hesán Abel							
13	Miranda Leon Dariana María							
14	Moreno Quispe Roly Ayrthon							
15	Moreno Cerda Benjamín							
16	Sare Huiza Gerard							
17	Sanchez horna Esteban							
18	Santiago campos aldo Ethan							



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°08

II. Datos Informativos:

1. Título: Batalla de fuerzas
2. Fecha:
3. Docente: Lic. Deysi Azanaran Altamirano
4. Grado: 3 años "B"
5. Sección: Los creativos
6. Estudiante: Shirlei Alba Leon

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recurso o material se usará en esta actividad de aprendizaje?
♥ Prever los materiales	♥ cuerda ♥ pandereta ♥ cinta masking

7. Propósito del Aprendizaje

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.	Realizan movimientos de fuerza, utilizando sus manos y pies para poder jalar la cuerda.	Escala Valorativa
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, asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos.	Muestra empatía con sus compañeros y hace uso de su cuerpo para jugar.	

9. actividad de aprendizaje

Momentos	Estrategias	Materiales	Tiempo
<p style="text-align: center;">Inicio</p>	<p>Motivación, interés e incentivo</p> <p>Se pide a los niños que formen asamblea donde seguidamente se entona la canción “si tú tienes muchas ganas”.</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Se pregunta los niños ¿Quieren jugar? ¿Qué quieren jugar? ¿Qué juegos les gusta? ¿Cuándo jugamos como nos debemos comportar? ¿Qué normas tendremos que seguir?</p> <p>Se recuerda a los niños y niñas las normas de convivencia.</p> <p>Propósito: El día de hoy jugaremos a la batalla de fuerzas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pandereta 	<p style="text-align: center;">10 min</p>
<p style="text-align: center;">Desarrollo</p>	<p>1ra Fase: De planteamiento, comprensión y análisis de los problemas esenciales y sus sub problemas (orientación del sistema de habilidades matemáticas)</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 equipo se colocará a uno u otro lado de la línea, formando una fila. 2. Los jugadores de ambos equipos cogen con las manos una cuerda resistente, que debe llegar a los extremos de las filar para que todos los jugadores puedan tirar de ella. 3. A la señal, los quipos deben tirar de la cuerda con la máxima fuerza posible, hasta conseguir arrastrar a todos los miembros del equipo contrario al propio campo 4. Aquel equipo que logre arrastrar a sus contrincantes para que crucen la línea en su campo, ganará. <p>2da Fase: De elaboración, ejercitación y sistematización de las habilidades matemáticas básicas y elementales (ejecución del sistema de habilidades)</p> <p>Se reparte a los niños una hoja de aplicación, donde tienen que trabajar la técnica de embolillado y pegar en el contorno de la imagen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuerda • cinta masking • papel crepe • goma 	<p style="text-align: center;">30 min</p>

	<p>3ra Fase: Es la aplicación del sistema de conocimientos y habilidades a la resolución de problemas variados (perfeccionamiento de la ejecución del sistema de habilidades)</p> <p>Los niños y niñas al término de la actividad socializan que hemos realizado afuera y qué jugaron. La maestra felicita a los niños y niñas por el trabajo realizado</p>		
--	--	--	--

ESCALA VALORATIVA

“Batalla de Fuerzas”

COMPETENCIAS		ÁREA DE PSICMOTRIZ			ÁREA DE PERSONAL SOCIAL			CALIFICACION FINAL
		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.			Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.			
DESEMPEÑO		Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.			Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos.			
		NOMBRES		A	B	C	A	B
1	Alvarado Otárola Abner Matthew							
2	Aponte Alfaro Joaquín David							
3	Caballero Hidalgo Vania							
4	Castro Trujillo Maysa Valeria							
5	Cespedes Martínez Bruno							
6	Chávez Ruiz Maximiliano							
7	Domínguez Cañola Thiago Obed							
8	Hoyos Reyes Mía Solange							
9	López Moreno José Dariel							
10	Ludeña Arroyo Luna							
11	Malca Ochoa Pablo Leonardo							
12	Martínez Perales Hesán Abel							
13	Miranda Leon Dariana María							
14	Moreno Quispe Roly Ayrthon							
15	Moreno Cerda Benjamín							
16	Sare Huiza Gerard							
17	Sanchez horna Esteban							
18	Santiago campos aldo Ethan							



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°09

III. Datos Informativos:

8. Título: Jugamos a la gallinita ciega
9. Fecha:
10. Docente: Lic. Deysi Azanaran Altamirano
11. Grado: 3 años "B"
12. Sección: Los creativos
13. Estudiante: Shirlei Alba Leon

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recurso o material se usará en esta actividad de aprendizaje?
♥ Prever los materiales	♥ pañuelo ♥ radio

14. Propósito del Aprendizaje

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.	Realizan movimientos de fuerza, utilizando sus manos y pies para poder jalar la cuerda.	Escala Valorativa
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, asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos.	Muestra empatía con sus compañeros y hace uso de su cuerpo para jugar.	

10. Momentos de la actividad de aprendizaje

Momentos	Estrategias	Materiales	Tiempo
<p>Inicio</p>	<p>Motivación, interés e incentivo</p> <p>Se pide a los niños que formen asamblea donde seguidamente se entona la canción “La tiritita”.</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Se pregunta a los niños ¿Quieren jugar? ¿Qué quieren jugar? ¿Qué juegos les gusta? ¿Cuándo jugamos como nos debemos comportar? ¿Qué normas tendremos que seguir?</p> <p>Se recuerda a los niños y niñas las normas de convivencia.</p> <p>Propósito: El día de hoy jugaremos a la gallinita ciega</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Radio 	<p>10 min</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>1ra Fase: De planteamiento, comprensión y análisis de los problemas esenciales y sus sub problemas (orientación del sistema de habilidades matemáticas)</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 elige 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. 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. 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>2da Fase: De elaboración, ejercitación y sistematización de las habilidades matemáticas básicas y elementales (ejecución del sistema de habilidades)</p> <p>Se reparte a los niños una hoja de aplicación, donde tienen que trabajar la técnica de rasgado y pegar fuera de la imagen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • pañuelo 	<p>30 min</p>

	<p>3ra Fase: Es la aplicación del sistema de conocimientos y habilidades a la resolución de problemas variados (perfeccionamiento de la ejecución del sistema de habilidades)</p> <p>Los niños y niñas al término de la actividad socializan que hemos realizado afuera y qué jugaron. La maestra felicita a los niños y niñas por el trabajo realizado</p>	<ul style="list-style-type: none"> • papel lustre • goma 	
--	--	--	--

ESCALA VALORATIVA

“Jugamos a la gallinita ciega”

COMPETENCIAS		ÁREA DE PSICMOTRIZ			ÁREA DE PERSONAL SOCIAL			CALIFICACION FINAL
		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.			Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.			
DESEMPEÑO		Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.			Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos.			
		NOMBRES		A	B	C	A	B
1	Alvarado Otárola Abner Matthew							
2	Aponte Alfaro Joaquín David							
3	Caballero Hidalgo Vania							
4	Castro Trujillo Maysa Valeria							
5	Céspedes Martínez Bruno							
6	Chávez Ruiz Maximiliano							
7	Domínguez Cañola Thiago Obed							
8	Hoyos Reyes Mía Solange							
9	López Moreno José Dariel							
10	Ludeña Arroyo Luna							
11	Malca Ochoa Pablo Leonardo							
12	Martínez Perales Hesán Abel							
13	Miranda Leon Dariana María							
14	Moreno Quispe Roly Ayrthon							
15	Moreno Cerda Benjamín							
16	Sare Huiza Gerard							
17	Sanchez horna Esteban							
18	Santiago campos aldo Ethan							

Leyenda: A = Lo hizo con facilidad B= Lo hizo con ayuda C= No lo hizo



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°10

IV. Datos Informativos:

1. Título: Juego del pañuelo
2. Fecha: /10/19
3. Docente: Lic. Deysi Aznaran Altamirano
4. Grado: 3 años “B”
5. Sección: Los creativos

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recurso o material se usará en esta actividad de aprendizaje?
♥ Prever los materiales	♥ Pañuelo ♥ Pandereta

6. Propósito del Aprendizaje

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente 	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.	Hace movimientos musculares como correr y saltar, utilizando sus manos y piernas para llegar alcanzar el pañuelo.	Escala Valorativa
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, asume acuerdos y leyes. 	Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos.	Interactúa con sus compañeros y hace uso de su cuerpo para desplazarse en el juego.	



APLICACIÓN DE LA PRUEBA TEST TEPSI

