



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

**EL JUEGO TRADICIONAL COMO ESTRATEGIA PARA
DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS
NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 1542 “CAPULLITOS DE
AMOR”.- CHIMBOTE, 2019**

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

AUTOR

**MONCADA CAMPOS, KAREN PATRICIA
ORCID: 0000-0001-9989-2130**

ASESOR

**TAMAYO LY, CARLA CRISTINA
ORCID: 0000-0002-4564-4681**

CHIMBOTE – PERÚ

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Moncada Campos, Karen Patricia ORCID:
0000-0001-9989-2130

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

ASESOR

Tamayo Ly, Carla Cristina
ORCID: 0000-0002-4564-4681

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 Y ASESOR

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

Presidente

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

Miembro

Jiménez López, Lita Ysabel

Miembro

Tamayo Ly, Carla Cristina

Asesor

DEDICATORIA

A **Dios**, por bendecirme y darme la oportunidad de culminar mis estudios que tanto anhelaba en la vida. Por la salud, sabiduría y fortaleza que cada día me dio y nunca me desvaneció por seguir adelante, y aún ante tantos obstáculos que se me presentó en el largo camino. Y me enseñó al final de todo que lo que hoy, es un sacrificio, mañana termina siendo el mayor logro de mi vida.

A mis **padres**, por darme la oportunidad, de creer en mí y seguir apoyándome en mis estudios, de manera incondicional en todo momento durante estos años que pasé, para que mi sueño que tanto anhelaba desde que inicie mi carrera, hoy, sea un sueño hecho realidad. Gracias, mis amados padres, porque siempre estaré agradecida con ustedes por a verme dejado mi mejor herencia, que fueron mis estudios.

A mis **hermanas**, siendo un ejemplo para ellas, que cuando se anhela tener algo en la vida, siempre todo es recompensado con mucho esfuerzo y sacrificio, y apoyándonos siempre como nuestros padres nos inculcaron desde niñas.

Karen Moncada Campos

AGRADECIMIENTO

A todas las instituciones educativas que me permitieron a realizar mis prácticas durante mi carrera profesional, en especial a la Institución Educativa N°1542 “Capullitos de Amor” por su grata acogida al igual que su plana docente, con las enseñanzas que fueron formándome desde el inicio de mi profesión. Gracias.

A mi asesora, Carla Tamayo Ly, por su constante trabajo, de orientación que en todo este proceso, nos apoyó, corrigió y felicitó cuando fue necesario. Gracias por su asesoramiento que siempre nos brindó, para que finalmente todo salga de manera satisfactoria con nuestra tesis.

Karen Moncada Campos

RESUMEN

La presente investigación se realizó luego de ver las dificultades en los niveles de psicomotricidad que presentan los estudiantes proponiendo estrategias para poder mejorar los niveles. Donde se obtuvo como objetivo general, determinar si los juegos tradicionales desarrollan la psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 1542 Capullitos de Amor, del distrito de Chimbote en el año 2019. La metodología fue de tipo investigación cuantitativa, nivel explicativo y con un diseño pre experimental. Con una muestra de 21 niños de 3 años. La técnica fue la observación, y el instrumento fue el Test Tepsi. La prueba de hipótesis utilizada fue el coeficiente: prueba de Wilcoxon, y se realizó en el programa Microsoft Excel 2016. Donde los resultados indicaron que antes de aplicar el programa el 71% de los niños y niñas se ubicaban en un nivel de riesgo; mientras que después de la aplicación del programa, el 57% de los niños y niñas alcanzaron un nivel normal de psicomotricidad, demostrando a través de la prueba estadística de Wilcoxon, que los juegos tradicionales sí mejora los niveles de la psicomotricidad en los niños de tres años de la I.E N°1542 Capullitos de Amor” debido que la prueba de hipótesis demostró un valor de significancia equivalente de ,003 siendo $P < 0,05$.

Palabras clave: Psicomotricidad, Juegos tradicionales, Test Tepsi, Desarrollo.

ABSTRACT

The present investigation was carried out after seeing the difficulties in the levels of psychomotor skills that students present, proposing strategies to improve the levels. Where it was obtained as a general objective, to determine if traditional games develop psychomotor skills in three-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution N ° 1542 Capullitos de Amor, of the Chimbote district in 2019. The methodology was of a research type quantitative, explanatory level and with a pre-experimental design. With a sample of 21 3-year-olds. The technique was observation, and the instrument was the Tepsi Test. The hypothesis test used was the coefficient: Wilcoxon test, and it was carried out in the Microsoft Excel 2016 program. Where the results indicated that before applying the program, 71% of the boys and girls were at a risk level; while after the application of the program, 57% of the boys and girls reached a normal level of psychomotor skills, demonstrating through the Wilcoxon statistical test, that traditional games do improve the levels of psychomotor skills in children of three years of EI N ° 1542 Little Buds of Love ”because the hypothesis test showed an equivalent significance value of .003 with $P < 0.05$.

Key words: Psychomotricity, Traditional games, Tepsi Test, Development.

CONTENIDO

EQUIPO DE TRABAJO	ii
HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESOR.....	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
CONTENIDO	viii

ÍNDICE DE TABLAS
xii ÍNDICE DE FIGURAS

xiii

I. INTRODUCCIÓN

..... 1

II. Revisión de literatura

..... 9

2.1 Antecedentes 9

2.2 BASES TEÓRICAS 15

2.2.1 Juego 15

2.2.1.1 Características del juego 16

2.2.1.3 Capacidades que se aprende mediante el juego
17

2.2.1.4 Objetivos del juego
18

2.2.1.5 El juego y la escuela
19

2.2.1.6 El juego como habilidad pedagógica
.....19

2.2.1.7 Funciones del Juego
.....20

2.2.1.8	Clasificación Del Juego	21
2.2.1.9	Teorías que fundamentan el estudio del juego	22
2.2.1.10	Los Juegos tradicionales	26
2.2.1.11	Principios que fundamentan los juegos tradicionales	28
2.2.1.12	Los juegos históricos en el crecimiento de la psicomotricidad	30
2.2.1.13	Didáctica de los juegos tradicionales	30
2.2.1.14	Características de los juegos tradicionales	31
2.2.1.15	Funciones que cumplen los juegos tradicionales.....	31
2.2.1.16	Evolución del juego en el desarrollo infantil	32

2.2.1.17	Tipos de los juegos tradicionales en la comunidad	32
2.2.1.18	Procedimientos de los juegos tradicionales	35
2.2.1.19	Elementos para el desarrollo de los juegos tradicionales	36
2.2.1.20	Importancia de los juegos tradicionales en los niños y niñas de 3 años. ... 36	36
2.2.1.21	Ventajas de los juegos tradicionales	38
2.2.1.22	Rol de las educadoras para fomentar el juego tradicional	39
2.2.1.23	El juego tradicional facilita el desarrollo.....	40
2.2.1.24	Beneficios del empleo de los juegos tradicionales en las instituciones educativas y en la edad infantil.	40
2.2.2	Psicomotricidad	41
2.2.2.1	Tipos	46

2.2.2.2	Teorías	47
2.2.2.3	Desarrollo psicomotor	50
2.2.2.4	Evolución del período psicomotor	50
2.2.2.5	Áreas de evaluación del proceso psicomotor	55
2.2.2.6	Ámbitos que incluyen la psicomotricidad:	58
2.2.2.7	Elementos en la psicomotricidad	60
2.2.2.8	Exposiciones innovadoras para el proceso de la psicomotricidad en la Educación Básica Regular.	63
III.	HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN	66

IV. METODOLOGÍA	
67	
4.1 Diseño de la investigación	
68	
4.2. Población y muestra	
68	
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	
72	
4.5 Plan de análisis.....	
77	
4.6 Matriz de consistencia	
78	
4.7 Principios éticos	
79	
V. RESULTADOS	
80	

5.1 Resultados	
80	
5.1.2 Aplicar los juegos tradicionales para mejorar el nivel de psicomotricidad en los infantes de tres años.	
81	
5.1.3. Nivel de psicomotricidad de los infantes de tres años	
.....91	
5.1.4 Contrastación de hipótesis	
.....92	
5.2 Análisis de resultados	
94	
5.2.1 Identificar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años ...	
94	
5.2.2 Aplicar los juegos tradicionales para mejorar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas	
97	
5.2.3 Identificar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años ..	
100	
5.2.4 Determinar si los juegos tradicionales desarrollan la psicomotricidad	

en los niños y niñas de tres años	
101 VI. CONCLUSIONES	
.....	103
VII. RECOMENDACIONES	
105	
VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
106	
ANEXOS	
113	
Anexo 1: Oficio de permiso	
114	
ANEXO 2: Consentimiento informado	
115	
ANEXO 3. Instrumento de recolección de datos de pre test y post test	
117	
Anexo 4: Sesiones de aprendizajes	
120	

Anexo 5: Evidencias fotográficas
153

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Distribución de la población muestral de los estudiantes de 3 años de educación inicial
69

Tabla 2: Distribución de la muestra de los estudiantes de 3 años de educación inicial
70

Tabla 3: Nivel de psicomotricidad de los infantes de tres años a través del pre test...
80

Tabla 4: Actividad 1. “Me divierto jugando a los 7 pecados”
81

Tabla 5: Actividad 2. “Me divierto jugando a la rayuela”
82

Tabla 6: Actividad 3. Nos divertimos jugando kiwi.....
83

Tabla 7: Actividad 4. “Nos divertimos jugando carreras de cuchara”
84

Tabla 8: Actividad 5. “Nos divertimos jugando a la gallina ciega”
85

Tabla 9: Actividad 6. “Nos divertimos jugando a la soga”
86

Tabla 10: Actividad 7. “Jugamos al lobo ¿Qué estás haciendo?
87

Tabla 11: Actividad 8. “Nos divertimos jugando a las chapaditas”
88

Tabla 12: Actividad 9. “Nos divertimos jugando mata gente”
89

Tabla 13: Actividad 10. “Nos divertimos jugando el rey manda”
90

Tabla 14: Nivel de psicomotricidad de los infantes de tres años a través del pos test. 91

Tabla 15: Prueba de rango de wilcoxon
93

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Nivel de Psicomotricidad de los infantes de tres años a través del pre test. 86

Figura 2. Actividad 1. “Me divierto jugando los 7 pecados” 87

Figura 3. Actividad 2. “Me divierto jugando a la rayuela” 88

Figura 4. Actividad 3. “Nos divertimos jugando Kiwi” 89

Figura 5. Actividad 4.”Nos divertimos jugando carreras de cucharas” 90

Figura 6. Actividad 5. “Nos divertimos jugando a la gallina ciega” 92

Figura 7. Actividad 6. “Nos divertimos jugando a la sogá” 93

Figura 8. Actividad 7. “Jugamos al lobo ¿Qué estás haciendo?” 94

Figura 9. Actividad 8. “Nos divertimos jugando a las chapaditas” 95

Figura 10. Actividad 9. “Nos divertimos jugando mata gente” 96

Figura 11. Actividad 10.Nos divertimos jugando el rey manda..... 97

Figura 12. Nivel de Psicomotricidad de los infantes de tres años a través del post
test..... 98

I. INTRODUCCIÓN

La investigación aborda aspectos muy relevantes debido que hoy en día la vida de los niños ha sido perjudicada a causa de las nuevas tecnologías, dejando de lado lo primordial en ellos como es el juego, siendo un dispositivo esencial para que el infante interactúe con los demás, demostrando sus impresiones, su autoestima, gusto y entusiasmo por la vida.

Por otro lado también hay docentes que no emplean los juegos tradicionales como una estrategia didáctica, en sus actividades diarias sabiendo que los juegos tienen una gran importancia en el desarrollo psicomotor y de aprendizaje en los niños, ayudando a resolver dificultades de relación, psicomotricidad y enseñanza. Sin darse a rescatar lo beneficioso que le serviría al niño para desarrollar su psicomotricidad.

Tal como lo señala Piaget (1968) la psicomotricidad forma parte importante en el crecimiento del niño permitiéndole desarrollar sus destrezas motoras gruesas y finas, además logra en él un adecuado control de sus movimientos. De tal modo todo ello es la base de la educación integral del niño/a comprendiendo en sí su área académica, además de ser un requisito indispensable para él, permitiéndole un fortalecimiento de sus conocimientos matemáticos, el área emocional, el desarrollo de la motricidad fina y gruesa, el área de la escritura y el desarrollo social e intelectual.

Asimismo, los momentos libres del juego resaltan particularmente una gran importancia, ya que en ella se establece una relación motora y cognoscitiva, y es así donde los juegos asumen un beneficio didáctico por la probabilidad de búsqueda del propio contexto y por las correspondencias razonables que ayudan mediante las relaciones con las cosas, con el entorno, con distintas personas y el mismo.

Urdaneta, citado por Zavaleta (2016) Los juegos tradicionales son de sencilla entrada, y de bajo costo siendo utilizados en cualquier momento que se requiera. Por lo tanto se debe tener conciencia que los juegos tradicionales ayudan al niño a provocar su control tónico, postural, esquema corporal, lateralidad, organización en el espacio temporal, coordinación motriz gruesa y fina, siendo elementos de la psicomotricidad.

Por otro lado como lo corrobora Piaget (1956), “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación o reproductiva del niño, funcional o representativa de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (p.2)

Por lo tanto, sería importante realizar los juegos tradicionales en las instituciones educativas como habilidades, para fortalecer la psicomotricidad en los infantes, ayudando a los niños con las dificultades motrices que podrían presentar.

Vygotsky citado por Aldana (2017) señala “que el juego es uno de los actos más sociales y socializadores por excelencia”. De tal manera que el juego es un dispositivo para que el infante interactúe con los demás, demostrando sus

impresiones, su autoestima, gusto y entusiasmo por la vida. Sin embargo muchas docentes la mayor parte no emplean los juegos tradicionales como una estrategia didáctica favoreciendo en el desarrollo psicomotor y de aprendizaje en los niños, demostrándose que es la plataforma para resolver dificultades de relación, psicomotricidad y enseñanza (p.17)

En la vida de los infantes, el juego es la principal actividad, impulsando al niño a explorar el mundo, a conocerlo y dominarlo; por lo tanto, dicha experiencia le permite al niño organizar la información recibida del exterior a través de los sentidos; respondiendo motoramente frente a las demandas ambientales.

Asimismo Garzón (2015), menciona en su investigación, al brindarle al infante el espacio necesario y pudiente un incentivo beneficiara al crecimiento de sus capacidades propias de una enseñanza. El infante se confronta a la sociedad requiriendo una estructura motriz adecuada, necesitando para ello de habilidades e incentivos como el juego ayudando al niño a aumentar sus capacidades y hábitos de la motricidad.

Es por ello que muchas docentes conocen los juegos tradicionales, pero no su importancia y el valor cultural que tienen tampoco. Se debe partir como parte motivadora para poder aplicar actividades que fortalezcan esta dimensión del desarrollo en el niño. Con la ejecución de juegos que permitan lograr desarrollar las dimensiones motoras en el niño. Y concientizar a las maestras, padres de familia que busques estrategias de mejoras para realizar juegos que ayuden al niño a

mejorar su psicomotricidad. Ya que le permitirá al niño también construir su propio esquema corporal, desarrollándose de manera saludable siempre en cuando el ambiente que se le ofrezca sea oportuno, enriquecedor respetando sus potencialidades, ya que las construcciones dependen de sus experiencias vividas, relacionándose con otras personas.

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

Lo que me llevó a elegir este tema sobre los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la psicomotricidad fue porque tuve la iniciativa y la curiosidad de saber sobre que trata el tema y como se podría ayudar a esos niños a mejorar sus niveles de psicomotricidad mediante el juego.

Esta investigación fue de gran importancia, dado que su propósito esencial fue saber de qué manera los juegos tradicionales ayudarían a los infantes de tres años a mejorar la psicomotricidad de la Institución Educativa N°1542 Capullitos de Amor.

Tal como lo corrobora Araujo (2018), instruir el juego accede a entender que el infante necesita de herramientas que le ofrece el docente. En el colegio infantil, el juego personal del niño se convierte en sociedad y comunicación. Por lo

tanto, se puede entender que “el juego no es solo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración, y experimentación con sensaciones, movimientos, y relaciones a través de las cuales se irá conociendo a sí mismo y a formar conceptos sobre su mundo”

Asimismo, la investigación fue elaborado por la existencia de la necesidad de profundizar los conocimientos acerca de la significación que transmiten los juegos tradicionales en incentivar la mejora de la psicomotricidad en la educación inicial ocupando entre el infante un lugar único. Y romper paradigmas e impulsar la estrategia del juego para fomentar la psicomotricidad, en donde el estudiante pueda no solamente escuchar estas estrategias, sino que por medio de estas ellos puedan apropiarse para poder desarrollar la psicomotricidad.

Lo que quiere decir, es que los maestros de educación inicial deberían entender, que los infantes obtienen, y pueden crear prácticas aún más relevantes para alcanzar enseñanzas que impulsen el crecimiento global de cada uno de ellos aceptando un papel de intercesor que se va realizando a través de su colaboración responsable al tiempo necesario de toda la evolución no solo en el trance inicial o de término.

Entendiendo entonces, cómo el papel del maestro interviene en medio de la posición del juego, donde fue indispensable comprender que el juego y la preparación del docente como bien se comentó en el comienzo de la investigación, estaban relacionados, donde se integraban recíprocamente.

Por lo tanto, es benéfico para los estudiantes en la medida en que se le brinda la oportunidad de desarrollar la psicomotricidad, y es lamentable que no se utilicen estrategias en las escuelas como el juego para fortalecer la psicomotricidad en los niños.

Poniendo en conocimiento este impedimento, fue necesario plantearse como enunciado del problema: ¿El juego tradicional mejora la psicomotricidad en los niños y niñas de tres años en la institución educativa inicial N°1542 Capullitos de Amor, del distrito de Chimbote en el año 2019?

Por lo tanto los objetivos propuestos de la investigación fueron: como objetivo general se formuló: Determinar si los juegos tradicionales desarrollan la psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la institución educativa inicial N° 1542 Capullitos de Amor, del distrito de Chimbote en el año 2019. Y como objetivos específicos los siguientes: Identificar el nivel de psicomotricidad a través de un pre test en los niños y niñas de tres años de la institución educativa inicial N° 1542 Capullitos de Amor, del distrito de Chimbote en el año 2019. Asimismo aplicar los juegos tradicionales para mejorar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la institución educativa inicial N° 1542 Capullitos de Amor, del distrito de Chimbote en el año 2019 y por último, y no menos importante identificar el nivel de psicomotricidad a través de un post test en los niños y niñas de tres años de la institución educativa inicial N° 1542 Capullitos de Amor, del distrito de Chimbote en el año 2019.

En lo teórico, esta investigación se realizó con el fin de obtener información en base a las teorías de los distintos autores, e informar el punto de vista de cada uno de ellos, para contrastar las diferentes definiciones. En lo práctico, la investigación se realizó porque hubo una necesidad de aplicar los juegos tradicionales para el área de psicomotriz abarcándose en los niveles de la psicomotricidad para desarrollar las capacidades que son importantes para el desarrollo motor, intelectual, afectivo y social de los estudiantes de tres años del nivel inicial. En lo metodológico la investigación se trabajó con un pre test, un programa de juegos tradicionales, para mejorar el nivel psicomotor de los niños y por último la aplicación de un post test.

El tipo de metodología que se utilizó fue tipo cuantitativa, con un nivel de investigación explicativo. El diseño fue pre experimental, con una evaluación de un pre test y un pos test. Se trabajó con una muestra de 21 estudiantes, del aula veracidad de 3 años de la I.E “N°1542 Capullitos de Amor”. Se utilizó como técnica la observación y su instrumento a evaluar fue el Test Tepsi. Después de ser aplicado en su totalidad se procedió al basado de datos según lo estipulado en el test, para luego proceder a verificar cual fue el nivel de desarrollo psicomotor en los niños y niñas del aula veracidad respectivamente, usando para ello gráficos en barras. Para el análisis de los datos, se utilizó el programa estadístico Microsoft Excel, versión 2016, en el cual se elaboraron tablas y gráficos y la prueba de Wilcoxon para la comprobación de la hipótesis.

Asimismo, para los resultados más relevantes de esta investigación donde se evaluó el nivel de psicomotricidad mediante un pre test el 71% de los niños y niñas se encontraron en un nivel de riesgo. En la aplicación de los juegos tradicionales para mejorar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas se observó la diferencia entre la primera y última actividad aplicada, donde en la primera actividad se observó que el 38% de los niños obtuvieron una calificación de “B”, practicando movimientos de coordinación en diferentes situaciones de juego Y en la última actividad de aprendizaje el 81% de los niños y niñas obtuvieron una calificación de “A”. Y para la prueba del post test se evidenció que el 57% de los niños y niñas se encontraron en un nivel normal de psicomotricidad.

Por último se determinó que, los juegos tradicionales sí mejora los niveles de la psicomotricidad en los estudiantes de 3 años de la institución educativa N°1542 Capullitos de Amor” del distrito de Chimbote, debido a que la prueba de hipótesis con el coeficiente Wilcoxon demostró un valor de significancia de ,003 siendo $P < 0,05$.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1 Antecedentes:

Velasco (2015), en su investigación titulada “Aplicación del programa de juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la I.E. N° 885 de Tapal Medio Ayabaca-Piura, 2015”. Donde su objetivo general fue, determinar si los juegos tradicionales desarrollan la psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de 3 años del pre escolar de la I.E. Mi mundo creativo de Ayacucho ,2015. La metodología utilizada fue pre-experimental, con un diseño pre experimental, conformado por un 20 niños. Se obtuvieron como resultados que en el pre test el 77 % de los infantes se encontraban en un nivel de riesgo, y en el post test el 50% en un nivel normal. Se concluyó que el empleo de juegos históricos dan significativos resultados en el proceso de desarrollo psicomotor en los infantes.

Alfaro (2016), en su investigación titulada “Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para apoyar la psicomotricidad en los infantes de 3 años del nivel inicial”. Donde su objetivo general fue, establecer como estrategia pedagógica, los juegos tradicionales para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado de transición. La metodología que se utilizó fue de tipo cuantitativa, nivel explicativo, con un diseño pre experimental. Facilitando acceder a los datos exactos para la definición y descripción de la situación planteada por la comunidad estudiada de la institución educativa liceo nuestra señora del Carmen. Se obtuvieron como resultados, en su pre test para la validez de este proyecto de investigación, que el 81 % de los niños presentaron un nivel de riesgo. Siendo necesario crear conciencia y establecer acciones donde la comunidad educativa se dé cuenta que los juegos históricos aporta resultados significativos permitiéndoles en los infantes el saber con su cuerpo y con la realidad de su entorno. Se concluyó, que para la validez del proyecto realizado de investigación, fue necesario crear conciencia y establecer acciones donde la comunidad educativa se dé cuenta que los juegos históricos son habilidades educativas para reconfortar el esquema corporal, el cual es proceso muy importante para el desarrollo integral del niño.

Guzmán & Huamaní (2016), en su investigación titulada “Juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de tres 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 cuantitativa, con un

diseño pre experimental. Se obtuvo como resultado en el pre test el 80 % de niños tuvieron dificultades para crear nuevos movimientos, con todo su cuerpo, encontrándose en un nivel de riesgo y en el post test se evidencia que el 60 % han alcanzado estar en un nivel normal. Se concluyó que el uso de los juegos tradicionales mejora significativamente el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de tres años de edad.

Aldana (2017) En su investigación titulado “El juego como habilidad para desarrollar la psicomotricidad en los infantes de 3 años del preescolar de la institución educativa soledad Román de Núñez sede progreso y libertad. Donde su objetivo general fue, Involucrar el juego como una habilidad para desarrollar la psicomotricidad en los infantes de preescolar de la institución educativa soledad Román de Núñez sede progreso y libertad. La metodología que se utilizó fue empleada con el método cuantitativo y pre- experimental. Se obtuvieron como resultados que con relación a la 1ra actividad: La rayuela, se aprecia en el grafico 4 que el 70% en el cual los niños tuvieron un desempeño bajo de B, con relación a la última actividad #10 denominada: mata gente, en el grafico se puede observar que el 90% de los educandos obtuvieron un desempeño superior de A, porque su proceso fue mejorando a raíz de las actividades que se venían realizando. Se Concluyó que en el recorrido de la investigación se obtuvo magníficos productos, obteniendo como comprobaciones las actividades realizadas para desarrollar la psicomotricidad mediante el juego.

Martínez (2017), en su investigación titulada “El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento del esquema corporal en los niños y niñas del nivel transición del centro infantil casita de cuentos”. Donde su objetivo general fue, analizar el juego como habilidad instructiva para el refuerzo corporal en infantes de inicial. La metodología que se utilizó fue realizado bajo el paradigma cuantitativo, el cual resulta pertinente para efectos de la misma, ya que este enfoque permite describir acontecimientos que se presentan en un contexto real, desde este sentido se aplican las técnicas, observación directa y el diario de campo, por medio de los cuales se logró evidenciar ciertos avances y se constata que es la manera pertinente para fortalecer esta habilidad. Se obtuvieron como resultados que en el taller 1 se pudo identificar que el 60% de los niños (as) de 3 años obtuvieron un calificativo de B, mientras que en la última actividad el 90 % de los niños(as) obtuvieron la calificación de A. Se concluyó, que los estudiantes del nivel Transición del Centro Infantil, mejoraron su desarrollo psicomotor. Para finalizar, se logra evidenciar la significancia que tienen los juegos en la evolución motriz del infante, en este caso, respecto al esquema corporal, ya que se vio progreso positivo en los alumnos intervenidos, a pesar del poco tiempo de análisis, los resultados fueron contundentes.

Vallejo (2017), en su investigación titulada “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial en la unidad educativa "Federico González Suárez", cantón alausí provincia de Chimborazo período 2016. Donde su objetivo general fue, demostrar de qué manera los juegos tradicionales ayudara para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas

del nivel inicial. La metodología que se utilizó fue experimental, explicativa – cuantitativa, tipo aplicada, la población estuvo conformada por un total de 30 estudiantes entre niños y niñas. Los datos se obtuvieron mediante la observación directa y la recolección diaria de información a través de fichas. Se obtuvieron como resultados que el gráfico 4, que antes de la aplicación de los juegos de coordinación el 38% de los niños y niñas habían iniciado el desarrollo de la motricidad gruesa, el 62% se encontraban en proceso, mientras que después de la aplicación de las rondas infantiles el 85% de los niños y niñas habían desarrollado la motricidad gruesa mientras que un 15% se encuentran en proceso. Se concluyó, que la aplicación de los juegos tradicionales los niños y niñas lograron desarrollar sus habilidades motrices como la expresión corporal que promueven en el desarrollo integral de los estudiantes. Mediante los juegos de coordinación permitió despertar las capacidades coordinativas que se desarrollan a lo largo del proceso perceptivo-motor, simbolizando los puntos de partida para el aprendizaje de movimientos más elaborados que serán posibles a través de la afinación de la coordinación, ya que esta etapa resulta más propicia para estimular cada una de las capacidades que lo conforman como ser humano.

Huamán (2018), en su investigación titulada “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 03 años de la institución educativa inicial N° 231 de san marcos, huari – 2017”. Donde su objetivo general fue, determinar si los juegos tradicionales desarrollan la psicomotricidad en los niños y niñas de tres años dominio en la institución educativa inicial N° 231 San Marcos, Huari – 2018. La metodología que se utilizó

correspondió siendo cuantitativa, nivel pre experimental; en una muestra de 25 niños y niñas, utilizando la técnica de observación Se obtuvieron como resultados, que el 21% de niños se encuentran en una escala de inicio mientras que el 79% se encuentran de logro. Asimismo comprobándose que la hipótesis de la investigación tuvo un nivel de significancia de 0,04. Se concluyó, que los juegos tradicionales como habilidad didáctica mejora significativamente el desarrollo psicomotriz de los niños de 03 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017.

Arzola (2018), en su investigación titulada "Juegos tradicionales para reconfortar la psicomotricidad gruesa en el pre escolar". Donde su objetivo general fue, determinar la consecuencia del juego tradicionales en la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa 2051 - Carabayllo, 2017. La metodología que se utilizó fue cuantitativa, explicativa y pre experimental. Se obtuvieron como resultados, que en el desarrollo de los juegos motores un 77% de los infantes se encuentran en una escala de iniciación, un 23% está en desarrollo y un 00% en éxito. Por lo tanto, los juegos motores tienen resultados de mejoras en la psicomotricidad gruesa en los infantes. Se concluyó, que al desarrollar los juegos motores ayuda elevadamente un 90% en la psicomotricidad gruesa de los infantes y la aplicación de los juegos motores rebalzó a un 70% en el control del cuerpo de los infantes de cinco años de la institución Carabayllo.

2.2 BASES TEÓRICAS

2.2.1 Juego

Acto del individuo, elaborado según una norma de forma autónoma, asociándose de una conmoción de felicidad, y agrado. Por lo tanto el juego es un ejercicio recreativo considerando normas en perder o ganar, según la competencia en el que se pueda jugar.

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

Piaget (1956), argumenta el “juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación o reproductiva del niño, funcional o representativa de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (p.2)

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

Por lo tanto Minedu (2016), señala que las actividades son importantes en la vida de los niños. Obligando en los primeros años de existencia de la persona, el cerebro es capaz de enlazar ciertos enlaces entre sus neuronas ayudándole a fomentar un deseable aprendizaje e instruirse mejor.

Por ende, el juego es el acto del hobby al llevarse a cabo con diversos sujetos con el único fin de divertirse y ser felices. Ya que hoy en día los juegos son dispensables y empleados como una estrategia de enseñanza en toda Institución Educativa, como preferencia en el nivel de inicial promoviendo al niño a intervenir en sus aprendizajes y a la vez a la recreación.

2.2.1.1 Características del juego

Para Moreno (citado por Silva, 2017) El juego se determina por los siguientes rasgos:

- Encantador, divertido
- No presenta intenciones, o finales

- Sencillo e autónomo
- Favorece de forma activa quien lleva a cabo las actividades
- No implanta relaciones coherentes al no tratarse del juego
- A los infantes les permite desarrollar mejor su
- personalidad y manera de ser (P.14)

2.2.1.2 Dimensiones del juego

Para Moreno (citado por silva, 2017) señala que el entretenimiento es completo aproximándose a otras valoraciones de evolución mencionando:

Dimensión 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.

Dimensión social: Es un elemento importante permitiendo al niño a relacionarse con los demás de manera integral. Permitiendo que el niño conozca y respete normas, desarrolle la comunicación, promueva la cooperación y favorezca los procesos de inserción social.

Dimensión cultural: 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.

Dimensional motora: Mediante el 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. (p.30)

2.2.1.3 Capacidades que se aprende mediante el juego

Para Pugmire-Stoy (citado por Peña, 2015) “el juego es tan necesario para el pleno desarrollo del cuerpo, el intelecto y la personalidad del niño como lo son, la comida, la vivienda, el vestido, el aire fresco, el ejercicio, el descanso y la prevención de enfermedades y accidentes para su existencia efectiva y prolongada como ser humano”

A través de la recreación permite al infante:

- Constatar con personas y cosas
- Almacena información en su cerebro
- Determina inicios y propósitos
- Resuelve circunstancias
- Desarrolla un idioma deseable

- Alcanza obtener un mejor dominio y acciones de sí mismo
- Adapta conductas a su particular hábito de agrupación integral. (p.45)

Pugmire-Stoy (1996), menciona el juego además de ser gozado fomenta promover la ampliación de las habilidades del cognitivismo, físicas, y de lenguaje a través de la actividad mejorando a lograr una alta nivelación de soporte en la evolución del infante.

2.2.1.4 Objetivos del juego

Según Saco (citado por Mayta & Neciosup, 2018):

- Incrementa las habilidades de ordenamiento; personal, diminutos agrupaciones y agrupaciones extensos.
- Promueve el crecimiento de capacidades motoras: equilibrio, coordinación, giros, lanzamiento, saltos, desplazamientos, etc.
- Evolucionan aptitudes físicas

2.2.1.5 El juego y la escuela

Vygotsky (citado por Aldana, 2017) señala:

“Que el juego es uno de los actos más sociales y socializadores por excelencia”. De tal manera que el juego es un dispositivo para que el infante interactúe con los demás, demostrando sus impresiones, su autoestima, gusto y entusiasmo por la vida. Sin embargo muchas Instituciones Educativas la mayor

parte no son capacitados para emplear como una estrategia para el desarrollo de aprendizaje en los niños, sabiendo es la plataforma para resolver dificultades de relación, psicomotriz y de enseñanza (p.17)

2.2.1.6 El juego como habilidad pedagógica

Porra (1950), “Refiere las habilidades hacen referencia a operaciones o actividades mentales que facilitan y desarrollan diversos procesos de aprendizaje escolar. A través de las estrategias se pueden procesar, organizar, retener y recuperar el material informativo que se requiere aprender.”

De manera que desarrollar los juegos ayuda desarrollar ciertas habilidades favoreciendo en el desarrollo de habilidades de incentivo, ya que el entretenimiento es un medio activo para la contribución impulsada del pequeño.

Guerra (1960), “define el juego como la actividad esencial de la infancia; permite la expresión de emociones y alimenta la imaginación. Mediante la actividad lúdica el niño libera tensiones, sueña, crea, exterioriza sus pensamientos, manifiesta su curiosidad, resuelve problemas y aprende.”

En síntesis, la táctica ayuda a llegar en la supervivencia del infante tomándose en cuenta como instrumento de logro al plantear conocimientos y principios primordiales en el crecimiento de la personalidad y la superioridad en rescatar lo mental.

2.2.1.7 Funciones del Juego

Aldana (2017), señala los desempeños que se desarrolla interviniendo el juego en el cual argumenta lo siguiente:

El juego es muy favorable para la evolución del infante llegando a logra estimular, permitiéndole buena salud ante la realidad. También el juego lograr desarrollar un gran significado en el aprendizaje del niño desarrollando su creatividad y poder comunicarse con los demás, proporciona de igual manera la libertad de las energías abundantes que brinda el equilibrio de su cuerpo, soltando al niño en realizar nuevas actividades.

Así como “la verdadera cultura nace en forma de juego y cuando el hombre juega es únicamente cuando crea verdadera cultura. Las grandes ocupaciones del hombre están impregnadas de juego como: el lenguaje, los mitos, el culto, la política, la guerra.”(p.23)

La recreación tiene gran importancia útil, ya que para el niño al realizar juegos dirigidos logra desarrollar su sistema motor grueso llegando a obtener la seguridad de sus hechos. Así mismo, Huizinga, plantea que: “el juego es una de las herramientas didácticas más importante para la enseñanza de los niños, y lo podemos aplicar en cualquier momento, es decir en la práctica psicomotriz el juego es una excelente estrategia.”(p.45)

2.2.1.8 Clasificación Del Juego

Guzmán (2016), menciona en su investigación los siguientes juegos:

A. Juegos De tocamiento Físico

Actividades de enfrentamientos entre dos personas que interactúan desempeñando un escenario de contacto físico vinculando de forma autónoma e incrementando con gozo y felicidad.

B. Juegos De Construcción-Representación

Símbolo de un acto que se elabora de manera personal o integral ante un hecho constituido o provocado independientemente.

C. Juegos Socio-Dramáticos

Tiene normativas apropiadas a la etapa del infante enlazando requerimientos cognitivos del niño. Propulsando al entendimiento natural y a la existencia de capacidades del cognitivismo en incrementar actividades.

E. Juegos De Patio

Es adecuado en los infantes que compartan lugares con semejantes de mayor edad que ellos, ayudando a elegir amigos de juego que sepan más y puedan involucrarse de manera libre sus particulares desplazamientos. (p.30)

2.2.1.9 Teorías que fundamentan el estudio del juego

A través del juego actualmente se considera con gran relevancia en el ámbito estudiantil, siendo considerado como la herramienta necesaria para relacionar más al infante en sus conocimientos.

Jean Piaget (1979), menciona “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas; contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros” (Leyva 2013, p.25). Añadiendo la teoría de Piaget, se descubrió que según Montiel (2008) “el juego es una forma de adaptación inteligente del niño al medio, es de gran utilidad para el desarrollo y progreso de las estructuras cognitivas puesto que permite adaptarse a los cambios de medio, y supone una expresión lógica a través de sus reglas con las que los niños creen que deben regirse los intercambios entre las personas” (p.94).

Piaget (citado por Otzan y Monterola 2017):

“El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.” (p. 11)

De tal manera que Vygotsky (1924):

El juego esencialmente es la cláusula para poder desplegar la vinculación entre los demás. El comienzo y el soporte de esta acción son producidas de forma global, y a través del juego se muestran escenarios que van más allá de los reflejos y pulsaciones introducidas personalmente, el juego es una trabajo colectivo, por lo cual, gracias a la colaboración con distintos niños, se consigue lograr obtener roles que son suplementarios por sí mismo. (P.13)

Vargas (1995), nombra a Carl al quién sostuvo que el juego permite obtener y renovar la inteligencia, ingenio y habilidades del niño, a su vez también permite crear nuevas costumbres y mejorar las que ya tiene.

Teoría de crecimiento y mejoramiento

Newman (1983) mencionan a Appleton (1910), quien meditó sobre el juego como una manera de añadir las competencias del niño. Es un momento en el cual los niños incrementan sus destrezas y habilidades.

Teoría de reestructuración cognoscitiva

Piaget (1951), sostiene que forma parte de asimilar. Mediante la niñez y el período del pensamiento operacional concreto, el infante utiliza la actividad lúdica para propiciar los acontecimientos de la efectividad al resumen que ya ha obtenido.

Newman (1983), sostienen que el momento en que los niños juegan experimenta cosas nuevas. También sostienen que Piaget considera al juego como

una actividad que conforme aumenta de manera valiosa el niño lograr aprender habilidades intelectuales que le ayudan a ver con mejor efectividad.

Según Vygotsky (1924), “sostuvo que la actividad lúdica nace de la necesidad de que el niño pueda socializar con los demás niños. El juego surge de manera social, mediante el surgen actividades que son naturales de la persona, de sí mismas”.

En base a su teoría, Vygotsky sostiene que el juego es una acción que le permite socializar al infante, en conjunto con los demás, a su vez, le permite intercambiar roles que son propios de ellos mismo. Hace hincapié en la gran relevancia que tiene esta actividad en la vida del niño, ya que le permite hacer uso de su creatividad para transformar ciertos objetos y convertirlos dentro de su imaginación en otros.

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

Atrás quedó el aprendizaje tradicional, memorístico, donde el único propósito era que los alumnos aprendan de manera memorística, repitiendo todo lo escuchado dentro del salón de clases, más no, vivenciado su propio aprendizaje. Hoy en día la educación ha cambiado totalmente, ahora la docente se encarga de

buscar estrategias que propicien el aprendizaje de los niños, donde ellos vivencien y lo hagan de manera divertida, es así como ahora ellos aprenden, a través de la manipulación de objetos, una de las estrategias más comunes de hoy en día es el juego tradicional, que a pesar de los años sigue estando vigente, donde el niño logra captar el aprendizaje, seguir reglas, sobre todo se divertirá y aprenderá de manera creativa y divertida ya que el juego es felicidad, es convivir, esto le permitirá desarrollar capacidades a los niños, y con transcurso del tiempo ir mejorando, descubrir lo que necesita para crecer.

Hay docentes que aún siguen usando el aprendizaje tradicional, por la falta de actualización que carecen, el ministerio de educación debería capacitar a todo su personal educativo con el fin de adquirir nuevos conocimientos, para que así todos logren llevar una enseñanza de calidad dentro de sus salones de clase, porque es más importante lo que el niño logra captar de clase y sobre todo entender lo que la docente le está enseñando, que memorizar los contenidos por un tiempo determinado, para que después olviden todo lo que se le dijo dentro del aula.

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

El juego una necesidad del ser humano, aunque conforme el tiempo transcurrido ha evolucionado, él es ha sido parte de la vida, y lo seguirá siendo, ya

que es un medio que produce estímulos, siempre y cuando sean juegos de su propio interés.

Teoría recreativa del esparcimiento

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

Teoría de la catarsis

Krauss (1990), sostuvo que la actividad lúdica es una manera de salud para que el niño no reprima sus sentimientos, permitiéndole así manifestar sus emociones ya que lo consideran como un “drenaje” que le impide poder manifestar sus ideales sociales. Entonces es así como el juego le permite al niño recuperar y mejorar su equilibrio. Conforme el niño desarrolla actividad física dispone a su cuerpo para que obtenga mejor rendimiento físico.

Teoría del entretenimiento

Vargas (1995), sostiene que la actividad lúdica es un entretenimiento y distracción, pero es insignificante en la vida del hombre. Es una manera de desperdiciar el tiempo para algunos docentes, solo se usa como modo de diversión y esparcimiento para que se diviertan los niños

2.2.1.10 Los Juegos tradicionales

Ortega, menciona: “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).

Mientras que Urdaneta, señala: “los juegos tradicionales pertenecen a un modo de vida concreto; surgen en el medio rural frente a otros de distintos entornos y su transmisión, de generación en generación, ha sido oral” (p.87) (citado por Zavaleta 2016, p.33)

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

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

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

Para Casavilca (2017) “los juegos tradicionales son fruto de la actividad en la que el hombre transforma la realidad y modifica el mundo, su carácter radica en la actitud de transformar la realidad reproduciéndola, ellos responden a cada sociedad humana a las diversas agrupaciones que han ido apareciendo a lo largo de los años”. (p.38)

Asimismo para Aguinaga (2017), sostiene que son actividades lúdicas, ingeniosas, divertidas. Cuenta con reglas variables, y puede movilizarse desde una zona geográfica con ligereza, incluso pueden tener diferentes nombres según la zona donde se realice el juego.

Mediante el juego el niño logra aprender a distribuir, a cooperar, aprende a cuidarse y abogar por sus derechos. Con las actividades como correr, saltar, trepar, etc., el niño fortalece sus músculos, es por ello que, al momento de arrastrarse, logra estirarse y alcanzar objetos, los patear e indaga con su cuerpo, eso le permite ubicarse debidamente en el espacio. Una de las ventajas que tiene el juego es que contribuye con su desarrollo físico. Involuntariamente realizan actividades que le permiten dominar movimientos, debido a que él quiere llevarlo a cabo bien logra la perfección del movimiento de manera natural. Cualquier ámbito para jugar es acorde, pero no quita que debe ser cualquier espacio, tiene que ser íntimo y según

las necesidades de los niños. Conforme crezca el niño el espacio tiene que ir mejorando, estando así lejos del peligro y sin miedo a nada, para que logre así usar su movimiento, creación, anhelo y sueños.

2.2.1.11 Principios que fundamentan los juegos tradicionales

Zavaleta (2016) Dentro de los principios que son considerados en el desarrollo de los juegos recreativos son los siguientes:

1. El principio de la integralidad:

Busca la labor pedagógica de manera global y toma en cuenta al maestro un ser comunitario y especial en interdependencia y permanente en lo familiar, social y cultural.

Para obtener un crecimiento completo en el infante, es importante, en el inicio dialogo con sus progenitores y con gente mayor que tienen tipos de poder en su crecimiento de la enseñanza.

2. Principio de participación:

Considera la ordenanza y labor en vínculo como un espacio necesario para reconocerse por sí mismo y hacia el otro, en el cambio de hábitos, percepciones, comprensión; en mayor parte del docente, familia y también sujetos del lugar que corresponden. Este hecho le permite incrementar capacidades que de alguna manera les ayuda para unir, actividades de manera grupal, la valoración y

disposiciones comunitarias, la pertenencia y el deber grupal. El mismo que, ocasiona reparo de pertenencia familiar, la sociedad y el estado.

3. El principio de lúdica:

Considera que el juego es un factor que dinamiza la vida del alumno; igualmente, apoya la construcción de aprendizajes, la construcción de vida física y social. Desarrolla su idea a propia, distribuye sus importancia, fomenta capacidades de lenguaje, va elaborando y obteniendo ordenes que les sirve para la coexistencia. Asimismo, acepta que el placer, entusiasmo, la dicha de establecer y crear conceptos, hacen que el niño construya aptitudes sociales que implican desarrollo de su personalidad, que más tarde les servirá para la convivencia social.

La ocupación de estos soportes provoca en el infante la simpatía por su humanidad y del acontecimiento y no se limita a la dominación sensorial del componente, sino a capacidades principales que no se presentan mediante la inteligencia; para descubrir, comprenderlas, requiriendo de un presente, que se presenta ante el niño como dinamista de sus actos y revisión, brindándole la requerida conexión ante sus familias o profesores para dar resultado a sus actividades complicadas del niño

2.2.1.12 Los juegos históricos en el crecimiento de la psicomotricidad

Por lo tanto, Urdaneta (citado por Zavaleta, 2016) señala que:

Los juegos tradicionales son de sencilla entrada, y de bajo costo siendo utilizados en cualquier momento que se requiera. Por lo tanto se debe tener conciencia que los juegos tradicionales ayudan al niño a provocar su control tónico, postural, esquema corporal, lateralidad, organización en el espacio temporal, coordinación motriz gruesa y fina, siendo elementos de la psicomotricidad.

2.2.1.13 Didáctica de los juegos tradicionales

Para enseñar las actividades de los juegos tradicionales y desarrollar cierto comportamiento provechoso no es de solo explicar sino de mostrarlo ante hechos.

Morán (citado por Guzmán, 2016) el maestro es un guiador del juego teniendo en cuenta los siguientes criterios:

a. Socio-emocional:

Calma tensiones, incorpora grupos, desarrollo emocional, auto disciplina, liderazgo, colaboración

b. Valor físico

Exigencia, rapidez, ductilidad, rapidez, empleo y desarrollo de habilidades básicas, relajación.

c. Valor intelectual

Empleo de aprendizajes obtenidos en la vida escolar, apreciación de conocimientos adquiridos en otros lugares. (p.56)

Por lo tanto las reglas presentadas están encajadas con los términos de la mejora de manera global en el infante.

2.2.1.14 Características de los juegos tradicionales

Según Morán (1998), “nuestros juegos, (...) constituyen un auténtico patrimonio cultural. Son expresión de una manera de vivir, de actuar, de entrar en contacto con el medio y de poder comunicarse con los demás”.

Es muy cierto lo que acontece el autor en entorno a los juegos tradicionales, que a través de los juegos tradicionales, los niños no sólo pueden divertirse mientras practican habilidades y se socializan; también pueden adentrarse en formas de vida ajenas, en el conocimiento más profundo de otras generaciones.

2.2.1.15 Funciones que cumplen los juegos tradicionales

Meneses y Monge (citado por Huamán, 2018) señalan que: “a través del juego, el niño poco a poco aprende a compartir, a desempeñar conceptos de colaboración y de tarea en común; también aprende a resguardarse a sí mismo y proteger sus derechos; además, contribuye en su crecimiento físico, su crecimiento cultural y emocional” (p. 115).

2.2.1.16 Evolución del juego en el desarrollo infantil

Según Aldana (2017), menciona:

Que a medida que un niño, juega muy diferente a otros es donde se da el desarrollo evolutivo del juego, quien rescata de este tema es según Piaget que menciona que el juego pertenece parte de la sabiduría del niño. También acontece que se dan tres fases del juego, la fase evolutiva del pensamiento humano, el juego simbólico y el juego reglado.

Señalando Piaget, cada fases tiene sus diferencias y momentos en que el niño lo fomenta, siendo el juego un instrumento esencial.

2.2.1.17 Tipos de los juegos tradicionales en la comunidad

Según Huamán (2018) menciona:

a) La gallina ciega: El juego consiste en reunir a todos los participantes del juego, donde uno de ellos será el elegido para vendarse los ojos, luego uno de los otros participantes le dará unas vueltas en su mismo lugar al jugador para poder marearlo y proceder a buscar a sus demás de sus compañeros sin destapare la venda o pañuelo que le hayan colocado. Finalmente el juego termina si el jugador encuentra a un participante del juego y se vuelve a proceder con él lo mismo.

b) Mata gente: El juego consiste en el encuentro de dos de personas, los que tendrán que lanzar la pelota de extremo a extremo cuantas veces se requiera. Los lanzadores tendrán que tirar la pelota hacia sus víctimas para toparles con la pelota hasta eliminar a todos los jugadores.

c) Los 7 pecados: El juego consiste este juego en que cada integrante tendrá un nombre de una fruta, o animal, etc. En el cual habrá un participante que empiece a mencionar en voz alta nombres de frutas, donde los demás integrantes tendrán que correr para no ser matado con la pelota y solamente la persona con la fruta que se mencionó y es tendrá que correr a coger la pelota para poder matar a sus demás amigos del juego. El juego termina una vez que todas las personas hayan sido mencionadas con la fruta que se les mencionó.

d) Kiwi: El juego consiste en tener varias latas de leche, una pelota y dos grupos de participantes. Donde un grupo empezara a armar los tarros hasta formar una torre con varias bases, para que luego el otro grupo en contra pueda derribar los tarros ya armados. El grupo que lo derrumbo debe rearmarlo mientras evita nuevos tiros con la pelota si el grupo que tiro los tarros los arma, gana, y si el grupo que no logra armar perderá.

e) Lobo ¿estás?: El juego es muy sencillo, donde se necesita la participación de los niños, con la excepción de uno que tendrá que ser el lobo feroz donde tendrán que formar una vuelta y cantar juguemos en el bosque y al mismo

tiempo de hacer preguntas ¡lobito eres tú? Al responder los niños tendrán que huir corriendo del lobo.

f) La rayuela: El juego consiste en dibujar en un espacio amplio con una tiza 10 cuadros, enumerándolos del 1 al 10 donde el niño podrá empezar a saltar usando una piedrita desde el cuadro número 1 y así sucesivamente hasta llegar al cuadro diez saltando con un pie en caso pierda continua el siguiente participante.

g) Carrera de cucharas: El juego consiste en formar un grupo de niños para la actividad donde se utilizaran cucharas de plástico y huevitos de plástico. Los niños deberán ubicarse en una línea horizontal mínimo de 7 niños por turnos llevando una cuchara en la boca y el huevito para luego caminar directamente sin hacer caer el huevo.

h) La sogá: El juego consiste en que dos grupos conformados por niños o niñas sostengan una sogá de par en par donde en medio de la sogá habrá un pañuelo que se colocará y marcando con una tiza una línea donde no deberán cruzar territorio de ambos equipos. El equipo que logre pasar la línea del equipo contrario ganará.

i) El rey manda: El juego consiste en un grupo de personas donde tendrán que obedecer al rey en el cual tendrá que ser un participante del grupo que lo conforma para que pueda usar su corona y ordenar hacer cosas que el designe a los demás.

j) Las chapaditas: El juego consiste en formar un grupo de personas donde una de ellas tendrá que ser elegido para poder chapar a los demás. Los demás tendrán que correr para no ser atrapados. El juego finaliza al chapar a uno de los participantes.

2.2.1.18 Procedimientos de los juegos tradicionales

Huamán (2018), menciona: los procedimientos a seguir durante los juegos tradicionales son los siguientes:

1. La primera fase: Se explica las reglas del juego.

Son las indicaciones que se tienen que dar para realizar el juego, nombrándose las reglas que todos los participantes tienen que asumir durante todo el juego, se dividen en equipos en caso se requiera, para luego dar como inicio a la aventura.

2. La segunda fase: Desarrollo del juego

Es aquí donde los niños muestran sus desplazamientos, movimientos corporales, mejoran el equilibrio, es ahí donde inicia el aprendizaje. A la vez, manipulará materiales, resolverá problemas, juego libre y con normas. Es ahí donde la maestra plantea estas acciones estratégicas, haciendo que se desarrolle no solo la actividad de juego, sino también que se vivencien los materiales.

3. La tercera fase: Término del juego

Observando ver un campeón o ganador, sea por grupo o individual. Donde el niño o niña ya ha ejercitado o experimentado grandes sensaciones, habiendo disfrutado con todos sus compañeros una vez dando por finalizado la actividad.

2.2.1.19 Elementos para el desarrollo de los juegos tradicionales

Del Río (citado por Huamán, 2018) Menciona que:

- a) Es importante, consta en acotar de manera entendible y concreta el propósito que busca con el juego tradicional como una habilidad en duda.
- b) Desarrollo a seguir adecuadamente, se debe constituir procesos que inserte al juego, por lo tanto, la concepción del entretenimiento.
- c) Medios y materiales adecuados, que favorezcan una herramienta de manejo y movimiento corporal en los niños y niñas.
- d) Reglamentos de juego, deben ser consensuados para hacer que los niños y niñas se adapten a la escucha activa en las limitaciones que se fomentará en el juego.

e) Lenguaje, algunos juegos tienen su propio verbo o términos que son usados solamente en el juego.

2.2.1.20 Importancia de los juegos tradicionales en los niños y niñas de 3 años.

El lenguaje principal de los niños es el juego, ellos se comunican a través de este. El juego tradicional condesciende que el niño conozca la sociedad y la cultura que lo rodea, aprenda roles, tradiciones, valores. Es importante desarrollar los juegos tradicionales en los niños de 3 a 5 años, porque en esta edad, es cuando sus destrezas y habilidades se encuentran con un desarrollo mucho más complejo que en los años anteriores, así el niño, experimenta una ruta diferente que lo llevan a expresar sus emociones y sentimientos. Experimenta el mundo de una manera distinta que lo conduce a conocer y practicar costumbres, tradiciones, nuevos nombres de juegos y lo más importante, a interesarse por ellos. En la actualidad, por diferentes motivos, los juegos tradicionales han ido perdiendo práctica y valor, por lo que es necesario, que para mantener la cultura, valores y tradiciones se incentive la práctica de los mismos.

“El juego de los niños sin orden de ningún género, sin reglas, sin aparatos, etc. es el verdadero juego y no puede ser reemplazado por la gimnasia, por los deportes, ese juego desordenado es el propio de los niños pequeños y fuera de esos ratos de verdadera expansión, debe darse lugar a los juegos ordenados, a la gimnasia, etc., como medio de recreo, y a la vez como factor de desarrollo físico, observando si los ejercicios que corresponden a cada edad sin que jamás se llegue al agotamiento muscular.” (Sáenz, 1909, p.139)

Lo importante que se da a través de los juegos tradicionales en el incremento del socializar y de civilización en los niños, lo indica Cárdenas (citado por Guzmán, 2016):

- Los infantes suelen ser los intérpretes en él principio, asimismo en él resultado de la investigación y trabajos al realizarse
- Favorece la relación, al favorecer el enlace con personas mayores □ Favorece la incorporación, en la enseñanza de sus prójimos de manera normal
- Es el centro de la relación para la magnitud del objetivo
- Promueve la enseñanza para los infantes
- Fomenta el desafío, al igual que el apoyo
- Favorece el que hacer colaborativamente e individual
- Favorece la conexión e inclusión social

Es un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular y coordinación psicomotriz), como en el mental, porque el niño durante su desarrollo pone todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación.

2.2.1.21 Ventajas de los juegos tradicionales

Según Silva (2017), menciona las siguientes ventajas de los juegos tradicionales: Son de fácil acceso y adaptable a las características de cada grupo infantil y de su contexto cultural y social.

- Su aprendizaje es rápido
- Mejora las relaciones sociales en los diferentes entornos ya sean sociales y culturales
- Se puede jugar en cualquier lugar
- Los niños son los protagonistas desde el inicio del juego
- Es una estrategia multidisciplinaria
- Motiva a la participación en las clases
- Son cortos, repetitivos y dinámicos, de fácil entendimiento
- Se juegan en grupo

La práctica de los juegos tradicionales debe ser sistemática y no solo en el ámbito educativo de los infantes, se los deben realizar en el hogar, en la comunidad; siendo actividades recreativas favorecen a la independencia y contribuyen al desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas. Es necesario fomentar en los pequeños el juego activo, participativo y relacional enfrentando así a una cultura en la que predomina la tecnología la misma que estimula el sedentarismo, incrementando así desfases en el desarrollo motor, social, cognitivo y en el lenguaje de los niños(as).

2.2.1.22 Rol de las educadoras para fomentar el juego tradicional

Caicedo (2015) “a través de los juegos tradicionales, los adultos que están a cargo del aprendizaje de los niños, deben procurar la estimulación de sus sentidos, que experimenten con esta clase de juego como algo interesante, que hallen diversión, que enriquezcan su creatividad y espontaneidad, que logren expresar sus emociones y sentimientos simbólicamente a través del juego, en general que logran utilizar su energía física y mental de manera productiva y entretenida. Una educadora, a través de los juegos tradicionales, debe procurar que el niño aprenda mientras juega, que aprenda a esperar turnos y practique el compañerismo y la amistad, que los niños desarrollen la cooperación, el control de impulsos, y sobre todo que ayude al desarrollo de todas sus áreas, evolutivas, estimulando con la práctica de los juegos tradicionales el desarrollo de su cuerpo y sus habilidades y limitaciones, que forme su personalidad, aceptando intereses y preferencias, explorando sus posibilidades, aprendiendo a reconocer peligros y límites , que aprendan sobre la sociedad y su cultura, considerar e implementar estrategias para que los niños desarrollen habilidades así, como la solución de problemas”. (p.3)

2.2.1.23 El juego tradicional facilita el desarrollo

Según Martínez (2017) argumenta que:

“Los distintos tipos de juegos tradicionales, permiten desarrollar habilidades motoras por ejemplo: agarrar, sujetar, correr en diferentes direcciones y ritmos, trepar, balancearse. En el área del lenguaje existe un amplio vocabulario, así como diferentes palabras utilizadas en los juegos cuentos, chistes, trabalenguas. También

es importante destacar las destrezas sociales que pueden desarrollarse con los juegos tradicionales como son que el niño sea cooperativo, siga reglas, espere turnos, le guste competir, dialogar, llegar a acuerdo, así también que el niño adquiera una inteligencia emocional logrando una autoestima, que aprenda a compartir o expresar sentimientos hacia los demás. Con los juegos tradicionales el niño desarrolla también el área cognitiva aprendiendo a memorizar, así como nociones de cantidad, de espacio, color, sabor, tiempo, clasificar, por colores, tamaño, texturas, formas, figura y fondo discriminación de elementos por su olor, desarrollar habilidades para percibir los sonidos, aprender a solucionar problemas simples”. (p.24)

2.2.1.24 Beneficios del empleo de los juegos tradicionales en las instituciones educativas y en la edad infantil.

Los centros educativos deben tomar en cuenta para implementar los juegos tradicionales de forma estratégica y para la enseñanza de los niños de la II etapa, ya que ciertas actividades desempeñan una función importante y un rol aprovechador ayudando en la evolución del niño. Donde la necesidad de los juegos en la etapa del niño proporciona distintas superioridades, de manera significativa en el aprendizaje del entendimiento mental, físico y social en los infantes ayudándoles a evolucionarse de forma integral en sus medida evolucionaria.

Por lo tanto, es de sumamente importante, lo que menciona Narváez (citado por Alfaro, 2016): “la escuela, el mejor lugar para dar a conocer a todos los ciudadanos el patrimonio cultural de nuestros antepasados” (p.3).

Por eso, es bueno recalcar el valor que tiene el maestro en su quehacer educativo como mediador donde puede transmitir valores culturales donde narre los juegos tradicionales y los enseñe, de manera divertida y practica para fortalecer las necesidades e intereses a sus estudiantes. Por ello, coincido con Sarmiento (2008), al afirmar que “como maestros, padres o adultos que experimentaron los juegos tradicionales, es posible procurar continuar con este camino de tradición, a partir de la transmisión de ese saber cultural”

2.2.2 Psicomotricidad

Para Wallon (1974):

“La psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa y terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc.”. (p. 298)

Aucouturier (citado por Apaza, 2016) señala:

La psicomotricidad está complejo por el prefijo “psico” que significa mente y el prefijo “soma” que significa cuerpo, es decir considera a la psicomotricidad como la construcción somato psíquica del ser humano en relación al mundo que lo rodea” (p.19)

Quiere decir que debe ver un vínculo estrecho entre el cerebro y el desplazamiento de una persona, supervisada en su totalidad adquiriendo un mejor conocimiento de su cuerpo.

Según Arias (2017), habla en su investigación que la psicomotricidad está:

Argumentado en un panorama integral del ser humano, ya que la palabra "psicomotricidad" integrará las relaciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. Asimismo la psicomotricidad, logra desempeñar un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico. Por lo tanto estas prácticas psicomotrices han de conducir a la formación, a la titulación y al perfeccionamiento profesional y constituir cada vez más el objeto de investigaciones científicas. (p.6)

Aucouturier: “es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica, cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas utilizando el cuerpo”.

Ajuria guerra: “es una disciplina educativa, reeducativa y terapéutica que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento”

Piaget: “es un planteamiento global de la persona. Es la función del ser humano que sintetiza psiquismo y motricidad, para adaptarse de manera flexible y armoniosa al medio que le rodea.”

Berruazo (citado por Andia, 2015) “menciona en su investigación que la psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica donde cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades de motricidad, expresivas y creativas a partir del cuerpo, logrando en llevar a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto incluyendo todo lo que se deriva de ello como difusiones, patologías, estimulación y aprendizaje.”

Según Pacheco (citado por Apaza, 2016):

Señala en su investigación que la psicomotricidad, como su nombre claramente indica, intenta poner en relación dos elementos principales: lo psíquico y lo motriz, que estudia el movimiento connotaciones psicológicas que superan lo puramente biomecánico, refiriéndose a la comprensión del movimiento como factor de desarrollo y expresión del individuo en relación con su entorno.

De tal modo la psicomotricidad trata de hacer una lectura globalizadora de los progresos y adquisiciones motrices que marcan la evolución del ser humano y cuya importancia condiciona el devenir de otros procesos (el lenguaje, la relación afectiva, los aprendizajes de lectura, escritura y cálculo, etc.). Por lo tanto en este sentido se considera a la psicomotricidad como un área del conocimiento que se ocupa del estudio y comprensión de los fenómenos relacionados con el movimiento

corporal y su desarrollo. La evolución psicomotriz se considera uno de los aspectos claves del desarrollo hasta la aparición del pensamiento operatorio (hacia los siete años) y no se completa definitivamente hasta la consecución del pensamiento formal (hacia los doce años). Además del estudio del desarrollo del sujeto se ocupa de la comprensión de las dificultades o trastornos que pueden darse como causas de cambios en la obtención de los patrones habituales del desplazamiento del infante.

(p.17)

Por otro lado González y Quichimbo (citado por Andia, 2015):

“La psicomotricidad en la enseñanza preescolar, trata sobre la manera de entender el desarrollo y evolución de la motricidad humana y, más concretamente, en la etapa infantil”.

Según Martin y Torres (citado por Apaza, 2016) señala:

La psicomotricidad permite al niño desarrollar sus destrezas motoras gruesas y finas además logra en él un adecuado control de sus movimientos. De tal modo todo ello es la base de la educación integral del niño/a comprendiendo en sí su área académica, además de ser un requisito indispensable para él, permitiéndole un fortalecimiento de sus conocimientos matemáticos, el área emocional y en el caso del desarrollo de la motricidad fina y el área de la escritura. Asimismo la psicomotricidad le ayudará al niño a favorecer su desarrollo integral, teniendo en cuenta sus características psico- afectivas y motrices.

Puedo mencionar que hoy en día hay muchos docentes que necesitan ser más capacitados y evaluados para que puedan ofrecer un buen servicio estudiantil en las aulas. Asimismo emplear actividades de psicomotricidad al menos 1 una vez a la semana para el buen desarrollo de las destrezas del niño, y emplear estrategias. Ya que la formación de la psicomotricidad en la primera infancia del niño es muy importante ser desarrollada.

Según mencionan, Gonzales y Manrique (citado por Andia, 2015):

La psicomotricidad son los procesos psicológicos que se dan y se expresan a través de una vía motriz, siendo los procesos de relaciones conscientes e inconscientes que se manifiestan desde el cuerpo a través de las diferentes formas de representación. Por lo cual la psicomotricidad se refiere a la relación que existe entre el cuerpo y el cerebro cómo a través del gesto, el cuerpo, el movimiento, el juego y la acción del niño poniendo de manifiesto su expresividad, su historia y sus deseos inconscientes.

La psicomotricidad infantil significa: psiquis cuerpo, pensamiento, de hecho o acto; el pensar es llevado por la acción y la motricidad relacionándose con el movimiento o actividad motriz. De tal modo la psicomotricidad es la técnica o conjunto que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para ser estimulado o modificado, utilizando algunos mediadores como la actividad corporal y su expresión simbólica. (Andia, 2015, pp. 17-18)

Por lo tanto en el Perú, según el Currículo Nacional (2016):

Declara que el desarrollo de la práctica psicomotriz alienta al desarrollo de los niños y niñas a partir del movimiento y el juego. Donde la escuela debe proveer un ambiente adecuado con material necesario donde les facilite oportunidades de trabajo en expresión y creatividad, siendo así que a partir de su propio cuerpo el niño va a ir formando en conocerse así mismo psicológicamente, fisiológico y social. De tal modo permitirá también al niño que mediante su cuerpo logre tener una noción de pensar, sentir y actuar continuamente e interactuando su ambiente.

2.2.2.1 Tipos

Según Arias (2017), menciona en su investigación:

2.2.2.1.1 Práctica psicomotriz educativa

Los infantes a través de sus acciones corporales: como jugar, saltar, manipular objetos, etc. Consiguen situarse en el mundo y adquieren intuitivamente los aprendizajes necesarios para desarrollarse en la escuela y en la vida. De esta forma lúdica y casi sin enterarse trabajan conceptos relativos al espacio (arriba/abajo, delante/detrás, derecha/izquierda,...), al tiempo (rapidez, ritmo, duración,...), destrezas motrices necesarias para el equilibrio, la vista, la relación entre otros niños, etc. con los consiguientes efectos sobre la mejor capacitación y emergencia de la escritura, la lectura y las matemáticas, indispensables hoy en día para el éxito académico.

2.2.2.1.2 Práctica de ayuda psicomotriz

Se realiza en centros privados o en colegios, tanto en grupo como en individual pero desde un enfoque que tiene en cuenta las especiales características de los niños o de las personas adultas con problemas o patologías. Se trata de ayudar a comunicarse a aquellos que tienen dificultades para relacionarse con los demás y el mundo que les rodea.

2.2.2.1.3 Psicomotricidad Acuática

La estimulación psicomotriz acuática es útil cuando el bebé necesita vivenciar motrizmente sus capacidades de movimiento. El agua le apoya a elaborar sensaciones y percepciones primeras de peso, volumen, distancia, esquemas e imagen corporal, y sus necesidades, deseos y posibilidades de acción.

2.2.2.2 Teorías

Entre las grandes manifestaciones que se dan en la psicomotricidad, se señala a Wallon, y Piaget.

Henry Wallon “considera a la psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y motriz, afirmando que el niño se construye a sí mismo, a partir del movimiento, y que el desarrollo va del acto al pensamiento”.

Para Wallon, “el niño va descubriendo su propio cuerpo y tomando conciencia de él gracias a sus intercambios con el medio y a la maduración del sistema nervioso. Asimismo, la construcción del esquema corporal se lleva a cabo a través de la concordancia entre las percepción kinestésica y las sensaciones visuales, por lo que una parte del cuerpo se va a agregar al esquema corporal gracias a las sensaciones kinestésicas producidas por el movimiento de esa parte y a la percepción visual de ésta como algo diferente de los objetos externos al propio cuerpo. Así mismo, Wallon considera que en el proceso de lateralización en el niño se produce de manera progresiva y en él intervienen tres elementos muy fundamentales: el dominio del cuerpo, el dominio del espacio y el dominio del plano, siendo este proceso de una importancia capital pues el conocimiento de la lateralidad lleva al niño a establecer su topografía corporal y a poder orientarse en el espacio. (p.16)

Jean Piaget (1968)," sostiene que mediante la actividad corporal los niños y niñas aprenden, crean, piensan, actúan para afrontar, resolver problemas y afirma que el desarrollo de la inteligencia de los niños dependen de la actividad motriz que el realice desde los primeros años de vida, sostiene además que todo el conocimiento y el aprendizaje se centra en la acción del niño con el medio, los demás y las experiencias a través de su acción y movimiento"

Según Montessori manifiesta que “resulta lógico que el movimiento sea una expresión superior de la psique, pues aquellos músculos que dependen del cerebro,

se denominan músculos voluntarios y se mueven gracias a la voluntad del individuo, la cual es la energía primordial indispensable para la vida psíquica”. Asimismo la importancia de la psicomotricidad en la educación infantil está ligada por la gran interdependencia en los desarrollos motores, afectivos e intelectuales. Es una técnica que tiende a favorecer por el dominio del movimiento corporal, la relación y la comunicación que se va a establecer con el mundo que rodea a la persona.

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

Se estima el desarrollo como la habilidad de cambios y a su vez mejora de las funciones de las personas ya sea en tanto física, emocional, intelectual y de relación con el ambiente y la sociedad. El desarrollo del niño depende principalmente de la maduración y perfeccionamiento de su sistema nervioso, y hasta que esto no se produzca no es posible que adquiera las habilidades y destrezas correspondientes a cada edad.

El desarrollo psicomotor varía según el niño, asimismo tiene la misma fase en el desarrollo del niño, lo que influye son los factores genéticos.

La formación psicomotora del infante está definida por una secuencia de transformaciones en el área física y psicológica propuestas a diferentes códigos de desarrollo.

2.2.2.3 Desarrollo psicomotor

2.2.2.3.1 Importancia

Según Cerna (citado por Arias, 2017) “menciona en su investigación que el desarrollo psicomotor es el conjunto de todos los cambios que se producen en la actividad motriz de un sujeto a lo largo de toda su vida”.

Por lo tanto Arias, menciona que el desarrollo psicomotor es muy importante ya que facilita la adquisición del esquema corporal, permitiendo que el niño tome conciencia y percepción de su propio cuerpo. Asimismo favorece el control del cuerpo, a través de la psicomotricidad el niño aprende a dominar y adaptar su movimiento corporal. De tal modo ayuda también a afirmar su lateralidad, control postural, equilibrio, coordinación, ubicación en tiempo y espacio. Por consiguiente permite estimular la percepción y discriminación de las cualidades de los objetos así como la exploración de los diferentes usos que se les puede dar. Del mismo modo crea hábitos que facilitan el aprendizaje, mejora la memoria, la atención y concentración, así como la creatividad del niño. También introduce nociones espaciales como arriba-abajo, a un lado-al otro lado, delante-detrás, cercalejos y otros más, a partir de su propio cuerpo. Y por último y no menos importante refuerza nociones básicas de color, tamaño, forma y cantidad a través de la experiencia directa con los elementos del entorno (p.8).

2.2.2.4 Evolución del período psicomotor

Valenzuela (citado por Andia, 2015) señala “el proceso de desarrollo psicomotor comprende: Los logros psicológicos y de destreza motora. En un comienzo los cambios son rápidos y luego su velocidad disminuye sin detenerse hasta después de la pubertad.”

Los logros del desarrollo psicomotor tienen guías según las cuales padres y médicos pueden evaluar su progresión y normalidad del niño, alguna de estas guías son las siguientes: De uno a cuatro semanas apunta la mirada a la cara de los padres, postura flectada y algo rígida, y reflejo de moro evidente; a las cuatro semanas tiene las piernas más extendidas, el cuello más firme, sigue la mirada y empieza a sonreír; a las dieciséis semanas puede elevar la cabeza y el tórax, domina la postura simétrica, toma objetos y los lleva a la boca, ríe a carcajadas y muestra desagrado si los padres se alejan; a las veintiocho semanas se da vueltas y avanza empujándose con los pies, puede sentarse brevemente y esbozar brincos, transfiere objetos de una mano a otra, puede emitir sonidos de más de una sílaba y prefiere a los conocidos y muestra desagrado a los desconocidos; a las cuarenta semanas se sienta sin apoyo, hace una pinza con los dedos índice y pulgar, dice papá y mamá sin mucho sentido, reconoce su nombre y se despide con la mano.

Gonzales (citado por Andia, 2015) señala en su investigación que “el desarrollo psicomotriz es un proceso gradual y permanente de transformaciones que ocurren en el niño debido a la interacción con el medio ambiente que lo rodea y a la

madures de su organismo. Este proceso se inicia desde la gestación y es acumulativo, gradual, continuo e integral.”

Las áreas que lo conforman son: la motora, coordinación, el lenguaje y lo social. Todo movimiento es un sistema de procesamiento en el que participan diferentes niveles de aprendizaje del niño gracias al desarrollo inteligente de la elaboración sensorial que va de la percepción a la concentración.

2.2.2.4.1 Maduración

Consejo (citado por Andia, 2015) “la maduración abarca el crecimiento físico como también psicológico del niño”.

Menciona que las leyes psicológicas pasan por un proceso de las etapas del esquema corporal, que se divide en: Contemporánea al crecimiento y hasta alrededor de dos años (período maternal) cuando el niño comienza a enderezar la cabeza como acto reflejo y después endereza el tronco. La individualización y el uso de sus miembros lo llevan progresivamente al gateo, lo que facilitará la segmentación de los miembros y aparición de la fuerza muscular y del control del equilibrio; de los a los cinco años aproximadamente es el periodo global del aprendizaje y del uso del cuerpo, asociando gestos y una locomoción cada vez más coordinada; de cinco a siete años, periodo de transición del estadio global y sincrético al de la diferenciación y análisis de los datos sensoriales especialmente los visuales, permiten pasar progresivamente de la acción del cuerpo a la

representación, afirmándose la lateralidad, postura y respiración; de siete a once años, constituye la elaboración definitiva del esquema corporal, se desarrollan y consolidan las posibilidades de relajación global segmentaria, la independencia de las extremidades con relación al tronco, se muestra el desarrollo de las diversas capacidades de aprendizaje como relación con el mundo exterior. (Pp.23-24

2.2.2.4.2 Enseñanzas

Galdós (citado por Andia, 2015):

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.

La capacidad del niño para aprender decae a medida que crece y resulta más difícil corregir aquellos aprendizajes que se han adquirido de forma incorrecta. Las capacidades motrices no son inmediatas ni programadas, no surgen de forma espontánea en un momento determinado del desarrollo, sino que surgen como resultado de un largo y complejo proceso de aprendizaje y además son dependientes entre ellas. La enseñanza permite al niño, que desarrollando su potencia va madurando, dándose en su ámbito y construyendo su personalidad.

Wallon afirma que el desarrollo va del acto al pensamiento, de la acción a la representación, de lo concreto a lo abstracto. Y en todo el proceso se va desarrollando una vida de relación de afectos, comunicación que se encarga del proceso de desarrollo psicomotor. Los diferentes logros que los niños van adquiriendo y los cambios va sufriendo afectan inmediatamente a toda persona tanto socio-afectivo y psicomotor e intelectual.

Piaget, afirma que toda necesidad surge a partir de un desequilibrio lo cual lleva al sujeto a desarrollar dos actividades: la asimilación (incorporar nuevos objetos a su estructura ya conocida) y la acomodación (reajustar las estructuras y experiencias previas en relación a los nuevos objetos incorporados). En este interjuego entre asimilación y acomodación, sujeto objeto se modifican entre sí, esto da a un nuevo aprendizaje y por lo tanto una nueva adaptación. El aprendizaje será favorecido y más efectivo cuando la interacción entre sujeto y objeto sea atractiva, pues esto estimula la motivación.” (Pp.25-26)

2.2.2.4.3 Desarrollo y áreas progresivas

Según Poblete (señalado por Andía, 2015) argumenta “el desarrollo neurológico, que ocurre en el niño en los dos primeros años de vida, cumple fielmente los principios generales del desarrollo, la integración y especialización de funciones que ocurren están programadas genéticamente y no son nunca independientes de factores de ambiente.”

El área cognitiva; Piaget (citado por Arzola, 2018) afirma que todos los mecanismos cognoscitivos reposan en la motricidad, distinguiendo periodos de desarrollo infantil en función a las actividades mentales, donde la motricidad adquiere un papel importante en el desarrollo de las funciones cognoscitivas: Periodo sensorio motriz de cero a dos años abarcando seis estadios y se caracteriza por la aparición de capacidades sensomotoras, perceptivas y lingüísticas. El niño adquiere conductas manipulativas y siendo capaz de situar objetos; período preoperatorio de dos a siete años el niño cobra conciencia de sujeto y aparece el egocentrismo manifestándose en el juego simbólico, el dibujo y el lenguaje; el periodo de operaciones concretas de siete a doce el pensamiento se vuelve menos egocéntrico y más lógico se encuentra en la etapa mágico-simbólico; periodo de operaciones formales de doce a dieciséis años adquisición del razonamiento hipotético-deductivo, sus pensamientos son lógicos abstractos, hipotéticos, es capaz de analizar y comprobar. El área socio-afectivo está relacionada con las emociones, sentimientos y actitudes y su interrelación con el entorno social. (Andia, 2015)

2.2.2.5 Áreas de evaluación del proceso psicomotor

Sostiene, Correa, Guevara y Toledo (citado por Apaza, 2016) “señalan en su investigación realizada que la evaluación del desarrollo psicomotor permite conceptualizar los comportamientos observados en el desarrollo según una clasificación amplia que va desde los movimientos reflejos mecánicos y automáticos hasta los movimientos coordinados complejos”.

Asimismo afirma Apaza (2016), que el desarrollo psicomotor, o la progresiva adquisición de habilidades en el niño, es la manifestación externa de la maduración del sistema nervioso central. De tal manera la valoración del desarrollo psicomotor tiene por propósito identificar el perfil del crecimiento, que nos tolera realizar un estudio comparativo, y en vinculo a ello tomar medidas según sea el caso. Y por último la medición a los niños se puede dar en lo mental para apreciar la competencia de respuesta al incentivo, evaluación psicomotor para el registro del cuerpo, regularización y habilidades psicomotoras y la apreciación social que permite una búsqueda a las conductas , sensaciones y la actividad que requiere”.(Apaza,2016,pp.39-40)

2.2.2.5.1 Coordinación

Prado, Castillo y Contreras (Citado por Apaza, 2016) “por coordinación dinámica general se entiende la capacidad de poder mover todas las partes del cuerpo de una manera armónica y adaptada a diversas situaciones”.

De tal modo estos desplazamientos exigen un ajuste recíproco de todas las partes del cuerpo. Donde la coordinación dinámica general abarca los movimientos globales que comportan un desplazamiento en el espacio de todas las partes del cuerpo: rastrear, gatear, rodar, caminar, correr, saltar, encaramarse, trepar etc. Y los movimientos segmentarios en los que interviene solo el desplazamiento de una parte o área corporal, inhibiendo los demás.

Para conseguir una buena coordinación dinámica requiere además de organización neurológica correcta dominio del tono muscular, control de la postura y equilibrio, y sensación de seguridad.” (p.41)

2.2.2.5.2 Motricidad

Páez (citado por Apaza, 2016):

Afirma que la motricidad es el 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. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Donde los receptores informaran a los centros nerviosos para la buena marcha del movimiento o de lo contrario ser modificado.

De tal modo la motricidad es clasificada en: motricidad gruesa o global refiriéndose al control de los movimientos musculares generales del todo cuerpo, llevando al niño a la dependencia absoluta al desplazarse solo (control de cabeza, sentarse, girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar y saltar). Donde el control motor grueso se convierte en un hito en el desarrollo de un bebé, en el cual podrá refinar sus movimientos descontrolados, aleatorios o involuntarios a medida que su sistema neurológico madure. Así mismo Berruelo, afirman que la

motricidad fina se refiere al control fino, siendo un proceso de refinamiento del control de la motricidad gruesa; donde la motricidad fina conlleva a una destreza que resulta de la maduración del sistema neurológico. Siendo así que el control de las destrezas motoras finas en el niño es un proceso del desarrollo y se toma como un acontecimiento importante para evaluar su edad de desarrollo. (Pp.43-44)

2.2.2.5.3 Lenguaje

Según Cervantes (Citado por Apaza, 2016) menciona en su investigación “los primeros sonidos emitidos por el niño no pueden calificarse como lingüísticos, muchos de ellos pueden ser considerados como pre lingüísticos porque se produce en una etapa anterior a sus primeros intentos lingüísticos”.

Francescato (Citado por Apaza, 2016) “afirma que la producción de sonidos es casual, pero pronto se convierte en un juego por parte del niño, así consigue experimentación y fortalecimiento de los elementos fisiológicos que luego intervendrán en la articulación del lenguaje”.

Menciona Domínguez (Citado por Apaza, 2016) el niño usa el lenguaje para obtener lo que desea, para regular su conducta y la de otros, para relacionarse y darse a conocer progresivamente y ampliando su manejo. En un principio lo usan para conocer e indagar lo que son las cosas para así poderle contar a alguien de su entorno. Simultáneamente desarrolla la imaginación para inventar otros muchos dándoles significados y expresándolos mediante el lenguaje, todo este proceso se desarrolla durante los primeros años de vida de manera natural.

Piaget (citado por Apaza, 2016):

El lenguaje socializado es el dominio de la información y comunicación hacia el exterior, intercambia el mensaje con otras personas: comunicación adaptativa (intercambio del pensamiento con otros), crítica (observación sobre acciones), órdenes, repeticiones y amenazas (actúa sobre otros) y preguntasrespuestas (requiere información). Por lo que respecta al aspecto comunicacional, el niño promueve este proceso de comunicación con los padres y especialmente con la madre, puesto que ella lo protege contra estímulos excesivos al tiempo que lo ayuda a tratar con los estímulos de su interior (hambre). (Pp.46-47).

2.2.2.6 Ámbitos que incluyen la psicomotricidad

Según Juárez (Citado por Arias, 2017), acontece que al empezar a trabajar la psicomotricidad debemos tener en cuenta de que ésta abarca diferentes áreas que responden a aquellos aspectos que se busca desarrollar en los niños. Estas áreas son las que explicamos a continuación:

2.2.2.6.1 Estructura del cuerpo

El desarrollo de esta área permite que los niños se identifiquen con su propio cuerpo y que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de relación y comunicación, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el

aprendizaje de nociones espaciales como adelante-atrás, adentro-afuera, arribaabajo ya que están referidas a su propio cuerpo.

2.2.2.6.2 Lados

Mediante esta área, el niño estará desarrollando las nociones relacionadas a los hemisferios del cuerpo, es decir de derecha e izquierda, tomando como punto de referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para un mejor desempeño en el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada.

2.2.2.6.3 Estabilización

Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior, con ella se logra una estabilidad del cuerpo al momento de realizar actividades motrices en las diferentes posturas que cada una de ellas pueda requerir.

2.2.2.6.4 Orden espacial

Esta área comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez.

2.2.2.6.5 Duración y equilibrio

Las nociones de tiempo y de ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como:

rápido, lento; orientación temporal como: antes-después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido.

2.2.2.6.6 Motricidad

Motricidad gruesa: es la organización de desplazamientos totales de los partes gruesas de la corporación. Asimismo la motricidad fina: incluye actividades en gran necesidad que necesita de la utilización de manos, pies o dedos en forma ordenada con la vista. (p.23)

2.2.2.7 Elementos en la psicomotricidad

Los componentes de la psicomotricidad que admitirán una buena distribución del esquema corporal son: la actividad tonificante, la estabilización y conocimiento corporal.

Considera que en la ejecución de algún desplazamiento es necesario la intervención de los músculos del cuerpo y está organizada por el sistema nervioso, se necesita que simplemente se estimulen o aumente su presión y otros se alejen o se relajen las tensiones (p.21)

2.2.2.7.1 El equilibrio

El equilibrio se desarrolla a partir de la realización de actividades tanto dinámicas como estáticas, en diferentes planos de altura. El dominio del equilibrio es uno de los primeros pasos para que un niño pueda orientarse dentro de un espacio. El equilibrio estático hace que mantenga el cuerpo en la posición deseada y el dinámico podrá dominar el interior de su dificultad en estados de su velocidad, caída etc.

2.2.2.7.2 Conciencia corporal

La conciencia corporal se fundamenta en: Conocimiento del propio cuerpo de manera global y segmentaria. Reconocimiento de los elementos principales de cada una de las partes en el propio cuerpo y en el otro. Situación de movilidad/inmovilidad. Cambios posturales (tumbado, de pie, de rodillas, sentados...) desplazamientos, saltos, giros. (De una postura a otras.) Agilidad y coordinación global. Noción y movilización del eje corporal.” (p.24)

2.2.2.7.3 Consecuencia de un atraso en el proceso psicomotor

Según Carranza (citado por Andia, 2015) “la consecuencia de un retardo en el desarrollo psicomotriz conlleva a un trastorno psicomotriz al cual consiste en la incapacidad del niño para inhibir o detener sus movimientos y su emotividad, más allá del periodo normal de oposición o inconformidad por alguna situación.”

En este caso se destacan dos aspectos de trastornos: Una en la que excede son los trastornos particularmente la hiperactividad y falta de la coordinación motriz y otra donde se muestra un retraso efectivo y modificaciones de la expresión psicomotriz. En ambas aparecen trastornos perceptivos del lenguaje (lecto-escritura alterada) problemas emocionales y del carácter, manifestados por la vida psicomotriz. Suelen añadirse diversas alteraciones como tics, signecias, tartamudeos y otros problemas del lenguaje. Por lo tanto desde lo psicológico es notable la dispersión e inestabilidad emocional, las cuales pueden ser causadas por alteraciones de la organización de la personalidad en su edad temprana, así como la influencia de un medio socio familiar inseguro o desequilibrado. Donde por ultimo esto lo convierte en el escolar problemático y mal adaptado llevándolo al desinterés y rechazo por el aprendizaje. (, p.41)

Según Espín (citado por Andía, 2015) “el retraso en el desarrollo psicomotor implica que los logros de desarrollo del niño (motricidad gruesa y fina, aptitudes Sensoriales cognitivas e interactivas), aparecen con una secuencia lenta para su edad y cualitativamente alterada, a los primeros treinta a treinta seis meses de vida.”

Por lo tanto la discapacidad intelectual, en los niños con esta discapacidad presenta limitaciones significativas en su funcionamiento intelectual en la conducta y en las habilidades adaptativas a nivel conceptual, social y práctico. Las características que presentan los niños con esta discapacidad intelectual pueden ser los más leves hasta la dificultad más profunda como: Inestabilidad en la atención y concentración, desequilibrio postural y torpeza, desorganización espacio-temporal, limitaciones en el lenguaje y la comunicación, impulsividad y temor ante la pérdida

del sostén. Y por último el trastorno del aprendizaje, presenta el déficit de atención, hiperactividad, trastorno en el desarrollo del niño.

2.2.2.8 Exposiciones innovadoras para el proceso de la psicomotricidad en la Educación Básica Regular.

Según define Pérez (citado por Andia, 2015) en su investigación el docente debe generar el buen desarrollo de la psicomotricidad teniendo en cuenta la especial atención al niño para que se adecue a su ritmo de trabajo y estilo de aprendizaje. Por ello el profesorado debe disminuir las exigencias de rapidez y cantidad en el trabajo y optar por un aprendizaje más lento pero seguro.

Debe establecer prioridades: hay que plantearse qué aprendizajes, contenidos o actividades son necesarios para el alumno y qué otros carecen de sentido en un momento determinado. Permitir abrir práctica: repasar y recordar utilizando actividades novedosas, variadas y siempre significativas para el niño. Asimismo, es positivo dividir el trabajo en pequeñas unidades para hacerle ver que va cubriendo metas, mostrándole lo que ya sabe y lo que le queda por aprender. Anticiparse y prevenir el error: el niño aprenderá más si la ayudamos a que el mismo se anticipe al error que pueda cometer. Para ello podemos dirigir al niño con preguntas previas, o acostumbrarlo a que pregunte por sí mismo antes de arriesgarse a cometer una equivocación. Utilizar el refuerzo social, elogiando todo lo posible pero con sinceridad, sin falsa exageración. En momentos puntuales se pueden utilizar refuerzos materiales (chucherías, juguetillos entre otros). Evaluar al niño de acuerdo a sus propios logros y esfuerzos. Valorar sus logros conseguidos. Cuidar

mucho las reacciones y actitudes de los demás y las de uno mismo hacia el problema o dificultad que presenta el niño. Es bueno hacer saber al niño que entendemos y admitimos su problema. Los docentes deben ayudarles a cambiar sus percepciones y atribuciones por otras más adaptadas y más parecidas a las que tienen los niños para no causar problemas. (Andia, 2015, pp.42-43)

Aucouturier (citado por Andia, 2015) afirma que “el educador debe ser consciente que hace vivir a los niños un itinerario de maduración. Tiene que conocer el espacio, material y las palabras que utiliza; debe garantizar la seguridad física y afectiva del niño para ponerlo en fase de proceso.”

Consejo (Citado por Andia, 2015) en su investigación el educador y la educación psicomotriz, un clima emocional favorable será el elemento primordial en la realización de la actividad psicomotriz. La personalidad del educador puede jugar un papel de máxima importancia y para ello es imprescindible la vivencia personal de su propia disponibilidad corporal, fundiendo sus conocimientos teóricos con la vivencia de su propio cuerpo.

Toda práctica psicomotriz supone el respeto a la expresividad del niño, desde la más limitada hasta la más excesiva, es por ello que no debe dejarse de considerar las actitudes que debe poseer el adulto que trabaja con niños en esta etapa. Costa y Mir afirman que las actitudes del adulto se deducen en la autenticidad, disponibilidad y empatía.

La autenticidad de la presentación del educador ante el niño debe ser con actitud e empatía en sentido corporal, el saber articular el deseo del niño y el suyo propio, el establecer el diálogo de demanda y respuesta motriz, el ser neutro para evitar la proyección personal. Respetar la personalidad del niño estableciendo un diálogo corporal. Estar disponible para el niño es saber esperar, es decir no estar pasivo sino entrar en el juego del niño y ayudarlo a evolucionar por medio de sugerencias.

III. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

Hi: El juego tradicional mejora significativamente la psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de educación inicial de la institución educativa N°1542 “Capullitos de Amor”, distrito de Chimbote - 2019.

IV. METODOLOGÍA

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2014):

El estudio cuantitativo se basó en investigaciones previas. El cuantitativo se utilizó para consolidar las creencias (formuladas de manera lógica en una teoría o un esquema teórico) y establecer con exactitud patrones de comportamiento de una población. Para la investigación cuantitativa se manejó la recolección y el análisis de datos, que mediante el uso de la estadística, permitió establecer información confiable del comportamiento de una población específica “.

Según el autor Fidias G. citado por Hernández (2014) define:

La investigación se encarga de buscar el porqué, de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causas- efecto. En este sentido, los estudios explicativos se ocuparon tanto de la determinación de las causas (investigación post facto) como de los efectos (investigación experimental) mediante la prueba de hipótesis. Sus resultados y conclusiones constituyeron el nivel más profundo de conocimientos. El nivel de explicación asumido en la investigación correspondió al nivel explicativo, considerando que la investigación orientó su quehacer a la explicación que cómo los juegos tradicionales desarrollan la psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la institución educativa inicial N° 1542 Capullitos

de Amor, considerando éste un problema significativo en el proceso de desarrollo de los niños, y de fortalecimiento profesional de la investigadora.

4.1 Diseño de la investigación

El diseño de investigación considerado para el presente estudio fue el Pre-experimental con pre y post prueba, Así como lo corrobora Hernández (2014), “su grado de control fue mínimo, consistiendo en administrar un estímulo a las unidades de análisis, para luego determinar el grado en que se manifiestan las variables dependientes. (p.126).Consistiendo en que una vez se dispuso el grupo de estudio, se debió evaluar en la variable dependiente, luego se aplicó el tratamiento experimental. El mismo que se representa gráficamente como sigue:

ESQUEMA DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación cuenta con dos grupos: pre experimental.

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

Dónde:

GE = Grupo experimental:

01 = Pre prueba experimental.

X = Aplicación de la estrategia (Juegos tradicionales)

02 = Post prueba experimental.

(Hernández, 2014)

4.2. Población y muestra

La Institución Educativa N°1542 Capullitos de Amor, se encuentra ubicado en el centro poblado 2 de junio Mz L prima lote 4 en la avenida los incas s/n, casi en las faldas del cerro San Pedro, en el cual limita con la esperanza alta y baja, cuenta con 11 aulas en general 3 aulas de 3 años, 3 aulas de 4 y 4 de 5 años y una población en total de 265 niños del nivel inicial y 11 docentes nombradas por el estado. Asimismo se encuentran las instituciones educativas cercanas como: la institución educativa particular Garabatos, Pedro Ruiz Gallo, CN 88031 República Peruana, institución educativa inicial San José Obrero, en donde la mayoría de los niños pertenece a un nivel de extracto socioeconómico medio bajo.

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

“La población constituyo el objeto de la investigación, siendo el centro de la misma y de ella se extrajo la información requerida para el estudio respectivo” (Hernández, 2014, p.174).

La población estuvo conformado por todos los niños de 3 años de la institución educativa N° 1542 “Capullitos de Amor”, del distrito de Chimbote.

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

Fuente: Nómina de matrícula, 2019

4.2.1 Distribución de la muestra

Según Hernández (2014) “indica que, es una parte representativa de la población del cual se recolectan los datos, es decir es un subconjunto de la población” (p. 122). La muestra se determinó por el tipo no probabilístico, método intencional.

La muestra en la investigación estuvo conformada por los 21 niños y niñas de 3 años de educación inicial de la institución educativa N°1542 “Capullitos de Amor; del aula “veracidad” la mencionada población muestral fue seleccionada a través del muestreo no probabilístico; en este tipo de muestreo las unidades muestrales no fueron seleccionadas al azar, si no que fue debido a que en cierta aula se venía haciendo las practicas pre profesionales en dicho momento

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

NIVEL	Grado /Sección	Hombres	Mujeres	Total
Educación	3 años Veracidad	10	11	21
Inicial				
	TOTAL	10	11	21

Fuente: Nómina de matrícula, 2019

4.3 Definición y Operacionalización de variables e indicadores

4.3.1 Variable independiente: Los juegos tradicionales

Zavaleta (2016), señala que los juegos tradicionales pertenecen a un mundo de vida concreto, surgiendo en el medio rural frente a otros de distintos entornos y su transmisión ha pasado de generación en generación. (p.87)

4.3.2 Variable dependiente: La psicomotricidad

Wallon, sostiene que:

“La psicomotricidad es la conexión entre lo psíquico y lo motriz afirmando que el niño se construye a sí mismo, a partir de sus movimientos y que su desarrollo va del acto al pensamiento”.

4.3.3 Operacionalización de las variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
Juego	Fase 1: Inicio	Son las reglas que todos los participantes tienen que asumir durante todo el juego, se dividen en equipos en caso se requiera, para luego dar como inicio a la aventura.
	Fase 2: Desarrollo	Los niños muestran sus desplazamientos, movimientos corporales, para el desarrollo del juego que se realizará y a la vez, manipulará materiales si en caso se requiera.
	Fase 3: Término	Se dará a conocer al equipo ganador de forma grupal o individual. Después de haber disfrutado con todos sus compañeros una vez finalizada la actividad.
Psicomotricidad	Lenguaje	Describirá las partes de su cuerpo Ordenará por secuencia
	Coordinación	Construye figuras geométricas Verbalizará diversas palabras
	Motricidad	Motricidad gruesa

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En el desarrollo de la investigación se utilizó la técnica de observación que permitió encausar la acción de observar el desenvolvimiento de la variable dependiente mientras que, el instrumento aplicado fue el Test Tepsi.

Observación:

Según Hernández (2014), La observación es la acción de observar, de mirar fijamente, en el sentido del investigador es la experiencia, es el proceso de mirar detenidamente, o sea, en sentido amplio, el experimento, el proceso de someter conductas de algunas cosas o condiciones manipuladas de acuerdo a ciertos principios para llevar a cabo la observación. Observación significa también el conjunto de cosas observadas, el conjunto de datos y conjunto de fenómenos. En este sentido, que pudiéramos llamar objetivo, observación equivale a dato, a fenómeno, a hechos. (p.198)

Test Tepsi:

Como instrumento que se utilizó para la presente investigación, fue el Test de desarrollo psicomotriz, TEPSI. Es una prueba elaborada por docentes de la pontificia universidad de Chile por las autoras Isabel Haeussler y Teresa Marchant (1985) para evaluar el desarrollo psicomotor de niños entre 2 y 5 años de edad. El test evalúa al niño en tres áreas fundamentales: coordinación, lenguaje y motricidad, permitiendo así obtener la información necesaria para conocer su nivel

de desarrollo en relación a una población representativa de su misma edad. Si el niño no alcanza el nivel que le corresponde, el test señala la magnitud de los retrasos observados. Teniendo una duración de 30 a 45 minutos. (Haeussler & Marchant, 1985, citado por Aguinaga 2017).

La aplicación requiere ser individual y el total se obtiene cuantificando los resultados para luego ser interpretados en una tabla de normas, según los resultados se puntualiza y designa el nivel de desarrollo psicomotor de acuerdo a las categorías: retraso, riesgo y normalidad.

Por lo tanto se dice que actualmente, el tepsi es aplicado en los centros de atención primaria en todo el país como herramienta técnica del MINSA para detectar alteraciones del desarrollo dentro del tramo de edad que abarca, además de ser utilizado ampliamente como herramienta de investigación y en evaluación de proyectos y programas del área.

Validez del instrumento.

Esta prueba tiene adecuadas características psicométricas, lo que permite que sus resultados sean objetivos, válidos y confiables y que los niños señalados como de riesgo o retraso efectivamente tengan dificultades. Así, en cuanto a confiabilidad, el test tiene estudios de consistencia interna, de concordancia interexaminador y del grado de discriminación del test y sus ítems.

La densidad inferior del instrumento, se estudió que mediante la serie Kuder Richardson 20 (K-R 20) evidenció ser mayormente valioso (K.R 20 para el Test

Total = 0.94). Asimismo, fue valiosa la resistencia de los Sub test (k-R 20 Coordinación = 0.89; K-R 20 Lenguaje = 0.94; K-R 20 Motricidad = 0.82

La autenticidad de constructo de la prueba se analizó en el modelo de estandarización (n = 540). Empíricamente se estudió el progreso de los puntajes por edad, el producto de la variante estructural y la relación ítem-sub test.

Empíricamente se analizó:

En la escala original, Haeussler y Marchant (1985) 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 donde se obtuvo un coeficiente r de Pearson de .92 en el Test Total, .85 en el Subtest de coordinación, .84 en el Subtest de lenguaje y .71 en el Subtest de motricidad. (Citado por Aguinaga, 2017).

La confiabilidad

La confiabilidad del instrumento se estudió en la primera aplicación experimental (n = 144).

Empíricamente se analizó:

- El grado de dificultad e índice de discriminación de los ítems

- El grado de dificultad del Test y de cada uno de los Subtests
- La consistencia interna del instrumento

Ficha técnica

Duración: Con niños menores de 3 años es aproximadamente de 45 minutos, a partir de esa edad es de alrededor de una hora. Baremación: escala de puntuaciones típicas según la edad del niño (en intervalos de medio año hasta los 5 años y medio y de un año posteriormente) obteniéndose a partir de una amplia y representativa muestra española.

Procesos de aplicación del instrumento de evaluación

Para poder realizar el trabajo de investigación primero se eligió la Institución Educativa para llevarlo a cabo. Seguido la presentación de la carta que fue redactada por la asesora, que fue dirigida a la directora Roció del Pilar Avalos García, de la institución educativa N°1542 Capullitos de Amor, para permitirme realizar el trabajo de investigación en el centro educativo. Luego se pasó a la elección del aula, donde fui asignada al aula de tres años “veracidad” contando con un total de 21 niños, en donde 10 eran niños y 11 niñas.

Siguiendo con el protocolo, se le brindo el consentimiento informado a los padres de familia para la autorización de aplicar la evaluación con sus menores hijos, ya que se necesitó del permiso de los padres. Una vez teniendo el permiso autorizado, con la docente del aula conversamos para poder ver la fecha de

aplicación dándome la oportunidad de aplicarlo todos los días, después de recreo, donde comencé evaluando como primera la prueba de entrada mediante el pre test, donde se utilizó el instrumento del test tepsi, donde fue aplicado dentro del aula, con los 21 niños luego de culminar con dicha evaluación. Como segundo paso fue aplicar las actividades de aprendizajes trabajado en un tiempo establecido, llevándose a cabo en el patio del plantel utilizándose materiales que se requirieron en su momento. Y por último como evaluación de salida a través del post test.

Por lo cual en los dos días que se llevó a cabo la evaluación ningún niño faltó todos fueron incluidos normalmente porque su asistencia fue permanente al centro educativo.

Finalmente, no presente ninguna dificultad todos los niños y niñas me facilitaron de su ayuda para poder trabajar con ellos, hubo una buena cooperación, dialogó para la aplicación del instrumento y de las sesiones que se aplicó con ellos. También gracias a la docente Lic. Marianella Beltrán por brindarme su gran apoyo, conocimientos para poder llevar a cabo todo lo acontecido con los niños del aula de tres años “veracidad.

4.5 Plan de análisis

Para el análisis y procesamiento de datos estadísticos se empleó el programa Microsoft Excel Versión 2016, con el cual se elaboraron tablas y figuras y la prueba

Wilcoxon para la comprobación de la hipótesis.

4.6 Matriz de consistencia

Enunciado	Objetivo general	Objetivos específicos	Hipótesis	Variables	Metodología
------------------	-------------------------	------------------------------	------------------	------------------	--------------------

<p>¿El juego tradicional mejora la psicomotricidad en los niños y niñas de tres años en la Institución Educativa Inicial N°1542 Capullitos de Amor, del distrito de Chimbote en el año 2019?</p>	<p>Determinar si los juegos tradicionales desarrollan la psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 1542 Capullitos de Amor, del distrito de Chimbote en el año 2019.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1 Identificar el nivel de psicomotricidad de los niños y niñas de tres años a través de un pre test. 2. Aplicar los juegos tradicionales para mejorar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años. 3. Identificar el nivel de psicomotricidad de los niños y niñas de tres años a través de un post test. 	<p>El juego tradicional mejora significativamente la psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de Educación Inicial de la Institución Educativa N°1542 “Capullitos de Amor”, 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</p> <p style="text-align: center;">O1 X O2</p> <p>Muestreo: No probabilístico intencional</p> <p>Población: Todos los niños/as de tres años de edad de la I.E N° 1542Capullitos de Amor”, Chimbote-2019</p> <p>Muestra: 21 niños y niñas de tres años de edad , sección “Veracidad”</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Test Tepsi</p>
--	---	---	---	--	---

4.7 Principios éticos

Domínguez (2016) consideró los siguientes principios éticos.

- Anonimato, se tomó en cuenta este principio, bajo el cual se aseguró la protección de la identidad de los estudiantes, por ello los instrumentos no consignaron los nombres de los sujetos, asignándoles por tanto un código para el procesamiento de la información.
- Confidencialidad, referente a ello la investigadora dio cuenta de la confidencialidad de los datos, respetando privacidad respecto a la información que suministre la aplicación del instrumento.
- Beneficencia, se consideró este principio para la información resultante del procesamiento de la información siendo un referente para el planteamiento de programas de acompañamiento pedagógico y tutorial.

V. RESULTADOS

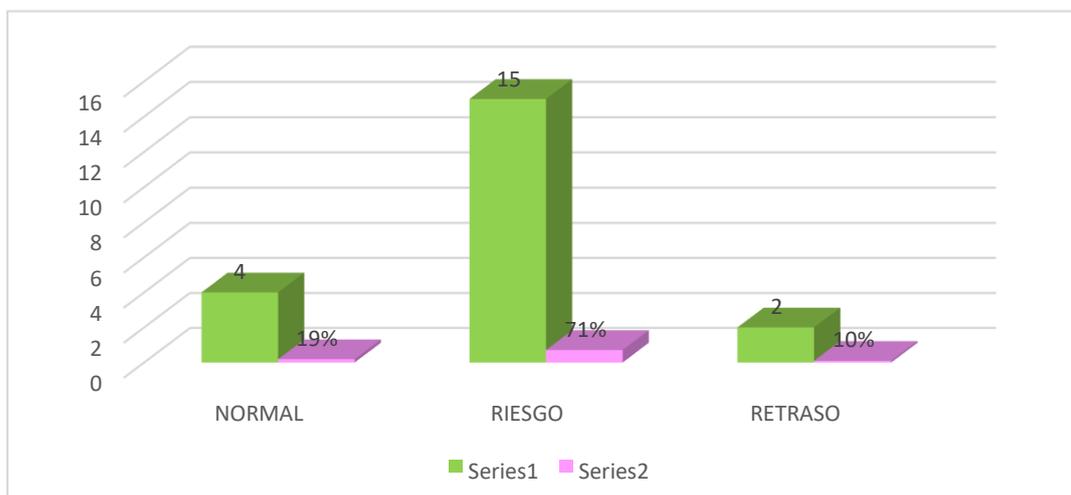
5.1 Resultados

5.1.1 Nivel de psicomotricidad de los infantes de tres años a través del pre test.

Tabla 3. Nivel de psicomotricidad de los infantes a través del pre test.

Nivel de Psicomotricidad	<i>n</i>	%
Normal	4	19%
Riesgo	15	71%
Retraso	2	10%
TOTAL	21	100%

Fuente: Test Tepsi, Setiembre 2019



Fuente: Tabla 3

Figura 1. Nivel de Psicomotricidad de los infantes de tres años a través del pre test.

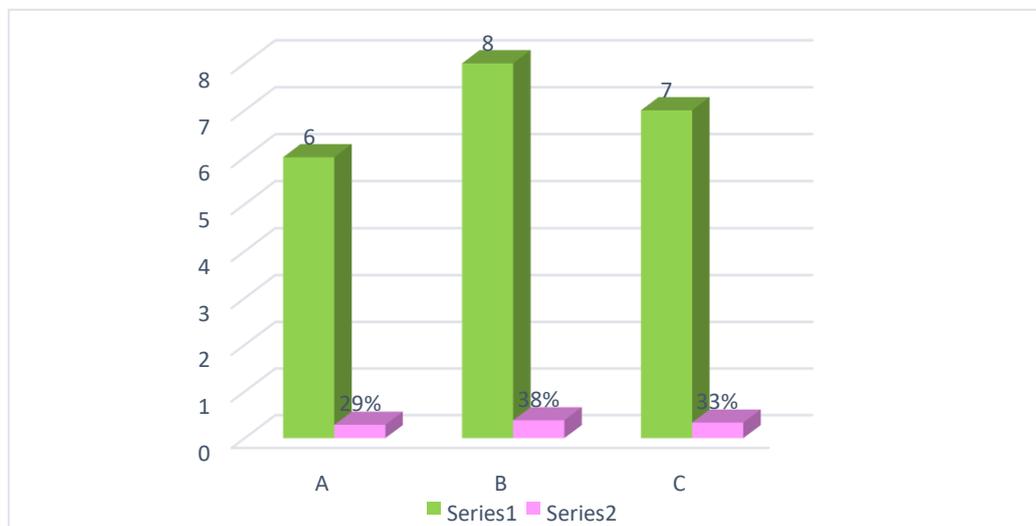
En la tabla 3 y figura 1, referente a la psicomotricidad, se observó que el 71% están en riesgo. Es por ello que los niños y niñas de tres años presentan problemas al momento de señalar colores, de describir escenas de una imagen.

5.1.2 Aplicar los juegos tradicionales para mejorar el nivel de psicomotricidad en los infantes de tres años.

Tabla 4. Actividad 1. “Me divierto jugando a los 7 pecados”

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
A	6	29 %
B	8	38%
C	7	33%
TOTAL	21	100%

Fuente: Escala valorativa, Octubre 2019



Fuente: Tabla 4

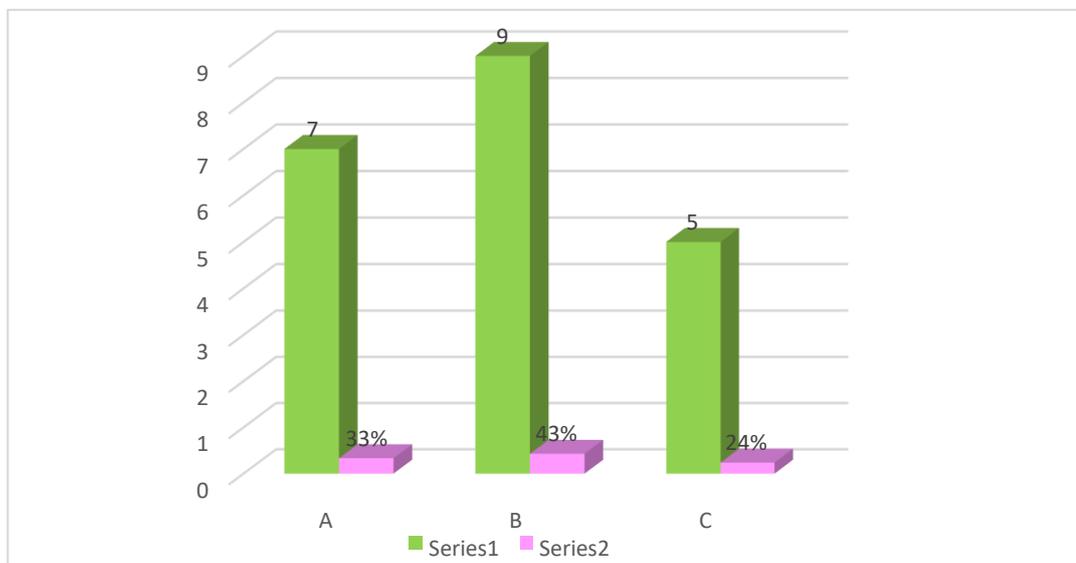
Figura 2. Actividad 1. “Me divierto jugando los 7 pecados”

En la tabla 4 y figura 2, el 38% de los infantes de tres años obtuvieron una calificación de B, desplazándose de un lugar a otro haciendo uso de sus manos y pies en diferentes situaciones de juego.

Tabla 5. *Actividad 2. “Me divierto jugando a la rayuela”*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
A	7	33%
B	9	43%
C	5	24%
TOTAL	21	100%

Fuente: Escala valorativa, Octubre 2019



Fuente: Tabla 5

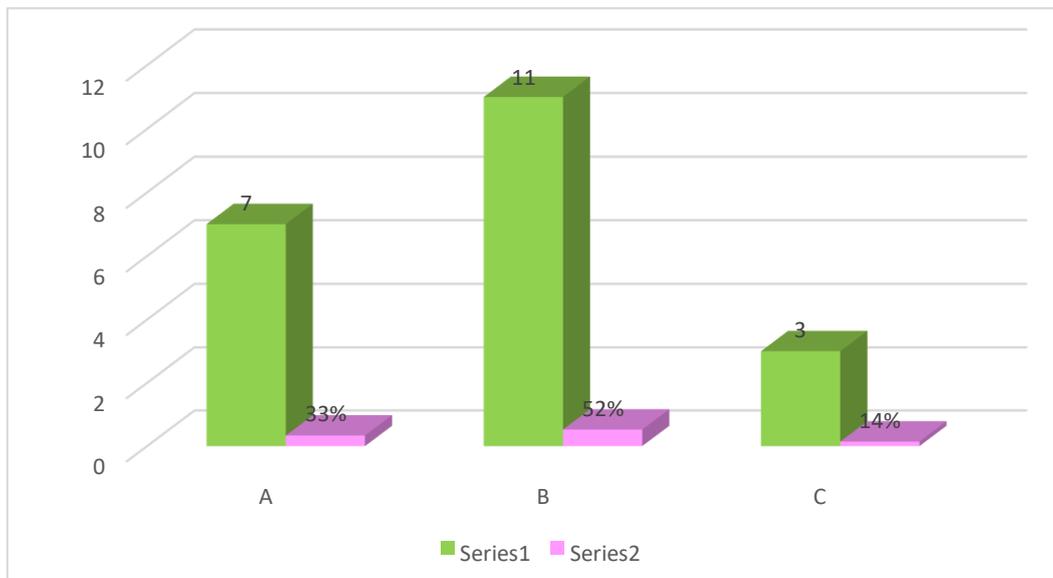
Figura 3. *Actividad 2. “Me divierto jugando a la rayuela”*

En la tabla 5 y figura 3, el 43% de los infantes de tres años obtuvieron una calificación de B, realizando movimientos en el patio de saltos haciendo uso de sus manos y pies en diferentes situaciones de juego.

Tabla 6. *Actividad 3. Nos divertimos jugando kiwi*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
A	7	33%
B	11	52%
C	3	14%
TOTAL	21	100%

Fuente: Escala valorativa, Octubre 2019



Fuente: Tabla 6

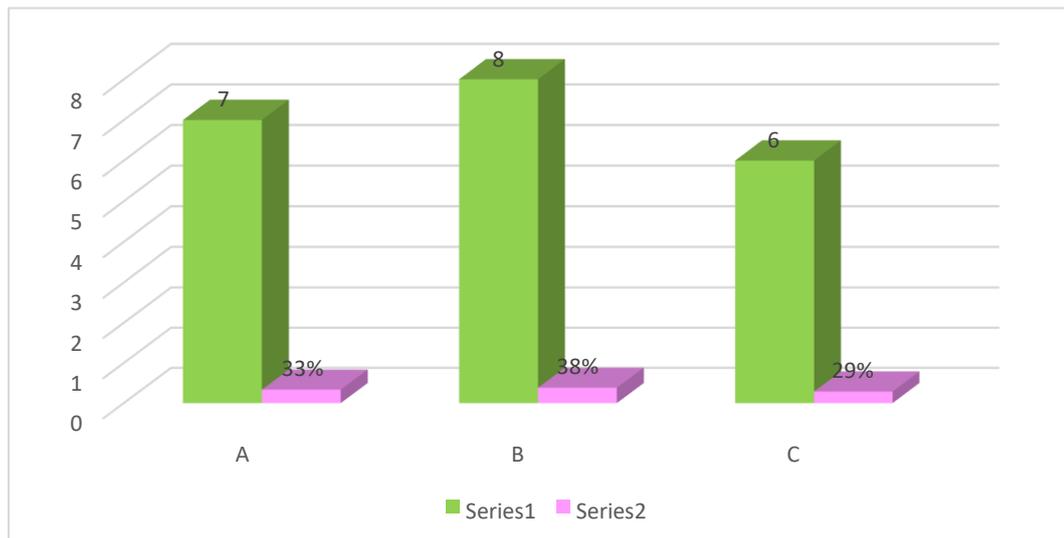
Figura 4. *Actividad 3. “Nos divertimos jugando Kiwi”*

En la tabla 6 y figura 4, el 52% de los infantes de tres años obtuvieron una calificación de B, práctica movimientos de coordinación en diferentes situaciones de juego.

Tabla 7. *Actividad 4. “Nos divertimos jugando carreras de cuchara”*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
A	7	33%
B	8	38%
C	6	29%
TOTAL	21	100%

Fuente: Escala valorativa, Octubre 2019



Fuente: Tabla 7

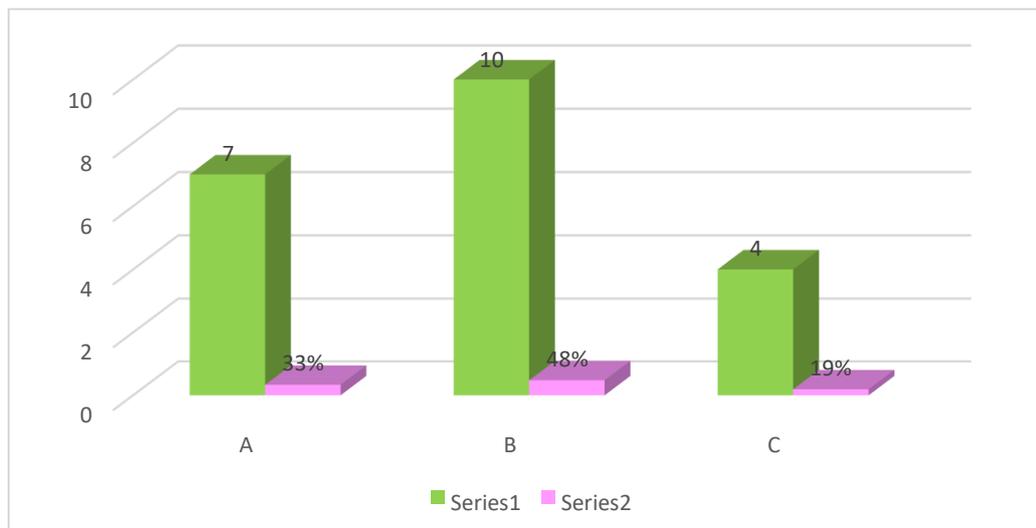
Figura 5. *Actividad 4. “Nos divertimos jugando carreras de cucharas”*

En la tabla 7 y figura 5, el 38% de los infantes de tres años obtuvieron una calificación de B, logrando caminar de un extremo a otro, haciendo uso de su boca y pies en diferentes situaciones de juego.

Tabla 8. *Actividad 5. “Nos divertimos jugando a la gallina ciega”*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
A	7	33%
B	10	48%
C	4	19%
TOTAL	21	100%

Fuente: Escala valorativa, Octubre 2019



Fuente: Tabla 8

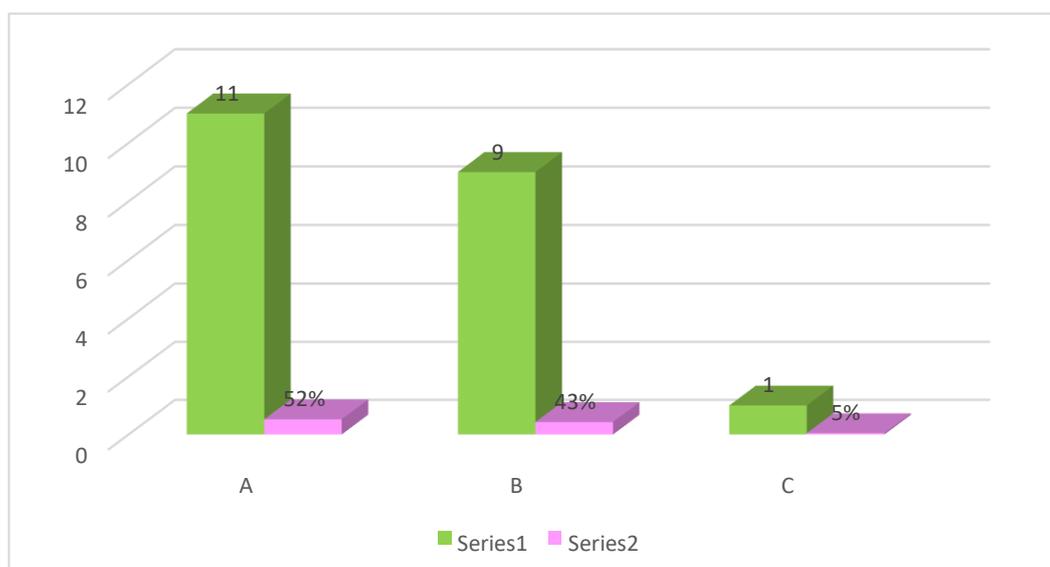
Figura 6. *Actividad 5. “Nos divertimos jugando a la gallina ciega”*

En la tabla 8 y figura 6, el 48% de los infantes de tres años obtuvieron una calificación de B, logrando desplazarse de un lugar a otro vendada haciendo uso de sus manos y pies para encontrar a sus compañeros en un determinado lugar.

Tabla 9. *Actividad 6. “Nos divertimos jugando a la sogá”*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
A	11	52%
B	9	43%
C	1	5%
TOTAL	21	100%

Fuente: Escala valorativa, Octubre 2019



Fuente: Tabla 9

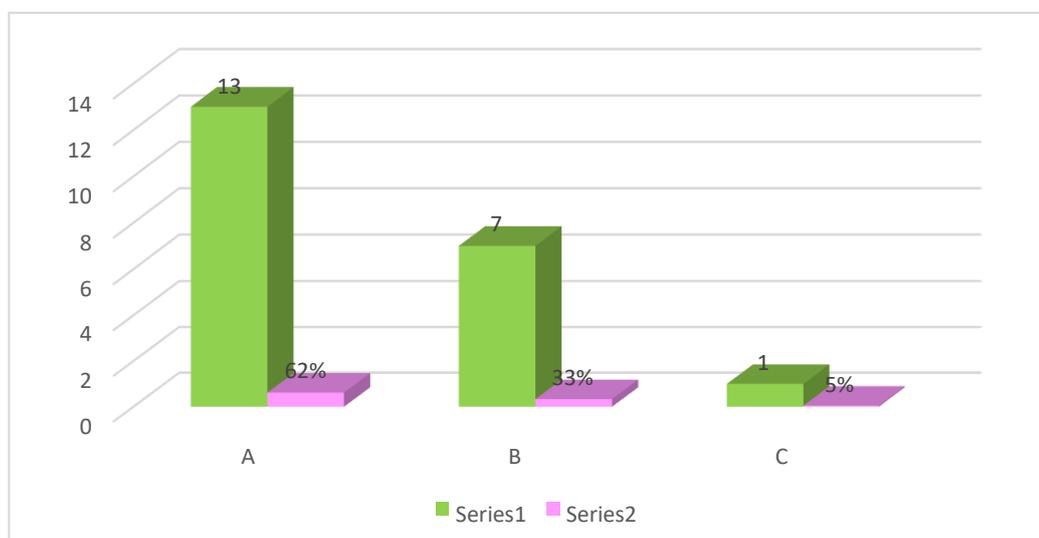
Figura 7. Actividad 6. “Nos divertimos jugando a la sogá”

En la tabla 9 y figura 7, el 52% de los infantes de tres años obtuvieron una calificación de A, logrando realizar movimientos de fuerza haciendo uso de sus manos para jalar una sogá.

Tabla 10. Actividad 7. “Jugamos al lobo ¿Qué estás haciendo?”

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
A	13	62%
B	7	33%
C	1	5%
TOTAL	21	100%

Fuente: Escala Valorativa, Octubre 2019



Fuente: Tabla 10

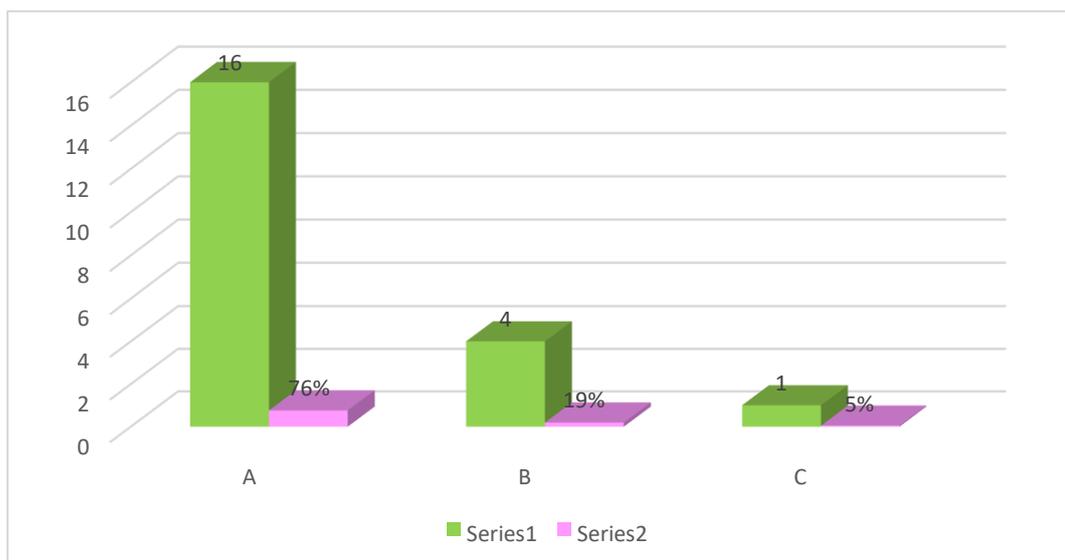
Figura 8. *Actividad 7. “Jugamos al lobo ¿Qué estás haciendo?”*

En la tabla 10 y figura 8, el 62% de los infantes de tres años obtuvieron una calificación de A, logrando desplazarse corriendo de un lugar a otro haciendo uso de su cuerpo en diferentes situaciones de juego.

Tabla 11. *Actividad 8. “Nos divertimos jugando a las chapaditas”*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
A	16	76%
B	4	19%
C	1	5%
TOTAL	21	100%

Fuente: Escala valorativa, Octubre 2019



Fuente: Tabla 11

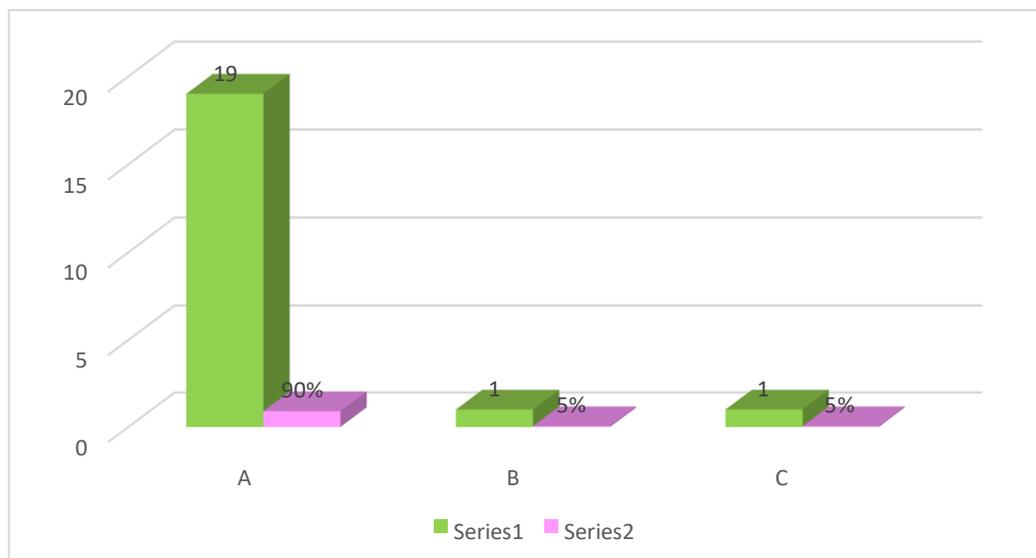
Figura 9. *Actividad 8. “Nos divertimos jugando a las chapaditas”*

En la tabla 11 y figura 09, el 76% de los infantes de tres años obtuvieron una calificación de A, logrando desplazarse corriendo de un lugar a otro haciendo uso de su cuerpo en diferentes situaciones de juego.

Tabla 12. *Actividad 9. “Nos divertimos jugando mata gente”*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
A	19	90%
B	1	5%
C	1	5%
TOTAL	21	100%

Fuente: Escala valorativa, Octubre 2019



Fuente: Tabla 12

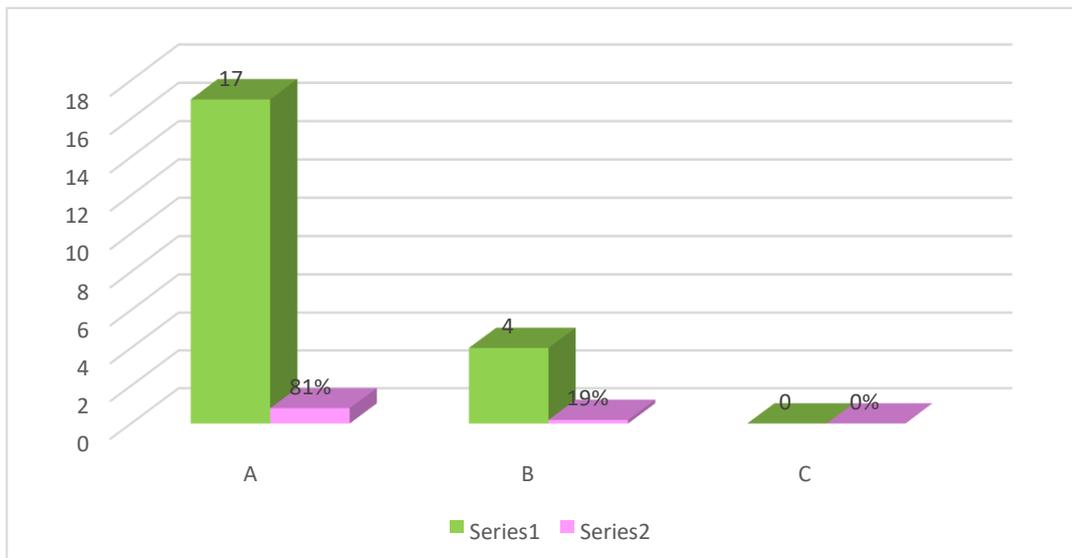
Figura 10. *Actividad 9. “Nos divertimos jugando mata gente”*

En la tabla 12 y figura 10, el 90 % de los infantes de tres años obtuvieron una calificación de A, logrando tirar la pelota de un extremo a otro haciendo uso de sus manos en diferentes situaciones de juego.

Tabla 13. *Actividad 10. “Nos divertimos jugando el rey manda”*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
A	17	81%
B	4	19%
C	0	0%
TOTAL	21	100%

Fuente: Escala valorativa, Octubre 2019



Fuente: Tabla 13

Figura 11. *Actividad 10. Nos divertimos jugando el rey manda.*

En la tabla 13 y figura 11, el 81% de los infantes de tres años obtuvieron una calificación de A, practicando diversos movimientos haciendo uso de su cuerpo en diferentes situaciones de juego como correr, saltar, pararse, treparse, rodar, etc.

5.1.3. Nivel de psicomotricidad de los infantes de tres años a través del post test.

Tabla 14. *Nivel de psicomotricidad de los infantes a través del post test.*

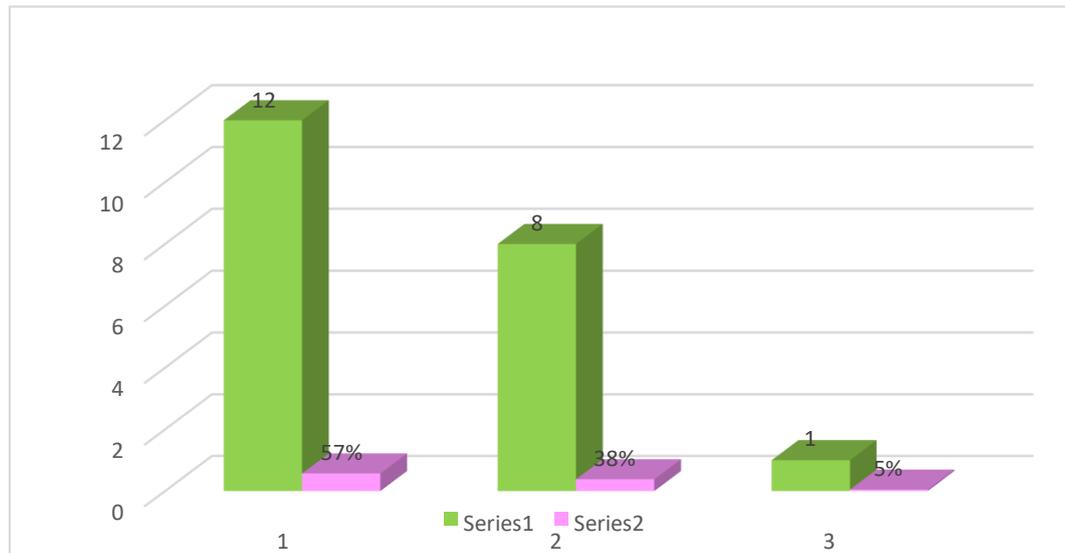
Nivel de Psicomotricidad	<i>n</i>	%
Normal	12	57%
Riesgo	8	38%
Retraso	1	5%

TOTAL

21

100%

Fuente: Instrumento Test Tepsi, octubre 2019.



Fuente: Tabla 14

Figura 12. Nivel de Psicomotricidad de los infantes de tres años a través del post test.

En la tabla 14 y figura 12, referente a la psicomotricidad, se observa que el 57% de los infantes están en un nivel normal, demostrando que luego de la aplicación de las sesiones han logrado mejorar en su mayoría los niveles de psicomotricidad, logrando desatar pasadores, armar cubos con una base de tres pisos, describen escenas de una imagen, entre otros.

5.1.4 Contrastación de hipótesis

A. Hipótesis

Hi: El juego tradicional mejora significativamente la psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de Educación Inicial de la Institución Educativa N°1542 “Capullitos de Amor”, Distrito de Chimbote - 2019.

Ho: El juego tradicional no mejora significativamente la psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de Educación Inicial de la Institución Educativa N°1542 “Capullitos de Amor”, Distrito de Chimbote - 2019.

B. Nivel de significancia: 0,05

C. Estadístico de prueba

Tabla 15: Prueba de rango de Wilcoxon

Tabla15. Rangos

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest - Pretest Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Rangos positivos	9 ^b	5,00	45,00
Empates	12 ^c		
Total	21		

a. Postest < Pretest

b. Postest > Pretest

c. Postest = Pretest

Tabla 15. Estadísticos de prueba^a

	Postest - Pretest
Z	-3,000 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,003

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Para contrastar la hipótesis de la investigación, se trabajó en función a la aplicación de talleres de juegos tradicionales, utilizando la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon, cuyo resultado se obtuvo que el nivel de significancia fue de ,003 el cual es menor que $p < 0,05$. Con el resultado se demostró la veracidad de la hipótesis y se comprobó que la aplicación de talleres de juegos tradicionales, mejora significativamente el desarrollo de la psicomotricidad. Por lo tanto, la hipótesis de investigación se acepta.

5.2 Análisis de resultados

5.2.1 Identificar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años a través de un pre test de la I.E inicial N°1542 “Capullitos de Amor”, del distrito de Chimbote en el año 2019.

Los resultados obtenidos en relación al primer objetivo específico, los estudiantes de 3 años de la I.E Inicial N°1542“Capullitos de Amor” al aplicar la prueba de entrada mediante un pre test se observó que el porcentaje , más relevante fue que del 71% de los niños y niñas se encontraban en un nivel de riesgo en psicomotricidad, debido a que los niños presentaban problemas al momento de señalar colores, describir escenas, no podían armar cubos de base de 3 pisos, no podían desatar pasadores, no logran lanzar la pelota en una dirección determinada, entre otros.

Si bien menciona la teoría de Martín y Torres citado por Apaza (2016), señalando en su investigación que la psicomotricidad permite al niño desarrollar sus destrezas motoras gruesas y finas además logra en él un adecuado control de sus movimientos. De tal modo todo ello es la base de la educación integral del niño/a comprendiendo en sí su área académica, además de ser un requisito indispensable para él, permitiéndole un fortalecimiento de sus conocimientos matemáticos, el área emocional y en el caso del desarrollo de la motricidad fina y el área de la escritura. Asimismo la psicomotricidad le ayuda al niño a favorecer su desarrollo integral, teniendo en cuenta sus características psico- afectivas y motrices.

Así mismo, es cierto como menciona el Currículo Nacional (2016), que el desarrollo de la práctica psicomotriz alienta al desarrollo de los niños y niñas a partir

del movimiento y el juego. Donde la escuela debe proveer un ambiente adecuado con material necesario donde les facilite oportunidades de trabajo en expresión y creatividad, siendo así que a partir de su propio cuerpo el niño va a ir formando en conocerse así mismo psicológicamente, fisiológico y social. De tal modo permitirá también al niño que mediante su cuerpo logre tener una noción de pensar, sentir y actuar continuamente e interactuando su ambiente.

De tal manera, como lo afirma Andia (2015), “la consecuencia de un retardo en el desarrollo psicomotriz conlleva a un trastorno psicomotriz al cual consiste en la incapacidad del niño para inhibir o detener sus movimientos y su emotividad, más allá del periodo normal de oposición o inconformidad por alguna situación.”

Los valores encontrados coinciden con los datos reportados de Velasco (2015), que en su investigación titulada: “Aplicación del programa de juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la I.E. N° 885 de Tapal Medio Ayabaca-Piura, 2015”, empleó una metodología con el mismo tipo, nivel y diseño que está investigación hallando que el 77, % de los infantes se encontraban en un nivel de riesgo en su psicomotricidad.

Los resultados obtenidos se asemejan con los datos de Alfaro (2016), en su investigación titulada: “Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para desarrollar la psicomotricidad en los infantes de 3 años del nivel inicial- distrito de Tolima, 2016 teniendo como resultado en su pre test, el cual resultó que el 81% de los niños (as) se encontraban en el nivel de riesgo.

Ambos resultados de las investigaciones, posiblemente se dieron debido a la falta de estímulo, y la falta iniciativa por parte de la docente en promover que se desarrollen actividades psicomotrices durante su hora pedagógica y de esta manera fomentar que los niños puedan ir mejorando y desarrollando adecuadamente sus niveles de psicomotricidad de acuerdo a su edad que presentaban. Asimismo el retraso en el desarrollo psicomotor que implica que los logros del desarrollo del niño (motricidad gruesa y fina, aptitudes Sensoriales cognitivas e interactivas), aparezcan con una secuencia lenta para su edad en sus primeros años de vida.

Ante lo mencionado el resultado que se obtuvo en la prueba del pre test en la investigación fue que la mayoría de los niños y niñas de 3 años se encontraban en un nivel mayor de riesgo al evaluar los niveles de la psicomotricidad en cada uno de ellos, ya que la mayoría de los niños a quienes se les aplicó la prueba no mostraron un buen desarrollo por ejemplo, en el nivel de coordinación presentándose que muchos de ellos no podían lograr las actividades que se les indicaba. Ya que se mostró una falta de estrategias para su buen desarrollo psicomotor.

Fue así que al evaluar los niveles de la psicomotricidad en los niños de 3 años no se mostró un buen nivel psicomotor en la entrada de la prueba del pre test.

5.2.2 Aplicar los juegos tradicionales para mejorar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la I.E inicial N° “Capullitos de Amor”, del distrito de Chimbote en el año 2019.

Los resultados obtenidos en relación al segundo objetivo, donde se desarrolló secuencialmente durante 10 sesiones, se observó la diferencia entre la primera y última sesión aplicada donde, los resultados obtenidos indicaron en la primera sesión tabla 4 y figura 2 que el 38% de los niños obtuvieron una calificación de “B”, mientras que en la última sesión tabla 13 y figura 11 el 81% de los niños y niñas obtuvieron una calificación de “A”.

Por lo tanto, los resultados obtenidos en las primera sesión y en la última de ellas, se observó la diferencia de un claro logro después de las sesiones aplicadas de los talleres de juegos tradicionales, lo que demostró que al emplear el taller de juegos tradicionales fue una herramienta de trabajo útil para las educadoras, ya que permitió un mejor desarrollo de la psicomotricidad con los niños.

Por lo tanto fue importante el empleo de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad, Urdaneta citado por Zavaleta (2016), argumenta que los juegos tradicionales son de sencilla entrada, y de bajo costo siendo utilizados en cualquier momento que se requiera. Por lo tanto se debe tener conciencia que los juegos tradicionales ayudan al niño a provocar su control tónico, postural, esquema corporal, lateralidad, organización en el espacio temporal, coordinación motriz gruesa y fina, siendo elementos de la psicomotricidad.

Por otro lado Aldana (2017), menciona en su investigación que a medida que un niño, juega muy diferente a otros es donde se da el desarrollo evolutivo del juego, quien rescata de este tema es Piaget que menciona que el juego pertenece parte de la sabiduría del niño. También acontece que se dan tres fases del juego, la fase evolutiva del pensamiento humano, el juego simbólico y el juego reglado, cada fases tiene sus diferencias y momentos en que el niño lo fomenta, siendo el juego un instrumento esencial.

Mediante el juego el niño logra aprender a distribuir, a cooperar, aprende a cuidarse y abogar por sus derechos. Con las actividades como correr, saltar, trepar, etc., el niño fortalece sus músculos, es por ello que, al momento de arrastrarse, logra estirarse y alcanzar objetos, los patea e indaga con su cuerpo, eso le permite ubicarse debidamente en el espacio. Una de las ventajas que tiene el juego es que contribuye con su desarrollo físico. Involuntariamente realizan actividades que le permiten dominar movimientos, debido a que él quiere llevarlo a cabo bien logra la perfección del movimiento de manera natural.

Según Casivilca (2017) “El niño nace con movimientos y dominio de su cuerpo de forma descontrolada y esto cambia gracias al proceso progresivo del dominio del control corporal, el niño primero es controlado por su cuerpo y posteriormente él lo controla”.

Los valores coincidieron con el resultado de Martínez (2017), en su tesis titulada: El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento del esquema

corporal en los niños y niñas del centro infantil casita de cuentos-2017, en promedio de los resultados de evaluación de sus sesiones , de taller de juegos tradicionales se evidenció en su primer taller que el 60% de los niños (as) de 3 años obtuvieron un calificativo de B, comparando con las última actividad un 90 % de los niños(as) obtuvieron la calificación de A. Ambos resultados de las investigaciones, posiblemente se dieron que, al emplear los juegos tradicionales permitió a los niños desarrollar mejor su psicomotricidad fina y gruesa, logrando así un mejor dominio de su cuerpo.

También se asemejaron con los resultados de Aldana (2017), en su investigación titulada: “El juego como habilidad para desarrollar la psicomotricidad en los infantes de 3 años de preescolar de la Institución Educativa soledad Román - libertad 2017”, en su evaluación de 10 sesiones, obtuvo con relación a la 1 actividad: La rayuela, se aprecia en el grafico 4 que el 70%, los niños tuvieron una calificación de B. Con relación a última actividad #10: Mata gente, en el grafico se observó que el 90% de los educandos obtuvieron un desempeño A.

Los niños de tres años obtuvieron al concluir el taller de los juegos tradicionales resultados muy relevantes debido a que mostraron una mejor capacidad al realizar los diversos juegos de su interés que les permitió poder tener un mejor dominio y un buen desarrollo de su cuerpo y de sus movimientos, en un espacio libre.

5.2.3 Identificar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años a través de un post test de la I.E inicial N° “Capullitos de Amor”, del distrito de Chimbote en el año 2019.

Los resultados obtenidos en relación al tercer objetivo específico, los estudiantes de 3 años de la I.E Inicial N°1542“Capullitos de Amor” al aplicarse la prueba de salida mediante un pos test se observó que el 57% de las niñas y niños se encontraron en un nivel normal en psicomotricidad, demostrando que luego de la aplicación del programa de los juegos tradicionales lograron mejorar en su mayoría su nivel de psicomotricidad.

De tal manera como lo afirma Jean Piaget (1968)," sostiene que mediante la actividad corporal los niños y niñas aprenden, crean, piensan, actúan para afrontar, resolver problemas y afirma que el desarrollo de la inteligencia de los niños dependen de la actividad motriz que el realice desde los primeros años de vida, sostiene además que todo el conocimiento y el aprendizaje se centra en la acción del niño con el medio, los demás y las experiencias a través de su acción y movimiento"

Los valores encontrados coincidieron con los datos reportados de Guzmán & Huamaní (2016), en su tesis titulada: Juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de tres años de edad en la I. E San José obrero Cusco 2016. Este autor, empleó una metodología con el mismo, tipo y diseño de investigación, hallando como resultado en el pre test el 80% de niños tuvieron dificultades para realizar algunos juegos, presentando dificultades, y en el post test el

60,0% logró alcanzar un nivel normal. Por lo tanto al emplear como estrategia didáctica los juegos tradicionales mejoraron significativamente el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas.

Ante lo mencionado el resultado que se obtuvo en la prueba del post test en la investigación fue que en gran mayoría los niños y niñas de 3 años se encontraron en un nivel normal de psicomotricidad debido a que al emplear estrategias didácticas para el desarrollo de la psicomotricidad, como talleres de juegos tradicionales ayudo de manera significativa a los niños a obtener un mejor nivel de desarrollo de su psicomotricidad. Por lo tanto los centros Educativos deben tomar en cuenta y realizar estos talleres de forma estratégica favoreciendo a los niños a un aprendizaje del entendimiento mental, físico y social ayudándoles a evolucionarse de forma integral en su medida evolucionaria.

5.2.4 Determinar si los juegos tradicionales desarrollan la psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la institución educativa inicial N° 1542 Capullitos de Amor, del distrito de Chimbote en el año 2019.

En relación al objetivo general y la comprobación de hipótesis, se halló por medio de la prueba de rangos de Wilcoxon, que los juegos tradicionales si desarrollan la psicomotricidad en los niños de 3 años de Educación Inicial N° 1542 Capullitos de Amor, del distrito de Chimbote en el año 2019. Puesto que el valor de $P = ,003$ siendo menor que 0,05. Por lo tanto, la hipótesis de investigación se aceptó.

De tal manera como lo afirma Aguinaga (2017), los juegos tradicionales son de vital importancia ya que ayuda al niño a provocar su control tónico, postural, esquema corporal, lateralidad, organización en el espacio temporal, coordinación motriz gruesa y fina, siendo elementos de la psicomotricidad.

Por otro lado Guzmán & Huamani (2016), menciona también que los juegos tradicionales es un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular y coordinación psicomotriz), como en el mental, porque el niño durante su desarrollo pone todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación.

Vallejo (2017), indica que el juego tradicional además de ser gozado fomenta en promover la ampliación de las habilidades del cognitivismo, físicas, y de lenguaje a través de la actividad mejorando en lograr una alta nivelación de soporte en la evolución del infante.

Los resultados de la investigación son corroborados con los de Huamán (2018), que en su tesis titulada: Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 03 años, Huari – 2017, hallando como resultado en su prueba de Wilcoxon que el nivel de significancia fue de ,004 siendo menor que $p < 0.05$. Posiblemente se dio porque los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños teniendo un impacto positivo en los niños de 3 años de la investigación.

Asimismo, diversas investigaciones demostraron las ventajas de los programas como método para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad y por ende el aprendizaje de los diversos contenidos relacionados con la educación.

VI. CONCLUSIONES

Al concluir esta investigación concerniente del desarrollo del nivel de psicomotricidad en lo niños de tres años de la institución educativa Capullitos de Amor N° 1542, distrito de Chimbote, Provincia de Santa, región Ancash, año 2019 se concluyó de la siguiente manera.

1. El nivel de la psicomotricidad en los niños y niñas según el pre test ubica que el 71% no desarrollan el nivel de psicomotricidad encontrándose en un nivel de riesgo, es decir, la mayoría de los niños de 3 años presentaron dificultades en su psicomotricidad.
2. Concluida la aplicación del programa de juegos tradicionales, se observó la diferencia entre la primera y última actividad de aprendizaje, donde en la primera actividad se observó que el 38% de los niños obtuvieron una calificación de “B”, Y en la última actividad de aprendizaje el 81% de los niños y niñas obtuvieron una calificación de “A”.

3. En el nivel de la psicomotricidad, según el post test se evidenció que el 57% de los niños y niñas después de la aplicación de los juegos tradicionales alcanzaron un nivel normal, es decir que más de la mitad de los niños de 3 años ya no presentaron tantas dificultades en el desarrollo de sus niveles de psicomotricidad.

4. Por último, se determinó que los juegos tradicionales si desarrollan la psicomotricidad de los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial N°1542 Capullitos de Amor del distrito de Chimbote, debido a que la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon demostró un valor $p < 0,05$.

VII. RECOMENDACIONES

1. El director debe priorizar los talleres de juegos tradicionales en la institución educativa.
2. Las docentes deben planificar y ejecutar más sesiones de talleres de psicomotricidad empleando los juegos tradicionales durante todo el año escolar, para que los niños y niñas puedan mejorar el nivel de psicomotricidad, para su desarrollo psicomotor, social y efectivo de manera eficaz.
3. El colegio debe contar con un espacio adecuado, y amplio donde los niños y niñas puedan llevar a cabo los talleres de manera más segura.
4. La docente debe contar con los materiales necesarios y en buen estado para que las pueda brindar a los niños para su uso y de esta cumplir con la competencia establecida.

VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguinaga, H. (2017). *Desarrollo psicomotor en un grupo de estudiantes de 4 años de Educación Inicial de la red 06 Callao*. (Tesis para bachiller). Recuperado de file:///C:/Users/AM-LPRADO-001/Downloads/2012_Aguinaga_Desarrollopsicomotor-en-un-grupo-de-estudiantes-de-4-a%C3%B1os-deeducaci%C3%B3n-inicial-de-la-Red-6-Callao.pdf
- Andia, L. (2015). *Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres y cuatro años en la Institución Educativa inicial 192 de la ciudad de Puno, provincia Puno, Región puno, 2015*(Tesis para licenciatura). Recuperado en http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/245/andia_espezua_lidia_psicomotricidad_ninos_tres_y_cuatro_anos.pdf ?

Aldana, R. (2017). El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa soledad Román de Núñez sede Progreso y Libertad. Tesis para optar el título de licenciada.

Universidad del Tolima. Cartagena de Indias. Recuperado el 18 de mayo del 2019, de

<http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/5132/1/Proyecto-original.pdf>

Alfaro, I. (2016). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para desarrollar la psicomotricidad en los niños del grado transición*. Tesis para optar el título de licenciada. Universidad del Tolima. Melgar – Tolima

Recuperado el 18 de mayo del 2019, de

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2337/1/TRABAJO%20DE%20GRADO%20VERSION%20APROBADA.pdf>

Apaza, L. (2016). *Nivel de psicomotricidad en niños de tres, cuatro y cinco años de edad en la institución educativa inicial corazón de Jesús 363 de la ciudad de Juliaca, provincia de san Román, Región Puno, año 2016* (Tesis para licenciatura). Recuperado en

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/1335>

Arias, M. (2017). *Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de 3 y 4 años de la institución educativa particular virgen de Guadalupe del ámbito urbano y divino niño Jesús n° 1688 del ámbito urbano marginal del distrito de Chimbote y Nuevo Chimbote, en el año 2017* (Tesis para licenciatura).

Recuperado en:

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/245/andia_espezua_lidia_psicomotricidad_ninos_tres_y_cuatro_anos.pdf

Arzola, S. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial*. Tesis para optar el título de licenciada. Universidad César Vallejo.

Perú. Recuperado el 18 de mayo del 2019, de

http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/19526/Arzola_USS.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Araujo, 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.

<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/2409/araujo%20bernal%20coraima.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Caicedo, D. (2015) *Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuarto año de la unidad educativa “república de Venezuela” de la ciudad de ambato provincia del Tungurahua* (Tesis para optar e título de licenciado en ciencias de la educación). Universidad Técnica de Abanto, Venezuela.

<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/18349/1/TESIS%20FINAL%20CAICEDO%20PARRE%20c3%91O%20DIEGO%20FERNANDO.pdf>

Casivilca, V. (2017). *Juegos tradicionales para el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños de 4 años de la I.EE “la victoria” N°498-el tambo.*

Tesis para optar el título de licenciada. Universidad Nacional del centro del Perú.- Huancayo. Recuperado

de <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCPC/3431/Casavilca%20Quispe%20Suarez%20Buitron.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Conde, D. (2018). *Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la institución educativa “Pomatambo” de Oyolo, Páucar de Sara Sara.* Tesis para optar título de Licenciada. Universidad Nacional de Huancavelica-Perú. Recuperado de

<http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1903/TESIS-SEG-ESP-2018CHOCCE%20RIOS%20CERIKA%20Y%20CONDE%20CONDE%20CDLIA%20FLOR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Guzmán & Huamaní (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 - acomayo – cusco.* Tesis para optar título de Licenciada. Universidad san Agustín de Arequipa. Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/5614/EDSguqug.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Hernández, R (2014). *Metodología de la investigación.* Edición: El oso panda.

Recuperado

en

<http://observatorio.epacartagena.gov.co/wpcontent/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sextaedicion.compressed.pdf>

Huamán, L. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 03 años de la institución educativa inicial N° 231 de san Marcos, Huari – 20187*. Tesis para optar el título de licenciada. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Huaraz - Perú. Recuperado el 18 de mayo del 2019, de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5442/JUEGO_TRADICIONAL ESTRATEGIA HUAMAN RIVERA LILA ISABEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Justo, M. (2018). *Desarrollo psicomotor en educación infantil: bases para la intervención en psicomotricidad*. Retroceded from <https://ebookcentral.proquest.com>

Martínez, N. (2016). *La psicomotricidad fina y el inicio de la pre escritura en los niños y niñas de 4-5 años de la escuela general de educación básica reino de Bélgica del Cantón Guano, Provincia de Chimborazo año lectivo 2016*(Tesis para licenciatura).Recuperado en <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1742/1/UNACH-FCEHT-TG-E.PARV-000036.pdf>

Martínez, M. (2017). *El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento del esquema corporal en los niños y niñas del nivel transición del centro infantil casita de cuentos*. Tesis para optar el título de licenciada. Corporación

Universitaria Minuto de Dios. El Bagre. Recuperado el 18 de mayo del 2019, de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/6071/TPED_MartinezBenavidesMarsella_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mayta, M. y Neciosup, I. y Ortiz R. (2018). *La psicomotricidad y su relación con el desarrollo cognitivo en los niños - , de 5 años de la Institución Educativa Happy Childrens Gardens del distrito de Ate Vitarte- 2018* (Tesis para licenciatura). Recuperado en <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/une/804/tl%20ei-ei%20m32%202013.pdf?sequence=1&isallowed=y>

Minedu (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. Perú. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacioninicial.pdf>

Morón (2015). *Tipos de investigación*. Recuperado de https://www.academia.edu/18122652/TIPOS_DE_INVESTIGACION

Peña, C. (2015). *La Importancia de la Investigación en la Universidad: Una Reivindicación del Sapere Aude Kantiano*. Colombia. Recuperado en <file:///c:/users/user/downloads/dialnetlaimportanciadelainvestigacionenlauniversidad-5440965.pdf>

Pérez, F (2015). *Descripción del desarrollo psicomotor, en infantes entre 2 años 6 meses y 3 años, pertenecientes al programa de seguimiento del prematuro del complejo asistencial Dr. sótero del río y niños nacidos de término del cesfam*

padre Manuel Villaseca de puente alto. (Tesis de Licenciatura) Recuperado en <http://sibumcedigital.umce.cl/gsd/collect/tesissib/index/assoc/HASHe566.dir/doc.pdf>

Silva, M. (2017). *Psicomotricidad y lectoescritura en estudiantes de inicial - 3 años - instituciones educativas Red 03, Huaral 2017* (Tesis para licenciatura). Recuperado en [file:///f:/trabajos%20linda/tesis%20y%20articulos%20para%20investigaci%20n%20i/silva_cm%20\(1\).pdf](file:///f:/trabajos%20linda/tesis%20y%20articulos%20para%20investigaci%20n%20i/silva_cm%20(1).pdf)

Universidad los Angeles de Chimbote (2016). *Código ética para la investigación.*

Versión 001 Recuperado en

https://erp.uladech.edu.pe/archivos/03/03002/documentos/GCORP-085_1.pdf

Velasco, E. (2015). “*Aplicación de un programa de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E. N° 885 de Tapal Medio Ayabaca-Piura, 2014*”. Tesis para optar el título de bachiller. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Ayabaca – Piura. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/396318277/juegos-tradicionales>

Vallejo, M. (2017). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1 en la unidad educativa "Federico González Suárez", cantón alausí provincia de Chimborazo período*

2016. Tesis para optar el grado de Magister. Universidad nacional de Chimborazo. Riobamba –Ecuador. Recuperado de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3712/1/UNACH-EC-IPG-CEP2017-0029.pdf>

Zavaleta, D. (2016) *Juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad en los niños y niñas de 3 años en la Institución Educativa N°81600 del caserío de Yanivilca de la provincia de Santiago de Chile*. Tesis para optar el título de licenciada. Universidad nacional de Trujillo. Perú. Recuperado de <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/12146/ZAVALETA%20ESPINOLA%20DORIS%20ALICIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ANEXOS

Anexo 1: Oficio para aplicación de datos


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° 391-2019-D-EPE-ULADECH CATÓLICA

Señora
Lic. Avalos García Rocío del Pilar
Directora de I. E. N° 1542 Capullitos de Amor
Presente.-

De mi consideración:

*Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela de Post Grado de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentar al maestrante **MONCADA CAMPOS KAREN PATRICIA**, quien ejecutará el proyecto de investigación titulado **JUEGO TRADICIONAL COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS 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


Pero. Dr. Segundo Armando Díaz Flores
Director

Jr. Leoncio Prado N° 447 - Chimbote, Perú
Telf : 050 491471 - (043) 343064
www.uladech.edu.pe

ANEXO 2: Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(Autorización de los Padres)	
Título de la investigación :	EL JUEGO TRADICIONAL COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1542 “CAPULLITOS DE AMOR”, DISTRITO DE CHIMBOTE- EN EL AÑO 2019.
Investigador (a) :	MONCADA CAMPOS KAREN PATRICIA
Universidad :	CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

Objetivo de la investigación:

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en un estudio donde se evaluará como los talleres de dramatización mejora el desarrollo de la expresión corporal. Este estudio es desarrollado por egresados de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, con el fin de obtener el Título Profesional en Educación Inicial.

El estudio se basa en como los talleres de dramatización mejora el desarrollo de la expresión corporal, que se define como:

Áquella estrategia que ayuda en las aulas de pre-escolar el progreso del desarrollo de personalidades del infante. Tal como se sabe la expresión corporal se establece desde el inicio de la vida, la fuente de la comunicación y lenguaje oral se transforma en el vertebrador fundamental de la acción comunicativa. La expresión corporal es un pilar primordial en los estudiantes de inicial, porque tiene la finalidad de que el niño conozca a su cuerpo como un medio de comunicación, por medio de las dramatizaciones se irán fortaleciendo sus habilidades expresivas. (León & Luis, 2017)

Procedimientos:

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

1. Se le evaluará a través de la lista de cotejo para el Desarrollo de la Expresión Corporal, en un ambiente adecuado con una duración de 20 minutos.
2. Se aplicará una unidad basada en Talleres de dramatización como estrategia didáctica.
3. Una vez obtenidos los resultados, se ubicarán las puntuaciones en categorías organizadas desde muy alto a muy bajo.

Confidencialidad:

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

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN**(Autorización de los Padres)**

Título de la investigación :	EL JUEGO TRADICIONAL COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1542 "CAPULLITOS DE AMOR", DISTRITO DE CHIMBOTE- EN EL AÑO 2019.
Investigador (a) :	MONCADA CAMPOS KAREN PATRICIA
Universidad :	CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

Nombres y Apellidos del Participante	Fecha y Hora
--------------------------------------	--------------

Nombres y Apellidos Del Padre de Familia	Fecha y Hora
--	--------------

ANEXO 3.Instrumento de recolección de datos de pre test y post test.

118

125

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 TLJERA
 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 |

Anexo 4: Sesiones de aprendizajes

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL
N°1542



“CAPULLITOS DE

AMOR

PROYECTO DE APRENDIZAJE N° 01

1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 DRE** : Ancash
1.2 UGEL : Santa
1.3 I.E.I. : N° 1542 - "Capullitos de Amor"
1.4 LUGAR : Av. Los Incas Mz. L', Lt. 04 – Dos de Junio - Chimbote
1.5 DIRECTORA : Mg. Rocío del Pilar Ávalos García
1.6 ESTUDIANTE : Moncada Campos Karen Patricia
1.7 GRUPO : 03 Años **N° DE NIÑOS:** 21
1.8 SECCIÓN : Veracidad

2. TEMPORALIZACIÓN: 07 de octubre al 30 de Octubre

3. TÍTULO DEL PROYECTO DE APRENDIZAJE: “Disfrutando de los juegos tradicionales”

4. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

En nuestra Institución Educativa N° 1542 “Capullitos de amor”, Chimbote; los niños del aula de 3 años, desconocen de los juegos tradicionales generando una falta de conocimiento de la misma. Asimismo trae como consecuencia el abandono de las tradiciones folclóricas, en las que se encuentran inmersos los juegos tradicionales que forman parte de nuestro contexto social. Por tal motivo, se da a conocer a los estudiantes, la importancia de identificarse como personas únicas, valiosas y como sujetos de derechos sus tradiciones que han pasado de generación en generación. Ante esta situación es necesario promover los juegos tradicionales para que los niños puedan mejorar ciertas

habilidades a través de sus movimientos, y mejorar ciertas posturas en coordinación, motricidad y de lenguaje ayudándoles a mejorar de esta manera su psicomotricidad. Para ello realizaremos actividades de integración tales como jugar a la gallinita ciega, yaz, la soga, canicas, kiwi, etc. Todo esto permitirá que los niños y niñas se adapten y se desenvuelvan de manera autónoma, mejorando sus habilidades y destrezas que no estaban bien formadas es por eso que el beneficio es muy grandioso.

5. PLANIFICACIÓN:

a. PRE- PLANIFICACIÓN:

¿Qué haré?	¿Cómo lo haré?	¿Qué necesitaré?
<input type="checkbox"/> Qué sean partícipes de integrarse con sus demás amiguitos de su aula. <input type="checkbox"/> Qué propongan juegos tradicionales según su interés.	<ul style="list-style-type: none"> • Con materiales creativos <input type="checkbox"/> A través de juegos. • Ficha de escala valorativa 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelota • Sogas • Pañuelos • Yaz • Canicas

b. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Áreas	Competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
PERSOANL SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Convive y participa democrática mente en la búsqueda del bien común 	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	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.	

PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad 	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	<p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.</p> <p>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.</p>	<p>Se desplaza de un lugar a otro haciendo uso de mano y pies.</p> <p>Hace actividades en el patio de saltos haciendo uso de sus manos y pies.</p>	Escala Valorativa

6. IMPLEMENTACIÓN Y EJECUCIÓN:

a. Secuencia de actividades de aprendizaje:

Actividad 01: Me divierto Jugamos los 7 pecados	Actividad 02: Aprendiendo a jugar a la rayue
Actividad 03: Nos divertimos jugando Kiwi	Actividad 04: Nos divertimos jugando carreras de cucharas
Actividad 05: Nos divertimos jugando a la gallina ciega	Actividad 06: Nos divertimos jugando a la sogá
Actividad 07: Nos divertimos jugando juguemos en el bosque	Actividad 08: Nos divertimos jugando a las chapaditas
Actividad 09: Nos divertimos jugando mata gente	Actividad 10: Nos divertimos jugando el rey manda

7. REFLEXIÓN SOBRE LOS APRENDIZAJES:

Los niños y niñas aprendieron a jugar y conocieron los diversos juegos tradicionales haciendo uso de su cuerpo para realizar movimientos corporales, equilibrio, entre otros. Y de esta manera lograr mejorar a través de los juegos tradicionales sus niveles de psicomotricidad siendo muy importante en su desarrollo del niño.

8. MATERIALES BÁSICOS Y RECURSOS A UTILIZAR:

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°01

- Parlante, pandereta, sillas, sogas, pelota, latas, ula – ula, cucharas de plástico, pañuelo, huevos de plástico, máscara, corona, patio.

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Currículo Nacional (2016). *Programa curricular de educación inicial*. Disponible en:

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-inicial-18-Setiembre.pdf>

I. Datos Informativos:

1. Título: Me divierto jugando a los 7 pecados
2. Fecha: 07/10/19
3. Docente: Lic. Marianella Silva Beltrán
4. Grado: 3 años
5. Sección: Veracidad
6. Estudiante: Moncada Campos Karen



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	<ul style="list-style-type: none"> • Pelota • Patio

II. 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 corporalment e. 	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 juega en diferentes situaciones de juego.	

III. Momentos de la actividad de aprendizaje

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Motivación, interés e incentivo</p> <p>Se les indica a los niños que formen asamblea donde seguidamente se entona la canción” Si tú tienes muchas ganas”.</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Luego de ello se les pregunta los niños ¿Quiéren jugar? ¿Qué quieren jugar? ¿Qué juegos les gusta? ¿Qué juegos conocen? ¿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 los 7 pecados</p>	<ul style="list-style-type: none"> Radio Pandereta 	10 min

Desarrollo	<p>1ra Fase: Se les explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 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: Desarrollo del juego</p> <p>Se conlleva al desarrollo del juego donde los niños se desplazan, realizan movimientos corporales y hacen uso de los materiales u objetos que se necesita para el desarrollo del juego.</p> <p>3ra Fase: Término del juego</p> <p>Los niños culminan el juego y se reconoce al ganador del equipo o de manera individual como se haya requerido para el juego.</p>	□ Pelota	30 min
Cierre	<p>Se le pregunta al niño lo siguiente: ¿Qué juego aprendieron? ¿De qué trato el juego? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Todos participaron? ¿Les gusto la actividad?</p>	Diálogo	5 min

IV. Instrumento de evaluación

ESCALA VALORATIVA

	DESEMPEÑO	
--	------------------	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°02

I. Datos Informativos:



1. Título: Aprendiendo a jugar a la rayuela
2. Fecha: 09/10/19
3. Docente: Lic. Marianella Silva Beltrán
4. Grado: 3 años
5. Sección: Veracidad
6. Estudiante: Moncada Campos Karen

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recurso o material se usará en esta actividad de aprendizaje?
<input type="checkbox"/> Prever los materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Tiza, piedras • Patio

II. 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 en el patio de saltos haciendo uso de sus manos y pies en diferentes situaciones de juego.	

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 juega en diferentes situaciones de juego.	Escala Valorativa
------------------------	--------------------------------------	--	---	--	-------------------

III. Momentos de la actividad de aprendizaje

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Motivación, interés e incentivo</p> <p>Se les ordena a los niños que formen asamblea donde seguidamente se entona la canción” Mi cuerpo se está moviendo”.</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 rayuela</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Radio • Pandereta 	10 min

<p>Desarrollo</p>	<p>1ra Fase: Se les explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 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: Desarrollo del juego</p> <p>Se conlleva al desarrollo del juego donde los niños se desplazan, realizan movimientos corporales y hacen uso de los materiales u objetos que se necesita para el desarrollo del juego.</p> <p>3ra Fase: Término del juego</p> <p>Los niños culminan el juego y se reconoce al ganador del equipo o de manera individual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Piedras • Tiza de colores 	30 min
<p>Cierre</p>	<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	5 min

IV. Instrumento de evaluación

ESCALA VALORATIVA

	DESEMPEÑOS	
--	-------------------	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Nº03



I. Datos Informativos:

1. Título: Nos divertimos Jugando Kiwi
2. Fecha: 14 /10/19
3. Docente: Lic. Marianella Silva Beltrán
4. Grado: 3 años
5. Sección: Veracidad

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recurso o material se usará en esta actividad de aprendizaje?
<input type="checkbox"/> Prever los materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Latas • Patio • Pelota

II. 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.	Práctica movimientos de coordinación en diferentes situaciones de juego.	
					Escala

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 en situaciones de juego.	Valorativa
------------------------	--------------------------------------	--	---	---	------------

III. Momentos de la actividad de aprendizaje

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Motivación, interés e incentivo</p> <p>Se les ordena a los niños que formen asamblea donde seguidamente se entona la canción” Si tuviera fe como un grano de mostaza”</p> <p>Saberes Previos 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 kiwi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Radio • Pandere ta 	10 min

<p>Desarrollo</p>	<p>1ra Fase: Se les explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El primer grupo, lanza la pelota al centro del cuadrado donde se han colocado las latas formando una torre, que se deben derrumbar. 2. 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. 3. 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>2da Fase: Desarrollo del juego</p> <p>Se conlleva al desarrollo del juego donde los niños se desplazan, realizan movimientos corporales y hacen uso de los materiales u objetos que se necesita para el desarrollo del juego.</p> <p>3ra Fase: Término del juego</p> <p>Los niños culminan el juego y se reconoce al ganador del equipo o de manera individual como se haya requerido para el juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pelota • Latas 	<p>30 min</p>
<p>Cierre</p>	<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? ¿Qué parte de su cuerpo utilizaron?</p>	<p>Diálogo</p>	<p>5min</p>

4. Instrumento de evaluación

ESCALA VALORATIVA

	<p>DESEMPEÑO</p>	
--	-------------------------	--

1. Título: Nos divertimos jugando carreras de cucharas
2. Fecha: 15/10/19
3. Docente: Lic. Marianella Silva Beltrán
4. Grado: 3 años
5. Sección: Veracidad



ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recurso o material se usará en esta actividad de aprendizaje?
<input type="checkbox"/> Prever los materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Cucharas • Patio • Huevo • Canasta

II. 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.	Camina de un extremo a otro, haciendo uso de su boca y pies en diferentes situaciones de juego.	Escala Valorativa
	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 en situaciones de juego.	

III. Momentos de la actividad de aprendizaje

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Motivación, interés e incentivo</p> <p>Se les indica a los niños que formen asamblea donde seguidamente se entona la canción” El cocodrilo dante”</p> <p>Saberes Previos Luego de ello se les pregunta los niños ¿Quieren jugar? ¿Qué quieren jugar? ¿Qué juegos les gusta? ¿Qué juegos conocen? ¿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 aprenderemos a jugar carrera de cucharas.</p> <p>1ra Fase: Se les explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</p> <p>El juego consiste en que los participantes estarán situados unos al lado de otro (cada uno tendrá una cuchara en la boca que sostiene un huevo encima), cada uno tendrá delante una línea pintada en el suelo que será la que tendrán que seguir andando manteniendo el equilibrio para que no se les caiga el huevo de la cuchara, si el huevo se cayese se recogería y volvería al principio de la línea para volver a empezar (el huevo será falso para que en el caso de que se cayese lo puedan volver a coger).</p> <p>2da Fase: Desarrollo del juego</p> <p>Se conlleva al desarrollo del juego donde los niños se desplazan, realizan movimientos corporales y hacen uso de los materiales u objetos que se necesita para el desarrollo del juego.</p> <p>3ra Fase: Término del juego</p> <p>Los niños culminan el juego y se reconoce al ganador del equipo o de manera individual como se haya requerido para el juego</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Radio • Pandereta • Cuchara • Huevo • Canasta 	<p>10 min</p> <p>30 min</p>
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

IV. Instrumento de evaluación

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°05

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

I. Datos Informativos:

- Título: Nos divertimos jugando a la gallinita ciega
- Fecha: 16 /10/19
- Docente: Lic. Marianella Silva Beltrán
- Grado: 3 años
- Sección: Veracidad



ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recurso o material se usará en esta actividad de aprendizaje?
<input type="checkbox"/> Prever los materiales	<ul style="list-style-type: none"> Pañuelo o venda Patio

II. 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 vendada haciendo uso de sus manos y pies para encontrar a sus compañeros en un determinado lugar.	Escala

PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente	• Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos.	Muestra empatía con sus compañeros en situaciones de juego.	Valorativa
		• Construye normas, asume acuerdos y leyes.			
		• Participa en acciones que promueven el bienestar común.			

III. Momentos de la actividad de aprendizaje

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Motivación, interés e incentivo</p> <p>Se les indica a los niños que formen asamblea donde seguidamente se entona la canción” Cabeza, hombros, rodillas y pies”</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Luego de ello se les pregunta los niños ¿Quieren jugar? ¿Qué quieren jugar? ¿Qué juegos les gusta? ¿Qué juegos conocen? ¿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 aprenderemos a jugar la gallina ciega”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Radio • Pandereta 	10 min

Desarrollo	<p>1ra Fase: Se les explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</p> <p>1. En primer lugar se debe elegir a quien llevará la venda, es decir, el que hará el papel de gallinita ciega y deberá encontrar al resto. Una vez elegido debe ponerse un pañuelo en los ojos, de forma que no pueda ver nada.</p> <p>2. El resto de los niños se ponen en círculo alrededor de la gallinita ciega, cogidos de las manos. La "gallinita" debe dar tres vueltas sobre sí misma antes de empezar a buscar, para que no sepa dónde está.</p> <p>3. La tarea de la gallinita consiste en atrapar a alguno de los niños, que pueden moverse pero sin soltarse de las manos. Cuando la gallinita tenga a un niño, tiene que adivinar quién es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles.</p> <p>Para jugar a este juego, se puede comenzar recitando este verso popular infantil: <i>Gallinita, gallinita ¿qué se te ha perdido en el pajar? Una aguja y un dedal... Da tres vueltas y la encontrarás.</i></p> <p>2da Fase: Desarrollo del juego</p> <p>Se conlleva al desarrollo del juego donde los niños se desplazan, realizan movimientos corporales y hacen uso de los materiales u objetos que se necesita para el desarrollo del juego.</p> <p>3ra Fase: Término del juego</p> <p>Los niños culminan el juego y se reconoce al ganador del equipo o de manera individual como se haya requerido para el juego.</p>	□ Pañuelo o venda	30 min
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

IV. Instrumento de evaluación

ESCALA VALORATIVA

	DESEMPEÑO	
--	------------------	--

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°06

I. Datos Informativos:

1. Título: Nos divertimos jugando a la soga
2. Fecha: 21/10/19
3. Docente: Lic. Marianella Silva Beltrán
4. Grado: 3 años
5. Sección: Veracidad



ANTES DEL APRENDIZAJE	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <p><input type="checkbox"/> Prever los materiales</p>	<p>¿Qué recurso o material se usará en esta actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Soga • Patio

II. 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.	Realiza movimientos de fuerza haciendo uso de sus manos para jalar una soga.	

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 en situaciones de juego.	Escala Valorativa
------------------------	--------------------------------------	--	---	---	-------------------

III. Momentos de la actividad de aprendizaje

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Motivación, interés e incentivo</p> <p>Se les indica a los niños que formen asamblea donde seguidamente se entona la canción” Si tú tienes muchas ganas” y luego se les muestra una soga.</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Luego de ello se les pregunta los niños ¿Qué será lo que tengo? ¿Para qué servirá? ¿Qué juegos podres realizar? ¿Qué juegos conocen? ¿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 aprenderemos a jugar a la soga</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Radio • Pandereta 	10 min

	<p>1ra Fase: Se les explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</p> <p>Dos equipos de 10, cuyo total no exceda un peso máximo determinado para la clase, se alinean al final de una soga (de aproximadamente 10 cm en circunferencia). La soga es marcada con una <i>línea central</i> y dos marcas a cuatro metros de cada lado del centro de la línea. El equipo comienza con la línea central directamente sobre una línea marcada en la tierra, y una vez comenzado el concurso (el jalamiento), intentan jalar al otro equipo hasta que la marca más cercana al equipo oponente cruce la línea central, o cuando cometan una falta (cuando un miembro del equipo suelta ambas manos de la soga).</p> <p>2da Fase: Desarrollo del juego</p> <p>Se conlleva al desarrollo del juego donde los niños se desplazan, realizan movimientos corporales y hacen uso de los materiales u objetos que se necesita para el desarrollo del juego.</p> <p>3ra Fase: Término del juego</p> <p>Los niños culminan el juego y se reconoce al ganador del equipo o de manera individual.</p> <p>Se le pregunta al niño lo siguiente:</p>		
Desarrollo		Soga	30 min
Cierre	<p>¿Qué juego aprendieron? ¿De qué trato el juego? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Todos participaron? ¿Les gusto la actividad?</p>	Diálogo	5min

IV. Instrumento de evaluación

ESCALA VALORATIVA

	DESEMPEÑO	
--	------------------	--

I. Datos Informativos:

1. Título: Nos divertimos jugando” Jugemos en el bosque”
2. Fecha:22/10/19
3. Docente: Lic. Marianella Silva Beltrán
4. Grado: 3 años
5. Sección: Veracidad
6. Estudiante: Moncada Campos Karen



ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recurso o material se usará en esta actividad de aprendizaje?
<input type="checkbox"/> Prever los materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Máscara del lobo • Patio • Pandereta

II. 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.	Se desplaza corriendo de un lugar a otro haciendo uso de su cuerpo en diferentes situaciones de juego	
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. • 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 lograr su propósito: informar, pedir, convencer o agradecer. 	Se comunica mediante gestos corporales constantemente en situaciones diferentes de juego.	Escala Valorativa

--	--	--	--	--	--

III. Momentos de la actividad de aprendizaje

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Motivación, interés e incentivo Se les indica a los niños que formen asamblea donde seguidamente se les presenta un video de los tres chanchitos y el lobo feroz.</p> <p>Saberes Previos Luego de ello se les pregunta a los niños ¿Qué observaron? ¿De qué trato el cuento? ¿Qué sucedió con los tres cerditos? ¿Qué le sucedió al lobo?</p> <p>Propósito: El día de hoy nos divertimos jugando al lobo feroz.</p>	Video	10 min

<p>Desarrollo</p>	<p>1ra Fase: Se les explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</p> <p>Esta es una ronda en la que se necesitan más de 6 jugadores. Uno de ellos será el lobo.</p> <p>Todos los jugadores se toman de la mano y hacen un círculo, empiezan a cantar: <i>Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.</i> - ¿El Lobo está? El jugador que hace el personaje del lobo contesta: - ¡Me estoy poniendo los calzoncillos! Los otros jugadores siguen cantando: <i>Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.</i> - ¿El Lobo está? El lobo contesta: - ¡Me estoy poniendo la camiseta!</p> <p>Los participantes cantan en ronda y hacen preguntas al "lobo "que está en el centro. El "lobo "va contestando hasta que está totalmente listo. El juego continúa hasta llegar el momento en el que el lobo coge las llaves de su casa y sale a buscar a los niños que están jugando. El niño o niña que el lobo agarre, ese será el siguiente lobo.</p> <p>2da Fase: Desarrollo del juego</p> <p>Se conlleva al desarrollo del juego donde los niños se desplazan, realizan movimientos corporales y hacen uso de los materiales u objetos que se necesita para el desarrollo del juego.</p> <p>3ra Fase: Término del juego</p> <p>Los niños culminan el juego y se reconoce al ganador del equipo o de manera individual como se haya requerido para el juego.</p>	<p>Máscara</p>	<p>30 min</p>
<p>Cierre</p>	<p>Se le pregunta al niño lo siguiente: ¿Qué juego aprendieron? ¿De qué trato el juego? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Todos participaron? ¿Les gusto la actividad?</p>	<p>Diálogo</p>	<p>5min</p>

IV. Instrumento de evaluación

ESCALA VALORATIVA

	DESEMPEÑO	
--	------------------	--

I. Datos Informativos:

1. Título: Nos divertimos jugando a las chapaditas
2. Fecha: 23/10/19
3. Docente: Lic. Marianella Silva Beltrán
4. Grado: 3 años
5. Sección: Veracidad
6. Estudiante: Moncada Campos Karen



ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recurso o material se usará en esta actividad de aprendizaje?
<input type="checkbox"/> Prever los materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Pandereta • Patio

II. 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.	Se desplaza corriendo de un lugar a otro haciendo uso de su cuerpo en diferentes situaciones de 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. • 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 lograr su propósito: informar, pedir, convencer o agradecer. 	Se comunica mediante gestos corporales constantemente en situaciones diferentes de juego.
---------------------	--	---	---	---

III. Momentos de la actividad de aprendizaje

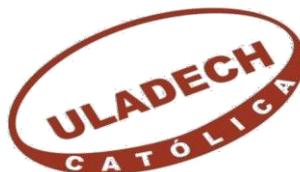
Momentos	Estrategias didácticas	Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Motivación, interés e incentivo</p> <p>Se les indica a los niños que formen asamblea donde seguidamente se entona la canción” soy una serpiente”</p> <p>Saberes Previos: Luego de ello se les pregunta los niños ¿Qué juego realizamos en la clase pasada? ¿Quiéren seguir jugando? ¿Qué quieren jugar? ¿Qué juegos les gusta? ¿Qué juegos conocen? ¿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 aprenderá a jugar a las chapaditas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Radio • Pandereta 	10 min

Desarrollo	<p>1ra Fase: Se les explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</p> <p>El juego consiste en hacer dos grupos, del mismo número de jugadores. Los capitanes de cada grupo se tiran al cachipun (piedra, papel o tijeras) el que gane su equipo correrá. Los que estén pillados serán llevados a un lado del campo (ej.: muralla) de juego, pueden librar a sus compañeros los que no estén pillados tocando la muralla y diciendo libre. El juego cambia cuando todos estén pillados y les toque pillar a ellos.</p> <p>2da Fase: Desarrollo del juego</p> <p>Se conlleva al desarrollo del juego donde los niños se desplazan, realizan movimientos corporales y hacen uso de los materiales u objetos que se necesita para el desarrollo del juego.</p> <p>3ra Fase: Término del juego</p> <p>Los niños culminan el juego y se reconoce al ganador del equipo o de manera individual como se haya requerido para el juego.</p>	□ io Pat	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

IV. Instrumento de evaluación

ESCALA VALORATIVA

	DESEMPEÑO	
--	------------------	--



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°09

I. Datos Informativos:

1. Título: Nos divertimos jugando mata gente
2. Fecha: 28/10/19
3. Docente: Lic. Marianella Silva Beltrán
4. Grado: 3 años
5. Sección: Veracidad
6. Estudiante: Moncada Campos Karen



ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recurso o material se usará en esta actividad de aprendizaje?
<input type="checkbox"/> Prever los materiales	<ul style="list-style-type: none"> Pelota de trapo Patio

II. Propósito del Aprendizaje

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	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.	Tira la pelota de un extremo a otro haciendo uso de sus manos en diferentes situaciones de 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.	Socializa con sus compañeros y juega en diferentes situaciones de juego como corriendo de un lado a otro.
----------------------------	--------------------------------------	--	---	---

III. Momentos de la actividad de aprendizaje

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Motivación, interés e incentivo</p> <p>Se les indica a los niños que formen asamblea donde seguidamente se entona la canción” El cocodrilo dante”</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Luego de ello se les pregunta los niños ¿Quieren jugar? ¿Qué quieren jugar? ¿Qué juegos les gusta? ¿Qué juegos conocen? ¿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 aprenderemos a jugar a la mata gente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Radio • Pandereta 	10 min

Desarrollo	<p>1ra Fase: Se les explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</p> <p>Consiste en 2 personas situados en los extremos que tiraban las pelotas (de Vóley de preferencia) y todo un grupo en medio que debía escapar de las pelotas esquivándolas. Si alguien recibía el pelotazo al siguiente juego era de quienes tenían que lanzar ósea “los mata gentes”.</p> <p>Si recibías la pelota de lleno con las manos y las pegabas al estómago se decía “QUECHI!” o “VIDA” y eso te daba opción a que entre un compañero que haya salido o tener 1 vida más (oportunidad a que te caiga la pelota).</p> <p>Cuando quedaba 1 solo Jugador a Eliminar se contaba las esquivadas hasta llegar a la edad de ese jugador, si lo esquivaba todo, todos sus demás compañeros volvían al campo.</p> <p>2da Fase: Desarrollo del juego</p> <p>Se conlleva al desarrollo del juego donde los niños se desplazan, realizan movimientos corporales y hacen uso de los materiales u objetos que se necesita para el desarrollo del juego.</p> <p>3ra Fase: Término del juego</p> <p>Los niños culminan el juego y se reconoce al ganador del equipo o de manera individual como se haya requerido para el juego.</p>	<p>□ Pelota de trapo</p>	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

IV. Instrumento de evaluación

ESCALA VALORATIVA

	DESEMPEÑO	
--	------------------	--

I. Datos Informativos:

1. Título: Nos divertimos jugando el rey manda
2. Fecha: 29/10/19
3. Docente: Lic. Marianella Silva Beltrán
4. Grado: 3 años
5. Sección: Veracidad
6. Estudiante: Moncada Campos Karen



ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recurso o material se usará en esta actividad de aprendizaje?
<input type="checkbox"/> Prever los materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Pandereta • Patio • Una corona de cartulina

II. 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.	Práctica diversos movimientos haciendo uso de su cuerpo en diferentes situaciones de juego como correr, saltar, pararse, treparse, rodar, etc.	Escala

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. • 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 lograr su propósito: informar, pedir, convencer o agradecer. 	Se comunica a mediante diversos gestos y movimientos corporales constantemente en situaciones diferentes de juego.	Valorativa

III. Momentos de la actividad de aprendizaje

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Motivación, interés e incentivo</p> <p>Se les indica a los niños que formen asamblea donde seguidamente se les pres un video titulado “Simón dice”</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Luego de ello se les pregunta a los niños ¿Qué observaron? ¿Qué pasó con Renato? ¿Por qué no quería jugar? ¿Qué juegos conocen? ¿Qué pasó al final con nuestro amigo Renato?</p> <p>Propósito: El día de hoy aprenderemos a jugar el rey manda</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Radio • Pandereta 	10 min

<p>Desarrollo</p>	<p>1ra Fase: Se les explica a los niños sobre el juego y sus reglas que tienen que cumplir.</p> <p>1 Uno de los participantes será el rey y tendrá que dar órdenes a los otros participantes de este modo: El rey dice... saltad a pata coja; El rey dice... sentaos en el suelo; El rey dice... haced una voltereta...</p> <p>2 Los otros participantes tendrán que hacer todo lo que el rey les mande y se eliminarán si no siguen correctamente sus órdenes.</p> <p>3 Si el rey dice: Corred, saltad... sin decir antes El rey dice... todos los participantes tendrán que quedarse quietos ya que solo le tendrán que hacer caso si da la orden completa, es decir, si después de decir El rey dice... añade una orden. Por lo tanto, si los participantes se equivocan siguiendo la orden también estarán eliminados.</p> <p>2da Fase: Desarrollo del juego</p> <p>Se conlleva al desarrollo del juego donde los niños se desplazan, realizan movimientos corporales y hacen uso de los materiales u objetos que se necesita para el desarrollo del juego.</p> <p>3ra Fase: Término del juego</p> <p>Los niños culminan el juego y se reconoce al ganador del equipo o de manera individual como se haya requerido para el juego.</p>	<p>□ Corona de cartulina</p>	<p>30 min</p>
<p>Cierre</p>	<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>	<p>Diálogo</p>	<p>5min</p>

IV. Instrumento de evaluación

ESCALA VALORATIVA

	DESEMPEÑO	
--	------------------	--

APELLIDOS Y 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.		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.				
	EVIDENCIAS						
	Práctica diversos movimientos haciendo uso de su cuerpo en diferentes situaciones de juego como correr, saltar, pararse, treparse, rodar, etc.			Se comunica mediante diversos gestos y movimientos corporales constantemente en situaciones diferentes de juego.			
	A	B	C	A	B	C	

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

Anexo 5: Evidencias fotográficas

