

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO ACADÉMICO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMAS DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



Juegos Tradicionales para desarrollar la Psicomotricidad en niños de 5
años - I.E.I. N° 535, Bambamarca.

Trabajo de Investigación para obtener el Grado de Bachiller en Educación

Autora

Rósula Acuña Vásquez

Asesor

Hernán Berrospi Espinoza

Nuevo Chimbote – Perú

2018

PALABRAS CLAVE

Tema	Juegos tradicionales Psicomotricidad
Especialidad	Educación Inicial

KEYWORDS

Theme	Traditional games Psychomotricity
Specialty	Initial Education

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Línea de investigación	Objetivos	Áreas del Conocimiento – OCDE EL CONCYTEC usa como áreas del conocimiento el estándar internacional de Áreas de			Sub líneas o campos de investigación
		Área	Sub Área	Disciplina	
Teoría y métodos Educativos.	Proponer y aplicar teorías y métodos educativos para el mejoramiento del proceso de Aprendizaje.	Ciencia Sociales	Ciencias de la Educación	Educación General	Estrategias de aprendizaje.

Título

Juegos Tradicionales para desarrollar la Psicomotricidad en niños de 5 años -
I.E.I. N° 535, Bambamarca.

Title

Traditional Games to develop Psychomotor skills in 5-year-old children -
I.E.I. N°. 535, Bambamarca.

RESUMEN

El presente estudio titulado: Los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 535 -San José del Obelisco, Bambamarca – 2018, corresponde al tipo de investigación explicativa, con diseño pre-experimental; cuyo objetivo es demostrar que los juegos tradicionales desarrollan la psicomotricidad en los niños de la muestra; trabajo que nace ante la problemática educativa de esta institución; específicamente en el aprendizaje psicomotriz de los estudiantes de 5 años, en donde se pudo observar que existen gran porcentaje de estudiantes que tienen dificultades para saltar la soga, correr y saltar, reconocer sus lateralidades, son poco sociables, por lo que es necesario determinar en qué nivel se encuentra el desarrollo psicomotor de cada estudiante mediante un pre test, para de allí en adelante tener que planificar un conjunto de sesiones con juegos de tradicionales de la zona, para que de esta manera ellos puedan mejorar sus habilidades psicomotoras. Luego de la aplicación de estas sesiones se podrá determinar si este conjunto de sesiones con juegos tradicionales, mejoraran las habilidades psicomotoras de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial, mediante un post test, esperando que mejoren significativamente por el bienestar cognitivo social y psicomotor de los estudiantes a nivel local para luego ir ampliando al nivel regional y nacional.

ABSTRACT

The present study entitled: Traditional Games and Psychomotor skills in 5-year-old children of I.E.I N° 535 -San José del Obelisco, Bambamarca - 2018, corresponds to the type of explanatory research, with pre-experimental design; whose objective is to demonstrate that traditional games develop psychomotor skills in children in the sample; work that is born before the educational problem of this institution; specifically in the psychomotor learning of 5-year-old students, where it was observed that there are a large percentage of students who have difficulty jumping rope, running and jumping, recognizing their lateralities, are not very sociable, so it is necessary to determine in what level is the psychomotor development of each student through a pre test, from then on to have to plan a set of sessions with traditional games in the area, so that they can improve their psychomotor skills. After the application of these sessions, it will be possible to determine if this set of sessions with traditional games will improve the psychomotor skills of the 5-year-old boys and girls of the initial level through a post test, hoping that they will improve significantly by the social and psychomotor cognitive well-being of students at the local level and then expand to the regional and national level.

Índice

Palabras clave	i
Título	ii
Resumen	iii
Abstract	iv
Índice	v
Introducción	7
1. Antecedentes y fundamentación científica	
1.1. Antecedentes	8
1.2. Fundamentación Científica	
1.2.1. Teoría del juego de Jean Piaget	12
1.2.2. Teoría de Federico Froebel	13
1.2.3. Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner	13
1.2.4. Teoría de la Socialización	14
1.2.5. El movimiento psicoanalítico	17
1.2.6. Teorías conductistas	19
1.2.7. Juegos tradicionales	19
2. Justificación	45
3. Problema	46
4. Conceptuación y operacionalización de variables	49
5. Hipótesis	40
6. Objetivos	40
7. Metodología	
7.1. Tipo y Diseño de la Investigación	52
7.2. Población y Muestra	52
7.3. Técnicas e instrumentos de la investigación	53
8. Procesamiento y análisis de la información	54
9. Resultados	55
Análisis y Discusión de los resultados	66
10. Conclusiones y sugerencias	71
11. Referencias bibliográficas	72

Introducción

Hoy en día el desarrollo psicomotor en los estudiantes es importantísimo para una formación integral, pues la maduración tanto del aspecto psicológico, así como de las habilidades de la motricidad de la persona lleva a un mejor desenvolvimiento en el contexto en que se halla (Haeussler & Marchant, 2009)

Esta etapa tiene importancia relevante ya que establece una relación motora y cognoscitiva, donde los juegos ofrecen un valor educativo por las posibilidades de exploración del entorno, mediante de interacciones con objetos, personas y consigo mismo.

A través de la presente investigación se logró conocer la importancia de los juegos infantiles en el nivel de desarrollo motriz en los niños y niñas en edad preescolar, siendo el determinante en el desarrollo integral del estudiante de inicial, el estudio ha demostrado que la psicomotricidad tiene un lugar valioso en la educación temprana del pequeño, ya que demuestra que en la primera infancia existe una significativa interdependencia entre desarrollo motor, cognitivo, socioemocional y el lenguaje.

En el desarrollo de este estudio; se ha considerado partes interesantes que tratan y sustentan la investigación y forman parte del esquema propuesta por la Universidad, las mismas que son:

Antecedentes de estudio y fundamentación científica, justificación de la investigación, problema, hipótesis, objetivos, metodología, resultados, conclusiones y recomendaciones.

1. Antecedentes y fundamentación científica

1.1. Antecedentes

Córdova, R. (2018) En su tesis programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Villanova, San Miguel, Lima, llegó a las conclusión de que la propuesta sobre la utilización de los Juegos Tradicionales, ayuda la coordinación, motora y ello influye de manera directa en el desarrollo motriz de las niñas y niños.

Huamán, Ll. (2018) En su tesis titulada: Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 231 de San Marcos, Huari- 2017, concluye que la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica, mejora el desarrollo psicomotriz de los niños de cinco años.

Ordoñez, M. (2017) Desarrollo una investigación sobre los Juegos de tipo cooperativos y la influencia de éstos en el desarrollo de la capacidad motora gruesa en los alumnos de la I.E. 31542- Ocopilla -Huancayo; tesis presentada a Universidad Nacional del Centro del Perú, concluye: Existe gran influencia entre el desarrollo de los Juegos Cooperativos en el desarrollo de la capacidad motora gruesa de los estudiantes de inicial. Este tipo de juegos influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad, fundamentalmente en los primeros años de vida.

Turpo & Pinedo, (2016) Desarrollaron su investigación concerniente en la utilización del método Orff; con la finalidad de fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes del aula de 4 años de la Institución Inicial de Juliaca, Puno; concluyendo que la

metodología aplicada fue muy significativa en eficiencia y eficacia, la misma que permitió favorablemente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los alumnos integrantes del grupo muestra.

Ruitón y Tamayo, (2015) Realizaron una investigación referida a las actividades lúdicas a fin de desarrollar la motricidad gruesa, trabajo que fue presentada en la Revista de Educación y Humanidades de la Universidad de carácter particular Los Ángeles; dicho estudio les permitió que concluyan que la aplicación de los juegos lúdicos basado en un enfoque colaborativo mejora significativamente la motricidad gruesa.

Salvatierra, V. (2015). Desarrolló una tesis en la I.E.I N° 1564 de la ciudad de Trujillo, dicha tesis fue realizada con el objetivo de desarrollar el esquema locomotor y corporal de los estudiantes de cinco años”; para el desarrollo de este estudio se utilizó el diseño experimental; concluyendo que el taller desarrollado cuyo título es “Muévete y prende basado en el juego”; permitió el desarrollo eficiente del esquema corporal de los alumnos involucrados en el grupo de muestra.

1.2. Fundamentación científica

Las teorías que guardan estrecha relación con el tema de investigación son las siguientes:

Estudios y postulados de Piaget en relación al juego:

Los estudios de este autor, permiten conocer que el aprendizaje, es un proceso de modificación interna con cambios no solo cualitativos sino cuantitativos, en el cual se produce como resultado de un proceso

interactivo entre la formación que procede del medio y un sujeto activo (Guaranga Ross 2000: 122)

Por lo tanto, podemos decir que el proceso de adquisición de conocimientos es producto de cambios en el interior, en el aspecto cognoscitivo, que se produce como resultado de un proceso interactivo entre los estudiantes del nivel inicial.

Constance, (1985) Esta teoría científica ayuda en gran medida al propósito de la investigación, ya que afirma que el juego es bien importante, en la construcción del conocimiento, de manera especial en los periodos sensorial-motriz y pre operacional, ya que el niño y niña aprende jugando.

Puedo decir, que el juego es de mucha importancia para construir el conocimiento de los infantes, en forma especial desde que nace el pequeño y pequeña, hasta los once años de edad.

Teoría de Federico Froebel

Froebel considera al juego como actividad propia de los infantes, a la vez les sirve para ir a la escuela, se convierte en un medio necesario para introducirlos a los niños y niñas a la cultura, sociedad y servicio a los demás.

Por lo que puedo decir, que esta teoría respalda la propuesta, ya que a través del juego el niño y niña no solo se incorpora a la escuela, sociedad, sino mejora sus aprendizajes y psicomotricidad.

Teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner

Gardner menciona ocho inteligencias múltiples: inteligencia interpersonal, inteligencia intrapersonal, inteligencia musical, inteligencia visual-espacial, inteligencia lógico matemático, inteligencia lingüística, inteligencia naturalista, inteligencia

cenestésica- corporal. Para el presente trabajo de investigación sólo se ha escogido la kinestésica.

Inteligencia corporal kinestésica

Se define como la habilidad que tiene la persona de adquirir nuevos aprendizajes cuando lo hace mediante los movimientos corporales y ya no teniendo a la lectura y a las exposiciones o disertaciones escuchadas como única fuente de aprendizaje; ya que el niño es mucho más capaz de recordar sus experiencias vividas cuando utilizan más a su cuerpo físicamente; que palabras escritas y escuchadas.

Por lo tanto, se puede decir, que el estudiante aprende significativamente cuando está entretenido físicamente a través de su organismo, más que con palabras, y se mantiene en orden y tranquilo en el momento de la sesión de aprendizaje.

Teoría de la socialización

El interaccionismo simbólico

Esta teoría afirma que cuando la persona interactúa en un grupo social; vale decir, se interrelaciona con los demás, encuentra en esta relación las bases de la formación para su personalidad. De esta manera el ser humano va adquiriendo funciones que cumplirá dentro de la sociedad, entonces así el niño y niña se hace humano mediante el desarrollo de su lenguaje como elemento fundamental de socialización.

Cooley. Realizó aportes en relación al tema; ya que partió a partir de las observaciones de la conducta de sus propios hijos, concluyendo que los seres humanos llegan a conocerse a sí mismos cuando empiezan a conocer a los demás y en función a cómo los demás van conceptuándolos, así van definiéndose; es decir, si un niño vive en un ambiente donde los adultos o quienes le rodean le dicen

constantemente que es un buen niño o niña; entonces el niño aprenderá a verse como tal; sucediendo todo lo contrario si le dicen que o no aprueban lo que es y continuamente le viven objetando acciones; entonces su autoestima y valor propio disminuirá.

Por lo tanto, se afirma que, toda persona va a aprender a valorarse, conforme al valor que reciba de los demás.

Mead. Se apoya principalmente en cuatro ideas: El valor de que la propia persona tiene en el aspecto social y el grado de importancia que se tiene a sí mismo. El niño y niña van explorando y descubriendo lo que es el contexto social en el que está creciendo; en el que tanto él como los demás asumen roles importantes; entonces empieza a asumir el rol que como a niño le corresponde.

Por lo tanto, puedo mencionar, que las conversaciones internas son de mucha importancia, que se pone en práctica en el inicio del juego. Los niños y niñas descubren la sociedad, todo lo que les rodea y comienza asumiendo el papel de los demás.

Entre tanto, Jean Piaget; en uno de sus estudios menciona a tres etapas indispensables que se desarrollan de manera sucesiva durante el proceso socializador del niño; estas etapas son:

En un inicio tenemos a un niño egocéntrico; en el que se considera el único en torno al cual gira todo a su alrededor; y toda la afectividad de los demás se centra en él.

La segunda etapa o momento en la que el niño inicia el proceso de imitación a los adultos, así como a adaptarse a las condiciones que como adultos van estableciendo y a las cuales él tiene que irse acomodando y acostumbrando.

Y una tercera etapa, caracterizada por la cooperación hacia los demás, el niño o niña se involucra en actividades en las que ayudan y se sienten felices de hacerlo; también se inicia las muestras de afecto y ayuda por otros niños de su misma edad.

Por lo tanto, puedo afirmar, que para que se dé la socialización en el niño y niñas pasa por la fase de: egocentrismo, imitación y cooperación.

El movimiento psicoanalítico

Este movimiento o teoría, tiene la particularidad de adicionar un aspecto biológico al desarrollo de la personalidad; basados también en el desarrollo de la calidad afectiva y de su conducta de la persona, la misma que especialmente, tiene que ver las influencias que va recibiendo de su entorno familiar.

Sigmund Freud, por su parte, en sus estudios hace especial referencia sobre la calidad de las relaciones que se establecen entre los niños con sus progenitores; en los que especifica dependerá de la calidad de la forma cómo se forman los vínculos entre ellos los factores que determinen su identidad psicosexual y desarrollo emocional y afectivo; niños que reciben amor en un ambiente de seguridad emocional; son niños que con certeza actuarán con más calidad afectiva en el momento de socializarse.

Se puede afirmar que, el comportamiento de las personas es heredado, aunque también tiene que ver la influencia familiar. El niño y niña, ama a sus padres o los odia, todo depende que los padres o madres lo hayan formado en todo momento con mucho amor.

Teorías conductistas:

Estas teorías hacen prevalecer el rol que cumplen las recompensas positivas y negativas en el desarrollo de la socialización; en este proceso de recompensas y castigos; los niños inician su proceso socializador saludable y comprometerse a guardar normas y reglas en las cuales él mismo ha sido capaz de participar en su elaboración.

Puedo decir, que los niños y niñas serán recompensados cuando cumplen las normas de convivencia o castigados cuando no la cumplen. Los comportamientos son condicionados en la sociedad, eso repercute en la formación de las personas dentro del contexto social.

1.3. Los Juegos tradicionales:

Son muchos los autores, que en los últimos años han dedicado estudios e investigaciones a tratar este tema; citaremos a los más reconocidos y a los que sin duda apoya con sus aportes con valiosa información al desarrollo del presente trabajo:

Para Castillo; estos son los juegos que son parte de la historia y formación sociocultural de los pueblos los mismos que son transmitidos de generación en generación.

Según Pereira, estos juegos resultan de la espontaneidad de las actividades cotidianas del ser humano, que se caracterizan por su originalidad y su carácter genuino de diversión que provocan; que permanecen como parte de la vida de las sociedades puesto que son transmitidos de padres a hijos y así sucesivamente.

Los juegos tradicionales o del pasado son aquellos propios de una región, que se realizan intervención de juguetes modernos, solo se necesita la participación de su propio cuerpo o de materiales propios y

originales del entorno o medio geográfico o de los materiales que se tienen en casa.

Características de los juegos tradicionales

La página de Perú Educa (Sistema Digital del Aprendizaje) menciona al respecto: Entre las principales características de este tipo de juegos tenemos:

- Permiten el aprendizaje sociocultural e histórico de una determinada cultura, región o país.
- Ayudan y contribuyen en el desarrollo y crecimiento de habilidades motoras; así como el desarrollo del equilibrio y la coordinación.
- Permiten la liberación de sobrecarga, así como de tensiones y estrés. Son excelentes actividades de entretenimiento y pasatiempo.
- Este tipo de juegos facilitan que los niños se integren socialmente.
- Permiten y facilitan el desarrollo de la aceptación y la tolerancia, así como el acatamiento de normas y reglas.
- Son excelente fuente inagotable de desarrollo de la capacidad imaginativa y la creatividad.
- Permiten el desarrollo del lenguaje, fundamentalmente de la oralidad; para el que habla, como para el que escucha.
- Favorece el desarrollo del valor de la solidaridad y ayuda mutua; en ambientes de respeto mutuo.

- Permiten la adquisición, mejora y desarrollo de las capacidades y competencias básicas que contribuye al desarrollo integral de los niños.

Sin embargo, al hablar de los juegos tradicionales; es necesario mencionar que:

- **Su origen se da en determinadas épocas del año:** Teniendo en cuenta a la edad, sexo, los juegos tradicionales, se ponen de moda en determinadas épocas y momentos del año.
- **Se realizan por el simple placer de jugar:** Las actividades lúdicas se originan de manera espontánea de acuerdo a las circunstancias de contexto que vive el niño y la niña. Pudiendo con facilidad adaptar, transformar y crear objetos de su entorno para realizar sus actividades lúdicas.
- No hay necesidad de utilizar materiales costosos para llevarlos a cabo; hay juegos tradicionales que no requieren de ningún material como los senadores, chilalá, el ratón y el gato, las escondidas etc. En cambio, hay juegos que requieren el uso de ciertos objetos que pueden encontrarse en el entorno.

Tipos de juegos tradicionales

Perú Educa (2012) Tanto juegos actuales como los juegos tradicionales se agrupan teniendo en cuenta sus características y fines; entre ellos tenemos:

Los Juegos según e contexto social:

Actividades Lúdicas al aire libre o en ambientes exteriores: Se llevan a cabo en el fuera de un ambiente cerrado, estos se desarrollan en el patio, loza deportiva, en contacto con la naturaleza; entre ellos tenemos actividades de juego que implican realizar carreras, saltos, movimientos de reptar, saltar a la soga, etc.

Los juegos al interior. Son aquellos que se realizan dentro de un ambiente, entre ellos tenemos: manipulativos, imitación, la mayoría de los juegos en los que el niño desarrolla su pensamiento simbólico; los juegos que le ayudan en el desarrollo del lenguaje; juegos que están orientados al desarrollo del pensamiento lógico y de la memoria; etc., estos tipos de juegos se pueden llevar a cabo dentro de un aula de clase u otro espacio similar.

Juegos en los que se necesita la presencia de un adulto:

Juego libre: Son los juegos en los que el adulto, que puede ser un docente u otro; propone espacios en los que surjan actividades lúdicas de manera espontánea; buscando la participación voluntaria y libre de los niños.

El juego dirigido: En este tipo de juegos, la persona adulta, cumple con el papel de guía y orientador o director del juego; juegos previamente planificados y preparados a fin de que se logre en los niños, los objetivos planificados.

Según el número de participantes

Juego individual. En este juego en forma individual la pequeña y pequeño realiza sus actividades lúdicas mientras explora, ejercita su cuerpo, realiza acciones de juego en los que va discriminando los objetos que está a su alcance, para ello es necesario proporcionar al niño ambientes que le permitan manipular, investiga, comparar, etc. Este tipo de juegos lo hace en los primeros años de vida:

principalmente hasta los 3 años, permitiéndole al niño desarrollar juegos de tipo simbólico, así como juegos de razonamiento lógico.

Juegos que se realizan en parejas: Este tipo de juegos son aquellos en los que el niño busca con quien desarrollar sus juegos, en casa es la madre o algún hermano y en las aulas busca jugar con su maestro o maestra o con otro amigo (a) de preferencia.

Juego en grupo. Estos juegos son los que se llevan a cabo con otros niños o niñas; participando de actividades de juego donde se necesita un número mayor para poder desarrollarlo como las rondas infantiles; los senadores, las charadas, el juego del mata gente, etc.

Juegos propuestos por la espontaneidad y originalidad de los niños:
Tenemos:

Juegos de tipo sensorial: En la realización y ejecución de estos juegos los niños hacen bastante uso de sus sentidos.

Los juegos que tiene que ver con los sentidos se inician desde las primeras semanas de vida del pequeño o pequeña y son juegos para que el bebé haga movimientos, los mismos que están presentes desde cuando el niño nace y se prolongan hasta los dos años de edad y algunos permanecen durante toda la niñez.

Juegos motores. Son juegos que tienen su origen de manera involuntaria, son casi innatos y naturales en los niños, que a veces obedecen incluso a ciertos reflejos, el niño va imitando y realizando los movimientos que en un inicio se producen de manera innata y natural como el movimiento de sus manos y pies.

Estos juegos se desarrollan mayormente hasta los dos años, prologándose durante toda la niñez; se fortalecen a partir de los tres años en los que los niños van decidiendo jugar a lo que más les gusta;

donde implica necesariamente la participación de todo su cuerpo, pues están en continuo movimiento al correr, caminar, saltar, coger, etc.

Juegos por imitación: Estos juegos resultan muy divertidos para los pequeños, quienes en ocasiones juegan a reproducir lo que van vivenciando en su actuar o vivir diario. Estas imitaciones inician básicamente hacia los siete meses, por ejemplo, cuando se le toma una pelotita y se lo lanza, el niño quiere o intenta hacer lo mismo; extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia.

Juegos tradicionales de la zona a trabajarse en la propuesta

Según Perú Educa (2012) los juegos tradicionales más representativos del Perú son los siguientes:

El juego de las canicas: Juego que se practica en todo el Perú y sus regiones; es uno de los juegos preferidos de los varoncitos de nuestra institución; aquí en la zona donde se ubica la Institución donde realizamos el desarrollo de la presente investigación se denomina “chungos” o “bolitas”; en otras regiones se conoce como chivas, balas, etc.

El trompo; Llamado por nuestros ancestros como el zumbayllo; objeto, hecho de madera con una punta de metal que le permite girar a una espectacular velocidad al ser envuelto por un cordel de pabilo y soltado con relativa velocidad desde nuestras manos.

El rayuelo: Otro de los juegos muy conocidos en nuestro país, así como en otros lugares del mundo; consiste en un gráfico hecho con carbón o tiza en el piso, dividido en casilleros enumerados, a donde se debe tirar la teja sin que ésta tope la línea y el participante empiece a saltar en un pie o a la pata coja, sin saltar el dónde está la teja; etc. Es ganador quien salta o completa saltando toda la rayuela sin equivocarse, es un juego de uno o varios participantes por turnos.

El juego de la liga: Puede ser un elástico o cordel de aproximadamente 5 metros como mínimo, atado por ambos lados que permita a dos participantes ponerse de pie con la liga ensartada en su cuerpo; donde se realizan los saltos de manera coordinada y respetando algunas reglas; se inicia con los participantes puestos en los pies, luego las rodillas, luego la cadera; así sucesivamente hasta llegar a las manos levantadas, pierde el juego el que ya no logra saltar a ciertas alturas. Donde el que saltaba debe colocarse la liga para que toque el turno de saltar a otro, y así sucesivamente.

Chilalá. Juego en grupos donde los hijos angustiados temen el robo de uno de ellos, pero la madre acude en su pronto auxilio.

Carretilla. Se juega en parejas, es un juego de competencia, donde uno le levanta los pies de otro empujándolo hacia adelante para que camine de manos simulando una carretilla; para ello los jugadores se disponen en un lugar amplio como el patio, donde no haya obstáculos que pueda lastimarlos; gana el equipo o pareja que de ida y vuelta llegue primero al lugar de su posición inicial; pueden intercambiarse; es decir el que hacía en un inicio de conductor para el juego de vuelta puede hacer de carretilla.

El tragabolas. Consiste en ensartar la pelotita de trapo en la boca de una caja de catón que simula ser un payaso. Gana la persona que más veces acierte en el ensarto. Este juego puede tener variaciones; puede cambiarse la cara de payaso del cartón por una cara de sapo y puede el juego variar al sapito.

Las Ronda. Consiste en canciones infantiles que se juegan en grupos formando rueda, con letras muy particulares y propias de la zona, que incluye a los preescolares varones y mujeres.

Importancia de los juegos tradicionales en el aula

Son diversas las razones por las cuales se deben poner en práctica estos juegos. A través de los mismos podemos transmitir a los estudiantes de inicial: características, valores, formas de vida, tradiciones de distintos lugares.

Dentro de la dimensión cognitiva resaltamos el desarrollo del lenguaje oral del pre escolar mediante las diferentes actividades lúdicas; como a través de innumerables juegos verbales propios de nuestra zona como las coplas; adivinanzas y trabalenguas populares. De la misma manera mediante el empleo y practica de los juegos tradicionales se mantienen viva la cultura de nuestro entorno social en relación con las culturas que nos rodean.

El hacer uso de los juegos o cualquier otra actividad que implique la lúdica dentro del aula o en las actividades pedagógicas; es permitirle al estudiante o abrirle las puertas al desarrollo de su creatividad, puesto que tiende a inventar sus propios juegos, así como a crear sus propios juguetes y sus situaciones de juego. Además, el estudiante obtiene la noción numérica y secuencia mediante acciones en las que tiene que sortear, adicionar, restar, secuenciar, etc.

En cuanto se refiere a la dimensión del desarrollo de su motricidad; los estudiantes del nivel de educación inicial, haciendo uso de los juegos, principalmente, en este caso, de los juegos tradicionales; desarrollan el aprendizaje de otras actividades que van a ayudar el desarrollo y efectividad de los juegos; estas actividades son entre otras, por ejemplo, el aprendizaje de cantos y rondas acompañadas de ritmos y movimientos de su cuerpo; posibilitando el desarrollo tanto de la coordinación motora gruesa y el desarrollo de la motricidad fina. Pero a la vez le va abriendo al niño de conocerse a sí mismo y a los demás aceptándose tal como es analizando sus virtudes y defectos, sus posibilidades y limitaciones, así como la de los demás.

El trabajo con este tipo de actividades en el aula; así mismo posibilita, el desarrollo de la afectividad y la dimensión social de los estudiantes, ya que posibilita al niño la integración al grupo de a pocos y luego ya no tendrán dificultades de socializarse con otros niños incluso de diferente género que aún cuesta mucho en nuestro contexto.

Todos estos aprendizajes en los que se tiene al juego como estrategia pedagógica, se producen con absoluta originalidad y naturalidad; por lo que es necesario y vital dar espacios en nuestras actividades pedagógicas a este tipo de estrategias que faciliten y optimicen el trabajo docente y la formación de su integralidad de nuestros estudiantes; así como a desarrollar su identidad cultural, a la vez que se fomenta con la conservación y preservación de estos juegos como parte de nuestra cultura.

Psicomotricidad

(Meléndez & Zabala, (2001) “La psicomotricidad es una técnica que tiende a favorecer el dominio del movimiento corporal, la relación y la comunicación que el niño va a establecer con el mundo que le rodea. Esta globalidad del niño manifestada por su acción y movimiento que le liga emocionalmente al mundo debe de ser comprendida como el estrecho lazo existente entre su estructura somática y su estructura efectiva y cognitiva”

Puedo decir, que el movimiento del cuerpo, favorece la relación que el estudiante va a tener con el mundo que le rodea.

Wallon (1965) Menciona lo siguiente “El cuerpo es el eje del mundo, con mi cuerpo consigo conciencia de todo lo que está a mi alrededor y agrega, la existencia del mundo que nos rodea, solamente se hacen realidad por causa de mi cuerpo, con la materialización de lo humano”

Por lo que puedo, decir que, por medio de las vivencias de su cuerpo, habrá y se desarrollará buenos parámetros de interacción con uno mismo, así como con los demás.

Por su parte Mesonero; afirma que la motricidad es la manera cómo el niño va dominando su cuerpo; a realizar diferentes movimientos al realizar diversas actividades motrices que implican el control de las partes gruesas y finas de su cuerpo.

Podemos decir, entonces, que el autor hace referencia a la relación existente entre el sistema neuronal y las diferentes partes del cuerpo al ejecutar, controlar y dominar sus movimientos.

Importancia del desarrollo de la psicomotricidad en inicial

En la etapa preescolar se da las primeras adquisiciones, que le permitirán salir poco a poco de la dependencia de la mamá para adquirir una relativa independencia de pensamiento y de acción.

A partir de la acción del infante pasa a la representación mental, al simbolismo, a figuración y a operación. Actividad corporal y sensorial ayudan de forma valiosa al desarrollo temprano de su inteligencia.

Costa & Mir, (1999) El objetivo básico de la educación psicomotriz en el preescolar, es vivencias corporales, descubrimiento de lo que lo rodea, que lleva a la expresión simbólica gráfica, y a la abstracción.

Propósitos de educación psicomotriz en educación preescolar

Costa & Mir, (1999) la psicomotricidad en educación inicial debe considerar: que es fundamental que en el desarrollo de los niños exista

una relación de armonía del cuerpo con los objetos y con otras personas de su entorno más cercano.

Desarrollo de la motricidad gruesa

(Fernández, 2010). La motricidad gruesa en los niños les posibilitará dominar y coordinar los músculos, los mismos que son importantes en el momento de adoptar diferentes posturas; equilibrios y desplazamientos; permitiendo así un mejor manejo locomotor de nuestro organismo. El desarrollo de la motricidad gruesa, se evidencia a través de los aspectos siguientes:

El dominio de la cabeza: Esta acción se presenta o evidencia cuando el niño está recostado y tiene la capacidad para mover o girar su cabeza, como para levantarla.

El Dominio dinámico corporal: Considerada como la habilidad para poder movilizar diversas partes del cuerpo, desde los movimientos más sencillos hasta aquellas que implican mayor dificultad ya que precisan de mayor precisión y eficiencia. En este tipo de movimientos actúan a mayor cantidad posible de las neuronas

El equilibrio. Capacidad para mantener el cuerpo en postura deseada, esto implica, dominio del cuerpo, teniendo un buen equilibrio con ayuda de los reflejos que nos ayudarán a mantenernos equilibrados y sin disposición a las caídas.

La presencia del ritmo: Cuando el niño al percibir sonidos, es capaz de realizar movimientos coordinados de acuerdo al ritmo que escucha; incluso cuando los sonidos, ritmo y velocidad con la que se presentan van variando; de ahí que a veces los padres suelen sorprenderse cuando el bebé realiza movimientos de baile ante los diferentes ritmos de música que escucha y aparentemente dicen nadie lo enseña a bailar.

La motricidad fina y su desarrollo

Podemos dar su definición de la motricidad fina al conjunto de actividades que implica la funcionabilidad de los músculos pequeños que se encuentran en las manos, pies, cara; pero sobre todo en la palma de las manos; los músculos que rodean a la boca, el movimiento de los dedos, etc.

Las primeras muestras de esta coordinación motora, se evidenciará cuando al dejar juguetes u objetos cercanos que llamen la atención al niño, y éste intenta atraparlos; en los primeros meses, empleando toda la palma de la mano. Seguidamente, le daremos objetos que le obligue a utilizar las dos manos y buscar el movimiento por sí solo de los dedos.

Existen actividades que podemos proponérselos a los niños a fin de permitirle el desarrollo de este tipo de motricidad; entre estas actividades planteamos:

- Recortar papeles en líneas rectas, curvas, en retazos pequeños, etc.
- Abotonar y desabotonar botones de ojales en sus propias prendas.
- Embolillar papel con las yemas de los dedos.
- Cortar siguiendo una línea recta, luego oblicua o inclinada.
- Atar cordones de zapatillas.
- Abrochar cintos.
- Picar con el punzón sobre la línea.
- Pasar cintas o cuerdas por ojales.
- Formar pulseras y collares con bolitas, sorbetes picados, etc.

2. Justificación:

El desarrollo del presente estudio, encuentra su justificación, en la necesidad de mejorar el desenvolvimiento psicomotriz de los niños y niñas de la I. E.I. N° 535. Durante las prácticas profesionales mediante la observación descubrí una realidad que generó una gran inquietud, debido a que los alumnos en la edad de cinco años, tienen dificultades en sus

habilidades psicomotoras, por lo tanto, me propuse plantear una estrategia basada en juegos tradicionales, la misma que quiero traducir en un humilde aporte a la formación integral de los niños y niñas. Por lo que, el trabajo se justifica por las siguientes razones:

Es original, por cuanto no existe trabajo similar desarrollado en nuestro medio que conlleve al fortalecimiento del desarrollo de su psicomotricidad de los estudiantes del nivel inicial.

Es pertinente, porque se hace de manera oportuna durante el año escolar y sin ocasionar mayores gastos y tiene carácter significativo, por cuanto este estudio se convertirá en un aporte en el que se describen estrategias de cómo usar adecuadamente los juegos tradicionales para mejorar las habilidades psicomotoras de las niñas y niños de educación inicial.

Este trabajo va a contribuir en la formación integral de las niñas y niños de la muestra, así como también se busca mejorar las habilidades psicomotrices y a la vez se estarán mejorando las habilidades psicomotoras en donde nuestros niños tienen dificultades.

3. Problema

El desarrollo de la psicomotricidad en los niños de nuestra época, es un tema que ha causado especial atención y preocupación; esto debido a que los niños cada vez llevan una vida mucho más sedentaria, debido a muchos factores; entre ellos al avance de la ciencia y tecnología, que con tanto aparato electrónico invadiendo nuestros hogares ha captado tanto la atención de los más pequeños, que pasan muchas horas frente a las pantallas ya sea del televisor, Tablet, computadora, celular y a los video juegos, aparatos en los que los padres han encontrado excelentes medios de tener a los niños tranquilos y sin quererse salir de la casa sin necesidad de prestarles atención y dedicarles tiempo ya que vivimos en la era de los padres “ocupados y súper atareados”

Muy pocos niños son vistos en la calle o en los parques o lugares de esparcimiento, realizando actividades de juego al aire libre y si en realidad pueden hacerlo, las pantallas han capturado su total atención y ya no le prestan atención a otro tipo de actividades lúdicas.

Estos factores han limitado poderosamente el desarrollo de su motricidad; así como el desarrollo de su pensamiento simbólico; problema que no es ajena a nuestros estudiantes de nuestra institución donde desarrollamos el presente estudio. Por lo que consideramos que es necesario y fundamental buscar acciones que ayuden y permitan el desarrollo y armonía del cuerpo y la mente; a fin de lograr no sólo un buen desarrollo intelectual y cognoscitivo sino también nos ayude a socializarnos como seres humanos sociales; pero a falta de estimulación las niñas y niños no desarrollan su psicomotricidad para formarse integralmente.

El nivel inicial, constituye un momento en el desarrollo de los niños; en el que los pequeños enriquecen sus vivencias; principalmente aquellas que van fortaleciendo su desarrollo motor y de expresión; es el espacio en el que las habilidades motoras están en pleno desarrollo, desde los primeros instantes de vida, el sujeto realiza un sinnúmero de actividades motoras; desde el movimiento de los ojos para mirar, coger, manipular, explorar, investigar, comunicar, expresar, conocer lo que le rodea pero al mismo tiempo interactuar con ese entorno que enriquece sus conocimientos y aprendizajes; en este contexto de la vida del sujeto, la niñez, no podemos dejar de valorar al juego como la fuente indispensable e inagotable de descubrimiento y conocimiento; ya que las experiencias que el niño obtiene a través de los diferentes juegos que realice, serán las determinantes en su desarrollo integral; pues al jugar pone en actividad todos sus sentidos que le permitirán recibir una vasta gama de sensaciones e información del espacio que le circunda, y realizar respuestas a través de movimientos corporales, ya que toda actividad de juego requiere movimientos; pero en todo esto se ha

visto que los pequeños de inicial tienen muchas dificultades en contextos nacionales e internacionales en el desarrollo de la capacidad psicomotriz.

En relación a la educación en el distrito de Bambamarca, provincia de Hualgayoc, región Cajamarca, ha desarrollado de manera positiva por los avances económicos, políticos sociales y culturales; sin embargo, en los estudiantes del nivel inicial se ha observado que aún persisten dificultades en sus aprendizajes y en la coordinación motora, debido a que tienen deficientes aptitudes para realizar actividades que implican evidenciar un adecuado desarrollo de la psicomotricidad; de para dar bote el balón con una mano, saltar obstáculos de 40 cm. de alto, dar volantines, arrojar pelotas dentro de una caja, arrojar pelotas hacia arriba y agarrar con ambas manos, también colorear respetando los márgenes. Los cuales repercuten en los aprendizajes de comunicación y matemática y el desarrollo de sus potencialidades sociales e individuales.

Al realizar mi práctica profesional he observado que los niños de cinco años de edad de la institución educativa inicial N° 535 de San José del Obelisco, tienen dificultades de diversa índole, por lo que he decidido hacer un diagnóstico sobre problemas que aquejan a los estudiantes, del cual se obtuvo los siguientes datos:

- Poca socialización.
- Escasa coordinación psicomotora.
- Carencia de autoestima.
- Poca participación.
- Baja autoestima.

En efecto, consideramos que uno de los problemas que requiere rápida atención es el que se relaciona con la coordinación psicomotora; el cual se propone mejorarlo a partir del desarrollo de los juegos tradicionales, ya que la motricidad constituye el eje para el desarrollo de las habilidades y destrezas que vamos adquiriendo día a día.

Las niñas y niños de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 535, tienen serias falencias en cuanto al desarrollo de su motricidad, debido a la carencia de estimulación para el desarrollo óptimo de sus potencialidades, esto nos demuestran los resultados obtenidos de las observaciones realizadas.

Somos consciente que de no aplicarse estrategias adecuadas para revertir estas dificultades encontradas en los niños del grupo de la muestra en mención, no se logrará su formación integral, toda vez que estamos seguros que el juego es un elemento indispensable dentro del accionar natural de los pequeños y ello conlleva a mejorar su capacidad de adaptación e integración del grupo, desarrollar su capacidad de participación y socialización , por lo consiguiente, incentivar sus capacidades de autoestima y sensibilidad en todos los estudiantes de inicial.

Soy consciente que de no aplicarse estrategias adecuadas para revertir estas dificultades encontradas en los estudiantes de cinco años de la institución en mención, no se logrará su formación integral, toda vez que estamos seguros que el juego es un elemento indispensable dentro del accionar natural de los pequeños y ello conlleva a mejorar su capacidad de adaptación e integración del grupo, desarrollar su capacidad de participación y socialización , por lo consiguiente, incentivar sus capacidades de autoestima y sensibilidad en todos los estudiantes de inicial.

Ante lo expuesto formulo la siguiente pregunta ¿De qué manera los juegos tradicionales desarrollan la psicomotricidad en los niños de 5 años de la I.E.I N° 535 -San José del Obelisco, Bambamarca?

4. Conceptuación y operacionalización de las variables

Variable Independiente: Juegos Tradicionales.

Según MINED Perú Educa (2012) Son aquellos típicos de una región o país que se realizan sin la intervención de juguetes tecnológicamente complicados, solo es necesario el uso de su propio cuerpo o de recursos que se obtienen fácilmente de la naturaleza.

Variable Dependiente: Psicomotricidad.

Pérez, R. (2004) “La psicomotricidad es basado en una visión global del ser humano, integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse la persona en un contexto psicosocial.

Variable	Dimensiones	Indicadores
Juegos tradicionales	Fundamentación de la propuesta	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se sustenta en la teoría constructivista. ▪ Se fundamenta en el pensamiento de Jean Piaget. ▪ Evidencia principios claros de la teoría del constructivismo y la teoría psicogenética y orientan el funcionamiento de la propuesta.
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presente la propuesta de los propósitos bien definidos ▪ Son viables en su ejecución los objetivos. ▪ Son alcanzables en el tiempo los objetivos. ▪ Son coherentes los propósitos. ▪ Guardan relación directa con la fundamentación teórico-científica.
	Diseño de la propuesta	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Muestra grado de secuencialidad e integralidad en todos sus componentes. ▪ Las actividades programadas están orientadas al desarrollo de competencias. ▪ Busca desarrollar en los niños el pensamiento divergente a través de las manualidades para hacerlos más creativos. ▪ Busca interrelacionar sus necesidades e intereses con situaciones problemáticas de su contexto.
	Concreción del diseño de la propuesta	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Manifiesta concreción de los objetivos trazados. ▪ Las actividades programadas son viables en su ejecución. ▪ Está orientada a la solución de la problemática. ▪ Despierta el interés de los niños para involucrarse en el campo de los números y cantidades.

Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores
Psicomotricidad	Motricidad	<ul style="list-style-type: none"> ∨ Explora movimientos de equilibrio y desequilibrio. ∨ Realiza acciones básicas al caminar y girar.
	Coordinación	<ul style="list-style-type: none"> ∨ Realiza saltos coordinados. ∨ Combina acciones motrices básicas de correr, saltar. ∨ Coordina sus movimientos realizando acciones diversas. ∨ Realiza movimientos de coordinación al desplazarse.
	Esquema corporal	<ul style="list-style-type: none"> ∨ Nombra diferentes partes de su cuerpo. ∨ Muestra dominio en el uso de su lateralidad.
	Cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> ∨ Demuestra con su cuerpo nociones temporales.

5. Hipótesis.

Los juegos tradicionales, desarrollan significativamente la psicomotricidad los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 535 del Barrio San José del Obelisco.

6. Objetivos:

Objetivo General

Demostrar si el desarrollo de juegos tradicionales mejora la psicomotricidad de los niños de 5 años de la I.E. N° 535 de San José del Obelisco.

Objetivos Específicos

Identificar el nivel de desarrollo de psicomotricidad de los niños de 5 años de la I.E. N° 535 de San José del Obelisco, antes de aplicar la propuesta de Juegos tradicionales.

Identificar el nivel de desarrollo de psicomotricidad de los niños de 5 años de la I.E. N° 535 de San José del Obelisco, después de aplicar la propuesta de Juegos tradicionales.

Comparar el nivel de desarrollo de psicomotricidad de los niños de 5 años de la I.E. N° 535 de San José del Obelisco, antes y después de aplicarla propuesta de Juegos tradicionales.

7. Metodología

Tipo de investigación

Nuestro estudio; según importantes autores dedicados al campo de la investigación; está enmarcado dentro del carácter de la Investigación Pre experimental y a la vez cuantitativa.

Pre experimental. Debido a que trabajaremos, teniendo como referencia a un solo grupo de muestra y control; con dos momentos fundamentales la evaluación diagnóstica y la de salida.

Cuantitativa. Porque se procesará la información estadística obtenidos de la evaluación diagnóstica (Pre Test) y de la evaluación de Salida (Pos Test) respectivamente.

Diseño de investigación

El diseño es pre experimental con Pre y Post Test con un solo grupo, el mismo que se diagrama de la siguiente manera:

O1-----E-----O2

Donde:

O₁ : Observación antes del estímulo

E : Experimento

O₂ : Observación después del estímulo

Población y muestra.

La población y muestra para la siguiente investigación es dirigida, en forma intencional. Está conformada por diecinueve niños y niñas de cinco años de edad de educación inicial de la I. E. N° 535 de San José del Obelisco, que es como ya se dijo la muestra de este trabajo de investigación de tipo pre experimental con un solo grupo.

Técnicas e instrumento de investigación

Para el presente trabajo de investigación se utilizó las técnicas e instrumentos que detallamos a continuación.

Técnicas

La técnica a utilizar será la observación directa ya que el personal investigador (observador) se involucró directamente con la actividad o comunidad objeto de estudio, involucrándose y familiarizándose con los sujetos de estudio o grupo muestra. De la misma manera se hizo uso del recojo de información bibliográfica.

Instrumentos

Los instrumentos utilizados para el recojo de información fueron los siguientes:

- Ficha de observación: Ha servido para realizar las observaciones y/o mediciones, tanto de entrada como de salida, la misma que ha sido planificada y elaborada, teniendo en cuenta las dimensiones propuestas para manipular la variable dependiente.
- Fichas Bibliográficas: Nos ha permitido registrar la Bibliografía registrada.
- Fichas Textuales: Nos permitió extraer contenidos teóricos de vital importancia para el desarrollo del presente trabajo de investigación.
- Fichas de resumen: Me permitió sintetizar con mis propias palabras los contenidos más importantes de los diferentes conceptos estudiados.

Técnicas a utilizar para la recolección de datos:

En el desarrollo del presente estudio, se hizo uso de:

Técnicas

La observación

Instrumentos

Ficha de observación

Procesamiento y análisis de la información

Luego del recojo de datos se procederá al procesamiento y análisis. El procesamiento de datos consistirá en ordenar, depurar, tabular y elaborar la base de datos, para comparar la hipótesis. Sobre la base de datos se elaborará tablas y gráficos de barras usando el programa de procesamiento de datos de Excel.

Luego del correcto análisis de datos, se estará en condición de interpretar los datos, para determinar si la hipótesis de trabajo ha sido confirmada, probadas o rechazada. Con este propósito se utilizará procedimientos inductivos- deductivos, método de la diferencia, como resultado de la interpretación de datos se procede a formular las conclusiones y recomendaciones.

Resultados

Cuadro N° 1

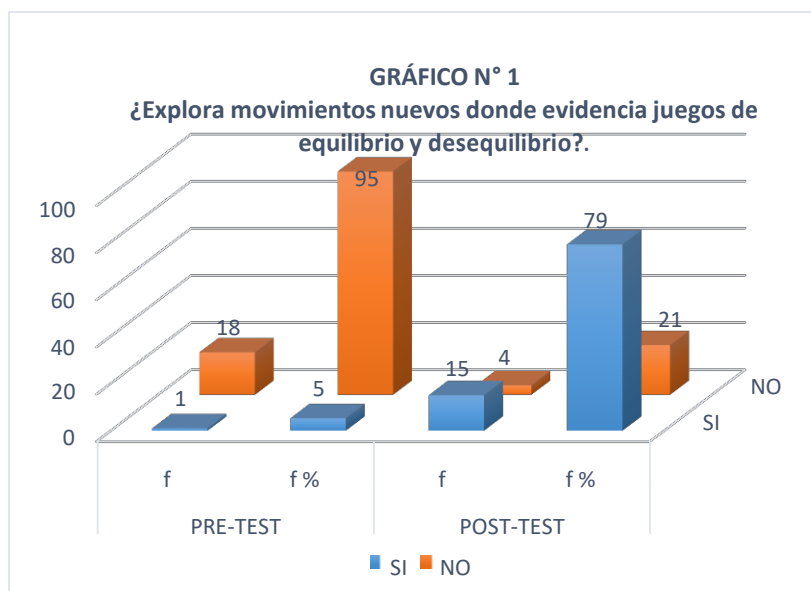
Dimensión: Motricidad

INDICADOR: Explora movimientos de equilibrio y desequilibrio. ITEM

¿Explora movimientos nuevos donde evidencia juegos de equilibrio y desequilibrio?

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	f	f %
SI	1	5	15	79
NO	18	95	4	21
TOTAL	19	100	19	100

FUENTE: Pre test y Post Test aplicado a los niños de 5 años de la I.E.I. 535.



FUENTE: Cuadro N° 1

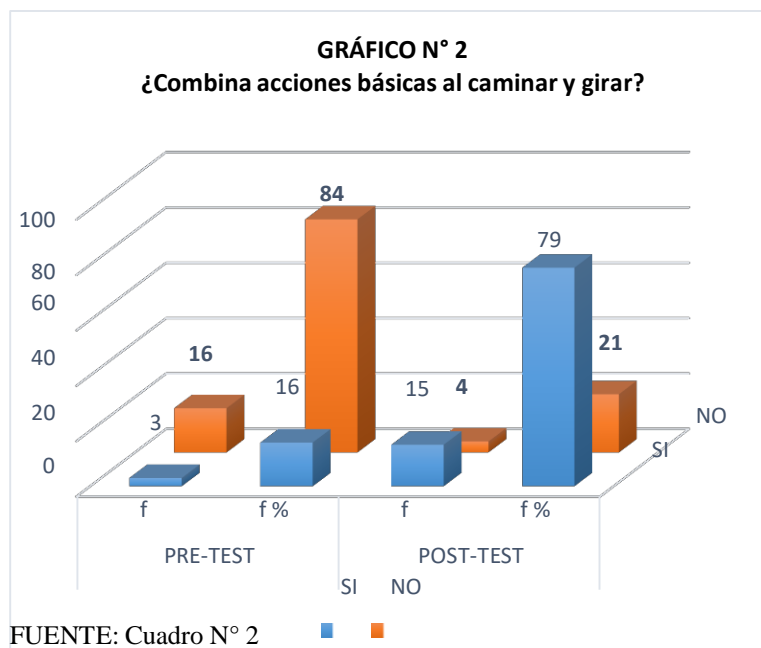
INTERPRETACIÓN: En cuanto al logro de este indicador; En el pre test, sólo 1 niño lo logró realizar de manera satisfactoria, lo que equivale al 5%; mientras que los otros 18 niños, el 95% no lo realizaba. En el pos test; 15 niños, el 79% lo realizó en forma satisfactoria y sólo 4 niños no lograron desarrollar, es decir el 21%.

CUADRO N° 2

DIMENSIÓN: MOTRICIDAD INDICADOR: Realiza acciones básicas al caminar y girar. ITEM ¿Combina acciones básicas al caminar y girar?

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	f	f %
SI	3	16	15	79
NO	16	84	4	21
TOTAL	19	100	19	100

FUENTE: Pre test y Post Test aplicado a los niños de 5 años de la I.E.I. 253.



INTERPRETACIÓN: En cuanto al logro de este indicador; durante el pre test, únicamente 3 niños lograron realizar de manera satisfactoria, lo que equivale al 16%; mientras que los otros 16 niños, el 84% no lo realizó. En el pos test; 15 niños, el 79% lo realizó satisfactoriamente y sólo 4 niños no lograron desarrollar, es decir el 21%.

CUADRO N° 3

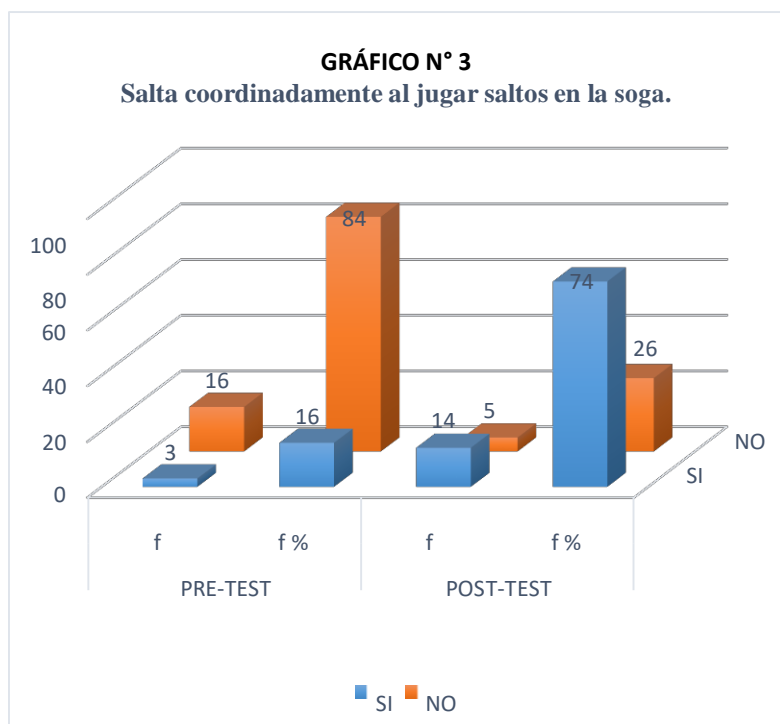
DIMENSIÓN: COORDINACIÓN

INDICADOR: Realiza saltos coordinados.

Ítem: Salta coordinadamente al jugar saltos en la soga.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
SI	3	16	14	74
NO	16	84	5	26
TOTAL	19	100	19	100

FUENTE: Pre test y Post Test aplicado a los niños de 5 años de la I.E.I. N°253.



FUENTE: Cuadro N° 3.

INTERPRETACIÓN: En el logro de este indicador; durante el pre test, únicamente 3 niños lograron realizar de manera satisfactoria, lo que equivale al 16%; mientras que los otros 16 niños, el 84% no lo realizaron. En el pos test; 14 niños, el 74% lo realiza satisfactoriamente, mientras que todavía 5 niños no lograron desarrollar, es decir el 26%.

CUADRO N° 4

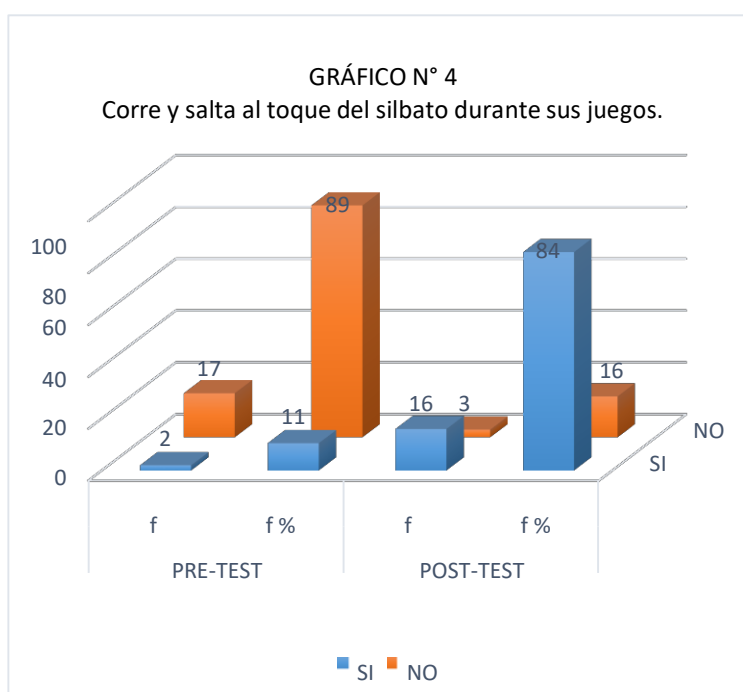
DIMENSIÓN: COORDINACIÓN

Indicador: Combina acciones motrices básicas de correr, saltar.

Ítem: Corre y salta al toque del silbato durante sus juegos.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	f	f %
SI	2	11	16	84
NO	17	89	3	16
TOTAL	19	100	19	100

FUENTE: Pre test y Post Test aplicado a los niños de 5 años de la I.E.I. N°535.



FUENTE: Cuadro N° 4.

INTERPRETACIÓN: EN cuanto al logro de este indicador, nos muestran que; durante el pre test, únicamente 2 niños lo lograron de manera satisfactoria, lo que equivale al 11%; mientras que los otros 17 niños, el 89% no lo realizaron. En el pos test; 16 niños, el 84% lo realizan satisfactoriamente y sólo 3 niños no lo lograron, es decir el 16%.

CUADRO N° 5

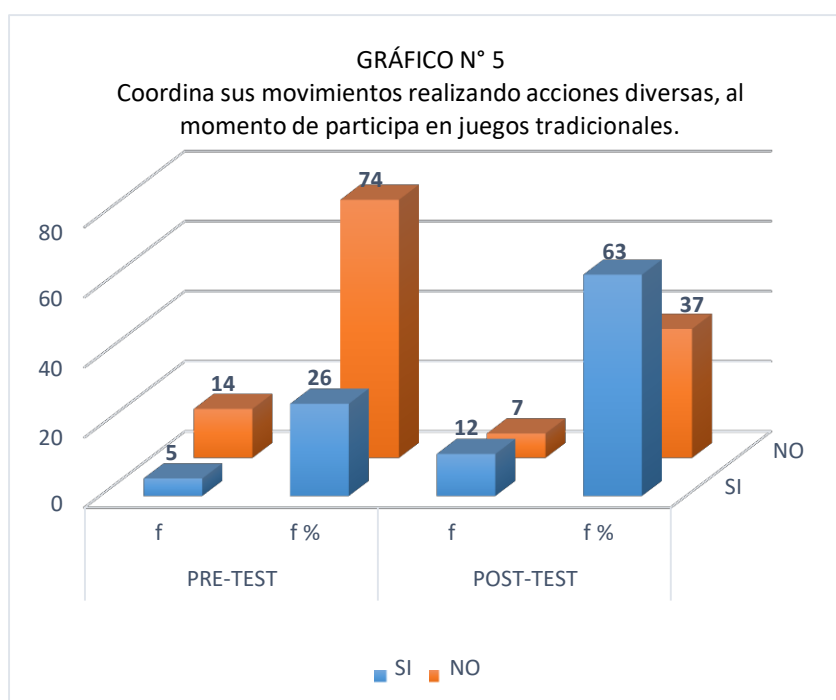
DIMENSIÓN: COORDINACIÓN

Indicador: Coordina sus movimientos realizando acciones diversas.

Ítem: Coordina sus movimientos realizando acciones diversas, al momento de participa en juegos tradicionales.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
SI	5	26	12	63
NO	14	74	7	37
TOTAL	19	100	19	100

FUENTE: Pre test y post test aplicado a los niños de 5 años de la I.E.I. N° 535.



FUENTE: Cuadro N° 5.

INTERPRETACIÓN: En cuanto al logro de este indicador; durante el pre test, únicamente 5 niños lo lograron de manera satisfactoria, lo que equivale al 26%; mientras que los otros 14 niños, el 74% no lo realizaron. En el pos test; 12 niños, el 63% lo realiza satisfactoriamente y 7 niños no lo desarrollaron, es decir el 37%.

CUADRO N° 6

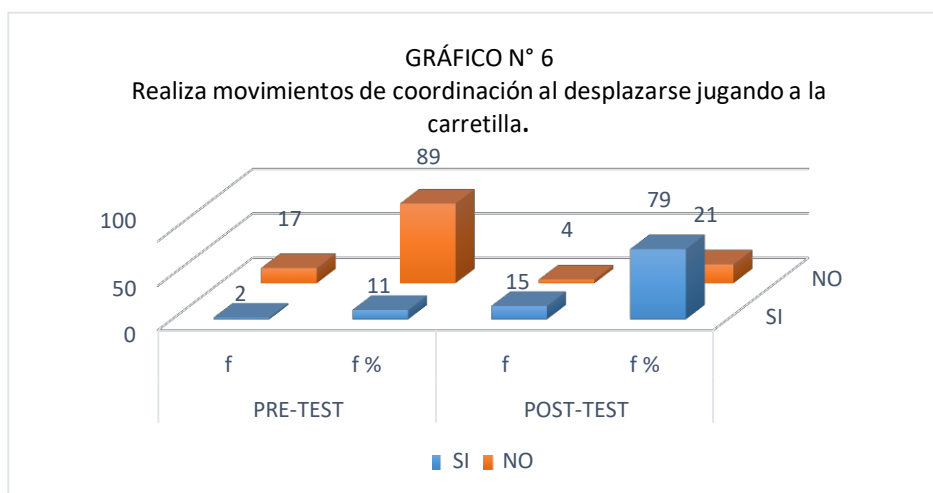
Dimensión: Coordinación

Indicador: Realiza movimientos de coordinación al desplazarse

Ítem: Realiza movimientos de coordinación al desplazarse jugando a la carretilla.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	F	f %
SI	2	11	15	79
NO	17	89	4	21
TOTAL	19	100	19	100

FUENTE: Pre test y Post Test aplicado a los niños de 5 años de la I.E.I. N° 535.



FUENTE: Cuadro N° 6.

INTERPRETACIÓN: En cuanto al logro de este indicador; en el pre test, únicamente 2 niños lo lograron realizar de manera satisfactoria, lo que equivale al 11%; mientras que los otros 17 niños, el 89% no lo realizaron. En el pos test; 15 niños, el 79% lo realizaron satisfactoriamente y sólo 4 niños no lo desarrollaron, es decir el 21%.

CUADRO N° 7

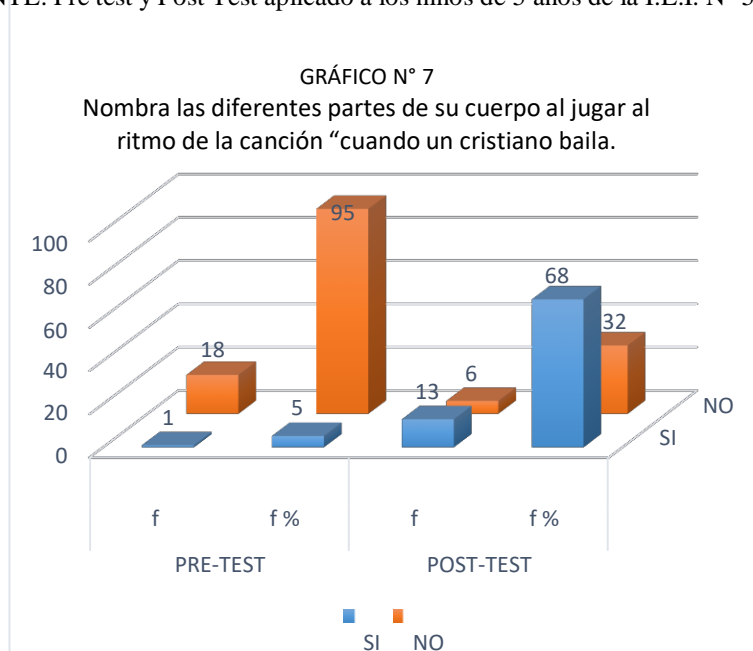
DIMENSIÓN: ESQUEMA CORPORAL

Indicador: Nombra diferentes partes de su cuerpo.

Ítem: Nombra las diferentes partes de su cuerpo al jugar al ritmo de la canción “cuando un cristiano baila.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
SI	1	5	13	68
NO	18	95	6	32
TOTAL	19	100	19	100

FUENTE: Pre test y Post Test aplicado a los niños de 5 años de la I.E.I. N° 535.



FUENTE: Cuadro N° 7.

INTERPRETACIÓN: En cuanto al logro de este indicador; durante el pre test, únicamente 1 niño lo logró de manera satisfactoria, lo que equivale al 5%; mientras que los otros 18 niños, el 95% no lo realizaron. En el pos test; 13 niños, el 68% lo realiza satisfactoriamente y sólo 6 niños no lo desarrollaron, es decir el 32%.

CUADRO N° 8

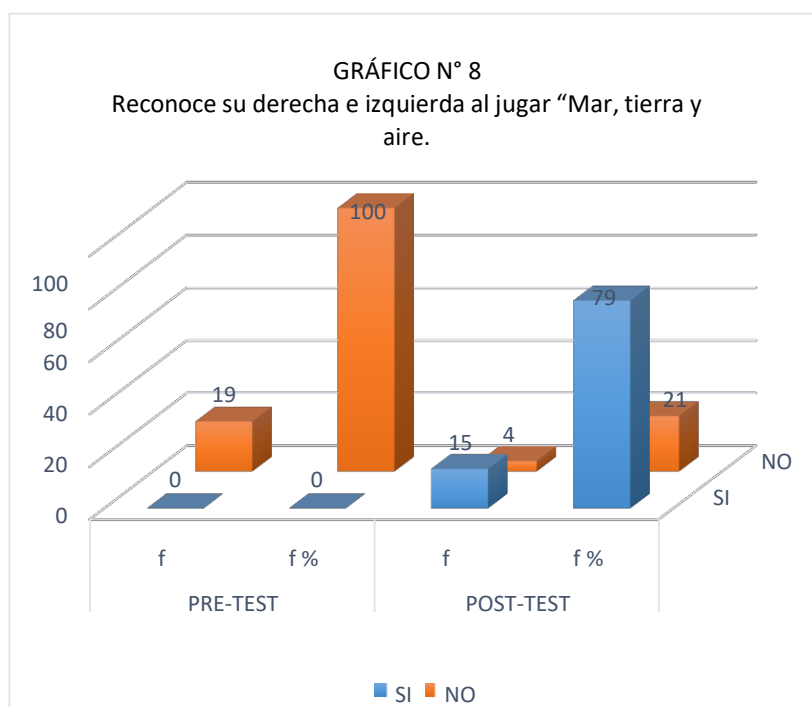
Dimensión: Esquema corporal

Indicador: Muestra dominio en el uso de su lateralidad.

Ítem: Reconoce su derecha e izquierda al jugar “Mar, tierra y aire”

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
SI	0	0	15	79
NO	19	100	4	21
TOTAL	19	100	19	100

FUENTE: Pre test y Post Test aplicado a los niños de 5 años de la I.E.I. N° 535.



FUENTE: Cuadro N° 8.

INTERPRETACIÓN: En cuanto al logro de este indicador; durante el pre test, ningún niño logró, es decir el 0%. En el Pos test; 15 niños, el 79% lo realiza satisfactoriamente y sólo 4 niños no lo logra desarrollar, es decir el 21 %.

CUADRO N° 9

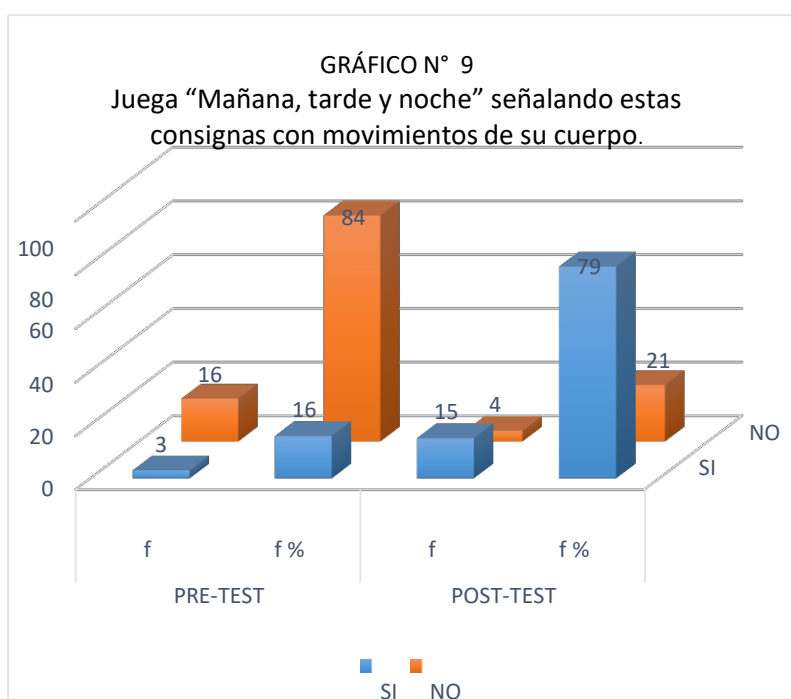
Dimensión: Cognitiva

Indicador: Demuestra con su cuerpo nociones temporales.

Ítem: Juega Mañana, tarde y noche señalando estas consignas con movimientos de su cuerpo.

INDICADORES	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
SI	3	16	15	79
NO	16	84	4	21
TOTAL	19	100	19	100

FUENTE: Pre test y Post Test aplicado a los niños de 5 años de la I.E.I. N° 235



FUENTE: Cuadro N° 9

INTERPRETACIÓN: En cuanto al logro de este indicador; en el pre test, únicamente 3 niños lo lograron de manera satisfactoria, equivale al 16%; mientras que los otros 16 niños, el 84% no lo realizaron. En el pos test; 15 niños, el 79% lo realizaron de manera satisfactoria y sólo 4 niños no desarrollaron, es decir el 21%.

EN RESUMEN

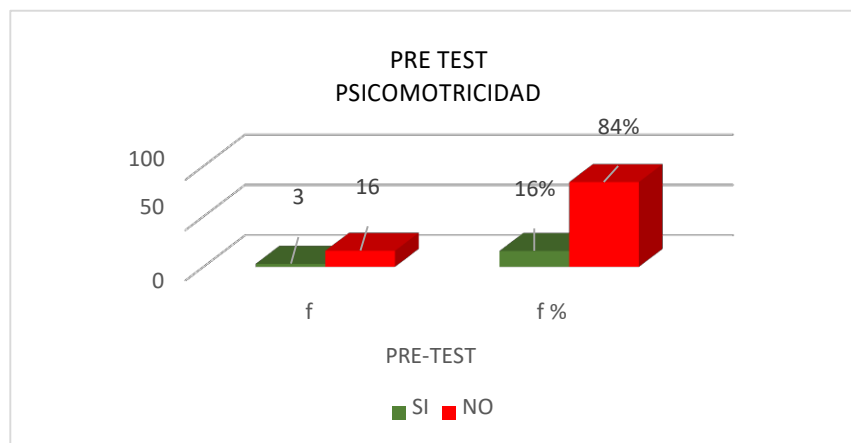
Al procesar los datos resultantes que se obtuvieron de la Evaluación Diagnóstica (Pre test) así como de la Evaluación de Salida (Pos Test); tenemos los resultados siguientes; los mismos que nos permitirán comprobar de manera global cual fue la condición de los estudiantes en cuanto al desarrollo de su capacidad motora, antes y después del presente estudio.

CUADRO N° 10
RESULTADOS DEL PRE TEST

INDICADORES	PRE-TEST	
	f	f %
SI	3	16
NO	16	84
TOTAL	19	100

FUENTE: Pre test aplicado a los niños de 5 años de la I.E.I. N° 535.

GRÁFICO N° 10



FUENTE: Cuadro N° 10.

Interpretación

Como se observa en la tabla y gráfico anterior; durante el pre test; los niños en una cantidad de 3; es decir el 16%, únicamente habían logrado su

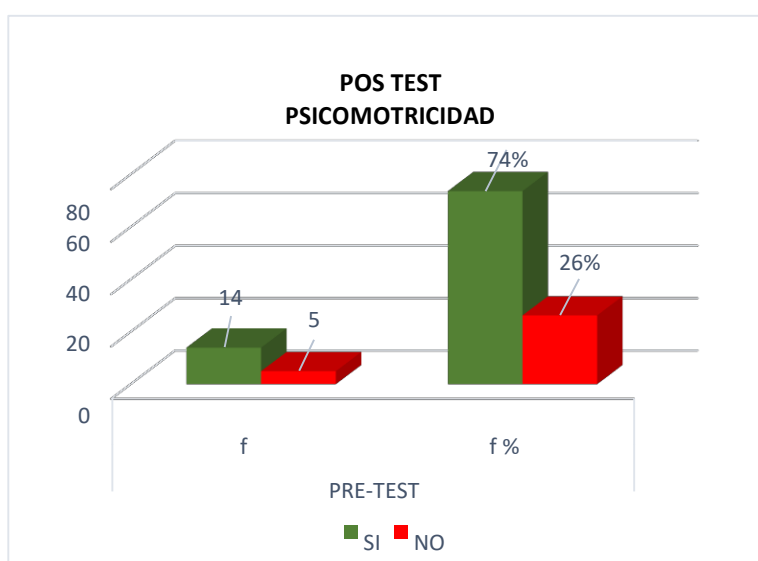
psicomotricidad de manera eficiente; ante 16 niños, el 84% que no lo había logrado.

CUADRO N° 11
RESULTADOS DEL POS TEST

INDICADORES	PRE-TEST	
	f	f %
SI	14	74
NO	5	26
TOTAL	19	100

FUENTE: Pos test aplicado a los niños de 5 años de la I.E.I. N° 535.

GRÁFICO N° 11



FUENTE: Cuadro N° 11.

INTERPRETACIÓN

Como se observa en la tabla y gráfico anterior; durante el pos test; son 14 los niños que han logrado desarrollar su psicomotricidad de manera satisfactoria; lo que representa al 74% y 5 niños; es decir el 26% muestra dificultades para hacerlo.

8. Análisis y discusión de los resultados

Córdova, R. (2018) En su tesis programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Villanova, San Miguel, Lima, llegó a las conclusiones de que la propuesta sobre la utilización de los Juegos Tradicionales, ayuda la coordinación, motora y ello influye de manera directa en el desarrollo motriz de las niñas y niños.

Huamán, (2018) En su tesis titulada: Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 231 de San Marcos, Huari- 2017, concluye que la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica, mejora el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de cinco años de edad.

Ordoñez, M. (2017) Desarrollo una investigación sobre los Juegos de tipo cooperativos y la influencia de éstos en el desarrollo de la capacidad motora gruesa en los alumnos de la I.E. 31542- Ocopilla -Huancayo; tesis presentada a Universidad Nacional del Centro del Perú, concluye: Existe gran influencia entre el desarrollo de los Juegos Cooperativos en el desarrollo de la capacidad motora gruesa de los estudiantes de inicial. Este tipo de juegos influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad, fundamentalmente en los primeros años de vida.

En la realización de la presente investigación al contrastar los resultados de la evaluación de inicio con los resultados de la evaluación de salida, pudimos concluir que efectivamente en coincidencia con las autoras anteriores, el trabajar con la propuesta pedagógica de los Juegos Tradicionales como estrategia pedagógica, favoreció considerablemente en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas involucrados como grupo muestra.

Turpo & Pinedo, (2016) Desarrollaron su investigación concerniente en la utilización del método Orff; con la finalidad de fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes del aula de 4 años de la Institución Inicial de Juliaca, Puno; concluyendo que la metodología aplicada fue muy significativa en

eficiencia y eficacia, la misma que posibilitó favorablemente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los alumnos integrantes del grupo muestra.

Por nuestra parte y teniendo en cuenta lo trabajado en el taller de juegos tradicionales, se ha observado que los niños no sólo evolucionan su desarrollo motor, sino que al desarrollar eficientemente su psicomotricidad, este es un factor que influye de manera muy favorable en el aspecto cognitivo para la adquisición de nuevos conocimientos; con lo que enfatizamos la importancia de trabajar el área de la psicomotricidad en el nivel inicial, teniendo en cuenta que es este nivel el cimiento de los niveles posteriores.

Ruitón y Tamayo, (2015) Realizaron una investigación referida a las actividades lúdicas a fin de desarrollar la motricidad gruesa, trabajo que fue presentada en la Revista de Educación y Humanidades de la Universidad de carácter particular Los Ángeles; dicho estudio les permitió que concluyan que la aplicación de los juegos lúdicos basado en un enfoque colaborativo mejora significativamente la motricidad gruesa.

Nuestra riqueza tradicional, social y cultural, es también rica y variada en cuanto a juegos tradicionales, juegos que bien podrían estar presentes en las actividades pedagógicas del aula; por ello nuestra investigación concluye que al ser éstos parte de nuestro legado cultural, es una fuente riquísima de identidad y que el trabajo con los mismos ayudó significativamente en el desarrollo psicomotor de los pre escolares.

Salvatierra, V. (2015). Desarrolló una tesis en la I.E.I N° 1564 de la ciudad de Trujillo, dicha tesis fue realizada con el objetivo de desarrollar el esquema locomotor y corporal de los estudiantes de cinco años”; para el desarrollo de este estudio se utilizó el diseño experimental; concluyendo que el taller desarrollado cuyo título es “Muévete y prende basado en el juego”; permitió el desarrollo eficiente del esquema corporal de los alumnos involucrados en el grupo de muestra.

Coincido con las autoras citadas, en la importancia de crear programas y estrategias que permitan al niño y niña su desarrollo psicomotor, entendido, éste como indispensable en el desarrollo; en tal sentido el trabajar con la propuesta de juegos tradicionales, ha permitido contribuir en la formación psicomotora de los estudiantes de nuestro grupo de muestra.

9. Conclusiones y sugerencias

Conclusiones

El nivel de desarrollo de la psicomotricidad en los preescolares de cinco años antes de desarrollar la propuesta pedagógica como estrategia, era muy bajo.

Después de aplicar la propuesta de juegos tradicionales como estrategia en los niños y niñas de cinco años ésta mejoró de manera satisfactoria el desarrollo de la psicomotricidad.

Al contrastar los datos que arrojaron los dos momentos de la evaluación la de inicio y la de salida los; concluimos pues diciendo que la psicomotricidad en los niños del grupo de muestra mejoró significativamente.

Sugerencias

A los docentes del nivel inicial, que sigamos cada día alimentándonos de más y mejores estrategias, técnicas, materiales y recursos que puedan enriquecer nuestro trabajo, donde sobre todo tengan grandes beneficios nuestros estudiantes.

Consideramos que éste no es un trabajo terminado, por lo que suplicamos a los docentes y amigos lectores del presente, a continuar con el trabajo iniciado; diciendo que el trabajo en educación inicial es el fundamento de la vida escolar.

10. Referencias bibliográficas

- Aucouturier, B. (2004) Practica Psicomotriz. Recuperado de <http://cefopp.com/>.
- Baracco, (2016) Expoferia de trabajos académicos. Universidad Ricardo Palma- Lima – Perú.
- Kamili. (1985), Aprendizaje Autónomo y Competencias - Congreso Nacional de Pedagogía de la Fundación CONACED Bogotá, Colombia.
- Castillo (2011) Los juegos populares y tradicionales, una propuesta de aplicación. Consejo de Educación. Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología. Secretaría General de Educación. Mérida-España.
- Córdova, (2018) En Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima-Perú.
- Fernández (1994) juego y psicomotricidad. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd108/la-lateralidad-en-la-etapa-infantil.htm>.
- Hernández, R. *et al.* (2010) Metodología de la investigación. (5^{ta} ed.)México: Mc Graw Hill Editores.
- Huamán. (2018) Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 231 de San Marcos, Huari.
- Lissauer y Clayden, (2009) Texto Ilustrado de Student Consult. 3^a. Edición.

Mayta y otros, (2013) en su investigación “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- Lima. Perú.

Meléndez & Zabala, (2001) La Psicomotricidad Estimula las Áreas de Desarrollo en el Niño Preescolar, recuperado de yessicr.files.wordpress.com/2013/03/la-psicomotricidad.pdf.

Mesonero, A. (1978) La Educación Psicomotriz Necesidad de Base en el Desarrollo Personal del Niño. España: Universidad de Oviedo

Muñiz, R. (2006) “psicomotricidad” París, Francia, en 1920.

Ordoñez. (2017) Juegos cooperativos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de la I.E. “31542”- Ocopilla – Huancayo;

Pineda y Turpo (2016) “Aplicación del método Orff para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de edad en la I.E.I nuevo Perú de la ciudad de Juliaca, Puno – Perú

Pereira, J. (2009). Fiestas Tradicionales Populares del Ecuador. Ecuador: Ministerio de Cultura.

Pérez, (2005) En su trabajo Curso de Promoción Educativa: “Psicomotricidad Práctica”, Murcia – España.

Perú Educa (2012) Sistema Digital para el aprendizaje. Apuntes de Córdova Celi Francisca Lucrecia. Juegos tradicionales y populares del Perú.

Piaget J. (1956). Teoría de los juegos. Recuperado de actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/

Piaget J. (2001) La formación de la Inteligencia. México. 2da Edición. Recuperado de <http://www.momografias.com/trabajos16/teorias-piaget/teorias-piaget.shtml#>. www.tuobra.unam.mx/publicadas/07062612171.html.retrived 11 29.

Ricardo Pérez, (2004) Psicomotricidad. Desarrollo psicomotor en la infancia. Editores Vigo. España.

Ruitón, (2015) “Juegos lúdicos para la mejora de la motricidad gruesa, para la Revista de Educación y Humanidades Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Ancash – Perú.

Salvatierra, (2015) Taller “Muévete Y Aprende” basado en el juego para desarrollar el esquema corporal en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa de Inicial N° 1564, Trujillo – Perú

ANEXOS



ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO DE PROYECTO: JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD EN LA I.E.I N° 535 DE SAN JOSE DEL OBELISCO DURANTE EL AÑO 2018.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INSTR.
¿De qué manera los juegos tradicionales desarrollan la psicomotricidad en los niños de 5 años de la I.E.I N° 535 - San José Del Obelisco, Bambamarca – 2018?	OBJ. GNRAL. Demostrar si el desarrollo de juegos tradicionales mejora la psicomotricidad de los niños de 5 años de la I.E. N° 535 de San José del Obelisco durante el año 2018.	Los juegos tradicionales, desarrollan significativamente la psicomotricidad en los niños de 5 años de la I.E. N° 535 de San José del Obelisco durante el año 2018.	INDEPENDIENTE Juegos tradicionales	Juegos típicos.	Reconoce y valora los juegos tradicionales en el desarrollo de su psicomotricidad.	¿Crees que serán necesarios los juegos de saltar la soga, las canicas, matagente, el ratón y el gato para que aprendas? ¿Crees que realizando juegos de saltar la soga, correr y girar te ayudará a mejorar tu coordinación y habilidad?	Técnica: Encuesta Instrumento Ficha de observación
	OBJ. ESP.			Recreación	Disfrutar de los diferentes juegos que realiza.	En las clases de psicomotricidad ¿Te gustaría que se apliquen los juegos del ratón y el	

	<p>Identificar el nivel de desarrollo de psicomotricidad de los niños de 5 años de la I.E. N° 535 de San José del Obelisco durante el año 2018, antes de aplicar la propuesta de Juegos tradicionales.</p>				<ul style="list-style-type: none"> · Práctica los juegos tradicionales para mejorar la relación con sus compañeros. 	<p>gato, saltar la sog, mata gente, los trompos, a la yan a la yan, a la yanquempo?</p> <p>· ¿Crees que practicando los juegos de mata gente, la gallina ciega, mata tiru tirula, piedra papel y tijera ayudará a mejorar su relación con sus amigos?</p>	
	<p>Identificar el nivel de desarrollo de psicomotricidad de los niños de 5 años de la I.E. N° 535 de San José del Obelisco durante el año 2018, después de aplicar la propuesta de Juegos tradicionales.</p> <p>Comparar el nivel de desarrollo de psicomotricidad de los niños de 5 años de la I.E. N° 535 de San José del</p>		<p>DEPENDIENTE</p> <p>Psicomotricidad</p>	<p>Cultura</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Valora los juegos tradicionales que realiza. 	<p>· ¿Crees que realizando los juegos de las canicas, los trompos, los yaces, matagente, saltar la sog; aprenderás a valorarlos más?</p>	
				<p>Motricidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Explora movimientos de equilibrio y desequilibrio. · Realiza acciones básicas al caminar y girar. 	<p>· ¿Explora movimientos nuevos donde evidencia juegos de equilibrio y desequilibrio?</p> <p>· ¿Combina acciones básicas al caminar y girar?</p>	<ul style="list-style-type: none"> · La observación · Lista de cotejo
				<p>Coordinación</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Realiza saltos coordinados. · Combina acciones motrices básicas de correr, saltar. · Coordina sus movimientos realizando acciones diversas. · Realiza movimientos de 	<p>· Salta coordinadamente al jugar saltos en la sog.</p> <p>· Corre y salta al toque del silbato durante sus juegos.</p> <p>· Coordina sus movimientos realizando acciones diversas, al momento de participa en juegos tradicionales.</p> <p>· Realiza movimientos de coordinación al</p>	

	Obelisco durante el año 2018, antes y después de aplicarla propuesta de Juegos tradicionales.				coordinación al desplazarse.	desplazarse jugando a la carretilla.	
				Esquema corporal	<ul style="list-style-type: none"> · Nombra diferentes partes de su cuerpo. · Muestra dominio en el uso de su lateralidad. 	<ul style="list-style-type: none"> · Nombra las diferentes partes de su cuerpo al jugar al ritmo de la canción “cuando un cristiano baila” · Reconoce su derecha e izquierda al jugar “Mar, tierra y aire” 	
				Cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> · Demuestra con su cuerpo nociones temporales. 	<ul style="list-style-type: none"> · Juega “Mañana, tarde y noche” señalando estas consignas con movimientos de su cuerpo. 	



ANEXO 2

ESQUEMA TEÓRICO

CAMPO DE ACCIÓN	AREA DE INTERVENCION	ESQUEMA TEORICO	PROPUESTA O INTERVENCION	PRODUCTO A OBTENER
-Hecho educativo.	-Estrategias metodológicas	<p>Las teorías que sustentan la investigación son:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Teoría cognoscitiva de Jean Piaget · Teoría de Inteligencia corporal y kinestésica de Robert Gagné. · Teoría Psicomotriz de Bernard Aucouturier · Teoría sociocultural de Vygotsky. 	<p>Aplicar un plan de 10 sesiones de aprendizaje con una duración de 3 meses.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sesión 01: Jugando aprendo a saltar la soga. ▪ Sesión 02: Me divierto jugando canicas. ▪ Sesión 03: Aprendo a desplazarme jugando a la gallina ciega. ▪ Sesión 04: Jugando liga aprendo mi lateralidad. ▪ Sesión 05: Con mis manitas aprendo a jugar yaces. ▪ Sesión 06: Me divierto jugando matagente. ▪ Sesión 07: Nos movilizamos jugando al ratón y el gato. ▪ Sesión 08: Nos concentramos jugando piedra, papel y tijera. ▪ Sesión 09: Jugamos al matatiru -tirula. ▪ Sesión 10: Disfruto jugando a la pega pega. ▪ Sesión 11: Que lindo es jugar currun-currun coche. ▪ Sesión 12: Disfrutamos jugando la carretilla. 	<p>Que los niños logren desarrollar su motricidad, coordinación, desarrolle su esquema corporal y el aspecto cognitivo para que de esta manera mejore su desarrollo Psicomotriz y se interrelacione con sus pares de una manera más asertiva.</p>



ANEXO 3

FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA PARA EL PRE TEST Y POST TEST

INDICADORES		
Nº Ord.	SI	¿Explora movimientos nuevos donde evidencia juegos de equilibrio y desequilibrio?
	NO	
	SI	¿Combina acciones básicas al caminar y girar?
	NO	
	SI	¿Realiza saltos coordinados al saltar la sogá?
	NO	
	SI	¿Combina acciones motrices básicas de correr saltando?
	NO	
	SI	¿Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel de visomotor: oculo manual?
	NO	
	SI	¿Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel de visomotor: óculo podal?
	NO	
	SI	¿Realiza movimientos de coordinación durante el desplazamiento?
	NO	
	SI	¿Nombra diferentes partes de su cuerpo?
	NO	
	SI	¿Muestra dominio en el uso de su lateralidad derecha, izquierda?
	NO	
	SI	¿Demuestra con su cuerpo nociones temporales: rápido – lento?
	NO	
01		
02		
03		
04		
05		
06		
07		
08		
09		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		



ANEXO 4

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN POR EXPERTO

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

RESOLUCIÓN DE DECANATO N° 1195-2013-USP-FEYHD Y LA RESOLUCIÓN DE RECTORADO N° 1182-2013 - USP/R

INSTRUMENTOS PARA OPINIÓN DE EXPERTOS

DATOS GENERALES:

Apellidos y nombres del experto: WILBERTO GALLARDO ACUÑA
 Grado Académico: MAGISTER Cargo e institución donde labora: SECEG
 Nombre del Instrumento de Evaluación: Dicta de Cortejo
 Autor del Instrumento:

ASPECTOS DE VALIDACIÓN E INFORME

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente de 00 a 20		Regular De 21 a 40		Buena 41 a 60		Muy Buena de 61 a 80		Excelente de 81 a 100											
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado																60				
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																60				
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.																60				
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.																60				
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.																60				
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.																60				
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos-científicos																60				
COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.																60				
METODOLOGÍA	Las estrategias responde al propósito del diagnóstico																60				
PERTINENCIA	El instrumento es adecuado para el propósito de la investigación																60				
OPINIÓN DE APLICABILIDAD	<u>Buena</u>																				
PROMEDIO DE VALORACIÓN	<u>600</u>																				
LUGAR Y FECHA	<u>Bambamarca</u> <u>11-11-2019</u>	D.N.I. N° <u>27556270</u>					Firma del experto informante					Teléfono N° <u>976057343</u>									



ANEXO 5

PROPUESTA PEDAGÓGICA



**Juegos tradicionales para
mejorar la psicomotricidad**

**I.E.I. N° 535 DE SAN JOSÉ DEL
OBELISCO**

Docente responsable: Rósula Acuña Vásquez

Bambamarca, 2018.



PROPUESTA PEDAGÓGICA

“LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. DRE : Cajamarca
2. UGEL : Hualgayoc-Bambamarca
3. I.E.I : 535-San José Del Obelisco
4. LUGAR : Bambamarca
5. DIRECTORA : María Umbelina Tarrillo Ortiz
6. DOCENTE DE AULA : Segundo Silva Estrada
7. INVESTIGADORA : Acuña Vásquez Rósula
8. SECCIÓN : 5 años

II. JUSTIFICACIÓN

El desarrollo de la psicomotricidad es una de las actividades que debe desarrollarse y lograrse de manera significativa en el nivel inicial; el desarrollo de la psicomotricidad tiene influencia significativa para el logro de otros aprendizajes y adquisición de nuevos conocimientos; en tal sentido, el desarrollo de la presente propuesta tiene justificación científica y teórica; puesto que los estudios psicopedagógicos realizados en esta materia lo sustentan; ya que en resumen a todos estos trabajos y estudios podemos resumirlos de la manera siguiente: Es en los primeros años cuando el sistema nervioso estimula la iniciativa de exploración, de ensayos, de intentos para lograr distintos objetivos, y es a través de esta necesidad natural que los sentidos, la relación de la mente y el cuerpo, logran estimular el desarrollo infantil.

De hecho, la estimulación psicomotora en los primeros años, promueve el desarrollo cognitivo, social, físico y emocional de los niños al poner en juego habilidades, destrezas, procesos de aprendizaje, juegos de relación y conocimiento del cuerpo para cumplir o alcanzar una meta; más aun teniendo en cuenta que para el desarrollo de la presente propuesta se está utilizando actividades lúdicas como son los juegos tradicionales; juegos que no sólo destacan por su singular procedimiento sino que

además causa en los niños mucha motivación y disposición para la realización de cualquier tipo de actividad pedagógica.

III. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar la psicomotricidad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 535 de San José del Obelisco; utilizando para ello los juegos tradicionales de nuestra zona.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a.** Contribuir en la formación integral de los niños y niñas participantes en la presente propuesta.
- b.** Revalorar los juegos tradicionales de nuestra zona y promover su difusión para mantenerlos vigentes en el tiempo.
- c.** Desarrollar actividades pedagógicas significativas, donde el niño y la niña disfruten de lo que aprenden.
- d.** Entender, aceptar y cumplir reglas de los juegos tradicionales.

IV. METODOLOGÍA

La metodología que se utilizó para el desarrollo de la propuesta es una metodología activa, como la que propone el constructivismo pedagógico, en la que el alumno genera su propio conocimiento y lo hace de manera creativa y significativa; a través de una conexión de sus saberes previos con lo que aprenderá y conocerá en cada una de las actividades a desarrollarse. En esta construcción de su nuevo aprendizaje o adquisición de nuevo conocimiento el lenguaje jugará un papel importante puesto que nos permitirá evidenciar cómo el niño aprende, sus dificultades y servirá como mediación social entre el niño y su entorno al momento del desarrollo de cada actividad.

Esta metodología activa es también flexiva, puesto que se adapta a las características de los niños, así como a sus necesidades de aprendizaje, al mismo tiempo que fomenta y desarrolla la socialización y el trabajo en equipo.

V. EVALUACIÓN

Durante el desarrollo de la propuesta se tuvo en cuenta cada una de las fases de la evaluación; es decir una evaluación de manera global. La evaluación se realizará de manera permanente, continua y flexible; por cuanto se realizará durante y más específicamente al finalizar cada actividad de aprendizaje para comprobar cómo aprenden los niños y así tomar medidas para las actividades posteriores. De la misma manera se desarrollará una evaluación flexible de acuerdo al ritmo de aprendizaje de los participantes.

VI. ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS DE LA PROPUESTA

Las actividades que han sido seleccionadas y planificadas para la presente propuesta; han sido cuidadosamente diseñadas; teniendo en cuenta que nos conlleven a concretizar los objetivos propuestos; actividades que apuntan directamente al desarrollo psicomotor de los niños; habiendo considerado las actividades siguientes:



ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS DE LA PROPUESTA

SESIÓN	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD
01	Somos equilibristas
02	Disfrutamos jugando “Que salga la Reina”
03	Disfrutamos jugando “Al saltar la sogá”
04	Jugamos a los senadores
05	Jugamos al gato y al ratón
06	Disfrutamos de la dinámica en la batalla del calentamiento
07	Participamos en la dinámica “Mar y tierra”
08	Disfrutamos jugando la carretilla.
09	Disfrutamos jugamos al lobo



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS

9. DRE : Cajamarca
10. UGEL : Hualgayoc-Bambamarca
11. I.E.I : 535-San José Del Obelisco
12. LUGAR : Bambamarca
13. DIRECTORA : María Umbelina Tarrillo Ortiz
14. DOCENTE DE AULA : Segundo Silva Estrada
15. INVESTIGADORA : Acuña Vásquez Rósula
16. SECCIÓN : 5 años

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD

SOMOS EQUILIBRISTAS

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	ITEM
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad	MOTRICIDAD: Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla su cuerpo.	Explora movimientos de equilibrio y desequilibrio.	¿Explora movimientos nuevos donde evidencia juegos de equilibrio y desequilibrio?

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS A DESARROLLAR	MATERIALES
INICIO	ASAMBLEA: <ul style="list-style-type: none">▪ Reconocemos el espacio que se va a trabajar.▪ Caminar todos en fila de forma muy lenta, muy lenta, de puntillas y de talón.▪ Caminar, cada vez más rápido, posteriormente lo haremos como si fuéramos aviones.▪ Caminar agarrando las rodillas. Caminar levantando las rodillas, posteriormente trotaremos como los caballos.	Palabra oral, silbato

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ya por último correremos, y al sonido del silbato nos detenemos, repitiendo este ejercicio en algunas oportunidades. 	
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nuestras manos son aviones, están abajo (en el suelo) en la pista de aterrizaje. Ponemos los motores en marcha (hacer el sonido). ▪ ¡Atención!, despegan poco a poco, se van elevando hacia arriba, hacia el cielo, más arriba. ▪ Se nos acaba la gasolina, tenemos que aterrizar, vamos abajo, a la pista. ¿Preparados? ¡Ya!; vamos a aterrizar abajo en el suelo, despacio, muy despacio. ▪ Pararemos los motores y guardamos el avión en el bolsillo. ▪ Trazamos líneas rectas, curvas, etc. Para recorrer con los aviones ▪ Se forma un círculo con todos los niños/as, uno tras otro, muy juntos. Tras una señal, todo el mundo se sienta en las rodillas de su compañero de atrás y comienza a caminar al ritmo marcado de juego derecho, izquierdo, derecha... intentamos mantener el círculo el mayor tiempo posible. <p>RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tumbados, imitamos el sonido del viento. ▪ Nos sentaremos y comentaremos acerca de la sesión <p>EXPRESIÓN GRÁFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ De regreso al aula dibujan y pintan lo que realizó durante la actividad. 	<p>Tizas de colores</p> <p>Silbato</p> <p>Papel bond</p> <p>pinturas</p>
CIERRE	<p>VERBALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los niños colocan sus trabajos en un lugar visible apoyados por los ganchos de ropa y la cinta y lo socializan. 	<p>Palabra oral, ganchos de ropa cinta</p>

Rósula Acuña Vásquez
Docente investigadora



FICHA DE OBSERVACIÓN

INDICADORES	
Nº	
Ord.	
01	SI
02	NO
03	SI
04	NO
05	SI
06	NO
07	SI
08	NO
09	SI
10	NO
11	SI
12	NO
13	SI
14	NO
15	SI
16	NO
17	SI
18	NO
19	SI
	NO

¿Explora movimientos nuevos donde evidencia juegos de equilibrio y desequilibrio?

¿Combina acciones básicas al caminar y girar?

¿Realiza saltos coordinados al saltar la soga?

¿Combina acciones motrices básicas de correr saltando?

¿Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel de visomotor: oculo manual?

¿Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel de visomotor: óculo podal?

¿Realiza movimientos de coordinación durante el desplazamiento?

¿Nombra diferentes partes de su cuerpo?

¿Muestra dominio en el uso de su lateralidad derecha, izquierda?

¿Demuestra con su cuerpo nociones temporales: rápido – lento?



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. DRE : Cajamarca
2. UGEL : Hualgayoc-Bambamarca
3. I.E.I : 535-San José Del Obelisco
4. LUGAR : Bambamarca
5. DIRECTORA : María Umbelina Tarrillo Ortiz
6. DOCENTE DE AULA : Segundo Silva Estrada
7. INVESTIGADORA : Acuña Vásquez Rósula
8. SECCIÓN : 5 años

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

DISFRUTAMOS JUGANDO “QUE SALGA LA REINA”

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	ITEM
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad	MOTRICIDAD: Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla su cuerpo.	Realiza acciones básicas al caminar y girar.	¿Combina acciones básicas al caminar y girar?

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS A DESARROLLAR	MATERIALES
INICIO	ASAMBLEA: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Reconocemos el espacio que se va a trabajar. ▪ Formamos un círculo en el patio, con una distancia considerable entre cada participante. ▪ Cantamos la canción “En la batalla del calentamiento”, acompañada de las mímicas. 	
	EXPRESIVIDAD MOTRIZ: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nos mantenemos en el círculo pero ahora nos acercamos para tomarnos de las manos. ▪ La docente da indicaciones para jugar “QUE 	Tizas de colores

<p>DESARROLLO</p>	<p>SALGA LA REINA” (una ronda muy tradicional)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Todos entonamos la canción, mientras un voluntario (a) hace del papel de la “reina” o “rey”. ▪ Cuando escuche la frase “volar por los aires”; el o la participante, deberá dar una vueltila al ritmo de la canción; al escucha “salto y brinco y nada más” deberá dar dos saltitos. ▪ Al sacar la pareja, vuelven a repetir los movimientos anteriores, pero tomados de la mano, sin soltarse, si se sueltan pierden. ▪ Se repite la ronda, a fin de que todos participen; pero se irá alternando el ritmo de la música; muy rápido, rápido, lento, muy lento. <p>RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Al finalizar el juego; nos recostamos en el patio, imaginando cómo será volar por los aires. ▪ Conversamos cómo podríamos estar en el aire; etc. ▪ Nos sentaremos y comentaremos acerca de la sesión <p>EXPRESIÓN GRÁFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ De regreso al aula dibujan y pintan lo que realizó durante la actividad. 	<p>Silbato</p> <p>Papel bond</p> <p>pinturas</p>
<p>CIERRE</p>	<p>VERBALIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los niños colocan sus trabajos en un lugar visible y lo socializan. 	

Rósula Acuña Vásquez
Docente Investigadora



FICHA DE OBSERVACIÓN

N°		INDICADORES
01	SI	¿Explora movimientos nuevos donde evidencia juegos de equilibrio y desequilibrio?
	NO	
	SI	¿Combina acciones básicas al caminar y girar?
	NO	
	SI	¿Realiza saltos coordinados al saltar la soga?
	NO	
	SI	¿Combina acciones motrices básicas de correr saltando?
	NO	
	SI	¿Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel de visomotor: oculo manual?
	NO	
	SI	¿Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel de visomotor: óculo podal?
	NO	
	SI	¿Realiza movimientos de coordinación durante el desplazamiento?
	NO	
	SI	¿Nombra diferentes partes de su cuerpo?
	NO	
	SI	¿Muestra dominio en el uso de su lateralidad derecha, izquierda?
	NO	
	SI	¿Demuestra con su cuerpo nociones temporales: rápido – lento?
	NO	
19		
18		
17		
16		
15		
14		
13		
12		
11		
10		
09		
08		
07		
06		
05		
04		
03		
02		
01		



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. DRE : Cajamarca
2. UGEL : Hualgayoc-Bambamarca
3. I.E.I : 535-San José Del Obelisco
4. LUGAR : Bambamarca
5. DIRECTORA : María Umbelina Tarrillo Ortiz
6. DOCENTE DE AULA : Segundo Silva Estrada
7. INVESTIGADORA : Acuña Vásquez Rósula
8. SECCIÓN : 5 años

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

DISFRUTAMOS JUGANDO “A SALTAR LA SOGA”

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	ITEM
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad	COORDINACIÓN Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla su cuerpo.	Realiza saltos coordinados.	Salta coordinadamente al jugar saltos en la sogá.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS A DESARROLLAR	MATERIALES
INICIO	<p>ASAMBLEA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ En primer lugar, en la sesión de psicomotricidad, realizamos una pequeña asamblea donde recordamos las normas y se explica lo que vamos a trabajar: calentamiento, estiramiento, trabajo y relajación. ▪ El calentamiento consiste en realizar actividades para preparar los músculos de nuestro cuerpo. Correr por todos los espacios. La idea es ir buscando espacios libres, o sea, donde no haya nadie corriendo. Esta actividad le obliga a cambiar 	

	<p>de direcciones y sentidos de carrera.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Correr detrás de un compañero. Consiste en desarrollar velocidad, tratando siempre de mantener un metro de distancia. ▪ Correr cubriendo espacios. Este ejercicio consiste en que cuando encuentres una línea en el piso, la saltas. ▪ Correr por todos lados. Cuando haces 15 o 20 pasos de carrera, tocas el piso con las dos manos y luego saltas al sonido del silbato. ▪ Correr al sonido del silbato. Este ejercicio consiste en sentarse al sonido del silbato y al siguiente sonido levantarse y correr a sucesivamente. 	
<p>DESARROLLO</p>	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se les presentara el material a utilizar (cuerda o sogá) ▪ Luego la docente explica que vamos a realizar el juego: <p style="text-align: center;">JUGAMOS A SALTAR LA CUERDA CON MIS AMIGOS.</p> ▪ La docente explica las reglas básicas para jugar con la cuerda. ▪ El juego consiste en utilizar una cuerda donde dos niños o niñas la sujetaran por los extremos y le dan vueltas y más vueltas cantando la canción “Osito osito, Ana María se fue al jardín y niña chaposita...”, mientras uno, dos a tres de los participantes entran en el juego por un extremo, se sitúan en el centro de la cuerda y saltan de manera que ésta les pase por debajo de los pies y por encima de la cabeza, al ritmo de las canciones ya mencionadas para después salir del juego por el extremo contrario al que entraron. Y así se salta una y otra vez, por turnos, de uno en uno, ya que habiendo saltado la última de la fila de las jugadoras, vuelve a entrar en juego la primera. Cuando alguna falla, cambia su sitio por una de las que dan movimiento a la sogá el que pierde será eliminado del juego. Así continuará el juego hasta que todos los niños hayan participado. <p style="text-align: center;">“ OSITO, OSITO”</p>	<p>Tizas de colores</p> <p>Silbato</p> <p>Papel bond</p> <p>pinturas</p>

	<p style="text-align: center;">Osito, osito de la frontera Date, una vuelta una vuelta entera Salta con un pie, con un pie, con un pie A hora con los dos, con los dos, con los dos Ana María se fue al jardín, cuanto de nota se sacara 01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 09, 10,11,12,13, Niña chaposita lávate bien báñate bien late una vueltecita y vete de aquí.</p> <p>MOMENTO DE LA RELAJACIÓN.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Estirar suavemente una parte de cuerpo, alargándola lo más posible. Debe mantenerse esa postura durante unos segundos y luego aflojar suavemente esa parte del cuerpo. Es importante aflojarla con suavidad, dejándola caer resbalando, sin que golpee. Después, se balancea ligeramente esa parte del cuerpo. ▪ Cada uno se imagina que están en un campo de flores donde están muy felices jugando con muchos animales y que ellos se van a escoger el animal que más les guste la cual será su mascota favorita <p style="text-align: center;">EXPRESIÓN GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente les entregara una ficha de trabajo para que coloren el juego realizado. 	
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<p>VERBALIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se realizará el diálogo con los estudiantes sobre el juego realizado, y si hay buenos resultados. ▪ Se les pregunta ¿Les gusto?, ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Qué materiales utilizamos? ¿compartmentos o no compartimos los materiales con nuestros compañeros? 	



FICHA DE OBSERVACIÓN

INDICADORES	
Nº	
Ord.	
01	SI
02	NO
03	SI
04	NO
05	SI
06	NO
07	SI
08	NO
09	SI
10	NO
11	SI
12	NO
13	SI
14	NO
15	SI
16	NO
17	SI
18	NO
19	SI
	NO

¿Explora movimientos nuevos donde evidencia juegos de equilibrio y desequilibrio?

¿Combina acciones básicas al caminar y girar?

¿Realiza saltos coordinados al saltar la soga?

¿Combina acciones motrices básicas de correr saltando?

¿Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel de visomotor: oculo manual?

¿Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel de visomotor: óculo podal?

¿Realiza movimientos de coordinación durante el desplazamiento?

¿Nombra diferentes partes de su cuerpo?

¿Muestra dominio en el uso de su lateralidad derecha, izquierda?

¿Demuestra con su cuerpo nociones temporales: rápido – lento?



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. DRE : Cajamarca
2. UGEL : Hualgayoc-Bambamarca
3. I.E.I : 535-San José Del Obelisco
4. LUGAR : Bambamarca
5. DIRECTORA : María Umbelina Tarrillo Ortiz
6. DOCENTE DE AULA : Segundo Silva Estrada
7. INVESTIGADORA : Acuña Vásquez Rósula
8. SECCIÓN : 5 años

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

DISFRUTAMOS JUGANDO “A LOS SENADORES”

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	ITEM
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad	COORDINACIÓN Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla su cuerpo.	Combina acciones motrices básicas de correr, saltar.	Corre y salta al toque del silbato durante sus juegos.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS A DESARROLLAR	MATERIALES
INICIO	ASAMBLEA: <ul style="list-style-type: none"> ▪ En primer lugar, en la sesión de psicomotricidad, realizamos una pequeña asamblea donde recordamos las normas y se explica lo que vamos a trabajar: calentamiento, estiramiento, trabajo y relajación. ▪ El calentamiento consiste en realizar actividades para preparar los músculos de nuestro cuerpo. Correr por todos los espacios. La idea es ir buscando espacios libres, o sea, donde no haya nadie corriendo. Esta actividad 	Palabra oral

	<p>le obliga a cambiar de direcciones y sentidos de carrera.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Correr detrás de un compañero. Consiste en desarrollar velocidad, tratando siempre de mantener un metro de distancia. ▪ Correr cubriendo espacios. Este ejercicio consiste en que cuando encuentres una línea en el piso, la saltes. ▪ Correr por todos lados. Cuando haces 15 o 20 pasos de carrera, tocas el piso con las dos manos y luego saltas al sonido del silbato. ▪ Correr al sonido del silbato. Este ejercicio consiste en sentarse al sonido del silbato y al siguiente sonido levantarse y correr a sucesivamente. 	
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente explica que vamos a realizar el juego: JUGAMOS A LOS SENADORES. ▪ Se explica que el juego consiste en formar dos equipos; los cuales deberán estar en dos extremos del patio frente a frente, habrá una línea que indique su territorio, que cuando estén dentro de esa línea estarán protegidos. ▪ Al sonido del silbato, los integrantes de ambos equipos salen a mitad del patio, los senadores tendrán que atrapar al otro grupo, pero cuando suene el silbato, tanto senadores como gatos se quedan inmóviles, sonará nuevamente el silbato, darán un salto y seguirán corriendo a atraparse. ▪ El juego termina cuando todos los del equipo de gatos son atrapados, e inician a desempeñar el papel de senadores. <p>MOMENTO DE LA RELAJACIÓN.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Estirar suavemente una parte de cuerpo, alargándola lo más posible. Debe mantenerse 	<p>Palabra oral</p> <p>Silbato</p> <p>Silbato</p> <p>Palabra oral</p>

	<p>esa postura durante unos segundos y luego aflojar suavemente esa parte del cuerpo. Es importante aflojarla con suavidad, dejándola caer resbalando, sin que golpee. Después, se balancea ligeramente esa parte del cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Cada uno se imagina que están en un campo de flores donde están muy felices jugando con muchos animales y que ellos se van a escoger el animal que más les guste la cual será su mascota favorita <p style="text-align: center;">EXPRESIÓN GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente les entregara una ficha de trabajo para que colorean el juego realizado. 	<p>Papel bond pinturas</p>
CIERRE	<p>VERBALIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se realizará el diálogo con los estudiantes sobre el juego realizado, y si hay buenos resultados. ▪ Se les pregunta ¿Les gusto?, ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Qué materiales utilizamos? ¿compartimos o no compartimos los materiales con nuestros compañeros? 	<p>Palabra oral</p>

Rósula Acuña Vásquez
Docente Investigadora



FICHA DE OBSERVACIÓN

INDICADORES	
Nº	
Ord.	
01	SI
02	NO
03	SI
04	NO
05	SI
06	NO
07	SI
08	NO
09	SI
10	NO
11	SI
12	NO
13	SI
14	NO
15	SI
16	NO
17	SI
18	NO
19	SI
	NO

¿Explora movimientos nuevos donde evidencia juegos de equilibrio y desequilibrio?

¿Combina acciones básicas al caminar y girar?

¿Realiza saltos coordinados al saltar la soga?

¿Combina acciones motrices básicas de correr saltando?

¿Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel de visomotor: oculo manual?

¿Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel de visomotor: óculo podal?

¿Realiza movimientos de coordinación durante el desplazamiento?

¿Nombra diferentes partes de su cuerpo?

¿Muestra dominio en el uso de su lateralidad derecha, izquierda?

¿Demuestra con su cuerpo nociones temporales: rápido – lento?



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. DRE : Cajamarca
2. UGEL : Hualgayoc-Bambamarca
3. I.E.I : 535-San José Del Obelisco
4. LUGAR : Bambamarca
5. DIRECTORA : María Umbelina Tarrillo Ortiz
6. DOCENTE DE AULA : Segundo Silva Estrada
7. INVESTIGADORA : Acuña Vásquez Rósula
8. SECCIÓN : 5 años

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD

JUGAMOS AL RATÓN Y AL GATO

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	ITEM
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad	COORDINACIÓN Coordina sus movimientos realizando acciones diversas.	Coordina sus movimientos realizando acciones diversas, al momento de participa en juegos tradicionales.	¿Combina acciones básicas al caminar y girar?

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS A DESARROLLAR	MATERIALES
INICIO	<p>ASAMBLEA O INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se realiza las rutinas diarias. ▪ Se reúne al grupo, se organiza y se establece la norma para realizar el juego. <p>CALENTAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Salimos al patio y realizamos diversos ejercicios de calentamiento como por ejemplo: Caminando en punta de pies, de talones, saltando con un pie, con los dos pies, etc. 	
	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se reparte el material a dos de los niños que 	

<p>DESARROLLO</p>	<p>representara al gato y al ratón(disfraces)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Luego la docente explica las reglas básicas para realizar el juego “El gato y el ratón” ▪ El gato y al ratón es un juego infantil que consiste en hacer un círculo con los participantes cogidos de la mano. ▪ Se escogen dos niños y se les da el papel de gato y al otro de ratón. ▪ Al ritmo de la canción: ratón que te coge el gato, ratón que te va a coger, si no te coge esta noche, mañana te cogerá. ▪ El ratón se escapará por entre los "agujeros" que hacen entre todos los participantes con las manos cogidas y los brazos lo más extendidos posible. ▪ El gato le intenta seguir, pero los participantes bajan los brazos y no le dejan pasar, pero puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no lo rompa al pasar. ▪ Y cuando el gato toca al ratón, entonces ahora al ratón le toca ser el gato y escoger a una persona para que sea el ratón. ▪ Terminará el juego cuando todos los integrantes hayan participado. <p>MOMENTO DE LA RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los niños se sientan y forman un semicírculo para realizar ejercicios de relajación, una vez terminada la actividad. <p>EXPRESIÓN GRAFICO – PLÁSTICO</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los niños realizan un dibujo de acuerdo a la actividad realizada. 	<p>Tizas de colores</p> <p>Silbato</p> <p>Papel bond</p> <p>pinturas</p>
<p>CIERRE</p>	<p>VERBALIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se realizará el diálogo con los niños sobre los juegos realizados, y si hay buenos resultados. Se les pregunta ¿Les gusto?, ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Qué materiales utilizamos? ¿compartimos o no compartimos los materiales con nuestros compañeros? ▪ Los niños colocan sus trabajos en un lugar visible y lo socializan. 	



FICHA DE OBSERVACIÓN

INDICADORES	
Nº	
Ord.	
01	SI
02	NO
03	SI
04	NO
05	SI
06	NO
07	SI
08	NO
09	SI
10	NO
11	SI
12	NO
13	SI
14	NO
15	SI
16	NO
17	SI
18	NO
19	SI
	NO

¿Explora movimientos nuevos donde evidencia juegos de equilibrio y desequilibrio?

¿Combina acciones básicas al caminar y girar?

¿Realiza saltos coordinados al saltar la soga?

¿Combina acciones motrices básicas de correr saltando?

¿Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel de visomotor: oculo manual?

¿Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel de visomotor: óculo podal?

¿Realiza movimientos de coordinación durante el desplazamiento?

¿Nombra diferentes partes de su cuerpo?

¿Muestra dominio en el uso de su lateralidad derecha, izquierda?

¿Demuestra con su cuerpo nociones temporales: rápido – lento?



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. DRE : Cajamarca
2. UGEL : Hualgayoc-Bambamarca
3. I.E.I : 535-San José Del Obelisco
4. LUGAR : Bambamarca
5. DIRECTORA : María Umbelina Tarrillo Ortiz
6. DOCENTE DE AULA : Segundo Silva Estrada
7. INVESTIGADORA : Acuña Vásquez Rósula
8. SECCIÓN : 5 años

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

DISFRUTAMOS DE LA DINÁMICA “EN LA BATALLA DEL CALENTAMIENTO”

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	ITEM
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad	ESQUEMA CORPORAL Coordina sus movimientos realizando acciones diversas.	Nombra diferentes partes de su cuerpo.	Nombra las diferentes partes de su cuerpo al jugar al ritmo de la canción “cuando un cristiano baila”

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS A DESARROLLAR	MATERIALES
INICIO	ASAMBLEA O INICIO <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se realiza las rutinas diarias. ▪ Se reúne al grupo, se organiza y se establece la norma para realizar el juego. CALENTAMIENTO <ul style="list-style-type: none"> ▪ Salimos al patio y realizamos diversos ejercicios de calentamiento como por ejemplo: trotar libremente en diferentes direcciones, al ritmo de la música, cuando la música se detenga, la maestra nombrará 	Palabra oral Silbato

	una determinada parte del cuerpo, todos acariciamos la parte nombrada.	
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ En un círculo grande formando en el patio, la docente, explica la actividad a realizar diciendo: que nuestro cuerpo es muy valioso e importante. ✓ Mediante la técnica lluvia de ideas, se les pregunta que cojan la parte de su cuerpo que más les gusta. Y algunos de ellos explican por qué. ✓ Luego se presenta la actividad a realizar: ¿alguna vez escucharon la canción En la batalla del calentamiento? <p>¿Les gustaría aprenderlo?...Vamos a escucharlo y practicarlo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Todos al ritmo de la canción empezamos a movernos y cantarla, siguiendo los patrones que la docente va realizando. ✓ Se repite las acciones hasta que los niños se lo aprendan. <p>MOMENTO DE LA RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los niños se sientan y forman un semicírculo para realizar ejercicios de relajación, una vez terminada la actividad. <p>EXPRESIÓN GRAFICO – PLÁSTICO</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los niños realizan un dibujo de acuerdo a la actividad realizada. 	<p>Parlante, USB, Palabra oral.</p> <p>Silbato</p> <p>Papel bond pinturas</p>
CIERRE	<p>VERBALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se realizará el diálogo con los niños sobre los juegos realizados, y si hay buenos resultados. Se les pregunta ¿Les gusto?, ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Qué materiales utilizamos? ¿compartimos o no compartimos los materiales con nuestros compañeros? ▪ Los niños colocan sus trabajos en un lugar visible y lo socializan. 	Palabra oral.



FICHA DE OBSERVACIÓN

INDICADORES	
Nº	
Ord.	
01	¿Explora movimientos nuevos donde evidencia juegos de equilibrio y desequilibrio?
	SI
	NO
02	¿Combina acciones básicas al caminar y girar?
	SI
	NO
03	¿Realiza saltos coordinados al saltar la soga?
	SI
	NO
04	¿Combina acciones motrices básicas de correr saltando?
	SI
	NO
05	¿Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel de visomotor: oculo manual?
	SI
	NO
06	¿Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel de visomotor: óculo podal?
	SI
	NO
07	¿Realiza movimientos de coordinación durante el desplazamiento?
	SI
	NO
08	¿Nombra diferentes partes de su cuerpo?
	SI
	NO
09	¿Muestra dominio en el uso de su lateralidad derecha, izquierda?
	SI
	NO
10	¿Demuestra con su cuerpo nociones temporales: rápido – lento?
	SI
	NO
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. DRE : Cajamarca
2. UGEL : Hualgayoc-Bambamarca
3. I.E.I : 535-San José Del Obelisco
4. LUGAR : Bambamarca
5. DIRECTORA : María Umbelina Tarrillo Ortiz
6. DOCENTE DE AULA : Segundo Silva Estrada
7. INVESTIGADORA : Acuña Vásquez Rósula
8. SECCIÓN : 5 años

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

PARTICIPAMOS DEL JUEGO “MAR Y TIERRA”

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	ITEM
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad	ESQUEMA CORPORAL Coordina sus movimientos realizando acciones diversas.	Muestra dominio en el uso de su lateralidad.	Reconoce su derecha e izquierda al jugar “Mar, tierra y aire”

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS A DESARROLLAR	MATERIALES
INICIO	ASAMBLEA O INICIO <ul style="list-style-type: none">▪ Se realiza las rutinas diarias.▪ Se reúne al grupo, se organiza y se establece la norma para realizar el juego. CALENTAMIENTO <ul style="list-style-type: none">▪ Salimos al patio y realizamos diversos ejercicios de calentamiento como, por ejemplo: trotar libremente en diferentes direcciones, al ritmo de la música, cuando la	Palabra oral Silbato

	<p>música se detenga, damos un saltito y continuamos corriendo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Al finalizar cantamos la canción: Saco mi mano derecha... 	
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Se forma dos equipos; para jugar “MAR y TIERRA” · La maestra indica que cuando se mencione “MAR” damos un saltito a la derecha, y “TIERRA” a la “IZQUIERDA”. · El que se equivoque sale del juego. · Se repite varias veces el juego, la docente irá planteando dificultad por ejemplo dando un salto a la derecha cuando debiera ser a la izquierda para distraer a los niños. <p>MOMENTO DE LA RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los niños se sientan y forman un semicírculo para realizar ejercicios de relajación, una vez terminada la actividad. ▪ Disfrutan de una deliciosa ensalada de frutas. <p>▪ EXPRESIÓN GRAFICO – PLÁSTICO.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Los niños realizan un dibujo de acuerdo a la actividad realizada. 	<p>Parlante, USB, Palabra oral.</p> <p>Silbato</p> <p>Papel bond pinturas</p>
CIERRE	<p>VERBALIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se realizará el diálogo con los niños sobre los juegos realizados, y si hay buenos resultados. Se les pregunta ¿Les gusto?, ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Qué materiales utilizamos? ¿compartimos o no compartimos los materiales con nuestros compañeros? ▪ Los niños colocan sus trabajos en un lugar visible y lo socializan. 	<p>Palabra oral.</p>

Rósula Acuña Vásquez
Docente Investigadora



FICHA DE OBSERVACIÓN

INDICADORES	
Nº	
Ord.	
01	SI
02	NO
03	SI
04	NO
05	SI
06	NO
07	SI
08	NO
09	SI
10	NO
11	SI
12	NO
13	SI
14	NO
15	SI
16	NO
17	SI
18	NO
19	SI
	NO

¿Explora movimientos nuevos donde evidencia juegos de equilibrio y desequilibrio?

¿Combina acciones básicas al caminar y girar?

¿Realiza saltos coordinados al saltar la soga?

¿Combina acciones motrices básicas de correr saltando?

¿Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel de visomotor: oculo manual?

¿Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel de visomotor: óculo podal?

¿Realiza movimientos de coordinación durante el desplazamiento?

¿Nombra diferentes partes de su cuerpo?

¿Muestra dominio en el uso de su lateralidad derecha, izquierda?

¿Demuestra con su cuerpo nociones temporales: rápido – lento?



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. DRE : Cajamarca
2. UGEL : Hualgayoc-Bambamarca
3. I.E.I : 535-San José Del Obelisco
4. LUGAR : Bambamarca
5. DIRECTORA : María Umbelina Tarrillo Ortiz
6. DOCENTE DE AULA : Segundo Silva Estrada
7. INVESTIGADORA : Acuña Vásquez Rósula
8. SECCIÓN : 5 años

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“JUGANDO A LA CARRETILLA”

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	ITEM
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad	ESQUEMA CORPORAL Coordina sus movimientos realizando acciones diversas.	Muestra dominio en el uso de su lateralidad.	Reconoce su derecha e izquierda al jugar “Mar, tierra y aire”

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

ESTRATEGIAS	MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO - Se realiza las rutinas diarias. - Se reúne al grupo, se organiza y se establece la norma para realizar el juego. -	

CALENTAMIENTO

- Salimos al patio y realizamos diversos ejercicios de calentamiento como por ejemplo:
- Andando indicamos a continuación las siguientes posiciones:
 - Caminar por todo el patio libremente:- Utilizando todo el pie- Sobre las puntas- Sobre los talones- Sobre el borde externo del pie- Con las puntas juntas- Con los talones , levantando la pierna contraria flexionada por la rodilla.
 - Balancear el cuerpo mediante un movimiento pendular. sobre un solo pie. Después intentarlo con el otro pie.
 - Balancear una pierna con apoyo en la otra.

DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ

- La docente explica que vamos a realizar el juego: "Me divierto jugando a la carretilla"
 - **LA DOCENTE EXPLICA LAS REGLAS BÁSICAS PARA JUGAR A LA CARRETILLA.**
 - La docentes da las instrucciones para jugar como:
 - Para empezar el juego se crean cuatro parejas o más (dependiendo del espacio donde estén reunidos). Las parejas deben relajarse pues es un juego recreativo y muy divertido, por lo que no hay que enojarse con su compañero si lo hace mal. Básicamente se trata de tomarlo por los tobillos y levantarlo hasta formar una carretilla.
- Cada pareja, cada uno de los participantes hará la carretilla de la siguiente forma: se pone de rodillas y apoya las palmas de las manos sobre el suelo. Detrás de una línea pintada o por lo menos imaginaria se alistan los participantes, se dará la voz de salida y las

- Tizas de colores
- Papelotes
- Reloj
- Espacio físico.
- Hoja de trabajo.

cuatro parejas saldrán corriendo hacia la meta. Parte de una línea al oír la señal de salida y deberán correr hasta llegar a la línea de meta. Es importante que el que lleva la carretilla no empuje más de la cuenta y se adapte a la velocidad que su compañero pueda llevar, sin empujar más rápido, para que la carretilla no se caiga. Quienes alcancen llegar a la meta, regresarán de prisa al punto de salida, para intercambiar posiciones, de manera que el participante carretilla sea el que vaya de pie y viceversa.

Nuevamente volverán a salir corriendo, y la pareja que regrese en primer lugar a la línea de partida, será la que gane esta alegre competencia.

MOMENTO DE LA RELAJACIÓN

Ahora nos encontramos paseando por el bosque. Frente a nosotros hay un fantástico lugar al que queremos entrar. Hierba muy verde, un hermoso estanque donde podremos darnos un baño. El problema es que para poder pasar, debemos atravesar una valla muy estrecha. Es tan estrecha que no crees que puedas lograrlo. La única forma de hacerlo es meter tu estómago todo lo que puedas. Hacerlo tan delgadito que consigas que tu cuerpo consiga atravesar la valla.

Trata de meter hacia adentro todo lo que puedas tu estómago. Mételo lo más que puedas, que llegue casi a tocar la columna. ¡Venga, un poco más de esfuerzo! Déjalo muy metido, con todas tus fuerzas. Estás a punto de conseguirlo, no te desanimes. Muy bien, has conseguido atravesar la valla. Ya está al otro lado. Deja tu estómago flojo. Relájate. Vuelve a tu posición normal. Siente qué bien estás, qué relajado.

Podemos realizar este ejercicio dos veces.

EXPRESIÓN GRÁFICO – PLÁSTICO.

- Las docentes les entregara una hoja de papel bond pre dibujada con la imagen de niños jugando trompos para que realicen la técnica del rasgado.

VERBALIZACIÓN

- Se realizará el diálogo con los estudiantes sobre el juego realizado, y si hay buenos resultados.
- Se les pregunta ¿Les gusto?, ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Qué materiales utilizamos? ¿compartimos o no compartimos los materiales con nuestros compañeros?

Rósula Acuña Vásquez
Docente Investigadora



FICHA DE OBSERVACIÓN

INDICADORES	
01	¿Explora movimientos nuevos donde evidencia juegos de equilibrio y desequilibrio?
02	¿Combina acciones básicas al caminar y girar?
03	¿Realiza saltos coordinados al saltar la soga?
04	¿Combina acciones motrices básicas de correr saltando?
05	¿Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel de visomotor: oculo manual?
06	¿Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel de visomotor: óculo podal?
07	¿Realiza movimientos de coordinación durante el desplazamiento?
08	¿Nombra diferentes partes de su cuerpo?
09	¿Muestra dominio en el uso de su lateralidad derecha, izquierda?
10	¿Demuestra con su cuerpo nociones temporales: rápido – lento?
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS

1. DRE : Cajamarca
2. UGEL : Hualgayoc-Bambamarca
3. I.E.I : 535-San José Del Obelisco
4. LUGAR : Bambamarca
5. DIRECTORA : María Umbelina Tarrillo Ortiz
6. DOCENTE DE AULA : Segundo Silva Estrada
7. INVESTIGADORA : Acuña Vásquez Rósula
8. SECCIÓN : 5 años

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

DISFRUTAMOS JUGANDO “AL LOBO”

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	ITEM
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad	ESQUEMA CORPORAL Coordina sus movimientos realizando acciones diversas.	Muestra dominio en el uso de su lateralidad.	Reconoce su derecha e izquierda al jugar “Mar, tierra y aire”

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS A DESARROLLAR	MATERIALES
INICIO	ASAMBLEA O INICIO En primer lugar, en la sesión de psicomotricidad, realizamos una pequeña asamblea donde recordamos las normas y se explica lo que vamos a trabajar: calentamiento, estiramiento, trabajo y relajación. CALENTAMIENTO El calentamiento consiste en realizar actividades para preparar los músculos de nuestro cuerpo.	Palabra oral Silbato

	<p>Correr alrededor del patio, pero añadiendo saltos con los pies juntos a un silbido, tocar el suelo con las manos alternándolas, correr de lado, hacia atrás...).</p> <p>Una vez alcanzado ese calorcito en el cuerpo, nos ponemos en círculo o en línea para realizar los estiramientos, los cuales consisten en movimientos suaves y mantenidos para seguir preparando los músculos hacia el ejercicio físico en sí.</p> <p>En los estiramiento llevamos un orden descendente, de arriba a abajo:</p> <p>Cabeza: mirar hacia un lado y a otro, y tocar con las orejas el hombro.</p> <p>Hombros: los elevamos como si dijéramos "no sé", y los giramos hacia adelante y hacia atrás con los brazos pegados al cuerpo.</p> <p>Brazos: alternándolos nos tocamos la espalda por encima de los hombros, y entrelazamos nuestros dedos y elevamos los brazos por encima de nuestra cabeza.</p> <p>Cintura: doblamos el tronco hacia los lados, y tocamos nuestras puntas de los pies con los dedos.</p> <p>Cadera: la giramos hacia un lado y el otro.</p> <p>Piernas: flexionamos como estuviéramos manejando una bicicleta.</p> <p>Rodillas: las flexionamos hacia adelante y las giramos hacia adentro y fuera con las piernas abiertas.</p> <p>Tobillos: los giramos hacia los lados con la punta del pie.</p> <p>Todo el cuerpo: nos sacudimos.</p>	
	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Se le dará el material a uno de los niños que representara al lobo (disfraz del lobo) · Luego la docente explica que vamos a realizar el juego: · “jugamos al lobo” 	

LA DOCENTE EXPLICA LAS REGLAS BÁSICAS PARA JUGAR AL LOBO Parlante, USB,

DESARROLLO	<p>La docentes da las instrucciones para jugar como: Se escogerá a un participante para que haga el papel de lobo, el resto de los niños y niñas forman una ronda y cantan. Cada vez que la ronda termina el coro. El que representa al lobo contesta: Me estoy levantando. Estoy bañándome. Me estoy vistiendo. Me estoy poniendo los zapatos. Me estoy peinando. ya estoy listo para comérmelos a todos. Así sucesivamente, hasta que esté completamente listo para salir y atrapar a alguno, que tomará su lugar.</p> <p align="center">CANTAMOS</p> <ul style="list-style-type: none"> · Jugamos en el bosque mientras que el lobo está, y mientras jugamos el lobo dirá. · Mmmmmmm aaaaaaa me estoy levantando. · Jugamos en el bosque mientras que el lobo está, y mientras cantamos el lobo dirá. · Me estoy bañando. · Jugamos en el bosque mientras que el lobo está, y mientras bailamos el lobo dirá. · Me estoy vistiendo. · Jugamos en el bosque mientras que el lobo está, y mientras jugamos el lobo dirá. · Jaaaaaa Me estoy poniendo los zapatos. · Jugamos en el bosque mientras que el lobo está, y mientras cantamos el lobo dirá. · Me estoy peinando. · Jugamos en el bosque mientras que el lobo está, y mientras saltamos el lobo dirá. · jjjaaaaa ya estoy listo para comérmelos a todos y mientras corremos el lobo vendrá. . <p align="center">MOMENTO DE LA RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> · Balanceo: Técnica que consiste en imitar el movimiento de un balancín, de un colombio. 	<p>Palabra oral.</p> <p>Silbato</p> <p>Papel bond</p> <p>pinturas</p>
-------------------	--	---

	<p>Se trata de realizar un movimiento de adelante hacia atrás, o de derecha a izquierda. La parte del cuerpo que se está relajando (por ejemplo, un brazo, una pierna, la cabeza)</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO – PLÁSTICO.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Las docentes les entregara una hoja de papel bond para que dibujen el juego que hemos realizado. <p>VERBALIZACIÓN.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Se realizará el diálogo con los estudiantes sobre el juego realizado, y si hay buenos resultados. · Se les pregunta ¿Les gusto?, ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Qué materiales utilizamos? ¿compartimos o no compartimos los materiales con nuestros compañeros? 	
<p>CIERRE</p>	<p>VERBALIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se realizará el diálogo con los niños sobre los juegos realizados, y si hay buenos resultados. Se les pregunta ¿Les gusto?, ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Qué materiales utilizamos? ¿compartimos o no compartimos los materiales con nuestros compañeros? ▪ Los niños colocan sus trabajos en un lugar visible y lo socializan. 	<p>Palabra oral.</p>

Rósula Acuña Vásquez
Docente Investigadora



FICHA DE OBSERVACIÓN

INDICADORES	
01	¿Explora movimientos nuevos donde evidencia juegos de equilibrio y desequilibrio?
02	¿Combina acciones básicas al caminar y girar?
03	¿Realiza saltos coordinados al saltar la soga?
04	¿Combina acciones motrices básicas de correr saltando?
05	¿Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel de visomotor: oculo manual?
06	¿Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel de visomotor: óculo podal?
07	¿Realiza movimientos de coordinación durante el desplazamiento?
08	¿Nombra diferentes partes de su cuerpo?
09	¿Muestra dominio en el uso de su lateralidad derecha, izquierda?
10	¿Demuestra con su cuerpo nociones temporales: rápido – lento?
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	

ANEXO 6

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

