

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



**LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO  
PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA INICIAL N° 192 PUNO 2018**

**TESIS**

**PRESENTADA POR:**

**YURICA MAMANI FLORES**

**YESENIA SILVANA GARCIA CHAGUA**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

**PUNO – PERÚ**

**2019**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN  
NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°. 192  
PUNO 2018**

**TESIS PRESENTADA POR:**  
**YURICA MAMANI FLORES**  
**YESENIA SILVANA GARCIA CHAGUA**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**  
**LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**



**APROBADA POR EL SIGUIENTE JURADO:**

**PRESIDENTE**

:

  
\_\_\_\_\_  
Dr. Natali Ardiles Cáceres

**PRIMER MIEMBRO**

:

  
\_\_\_\_\_  
Dr. Vidnay Noel Valero Ancco

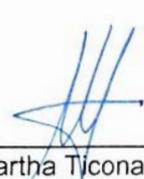
**SEGUNDO MIEMBRO**

:

  
\_\_\_\_\_  
Dr. Gabriela Cornejo Valdivia

**DIRECTOR / ASESOR**

:

  
\_\_\_\_\_  
Dr. Martha Ticona Mamani

**Área** : Gestión curricular.

**Tema** : Estrategias metodológicas en las diversas áreas curriculares

**Fecha de sustentación:** 24/Junio/2019

## DEDICATORIA

Elevo mi gratitud a la vida que disfruto de todos sus encantos, donde el ser humano labra su sabiduría. Con mucho cariño a mis padres Román García y Agripina Chagua por darme la vida, por enseñarme el valor del amor, con los que me conduce el bien.

Al todo poderos por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mí camino aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante el periodo de mi estudio.

Con especial cariño a mis padres Julian Mamani e Irma Flores, por darme la vida, por enseñarme el valor del amor, la disciplina, el estudio, que me apoyaron incondicionalmente en la parte moral y económica para poder llegar a ser una profesional.

**Yesenia y Yurica**

## AGRADECIMIENTO

A la Casa Superior “Universidad Nacional del Altiplano – Puno”, por brindarnos la oportunidad de formarnos profesionalmente en esta casa superior de estudios. Conocedora de que el trabajo de formar generaciones es una tarea delicada que se aprecia continuamente, para otros es una estrategia que va de mano con el acompañamiento pedagógico directivo. En el presente trabajo, es en agradecimiento a la Escuela Profesional de Educación Inicial.

Gratitud a todas las docentes que con su paciencia forman guerreras de la tarea de labrar conductas y actitudes de las semillas de la futura generación de ciudadanos críticos reflexivos, que cambiaran la nuestra pacha mama. A la Dra. Martha Ticona Mamani, A los Jurados: Dra. Natali Ardiles Caceres, Dr. Vidnay Noel Valero Ancco. Dra. Gabriela Cornejo Valdivia.

**Yesenia y Yurica**

## ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS	
ÍNDICE DE ACRÓNIMOS	
RESUMEN .....	12
ABSTRACT.....	13
I. INTRODUCCIÓN.....	14
1.1. Planteamiento del problema.....	15
1.2. Formulación del problema .....	17
1.2.1. Problema general .....	17
1.2.2. Problemas específicos.....	18
1.3. Hipótesis de la investigación.....	18
1.3.1. Hipótesis general .....	18
1.3.2. Hipótesis específicas.....	18
1.4. Justificación del estudio .....	19
1.5. Objetivos de la investigación .....	21
1.5.1. Objetivo general .....	21
1.5.2. Objetivos específicos .....	21
II. REVISIÓN DE LITERATURA .....	22
2.1. Antecedentes .....	22
2.2. Marco teórico .....	25
2.2.1. El juego.....	25
2.2.1.1 El concepto de juego.....	25
2.2.1.2 Principio del juego .....	26
2.2.2. Los juegos tradicionales.....	26
2.2.2.1 Taxonomía de los juegos tradicionales.....	28
2.2.2.2 Los juegos tradicionales en la región andina. ....	28

2.2.2.3	Los juegos tradicionales de la región andina según el Ministerio de Educación.....	29
2.2.2.4	Dimensiones de juegos tradicionales son los siguientes .....	29
2.2.2.4.1	Juego motor.....	30
2.2.2.4.2	Juego cognitivo .....	30
2.2.2.4.3	Juego social.....	30
2.2.2.5	Descripción de algunos juegos tradicionales.....	31
2.2.2.5.1	Mata-gente.....	31
2.2.2.5.2	Carrera de sacos .....	31
2.2.2.5.3	Pesca o chapa-chapa.....	32
2.2.2.5.4	Ligas.....	32
2.2.2.5.5	Tejo .....	32
2.2.2.5.6	Las sillas.....	33
2.2.2.5.7	Tira y afloja.....	33
2.2.2.5.8	Las adivinanzas o watuchis.....	33
2.2.2.5.9	Lobo ¿estás?.....	34
2.2.2.5.10	La gallinita ciega.....	34
2.2.2.6	Desarrollo de competencias mediante los juegos tradicionales.....	34
2.2.3.	Fundamentos sobre desarrollo psicomotor .....	35
2.2.3.1	La coordinación.....	36
2.2.3.2	Desarrollo de lenguaje .....	37
2.2.3.3	Motricidad.....	38
2.2.4.	Dimensión de coordinación .....	39
2.2.4.1	Dimensiones 2. Lenguaje .....	39
2.2.4.2	Dimensiones Motricidad .....	40
2.3.	Marco conceptual .....	41
III.	MATERIALES Y MÉTODOS.....	44
3.1.	Ubicación geográfica del estudio .....	44
3.2.	Periodo de duración del estudio .....	44
3.3.	Procedencia del material utilizado .....	44
3.3.1.	Técnica.....	45

3.3.2. Instrumentos.....	45
3.4. Población y muestra del estudio.....	45
3.4.1. Población .....	45
3.4.2. Muestra .....	46
3.5. Diseño estadístico.....	46
3.5.1. Hipótesis estadística .....	46
3.5.2. Media aritmética .....	47
3.5.3. Diseño estadístico para la prueba de hipótesis .....	47
3.5.4. Diferencia de medidas .....	47
3.6. Procedimiento .....	49
3.7. Operacionalización de variables .....	50
<b>IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....</b>	<b>52</b>
4.1. Resultados .....	52
4.1.1. Interpretación de los resultados de la investigación. ....	52
4.1.2. Análisis de la prueba de entrada pre - test .....	52
4.1.3. Resultados para el grupo control .....	52
4.1.8. Prueba de hipótesis para contrastar la hipótesis general.....	68
4.2. Discusión .....	78
<b>V. CONCLUSIONES .....</b>	<b>80</b>
<b>VI. RECOMENDACIONES .....</b>	<b>82</b>
<b>VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>83</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>87</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Población de estudios, niños de Educación Inicial N°192, Puno –2018. ....	46
Tabla 2	Muestra de estudio constituida por los niños de 4 años de la IEI N° 192, Puno –2018.....	46
Tabla 3	Nivel de coordinación en la prueba de entrada del grupo experimental y grupo control. ....	53
Tabla 4	Nivel de desarrollo de lenguaje en la prueba de entrada del grupo experimental y grupo control. ....	55
Tabla 5	Nivel de desarrollo de la motricidad en la prueba de entrada del grupo experimental y grupo control. ....	57
Tabla 6	Resultado desarrollo de la coordinación mediante el juego tradicional cognitivo en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 192 Puno.....	59
Tabla 7	Resultado desarrollo del lenguaje mediante el juego social en los niños de 4 años.....	61
Tabla 8	Resultado desarrollo de la motricidad mediante el juego motor en los niños de 4 años .....	63
Tabla 9	Desarrollo de la coordinación en la prueba de salida del grupo experimental y grupo control de los niños y niñas de 4 años .....	65
Tabla 10.	Desarrollo de lenguaje en la prueba de salida del grupo experimental y grupo control .....	66
Tabla 11	Desarrollo de la motricidad en la prueba de salida del grupo experimental y grupo control de los niños y niñas de 4 años .....	67
Tabla 12	Presentación de estadígrafos de la prueba de salida del grupo experimental y control .....	68

Tabla 13 Prueba de salida mediante la aplicación de los juegos tradicionales y del grupo control donde no se aplicó los juegos tradicionales en la Institución – educativa Inicial N° 192.....	71
Tabla 14 Estadísticas de grupo.....	71
Tabla 15 Prueba estadística de la “chi cuadrada” hipótesis específica 1 .....	72
Tabla 16 Prueba estadística de la “chi cuadrada” hipótesis específica 2 .....	74
Tabla 17. Prueba estadística de la “chi cuadrada” hipótesis específica 3 .....	76

**ÍNDICE DE FIGURAS**

Figura 1. Porcentaje del nivel de coordinación en la prueba de entrada del grupo experimental y grupo control. ....	53
Figura 2. Porcentaje de la eficacia en el desarrollo de lenguaje en la prueba de entrada del grupo experimental y grupo control. ....	55
Figura 3. Porcentaje del nivel de desarrollo de la motricidad en la prueba de entrada del grupo experimental y grupo control. ....	57
Figura 4. Porcentaje de resultado desarrollo de la coordinación mediante el juego tradicional cognitivo en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 192 Puno. ....	59
Figura 5. Porcentaje del resultado desarrollo del lenguaje mediante el juego social en los niños de 4 años .....	61
Figura 6. Porcentaje del resultado desarrollo de la motricidad mediante el juego motor en los niños de 4 años.....	63
Figura 7. Porcentaje del desarrollo de la coordinación en la prueba de salida del grupo experimental y grupo control de los niños y niñas de 4 años.....	65
Figura 8. Porcentaje del desarrollo de lenguaje en la prueba de salida del grupo experimental y grupo control . ....	66
Figura 9. Porcentaje del desarrollo de la motricidad en la prueba de salida del grupo experimental y grupo control de los niños y niñas de 4 años.....	67

## ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

- MINEDU** : Ministerio de Educación
- I.E.I** : Institución Educativa Inicial
- TEPSI** : Test de desarrollo psicomotor

## RESUMEN

El objetivo general es: Determinar la eficacia de los juegos tradicionales como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno. El estudio fue de tipo “experimental” cuyo diseño es cuasiexperimental, teniendo como variable independiente “Los juegos tradicionales” fue trabajado en dos grupos; de control y experimental. Para la recolección de datos se aplicó la técnica de la observación, cuyos instrumentos fueron la prueba Test de desarrollo psicomotor TEPSI y la guía estructurada, para evaluar el desarrollo psicomotor. El análisis de los datos se realizó en el Programa Excel y SPS 2.16, la contratación de la hipótesis se realizó con la prueba estadística “T”-Student. Los resultados obtenidos son: En la prueba de salida en el grupo experimental; el 81% se ubica en la categoría “si ha logrado”, y el 19% en la categoría “no ha logrado”. En el grupo control se ubican al 66% en la categoría “si ha logrado” y el 34% en la categoría “no ha logrado” según la prueba del test de desarrollo psicomotor TEPSI. Comparativamente significa que aplicando los juegos tradicionales se han logrado ampliamente el desarrollo psicomotor, por ende se concluye que: Los juegos tradicionales son eficaces para el desarrollo psicomotor porque existe diferencia significativa de entre el grupo experimental con promedio de 15.76 y el grupo control con promedio de 12.56 en la escala de calificaciones del Ministerio de Educación.

**Palabras Clave:** Coordinación, desarrollo psicomotor, juegos tradicionales, lenguaje, niños.

### ABSTRACT

The present research work called "The traditional games in the psychomotor development in children of 4 years in the Initial Educational Institution No. 192 Puno 2018", had the general objective: To determine the effectiveness of traditional games as a didactic resource for psychomotor development in children of 4 years in the Initial Educational Institution No. 192 Puno. The study was of an "experimental" type whose design is quasi-environmental, having as an independent variable "Traditional games" was worked in two groups; of control and experimental. The technique of observation was applied to the data collection, whose instruments were the TEPSI test and the structured guide, to evaluate the psychomotor development. The analysis of the data was done in the Excel Program and SPS 2.16, the test of the hypothesis was made with the statistical test "T" -Student. The results obtained are: In the exit test in the experimental group; 81% are in the "if successful" category, and 19% in the "has not succeeded" category. In the control group they are located 66% in the category "if they have achieved" and 34% in the category "has not achieved" according to the TEPSI test. Comparatively means that applying traditional games have been widely achieved psychomotor development, therefore it is concluded that: Traditional games are effective for psychomotor development because there is significant difference between the experimental group with an average of 15.76 and the control group with average 12.56 on the scale of qualifications of the Ministry of Education.

**Keywords:** Coordination, games traditional, development psychomotor, language, children.

## I. INTRODUCCIÓN

La presente investigación destaca considerando a diversos autores que han hecho referencia a cerca de la “la motricidad es un elemento imprescindible para el acceso a los procesos superiores del pensamiento, que va desde una inteligencia neuromotora hasta psicomotora” (Da Fonseca 1998).

Así también Llorca y Sánchez (2003), refieren que se va a entender por desarrollo psicomotor, como una manera de concebir a la persona, de entender la expresividad infantil como una globalidad en la que confluyen aspectos motrices, cognitivos y socio afectivos como elementos que configuran la personalidad y que permiten su comprensión.

Por tal motivo la presente investigación nace de la inquietud por conocer cómo se encuentra el desarrollo psicomotor, puesto que juega un papel decisivo en el proceso evolutivo de la personalidad, como primera forma de conocimiento y, en consecuencia, como base en la que se apoya la estructura intelectual. Otro aspecto motivador de esta investigación fue la realidad que presentan los niños y niñas de las aulas de educación inicial, donde muchos poseen poco vocabulario, desconocen objetos de su entorno cuando lo ven, no pueden desplazar objetos de un lugar hacia otro entre otros aspectos.

El propósito de la investigación es conocer si la aplicación de las estrategias con los juegos tradicionales influyen en el desarrollo psicomotor en los niños y niñas; la finalidad es revalorar los abundantes juegos tradicionales y hacer que no se pierda, partiendo de la realidad existente como impulsores de las tradiciones y transmitiendo estos juegos a las nuevas generaciones que son los niños. El aprendizaje mediante juegos en los niños y niñas, es una de las mejores formas que tiene el individuo de sentirse vivo, se forma a través de las experiencias y vivencias interactuando con el mundo exterior.

En el estudio se considera desde el punto de vista práctico porque los niños interactúan con su cuerpo desde una edad muy temprana, actuando esta interacción entre pares como un importante contexto de desarrollo para la adquisición de habilidades y experiencias que, sin duda, influirán en su adaptación futura. En efecto, existen múltiples investigaciones realizadas que demostraron que el entrenamiento en habilidades motoras es efectivo en la enseñanza de conductas socialmente hábiles a niños y niñas, actualmente se dispone de estrategias y procedimientos que se pueden utilizar para la enseñanza de conductas de interacción social (Beck y Forehand 1984). Este trabajo recogió los niveles de psicomotor en niños de 4 años, los cuales se manifiestan mediante los procesos de desarrollo y de las experiencias que vivió al interactuar con su entorno.

### **1.1. Planteamiento del problema**

Las actividades lúdicas están presentes en casi toda la escala del reino animal y, en los diferentes casos, esta actividad parece ser una necesidad vital que podríamos suponer existe desde siempre (Panez, 2000a; Sánchez & Valdivia 1994). Esta actividad se expresa principalmente en los miembros más jóvenes de las especies y, conforme más evolucionada es una especie, se evidencia una mayor presencia y diferenciación en la realización de esta actividad (Panez & Ochoa, 2000). Asimismo, el juego representa un impulso que permite la sobrevivencia de la especie, ya que activa una serie de recursos que permiten dominar e incorporarse al medio físico y cultural (Panez & Ochoa, 2000). Del mismo modo, se puede afirmar que el juego no tiene otra finalidad que él mismo, no tiene meta a no ser que se la otorguemos (López, 2005).

Uno de los primeros estudios vinculados al tema del juego es el del historiador holandés Johan Huizinga, quien reconoció al juego como uno de los rasgos más característicos e interesantes de la humanidad, tanto como la reflexión y el trabajo.

Asimismo, señala que el juego representa uno de los elementos primordiales para el desarrollo de la cultura, pues en él se sitúan los cimientos de las instituciones sociales, el poder político, la guerra, el comercio, entre otros (Huizinga, 1943; Palomero, 2008). Al centrarnos en la especie humana, se identifica al juego como una actividad esencial para el niño y la niña, rasgo que se encuentra presente en todas las culturas y civilizaciones, a pesar de que su expresión pueda variar entre éstas (Panez, 2000; Ponce, 2009). Idealmente, es una actividad libre y espontánea – aunque en ocasiones puede estar normada y organizada – y posee el potencial de brindar placer y satisfacción (López, 2005; Ponce, 2009).

Existe gran acuerdo al considerar el juego como una actividad primordial en el desarrollo del ser humano (Panez & Ochoa, 2000) y, específicamente, como parte integral del universo de los niños y las niñas (INDECI, UNICEF & Terre de hommes, 2010), ya que es la actividad más productiva y entretenida que realizó (Berger, 2006).

Como se señala desde la psicología del desarrollo, el juego forma parte del descubrimiento del mundo y del sentido de pertenencia a él. Así, el juego presenta una serie de etapas en las que es posible desarrollar habilidades particulares (MINEDU, 2004; Palomero, 2008): el juego funcional o de ejercicio, el juego de ficción o simbólico y el juego de reglas, que implica comprender y respetar ciertas normas, y permite establecer relaciones de reciprocidad y cooperación (MINEDU, 2004; Palomero, 2008; Shaffer & Kipp, 2007). Asimismo, se afirma que el juego es necesario para la estimulación y el perfeccionamiento de diferentes componentes del desarrollo infantil: cognitivo, social, emocional y físico (López, 2005; Meuwly & Heiniger, 2007; Palomero, 2008; Pecci, 2010).

Si bien es posible analizar el juego desde diversos enfoques y áreas de desarrollo, en el presente estudio nos centraremos en los elementos del desarrollo social que se ven favorecidos por el juego infantil. Diversos autores (López, 2005; Ponce, 2009; Pecci, 2010; Winnicott, 1942) afirman que el juego facilita el desarrollo de diversas habilidades sociales que permiten mejorar la relación de la persona con los demás y con su medio social, al ser participativo y comunicativo. De este modo, el juego, al cumplir una función de ensayo, permite explorar y dominar las realidades y, de modo particular, permite explorar las relaciones con los demás, así como los patrones, usos y hábitos que posibilitan la construcción de la identidad individual, de género y cultural (Panez& Ochoa, 2000).

Asimismo, Winnicott (1971) plantea que el juego permite tanto al niño y a la niña como al adulto convertirse en un ser creador y descubrirse en relación con los otros. El juego resultaría siendo creación para uno mismo y de uno mismo hacia una dimensión comunitaria —con lo que se alude al conglomerado de personas que comparten ciertos significados que los hacen sentirse identificados como parte de un grupo (Abad, 2008)—, ya que constituye un ámbito de relación con el otro (López Quintás, como se citó en Abad, 2008), brinda la posibilidad de relacionarse y tomar en cuenta a los otros, compartir, comunicarse e iniciar el desarrollo de habilidades sociales como la reciprocidad y la empatía (Ponce, 2009; Pecci, 2010).

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿Cuál es la eficacia de los juegos tradicionales como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno 2018?

### **1.2.2. Problemas específicos**

¿Cuál es la eficacia de los juegos tradicionales, como recurso didáctico para desarrollar la coordinación en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno 2018?

¿Cuál es la eficacia de los juegos tradicionales como recurso didáctico para desarrollar el lenguaje en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno 2018?

¿Cuál es la eficacia de los juegos tradicionales como recurso didáctico para desarrollar la motricidad en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192?

### **1.3. Hipótesis de la investigación**

#### **1.3.1. Hipótesis general**

Los juegos tradicionales como recurso didáctico es eficaz para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno.

#### **1.3.2. Hipótesis específicas**

Los juegos tradicionales, como recurso didáctico es eficaz para desarrollar la coordinación en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno 2018.

Los juegos tradicionales como recurso didáctico es eficaz para desarrollar el lenguaje en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno 2018.

Los juegos tradicionales como recurso didáctico es eficaz para desarrollar la motricidad en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno 2018.

#### **1.4. Justificación del estudio**

Los juegos tradicionales como recursos didácticos es una propuesta que los docentes deben aceptar como reto de cambio de los procesos de enseñanza tradicional, por procesos constructivistas que favorecen la elaboración del conocimiento por parte de los estudiantes; atender el desarrollo de su pensamiento científico de sus actitudes y aptitudes a la propuesta de una formación científica de los niños desarrollando las habilidades de observación y experimentación, que contribuye con la formación de la personalidad, inteligencia y madurez de los niños de esta manera da énfasis a la puesta en práctica consciente de sus estrategias y posibilidades de aprender y maravillarse por los fenómenos, seres y objetos de la naturaleza y con ello aprender a observarlos, preguntarse cómo son, qué les ocurre, por qué cambian, qué pasa si se modifican sus condiciones iniciales y de qué manera se relacionan entre sí.

Con el presente trabajo de investigación lo que pretende lograr es incentivar y fomentar a los docentes del nivel primario la utilización de la cerámica para así lograr un mejor aprendizaje en el área de ciencia y ambiente.

El estudio se justifica desde el punto de vista práctico ya que considera que los niños interactúan con su cuerpo desde una edad muy temprana, actuando esta interacción entre pares como un importante contexto de desarrollo para la adquisición de habilidades y experiencias que, sin duda, influirán en su adaptación futura. En efecto, existen múltiples investigaciones realizadas que demuestran que el entrenamiento en habilidades motoras es efectivo en la enseñanza de conductas socialmente hábiles a niños y adolescentes, y

actualmente se dispone de estrategias y procedimientos que se pueden utilizar para la enseñanza de conductas de interacción social (Beck y Forehand 1984). Este trabajo dará a conocer los niveles de psicomotor en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno, los cuales se manifiestan mediante los procesos de desarrollo y de las experiencias que viven al interactuar con su entorno. Este estudio es importante porque va a contribuir con la Institución Educativa Inicial brindándole información sobre los niveles de psicomotor en niños de 4 años en la institución Educativa.

Este estudio también se justifica desde el punto de vista metodológico ya que se realizó una adaptación de un instrumento teniendo en cuenta al Diseño Curricular Nacional (2008), para llegar a formular la lista de cotejo.

Este estudio es fundamental porque va a aportar con nuevos instrumentos de Medición sobre los niveles de psicomotor en niños/as de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno 2018, la cual podrá ser usada por las personas que las requieran.

La presente investigación científica, teóricamente aborda un tema de interés a nivel general: la creatividad; pero, delimitado al ámbito del pensamiento creativo, también conocida como creatividad verbal. Pues, el estudio de la creatividad es amplia y genérica, abarca diversos campos de la actividad humana en diversos contextos socioculturales. Existe creatividad científica, artística, gastronómica, deportiva. A partir de la organización del marco teórico, sustento teórico o constructo teórico acerca de la creatividad permite delimitarlo en la dimensión del pensamiento creativo para relacionarlo con los niveles de rendimiento académico de los niños de nuestra unidad de observación.

## **1.5. Objetivos de la investigación**

### **1.5.1. Objetivo general**

- Determinar la eficacia de los juegos tradicionales como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno.

### **1.5.2. Objetivos específicos**

- Identificar la eficacia de los juegos tradicionales como recurso didáctico para desarrollar la coordinación en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno.
- Identificar la eficacia de los juegos tradicionales como recurso didáctico para desarrollar el lenguaje en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno 2018.
- Identificar la eficacia de los juegos tradicionales como recurso didáctico para desarrollar la motricidad en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192

## II. REVISIÓN DE LITERATURA

### 2.1. Antecedentes

Para llevar a cabo nuestro trabajo de investigación se ha revisado antecedentes que estén relacionados a nuestro proyecto de tesis Titulada: eficacia de los juegos tradicionales para el desarrollo psicomotor en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 192 Puno. 2018 a continuación se ha considerado mencionar los siguientes antecedentes internacionales.

González y Silva (2011) elaboraron un trabajo de investigación, titulado: “La Estimulación Temprana en el Desarrollo psicomotor en los niños de 4 a 4 años de la Institución Educativa Inicial Rafael J. Bazante, Santa Mariana de Jesús y Jardín de Infantes Telmo N. Vaca del cantón Chimbo, provincia de Bolívar año lectivo 2010 – 2011 - Ecuador”. Su tipo de estudio es correlacional, trabajó con una población de 63 niños. Su objetivo general fue Determinar la eficacia de la estimulación temprana para el mejoramiento psicomotor. Utilizó para la recolección de datos un cuestionario y guía de observación. Luego, obtuvo las siguientes conclusiones: (1) Los Docentes no consideran necesario incentivar a los niños al momento de trabajar, lamentablemente no cree que sea necesario realizar ejercicios al aire libre porque es una pérdida de tiempo y no ejecutan ejercicios de equilibrio ni control del cuerpo, tampoco los docentes no reconocen el perfil de desarrollo de los niños y por lo tanto no potencian sus aptitudes. (2) Los niños no tiene desarrollada psicomotor, se pudo observar que no tienen la marcha de una forma coordinada, que sus movimientos no son amplios, no utilizan los brazos o piernas en toda su amplitud por lo que les falta desarrollar sus flexores y extensores, estas demostraciones hacen que el niño sienta inseguridad al momento de trasladar objetos grandes de un lugar a otro. (3) Los padres de familia desconocen sobre la estimulación temprana y por lo tanto no saben que gracias a ella se puede lograr que los niños realicen trabajos con facilidad,

nunca han oído lo que significa la sinapsis y sus beneficios, que los niños poseen mayor número de conexiones que lo ayudarán en un futuro a tener mejor aprendizaje, tampoco saben en qué etapa de desarrollo se encuentran sus hijos para actuar acorde a ello.

Pesantez (2013) realizó un trabajo de investigación titulado: “La estimulación temprana y su incidencia en el Desarrollo Psicomotriz de los niños de Primer año de Educación Básica de la Institución Educativa Inicial particular mixta “Monseñor Leonidas Proaño” del Cantón La Troncal, provincia de Cañar. Período lectivo 2012 – 2013 - Ecuador. Su tipo de estudio es correlacional, trabajó con una población de 61 niños y niñas. Su objetivo general fue determinar la incidencia de la Estimulación Temprana en el desarrollo psicomotriz. Utilizó para la recolección de datos una encuesta y el Test de habilidad motriz de Oseretzky, aplicado a los niños para evaluar el desarrollo psicomotriz. Obtuvo las siguientes conclusiones: el 100% de maestras encuestadas indican que realizó actividades de juegos, literatura infantil, canciones, expresión plástica, técnicas grafo – plásticas para la Estimulación temprana y el 33% títeres, para una eficiente y oportuna Estimulación Temprana de los niños y niñas, el objetivo es ofrecerle una gama de experiencias que le permitirán formar las bases para la adquisición de futuros aprendizajes.

Ilbay (2011) elaboró un trabajo de investigación, titulado: “La Importancia de la aplicación de Técnicas psicomotrices en el Desarrollo psicomotor en los niños-as de 3 a 3 años de la comunidad La Florida en el período noviembre del 2009 – abril del 2010”, Ambato – Ecuador. Su tipo de estudio es correlacional, trabajó con una población de 30 niños. Su objetivo general fue determinar la importancia de la aplicación de técnicas psicomotrices en el desarrollo psicomotor en niños de 3 a 3 años .utilizó para la recolección de datos la técnica e instrumento de encuesta, evaluación, cuestionario y Test de Ortiz. Luego, obtuvo las siguientes conclusiones: (1) Las promotoras de educación y

salud desconocen las técnicas psicomotrices y su eficacia en el desarrollo psicomotor, por lo que no han aplicado otra metodología de enseñanza. (2) La técnica psicomotriz desarrolla importantes funciones como control tónico, coordinación, lateralidad, orientación espacio- temporal, esquema corporal. Funciones que tardan en adquirir porque sus padres les restan oportunidades.

Bach (2010) realizó una tesis de investigación, titulado: “eficacia en el conocimiento y actitud de los padres sobre la Estimulación Temprana en relación al Desarrollo psicomotor del niño de 4 a 4 años de la I.E. “Jorge Chávez” Tacna – 2010”. Su tipo de estudio es correlacional, trabajó con una población de 96 niños pre - escolares. Su objetivo general fue determinar la relación entre la eficacia en el conocimiento y actitud de los padres sobre estimulación temprana con el desarrollo psicomotor. Utilizó para la recolección de datos dos instrumentos: el primero es un instrumento de medición construido por el MINSA, se trata del TEPSI, el cual contiene datos de filiación y la evaluación del desarrollo psicomotor. El segundo fue la técnica del cuestionario. Obtuvo las siguientes conclusiones: (1) Los padres que muestran un alto conocimiento sobre la estimulación temprana presentan niños con un normal desarrollo psicomotor (87,50%) y los padres que presentan un bajo conocimiento sobre estimulación temprana tienen niños con un retraso en el desarrollo psicomotor(75,00%).(2) Los padres de familia que presentan una actitud positiva(82,76%) tienen niños con un normal desarrollo psicomotor en comparación con los padres que presentan una actitud negativa ante la estimulación temprana tiene niños con riesgo en el desarrollo psicomotor(39,47%).

Lázaro (2012) elaboró un trabajo de investigación, titulado: “Estimulación Temprana y su relación en el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la I.E.I. “Niño Jesús de Praga” N° 128 – Ventanilla”. Su tipo de estudio es correlacional, trabajó con una población de 120 niños. Su objetivo general fue determinar la relación que existe entre la

estimulación temprana y el desarrollo psicomotor. Utilizó para la recolección de datos la técnica de observación (lista de cotejo) y la encuesta (escala de valoración). Obtuvo las siguientes conclusiones: (1) Los resultados confirman que hay una relación alta entre la estimulación temprana y el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años de la I.E.I. Niño Jesús de Praga N° 128, Ventanilla, esto indica que hay una buena correlación entre ambas variables. (2) El estudio permite concluir que existe una correlación entre la estimulación temprana y el desarrollo psicomotor, esto demuestra que una buena estimulación temprana tiene mucha importancia para lograr el desarrollo psicomotor.

## **2.2. Marco teórico**

### **2.2.1. El juego**

#### **2.2.1.1 El concepto de juego**

Es una actividad lúdica que desarrolla el ser humano de forma voluntaria, con intencionalidad estableciendo reglas en un determinado tiempo y espacio, el juego no solo es considerada como una actividad de ocio o de recreación sino también como un medio óptimo para el desarrollo de habilidades, capacidades y competencias, asintiendo esta definición el (MINEDU, 2014) asevera que el juego “Favorece el desarrollo social, pues, propicia la integración a un grupo donde participa cooperativamente en una actividad, compartiendo materiales, llegando a acuerdos y aprendiendo a aceptar los puntos de vista y las decisiones de la mayoría”. (MINEDU, Ministerio de Educación, 2014, pág. 63)

Por otro lado, el juego infantil no es más que la actividad lúdica con intencionalidad pedagógica para desarrollar competencias básicas del niño y niña menor de 6 años porque le brinda al infante el placer de expresar lo que es con la necesidad inconsciente de sentirse seguro en el mundo que le rodea. Por ello se caracteriza por ser libre permitiendo al niño afirmarse y favorecer sus procesos socializadores, cumple funciones integradoras y

rehabilitadoras sin la necesidad absoluta de contar con materiales, sin embargo, se desarrollan bajo reglas porque organiza las acciones de un modo propio y específico.

Asimismo, Burgués en su libro define algunas características del juego como “Voluntario y libre; divertido, agradable, alegre, satisfactorio; espontáneo, instintivo, irracional; gratuito, improductivo, intrascendente; incierto, fluctuante, aventurero; ambivalente, oscilatorio; comprometido, consciente; estético, creativo; fantasioso, simbólico, ficticio; serio, necesario, solemne; reglado.” (Burgués, 2000, pág. 10)

### **2.2.1.2 Principio del juego**

El juego esta universalmente definido y las políticas educativas de cada país apoyan a este como un ente mediador del aprendizaje óptimo para el desarrollo de las capacidades y competencias que exige el desarrollo psicomotor, socio afectivo y biológico de cada ser humano, según la publicación del UNICEF “El juego fortalece el organismo y evitan las enfermedades, preparan a los niños y niñas desde temprana edad para su futuro aprendizaje, reducen los síntomas del estrés y la depresión; además mejoran la autoestima” (UNICEF, Derecho al Juego, Deporte y Recreación, 2007) Por ello el 20 de Noviembre de 1989 el juego tanto como el deporte y la recreación fueron declarados como un derecho por la ONU y en la Convención sobre los derechos del niño en el artículo 31 se declara que “los Estados partes de esta convención deben respetar y promover el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística, propiciando oportunidades apropiadas en condiciones de igualdad” por ende es un derecho del cual no debemos privar al niño (UNICEF, Convención sobre los derechos humanos, 2005, pág. 5).

### **2.2.2. Los juegos tradicionales**

(Sonlleva, M. (2016)., pág. 5) Sostienen que los juegos tradicionales “Son aquellos que

forman parte del acervo cultural de una sociedad” es por ello que se encuentran inmersos en algunos rituales, celebraciones e incluso fiestas típicas del lugar a esto los autores del libro Velázquez y Peñalba añaden que los juegos tradicionales son “Aquellos que han logrado una gran difusión entre la población, de forma que son conocidos y practicados tanto por niños como por adultos”. Muchas canciones, rimas y retahílas infantiles pertenecen a juegos populares, así como una gran cantidad de actividades lúdicas que se juegan con materiales sencillos (Chapas, piedras, pañuelos, aros, cuerdas, tizas.) que están al alcance de todos.

Es importante explicar que los juegos tradicionales en muchas ocasiones sufren algunas alienaciones que son propias de la evolución de la cultura de una población por tal motivo no podemos indicar que los juegos tradicionales de cada región tengan una semblanza fidedigna de las costumbres ancestrales del lugar por ello el Ministerio de Educación publicó el siguiente enunciado “Los juegos tradicionales se han ido transmitiendo de generación en generación en forma oral, pero también han ido sufriendo modificaciones y hasta cambio de nombre en algunos lugares. Hay evidencias también de incorporación de juegos occidentales a los que se le han introducido, a veces, algunas variantes locales”. (MINEDU, Ministerio de Educación, 2014)

Entonces se entiende por juegos tradicionales a los juegos que representan de alguna manera las costumbres, tradiciones. de cada país, región, departamento, provincia o distrito con la clara finalidad de la preservación de cultura a través de la transmisión de cultura mediante los juegos que trascienden de generación en generación así asiente (Janut&Verdeny, 2002) Además, son un imperativo estratégico para acompañar el desarrollo socio afectivo del infante debido a sus características y naturaleza ya que ayudan al niño a afirmar su identidad para desenvolverse con autonomía y cimentar su

autoestima y auto concepto, por ende, autorregular su comportamiento respetando normas.

### **2.2.2.1 Taxonomía de los juegos tradicionales.**

De acuerdo a la naturaleza de los juegos tradicionales según sus características, estos se clasifican en tres aspectos según el lugar de procedencia, es decir, cada juego tiene una característica propia del lugar en que se originó aunque este haya sufrido algunos cambios o influencias de otros lugares, otra clasificación es según la actividad física absoluta como saltos, carreras, y por último según los materiales que se usan o movimientos corporales, como ademanes, mímicas, cantos, rimas, y en caso del uso de materiales chapas, piedras, sogas, tizas. (Rodríguez, 2013, pág. 13)

Sin embargo, la clasificación de los juegos tradicionales según el lugar de procedencia es de nuestro interés y menester de investigación por ende en el libro “Juegos multiculturales 225 Juegos tradicionales de un mundo global” los autores tipifican esta clasificación en niveles; “el primer nivel de eficacia en la agrupación a considerar es el del continente en el cual han sido localizados: África, América, Asia, Europa y Oceanía. En segundo lugar, y siguiendo con la propuesta de ubicación espacial, dentro de cada continente, se estima oportuno que los juegos aparecen reunidos según sea su país de procedencia”. (Janut&Verdeny, 2002, pág. 15)

### **2.2.2.2 Los juegos tradicionales en la región andina.**

Los juegos tradicionales tienen una significancia universal para los niños y niñas por ser un derecho que le atañe a la primera infancia, sin embargo, estos suponen diferentes gamas específicas de un determinado grupo poblacional porque son gestores de la transmisión cultural y este es el caso de nuestra región andina, así lo corrobora (DESP, 2016, pág. 89) porque la idiosincrasia de la región sur no es la misma que el de la región

selva, incluso los rituales y fiestas costumbristas son diferentes. Los juegos en esta zona del Perú se desarrollan dentro de un marco conceptual que modelan las manifestaciones culturales e incluso algunos comportamientos lúdicos de la población ya que el juego y el trabajo se encuentran entrelazados en la infancia a causa de las prácticas de crianza en la zona. A pesar de las limitaciones, los niños y niñas, usan su creatividad e inventiva en los momentos de ocio para encontrar oportunidades de juego, aprovechando juntarse con otros niños; sienta ratificado este estudio por el Ministerio de Educación (DESP, 2016, pág. 90) En esta actividad lúdica es frecuente observar niños y niñas que asumen el rol de mamá o papá como si esto supondría una preparación para su futuro rol en su propia familia cuando estos lleguen a la adultez es entonces que el juego y la imitación son la forma en la que los niños desarrollan de manera óptima sus aprendizajes porque van adquiriendo habilidades que asumen la comprensión de la lógica y las reglas del mismo. Por otro lado, al no contar con juguetes ostentosos aprovechan los recursos de la naturaleza.

### **2.2.2.3 Los juegos tradicionales de la región andina según el Ministerio de Educación**

Se simplifican en los juegos que favorecen el desarrollo psicomotriz son aquellos que le exigen a los niños realizan movimientos físicos de coordinación viso motora, en segundo lugar tenemos los juegos verbales que significan recitar rimas, cantar, adivinanzas, retahílas y finalmente los juegos perceptuales en los que el niño realizó discriminación de olores, sabores, texturas. (DESP, 2016, págs. 92,-,95).

### **2.2.2.4 Dimensiones de juegos tradicionales son los siguientes**

Según el Ministerio de educación indica que los juegos los juegos tradicionales para niños presentan las siguientes dimensiones: MINEDU (2010).

#### **2.2.2.4.1 Juego motor**

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos.

Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera, saltar, correr, trepar en espacios naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la psicomotor, fundamental en esta etapa.

#### **2.2.2.4.2 Juego cognitivo**

El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin.

Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos

#### **2.2.2.4.3 Juego social**

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan

en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros.

En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de “abrazarse”. Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial. (p. 14-15)

### **2.2.2.5 Descripción de algunos juegos tradicionales**

#### **2.2.2.5.1 Mata-gente**

Este juego desarrolla en los niños la identidad en un grupo, trabajo en equipo y control de emociones. Se dividen en dos grupos de igual número de jugadores. Uno de los grupos se coloca en el centro y el otro (de los lanzadores); también se subdivide en dos y se coloca en los extremos del grupo central. El juego se inicia cuando los lanzadores arrojan la pelota tratando de tocar con ella a un jugador del grupo central. Si lo consigue y la pelota cae al suelo el jugador sale del juego, si lo toca, pero el jugador atrapa la pelota, éste “gana una vida” que le servirá para otra vez en la que la pelota lo toque y caiga al suelo. Termina el juego cuando no queda nadie en el grupo central. (DESP, 2016, pág. 92) Este juego desarrolla en los niños la identidad en un grupo, trabajo en equipo y control de emociones.

#### **2.2.2.5.2 Carrera de sacos**

Cada participante metido en un saco hasta la zona abdominal, realizó un recorrido de ida y vuelta a través de saltos a pies juntos sin salirse del saco. Se realizó carreras de relevos, cada equipo dispondrá de un único saco que servirá para que todos los integrantes realicen

el recorrido. (Medina, 2016) Los niños tienen la oportunidad de expresar emociones y el control de las mismas, manejo de frustración y empatía.

#### **2.2.2.5.3 Pesca o chapa-chapa**

Tiene similitud con “la pega” que juegan las niñas y niños de la costa en donde un niño perseguidor trata de coger uno de los perseguidos. Cuando lo consigue el atrapado pasa a ser el perseguidor. (DESP, 2016, pág. 92) La pesca desarrolla en el niño habilidades sociales que les permiten la interrelación de su identidad con la de los demás, propiciando la cimentación de su auto concepto.

- Soga: Dos niñas toman una soga por los extremos y la hacen girar y el resto entra por turnos a saltar. Cuando la soga toca a una jugadora, pierde. Las que saben contar cuentan los saltos buenos. (DESP, 2016, pág. 93) La soga es un juego particular que invita al niño y niña a respetar las reglas establecidas, lo que canaliza su sentido de pertenencia y su responsabilidad dentro de un grupo humano al respetar normas.

#### **2.2.2.5.4 Ligas**

En este juego la soga rodea dos niñas dejando un espacio central. Primero sostienen la soga a la altura de los tobillos, las otras niñas deben saltar adentro y afuera. Luego, la soga va subiendo a las rodillas, la cintura y los hombros en cada una de las posiciones varían la forma de entrar y salir según acuerdan las niñas. (DESP, 2016, pág.93) En este juego los niños estimulan su esquema corporal, Freud afirma que si un niño conoce su cuerpo es porque va centrando la imagen del yo, siendo así la base de su personalidad.

#### **2.2.2.5.5 Tejo**

Tiene similitud con el juego del mundo en el que se marca casilleros en el piso, con un comienzo y un final. Los niños por turno arrojan una piedra a un casillero y deben ir a recogerla saltando de un casillero a otro (la dificultad en los saltos está de acuerdo con la

habilidad de los niños, generalmente es saltando en un pie) Pierde el turno el niño que pisa la línea al saltar. El juego tiene variantes de complejidad creciente para los más grandes. (DESP, 2016, pág. 93) Los juegos físicos desarrollan la lateralidad en niños sin embargo aportan grandes porcentajes al desarrollo socio afectivo por ejemplo el juego del plioplac ayuda al manejo de las emociones, el control de la ira y la autoconfianza tres aspectos base de la autoestima.

#### **2.2.2.5.6 Las sillas**

Al ritmo de la música le pedimos a los niños y niñas que bailen alrededor de las sillas, cuando ponemos stop los niños deberán buscar una silla para sentarse el niño que se queda parado, queda eliminado del juego y podrá apoyar a un compañero o varios que aun sigan jugando. (Cuidado infantil, 2014) Este juego se centra en el respeto de las reglas establecidas en un grupo humano, por lo que el niño debe autorregular su comportamiento.

#### **2.2.2.5.7 Tira y afloja**

El juego trata de quien hace cruzar la línea dibujada en el piso al equipo opuesto. El equipo que gana se enfrentara al otro y quedara un equipo ganador. Este juego tradicional posibilita la capacidad de trabajar en equipo, además, debemos tener en cuenta que le niño de 4 años empieza a manejar la frustración de acuerdo a las experiencias asertivas que se le ofrece, lo que explica que el juego estimula el manejo de emociones. (Garcia, 2013)

#### **2.2.2.5.8 Las adivinanzas o watuchis**

Este es un juego muy común en la región. Las niñas y los niños exploran y reflexionan sobre su realidad inmediata y en un proceso creativo formulan adivinanzas que los demás deben resolver. Ésta es una actividad importante para el desarrollo del lenguaje como, por

ejemplo: “Arriba del camino, abajo del camino, una soguita arrancada” (la culebra) (DESP, 2016, pág. 94)

#### **2.2.2.5.9 Lobo ¿estás?**

Las niñas y niños forman una ronda, otro niño hace de lobo que se está vistiendo y que a la pregunta: Lobo, ¿estás?; dice lo que está haciendo. Cuando termina de vestirse sale a perseguir a los de la ronda, cuando atrapa a uno, éste pasa a ser el lobo. (DESP, 2016, pág. 94) - La silla caliente: Un alumno se sienta en una silla y el resto va pasando por delante diciéndole qué le gusta de él o ella, o qué le hace sentir bien. “Vemos cómo algunos se ruborizan o se sienten incómodos; no están acostumbrados a que les digan cosas positivas” (Gerza, 2007)

#### **2.2.2.5.10 La gallinita ciega**

Se venda los ojos de un niño y éste tiene que coger a uno de los que forman un círculo alrededor de él mientras palmean o hablan para orientarlo. Si atrapa a uno éste pasa a ser la gallinita. (DESP, 2016, pág. 95) - Las estatuas: Sirve para trabajar las emociones. Mientras suena la música, los niños bailan; cuando para, cada uno debe quedarse quieto, reflejando una emoción en su rostro, y sus compañeros han de adivinar de qué emoción se trata. (Cuidado infantil, 2014)

#### **2.2.2.6 Desarrollo de competencias mediante los juegos tradicionales.**

Dentro de los principios de la Educación tenemos el respeto, seguridad afectiva y física, comunicación, autonomía, movimiento, juego libre y buen estado de salud lo que supone el pleno desarrollo integral del niño. La educación en los juegos tradicionales y la orientación de una conducta constructiva de un grupo no sólo se basa en palabras y explicaciones sino en ejemplos, en el contexto pedagógico de la educación inicial, la selección de un juego atiende a objetivos muy específicos, los cuales están íntimamente

relacionados a la naturaleza del juego, la cual puede ser de: creatividad, agilidad mental, conocimiento del grupo, integración y/o comunicación social, juegos de expresión individual, juegos de memorización. (MINEDU, Educación Inicial, 2003)

Los juegos tradicionales aplicados al desarrollo de las competencias del área Personal Social en el aula usando como recurso metodológico el juego tradicional reafirman lo que Machado suscribe en su texto sobre el rol del docente en la participación del juego (Machado, 1992) el docente guiará el juego atendiendo a los criterios siguientes:

-Socio-emocional: Aliviar tensión, integración grupal, desarrollo espiritual, auto disciplina, liderazgo, cooperación.

-Valor físico: Precisión, velocidad, flexibilidad, agilidad, uso y desarrollo de destrezas básicas, relajación.

-Valor intelectual: Aplicación de conocimientos adquiridos en la vida escolar, apreciación de conocimientos adquiridos en otros lugares. (Machado, 1992, pág. 56) Estos criterios están estrechamente relacionados con las áreas de desarrollo integral del niño y niña, objeto de estudio de la presente investigación.

### **2.2.3. Fundamentos sobre desarrollo psicomotor**

El origen del concepto psicomotor comenzó a estudiarse por Petrone (206), que realizaron descripciones del desarrollo motor pero es en el siglo XX, concretamente en 1907 cuando Dupre formulara el concepto de “motricidad gruesa” como resultado de sus trabajos de la debilidad mental y la debilidad motriz.

El término “motricidad” podría entenderse de muy diversas formas, como una unidad funcional del ser humano o como una forma concreta y específica de manifestación psíquica.

Psicomotor en el preescolar tiene una vital importancia que a lo largo del tiempo se ha atribuido a la educación física, hasta desembocar en la formación de un módulo más complejo de “educación integral” que es la educación motriz.

Petrone (2006) dice: “psicomotor comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas y pies.”

Se concluye que psicomotor abarca el progresivo control de nuestro cuerpo. Por ejemplo: el volteo, caminar, subir y bajar escaleras, saltar, coordinación de brazos y piernas.

### **2.2.3.1 La coordinación**

Según Pacheco, G. (2015) “Son movimientos que implican mayor precisión. Primero se realizará una ejercitación con respecto a la visualización del objeto y la motivación en la tarea a ejecutar”. Es la capacidad de controlar el cuerpo y los movimientos de las extremidades inferior y superior en las actividades.

Es entendida como una función del ser humano que sintetiza psiquismo y motricidad con el fin de permitir al individuo adaptarse de manera flexible y armoniosa al medio que le rodea. Puede ser entendida como una mirada globalizadora que percibe las interacciones tanto entre la motricidad y el psiquismo como entre el individuo global y el mundo exterior.

Otro autor que explica Pacheco, G. (2015) la coordinación es “la integración de las diferentes partes del cuerpo en un movimiento ordenado y con menor gasto de energía posible”. Es el aspecto más global y conlleva a que el niño realice todos los movimientos más generales, interviniendo en ellos todas las partes del cuerpo con armonía y soltura de acuerdo a su edad.

Pérez (2004) al respecto refiere: La coordinación se refiere al adecuado control de los músculos que se usan en cada movimiento, tanto los músculos que se contraen para iniciar un movimiento como aquellos que se estiran y alargan para permitirlos, además de la capacidad de secuenciar todas las contracciones musculares, de forma que el gesto realizado sea lo más eficaz posible. (p. 18). La coordinación se refiere a la correcta relación que establecen los músculos de contracción (aquellos que producen la fuerza necesaria para los movimientos), los músculos de extensión o flexores (aquellos que regulan la acción de los músculos de contracción) y los músculos fijadores (aquellos que permiten afianzar o sostener una articulación con la finalidad que otro músculo realice la acción) con la capacidad de secuenciar todas estas contracciones musculares para realizar movimientos ordenados.

Diferencia entre motricidad gruesa la capacidad que desarrollan los niños para dominar su cuerpo. Es decir, es la facultad que tienen los niños para establecer una interacción entre el conocimiento, la coordinación, el movimiento y desplazamiento, así como del desarrollo y conocimiento de su cuerpo, y de la capacidad para expresarse y relacionarse con el mundo que los rodea incluyendo a otros similares.

Al respecto, Rigal (2006) afirma: Lo realmente aparente en la actividad del niño en su primera infancia es su motricidad. Ahí tenemos a un ser activo por naturaleza, en constante movimiento, en interacción continua con su entorno.

#### **2.2.3.2 Desarrollo de lenguaje**

Según Lera, J. (2011). El lenguaje es parte del desarrollo psicomotor implica aspectos socio-afectivos, motrices, psicomotrices e intelectuales, ya que se preocupa del progreso global del niño a partir de sus vivencias corporales, que le facilitan el desarrollo de las

capacidades sensorio-motrices, percepción, comunicación, expresión, mediante la interacción activa de su cuerpo con el medio ambiente.

Lenguaje Según Lera, J. (2011) “La capacidad para hablar es el principio que distingue al ser humano de las demás especies. El habla permite exteriorizar ideas, recuerdos, conocimientos, deseos..., e interiorizar al mismo tiempo; es lo que permite ponernos en contacto directo con los otros hombres y mujeres, siendo el principal medio de comunicación.

### **2.2.3.3 Motricidad**

Carrasco (2016) “la motricidad es la ejecución del movimiento y está ligada a mecanismos localizables del cerebro y en el sistema nervioso”. Sin embargo la palabra psicomotor comprende a la persona en su globalidad, implica aspectos motores y psíquicos, entendiendo estos últimos en sus vertientes cognitiva y emocional, y teniendo en cuenta que la persona está dentro de la sociedad en la que vive, por lo que necesariamente hay que contemplar también los factores sociales

Motricidad según Pacheco (2015) “Capacidad del cuerpo para integrar la acción de los músculos largos, con el objeto de realizar determinados movimientos: saltar, correr, trepar, arrastrarse, bailar, etc. En el periodo comprendido entre los 0 a 6 años, el niño/ a va a ir atravesando una serie de etapas”.

Esta fase queda determinada por el desarrollo de la capacidad perceptiva y nos vamos a encontrar con un desarrollo de las habilidades que ya poseen. Ha sido denominada también “edad de la gracia”, por la soltura, espontaneidad, y gracia con que los niños/ as se mueven, abandonando la brusquedad y descoordinación de los años anteriores. La evolución en estos años es la siguiente: el niño de 4 años. Pueden saltar sobre un pie, y van adquiriendo ritmo en la marcha.

#### **2.2.4. Dimensión de coordinación**

Según Petrone (2006) señaló que: La coordinación visomotora hace referencia al manejo y manipulación de los objetos, es a través de la percepción visomotriz, donde se representan las acciones imitando las figuras y gráficos. El mismo Piaget destacó la importancia de manipular material como eje fundamental para el aprendizaje de los estudiantes así mismo representar los objetos en forma gráfica y simbólica. (p.14).

Según Loli y Silva (2007) señalaron que: Coordinar los movimientos permite un insuperable trabajo haciendo que las interrelaciones sean importantes entre el sistema nervioso central y la musculatura, los movimientos son muy importantes para lograr nuevos conocimientos, estéticos, rítmicos y sincronizados. Además, la organización visomotriz se desarrolla mediante la ejecución integrada de coordinaciones entre el sentido de la vista con algunas partes de cuerpo y relación con la manipulación de algunos objetos. (p.78).

##### **2.2.4.1 Dimensiones 2. Lenguaje**

Según Haeussler&Marchant (2009) aseveraron: El lenguaje es una función psicológica relacionada al desarrollo psíquico de la persona; es a través del lenguaje se logra comunicarse de manera significativa alcanzando expresar emociones, sentimientos, formas de pensar, sentir, así como también solicitar peticiones, en resumen, el lenguaje es un proceso de comunicación donde intervienen diferentes procesos de tipo cognitivo como el razonamiento, el análisis y procesos deductivos e inductivo entre otros. (p.14).

En vista de ello, es muy importante que la expresión del lenguaje nos permite comunicar todas nuestras necesidades e intereses, como también desarrollar el aspecto psicomotor desde una perspectiva evolutiva, armoniosa y de avance progresivo, por ello es fundamental estimular el lenguaje oral como simbólico desde la época de la infancia. Para Vygotsky (como se citó en Cubero, 2005) señaló que “la comunicación como la

combinación de signos como privilegio para desarrollar la parte psíquica del ser humano” (p.86).

También, Minedu (2008) señaló que “el lenguaje es el talento importante del ser humano pensante quien utiliza diversos procedimientos de signos lingüísticos y no lingüísticos. La adquisición del lenguaje es progresivo y se desarrolla en forma gradual y su adquisición dependerá mucho de su interrelación con el entorno, encontrándose condicionada por la edad del infante” (p.27). El lenguaje es fundamental para el desarrollo del ser humano el mismo que se desarrolla en forma progresiva y creciente, por ello es importante considerar el contexto de desarrollo e interacción donde interrelacionan los niños con sus pares.

#### **2.2.4.2 Dimensiones Motricidad**

Según Carrasco (2016) señala: La motricidad forma parte de cada estudiante porque cada niño o niña a través de su mundo y del juego aprende a través del movimiento moviéndose de un lugar a otro; el juego y la motricidad fina y gruesa está ligado a los nuevos conocimientos y al desarrollo de capacidades fundamentales y esenciales para el desarrollo de la inteligencia motriz. (p.13).

Loli y Silva (2007) señalaron “la motricidad es la acción mediante la que se descubre de manera integral las propias capacidades y habilidades motoras que inciden en su desarrollo integral integrado a su acción corporal” (p.289).<sup>32</sup> Para Piaget (como se citó en Fonseca, 1996) estableció Para Piaget (como se citó en Fonseca, 1996) estableció: En el periodo de la educación infantil los niños encuentran en su propio cuerpo un cúmulo de experiencias y nuevos conocimientos que intervienen en el desarrollo de la inteligencia sensoriomotora y de los sistemas estructurales condicionados por la asimilación y acomodación determinadas por los diferentes contextos de desarrollo con el propósito de

conseguir la armonía tónica, el progreso motor y así contribuir al desarrollo físico, social y cognitivo con implicancias en la construcción de la personalidad del niño. (p.45).

### 2.3. Marco conceptual

**Juegos:** Un recurso didáctico es cualquier material que se ha elaborado con la intención de facilitar al docente su función y a su vez la del alumno. No olvidemos que los recursos didácticos deben utilizarse en un contexto educativo.

**Juegos tradicionales:** Son actividades lúdicas que otorga capacidad para ejercer determinado control sobre el poder por alguien o algo la eficacia de los juegos tradicionales como recurso didáctico puede contribuir al desarrollo de la inteligencia, la afectividad, la asertividad, el comportamiento y, en sentido general, la formación de la personalidad en nuestros estudiantes.

**Coordinación visomotora.** Benjumea (2010) permite la evaluación de las actividades coordinadas con ojo – mano, el cual permite hacer actividades como: dibujo de cuadrados, copiar figuras, entre otras. Para Barruezo (2002) “la coordinación visomotriz, es la concordancia entre el ojo (verificador de la actividad) y la mano (ejecutora), de manera que cuando la actividad cerebral ha creado los mecanismos para el acto motor, sea preciso y económico. Lo que implica que la visión se libere de la mediación activa entre el cerebro y la mano y pase a ser una simple verificadora de la actividad” (p.1)

**Lateralidad.** Según Fernández, et al. (2014) “es aquella que trabaja con la información sin procesarla previamente, es decir con la información que se tiene en la conciencia en un momento dado”. (p.11) Para, Ortiz, Becerra, Vega, Sierra y Cassiani (2010) es la capacidad para recordar información con la finalidad de reproducirlos de forma inmediata (p.4) En nuestra vida diaria recibimos una enorme cantidad de información y nuestro cerebro tiene la tarea de tener que recordar buena parte de ellas, por lo que esta dimensión

le permite al niño recordar de manera inmediata de 5 a 9 elementos y para que perduren en la memoria será necesario que pasen a la memoria de largo plazo.

**Psicomotor.** Benjumea (2010) se centra en diagnosticar el nivel de memoria que es utilizada para la ejecución de actividades motoras, como, por ejemplo: reproducción de figuras. Finalmente, llamada también memoria procedimental se encuentra constituida por hábitos y habilidades motoras, no siendo recuerdos de habilidades y hábitos, sino los mismos hábitos y habilidades.

**Lenguaje.** Benjumea (2010) evalúa el grado de expresión de información captada por el oído. Por ejemplo: repetir palabras. Así mismo, Ortiz, Becerra, Vega, Sierra y Cassiani (2010) define a la memoria auditiva como “Procesos para recordar información captada por el oído con la finalidad de reproducirlos en el instante”. Según Ferrer (2012) “es parte de la memoria sensorial, se basa en retener información auditiva a corto plazo” (p.48).

**Coordinación lógica.** Benjumea (2010) evalúa la capacidad de comprensión y retención. Del mismo modo, Ortiz, Becerra, Vega, Sierra y Cassiani (2010) es el “Proceso mediante el cual el niño tiende a recordar aplicando materiales o contenidos aprendidos”. Así también Sattler (2010) “es aquella capacidad del razonamiento, que permite generar una respuesta en base a inferencias y relaciones con aprendizajes pasados” (p.39)

**Pronunciación (lenguaje).** Benjumea (2010) evalúa el nivel de pronunciación, evaluando lenguaje expresivo y especialmente trastornos fono-articulatorios, mediante la repetición de palabras pocas conocidas Ortiz, Becerra, Vega, Sierra y Cassiani (2010) “es un proceso básico que establece la capacidad de la lectoescritura, la persona aprende de acuerdo a su capacidad fonológica, por lo tanto, cualquier alteración o disfuncionalidad incide en los procesos de enseñanza aprendizaje” (p.52)

**Coordinación motora.** Es la capacidad que tienen los músculos esqueléticos del cuerpo de sincronizarse bajo parámetros de trayectoria y movimiento. Para Benjumea (2010) Evalúa las capacidades del niño para realizar actividades coordinadas con precisión. (p.45) Es este sentido es importante recordar a Lorenzo F (2006) quien nos dice “El conjunto de capacidades que organizan y regulan de forma precisa todos los procesos parciales de un acto motor en función de un objetivo motor preestablecido” (p.14). Por tal motivo permitirá el ajuste entre todas las fuerzas producidas, tanto internas como externas, considerando todos los grados de libertad del aparato motor y las actividades que se deseen realizar.

**Atención y fatigabilidad.** Benjumea (2010) la define como “la capacidad para prestar atención, siendo constante”, lo que permitirá que el niño pueda terminar sus actividades en el tiempo programado. Según, Álvarez (2011) la atención es un proceso mental discriminativo y complejo que filtra información y permite la adaptación, asimismo acompaña al procesamiento cognitivo. Sobre ello, Ortiz, Becerra, Vega, Sierra y Cassiani (2010) sostuvieron que, la atención es un aspecto que determina el éxito o fracaso de cual actividad que se realiza. (p.92)

**Recurso didáctico.** Son todos los medios que se utilizan como estrategias para desarrollar las sesiones de clase, debe reunir las condiciones de representación de ideas, pensamientos, para viabilizar el mensaje a transmitir a los estudiantes en un tiempo y un espacio, previamente seleccionado en base a la programación curricular establecido y planificado en el centro educativo. MINEDU (2014)

### III. MATERIALES Y MÉTODOS

#### 3.1. Ubicación geográfica del estudio

La Institución Educativa Inicial se encuentra ubicada en barrio en el pasaje choquehuanca S/N. entre el Jr. El puerto y Jr. Deustua frente al parque José Carlos Mariátegui en la ciudad de Puno. Cuenta con niños de tres, cuatro y cinco años con un total de 148 niños distribuidos en secciones a, b, c, d, cuenta con 16 docentes, una directora, 05 personales de servicios y 3 auxiliares de educación inicial. La investigación es de tipo experimental por que aplicó talleres de juegos tradicionales para el desarrollo de la desarrollo psicomotor cuya esencia del “experimento es que se requiere la aplicación de los juegos tradicionales de manera intencional de una acción para analizar sus posibles resultados” (Hernández, Fernández & Baptista. 2006 p. 159). Su ejecución corresponde al pre-experimental por la asignación de un solo grupo aplicando un pre-test y otro el post-test.

El diseño que se utilizó en la investigación es pre experimental con aplicación de una prueba de entrada y una prueba de salida al mismo grupo. Los sujetos han sido elegidos por medio del método no probabilístico y por conveniencia.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

#### 3.2. Periodo de duración del estudio

La duración del estudio comprendió cuatro meses del segundo semestre académico del periodo académico del año 2018, los mismos que corresponden a los meses de setiembre, octubre, noviembre y diciembre.

#### 3.3. Procedencia del material utilizado

La procedencia de los juegos tradicionales como recurso didáctico se da de acuerdo a nuestro contexto lo podemos encontrar en todo lugar porque el recurso didáctico son los objetos que podemos utilizarlo como material. TEPSI - test de desarrollo psicomotor

Descripción: Presenta tres áreas: coordinación, lenguaje y lateralidad mediante la observación de conducta frente a situaciones propuestas. Es una prueba de “screening” o tamizaje que permite conocer la eficacia en el rendimiento en cuanto a desarrollo psicomotor.

Abreviado: TEPSI

Procedencia: Chile

- Significación: Evalúa desarrollo psíquico infantil.
- Tipo de aplicación: Individual
- Rango de aplicación: Niños entre 2 y 5 años
- Duración: Entre 30 y 40 minutos.

### **3.3.1. Técnica**

Para la recolección de datos en la investigación, se utilizó la técnica de la observación, con la finalidad de recabar información sobre el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 192 de la ciudad de Puno 2018.

### **3.3.2. Instrumentos**

Se aplicó el test de psicomotor de TEPSI: (Haeussler I. y Marchant T. 2006) en la prueba de entrada y salida

Observación: con la ayuda de la ficha de observación estructurada

Registro de logro de capacidades.

## **3.4. Población y muestra del estudio**

### **3.4.1. Población**

Según (Hernandez, Fernandez, & Baptista, 2014) una población es el conjunto de todos los casos que concuerden una serie de especificaciones. La población está conformada por 93 niños de 4 año matriculados en la Institución Educativa Inicial N°192, Puno - 2018.

Tabla 1

Población de estudios, niños de Educación Inicial N°192, Puno –2018.

AÑOS	SECCIÓN	NIÑOS
4	A	27
4	B	22
4	C	21
4	D	23

**FUENTE:** Nómina de matrícula 2018 de la IEIN°192

### 3.4.2. Muestra

Según (Hernandez, Fernandez, & Baptista, 2014) “la muestra es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectan datos, y que tienen que definirse o delimitarse de antemano con precisión, esto deberá ser representativo de dicha población”. La muestra del estudio está conformada por los niños y niñas de 4 años que conforman un total de 44 niños de los cuales 21 niños es 4 año “C” del grupo experimental y 23 niños de 4 años “D” del grupo control el tipo de muestreo que se utilizó es el de azar simple.

Tabla 2

Muestra de estudio constituida por los niños de 4 años de la IEI N° 192, Puno –2018.

GRUPO	GRADO / SECCIÓN	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
Grupo Experimental	<b>4-C</b>	<b>11</b>	<b>10</b>	<b>21</b>
Grupo Control	<b>4-D</b>	<b>12</b>	<b>11</b>	<b>23</b>
TOTAL		23	21	44

**FUENTE:** nómina de matrícula de la IEI N° 192 - 2018

## 3.5. Diseño estadístico

### 3.5.1. Hipótesis estadística

- Los juegos tradicionales como recursos didácticos si es eficaz para el desarrollo de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 192 , Puno- 2018
- Los juegos tradicionales como recursos didácticos no es eficaz para el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 192, Puno- 2018.

### 3.5.2. Media aritmética

Se utilizó para determinar el promedio de las calificaciones cualitativas y cuantitativas de ambos grupos experimental y control, además para desarrollar la prueba de hipótesis.

Donde:

$$X = \frac{\sum_{i=1}^n fiXi}{n}$$

X = Media Aritmética

S= sumatoria

Xi = Calificaciones obtenidas por los niños y niñas

Fi = Frecuencia de cada calificación

n = Número de muestra

### 3.5.3. Diseño estadístico para la prueba de hipótesis

La prueba estadística fue tratada, con el cual se vio los resultados y se ha aprobado la eficacia o la falsedad de la hipótesis que se planteó.

### 3.5.4. Diferencia de medidas

Se utilizó para determinar la diferencia existente entre los estratigráficos de los resultados de la prueba TEPSI y de las calificaciones de los talleres.

Se procedió de la siguiente manera para hallar la hipótesis estadística:

- A. Datos:** Se mencionó con qué población y muestra de estudio se ha trabajado.
- B. Hipótesis estadística:** Planteamiento de hipótesis nula (Ho): Los juegos tradicionales como recursos didácticos no es eficaz para el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°192, Puno- 2018.

$$H_0: X_e = X_c$$

Hipótesis alterna ( $H_a$ ): Los juegos tradicionales como recursos didácticos si es eficaz para el desarrollo de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°192 , Puno- 2018.

- C. **Eficacia en el significancia:**  $X=0.05$ , es decir se trabajó con un margen de error de 5%. Y el grado de significancia es 0.95% es decir 95%.

$$H_a: X_e > X_c$$

- D. **Prueba estadística:** Los datos de la muestra poblacional son menores a los 30, por lo tanto se utilizó la prueba “T” calculada; para lo cual se utilizó la siguiente formula y para ellos se requiere de la media aritmética, desviación estándar, varianza y numero de datos del grupo experimental y control.

La siguiente formula es:  $T_c = \frac{(X_e - X_c)}{\sqrt{\frac{S_e^2}{n_e} + \frac{S_c^2}{n_c}}}$

$T_c$  = “t” calculada

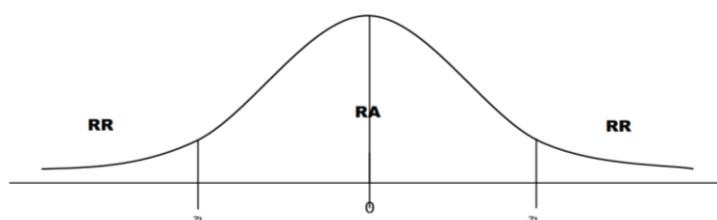
$X_c$   $X_e$  = Media aritmética

$S_c^2$   $S_e^2$  = Varianza

$N_c$   $N_e$  = Muestra

- E. **Regla de decisión:** Para esta investigación se utilizó la regla de decisión, para observar si el valor de la  $T_c$  fuera de la región aceptada, entonces, se toma como cierta la hipótesis alterna; de lo contrario se rechaza y se toma como válida la hipótesis nula.

Donde:



R.R = Región de Rechazo

R.A = Región de aceptación

$T_c < R.A$ : Entonces se acepta la hipótesis nula.

$T_c > R.R$ :  entonces se acepta la hipótesis alterna.

### 3.6. Procedimiento

- Se presentó una solicitud a la directora de la Institución Educativa Inicial quien autorizó la realización de la investigación.
- Se coordinó con la docente de aula para realizar la investigación. En cuanto a la docente se le dio a conocer de qué trata la investigación en tanto que a los niños se les explicó cómo se quiere que colaboren en el trabajo de investigación.
- Se aplicó la ficha de observación a partir de indicadores propuestos de los temas a tratar.
- Una vez finalizada el experimento, se aplicó un examen a los dos grupos cuyo contenido es el mismo y está relacionado a los talleres desarrollados en el grupo durante el experimento.
- Finalmente se realizó en cuadros estadísticos los datos recolectados para su información y presentación.

**3.7. Operacionalización de variables**

Variable	Sub variable o dimensiones	Indicadores	Lista de cotejo
Juegos tradicionales V(i)	Juego motor	Demuestran los niños sus talentos Jugando a “La Pesca”	
		Patean los niños y atajando la pelota.	
		“MATAGENTE”	
		Demuestra los niños sus talentos jugando a “las escondidas”	
		Demuestra los niños sus talentos jugando “a las estatuas”	
		Demuestra los niños sus jugando a las “tres piernas”	
		Demuestra los niños sus jugando “saltando con la sogá”	
		Demuestran los niños sus talentos “jugando a las ligas”.	
	Juego social	Demuestra los niños sus talentos jugando “el espejo mágico”	
		Demuestra los niños sus talentos “jugando al baile del tomate”	
		Demuestra los niños sus talentos “jugando al primo”	
		Demuestra los niños sus talentos jugando a la cebollita	
		Demuestra los niños sus talentos jugando a las cocinaditas	
		Demuestran los niños sus talentos jugando al gato y al ratón.	
		Demuestra los niños sus talentos “jugando las sillas de colores”	
		Juego cognitivo	
	Jugamos “el rey manda”.		
	Demuestra los niños sus talentos jugando al aserrin aserran		
	Demuestra los niños sus talentos jugando al tejo.		
	Demuestra los niños sus talentos “jugando a la carrera de sacos”.		
Desarrollo psicomotor V(d)	Coordinación	Traslada agua los niños y niñas, con un vaso a otro sin derramar (dos vasos)	Si
		Enhebra los niños y niñas, una aguja (aguja de lana; hilo) con facilidad	No
		Copia los niños y niñas, un alineo recta (lámina 1; lápiz; reverso hoja reg.), con facilidad	
		Copia los niños y niñas, copia un círculo (lámina 2; lápiz; reverso hoja reg.) igual al original	

		Copia los niños y niñas, una cruz (lámina 3; lápiz; reverso hoja reg.) Igual al original
		Copia los niños y niñas, un triángulo (lámina 4; lápiz; reverso hoja reg.) Igual al original
		Copia los niños y niñas, un cuadrado (lámina 5; lápiz; reverso hoja reg.) Igual al original
		Dibujan los niños y niñas, 6 o más partes de una figura humana (lápiz; reverso hoja reg.) Creativamente
	Lenguaje	Reconocen los niños y niñas, grande chico (lam. 6) grande. Chico sin equivocarse.
		Nombran los niños y niñas, animales (lam. 8) sin equivocarse.
		Dan respuesta los niños y niñas, coherente a situaciones planteadas sin equivocarse.
		Conoce los niños y niñas, la utilidad de objetos sin equivocarse.
		Reconoce los niños y niñas, pesado y liviano (bolsas con arena) sin equivocarse.
		Discrimina los niños y niñas, verbaliza su nombre y apellido sin equivocarse.
		Comprende los niños y niñas, preposiciones (lápiz) sin equivocarse.
		Nombra los niños y niñas, colores (papel lustre azul, amarillo, rojo) sin equivocarse.
		Señala los niños y niñas, colores (papel lustre azul, amarillo, rojo) sin equivocarse.
		Describe los niños y niñas, escenas (laminas 13 y 14) sin equivocarse.
		Reconoce los niños y niñas, antes y después (lámina 17) sin equivocarse.
		Define los niños y niñas, palabras sin equivocarse.
		Nombra los niños y niñas, características objetos (pelota, globo, ) sin equivocarse.
	Psicomotor	Salta los niños y niñas, con los dos pies en el mismo lugar sin equivocarse.
		Lanza los niños y niñas, una pelota en una dirección determinada (pelota)
		Se para los niños y niñas, en un pie sin apoyo 5 segundos o más
		Camina los niños y niñas, en punta de pies seis o más pasos
		Conoce los niños y niñas, una pelota (pelota) con seguridad
		Camina los niños y niñas, hacia adelante topando talón y punta con seguridad
		Camina los niños y niñas, hacia atrás topando punta y talón con seguridad

## IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 4.1. Resultados

Se compara o contrasta los resultados obtenidos con aquellos previamente señalados en la sección de revisión de literatura, destacando la nueva información lograda a partir del trabajo de investigación desarrollado.

#### 4.1.1. Interpretación de los resultados de la investigación.

En el presente capítulo se da a conocer los resultados de la investigación, obtenidos antes, durante y después del proceso de experimentación aplicando la estrategia de los juegos tradicionales como recurso didáctico y su eficacia en el desarrollo psicomotor en niños de educación inicial el cual se efectuó con niños de 4 años de la IEI. N° 192, de la ciudad de Puno. Los resultados de la investigación realizada se presentaron con su respectiva interpretación, la misma que fue organizado en dimensiones: resultados en el desarrollo psicomotor en niños en la prueba de entrada y en la prueba de salida con la comparación entre el grupo de control y el grupo experimental.

#### 4.1.2. Análisis de la prueba de entrada pre - test

Se muestra los resultados de la prueba de entrada de los grupos control y experimental de 4 años de la IEI N° 192 Puno – 2018. Antes de realizar el experimento, se aplicó una prueba de entrada a los dos grupos de estudio (control y experimental), con la intención de identificar la equivalencia de los grupos sobre el desarrollo psicomotor en lo que es referente al desarrollo psicomotor.

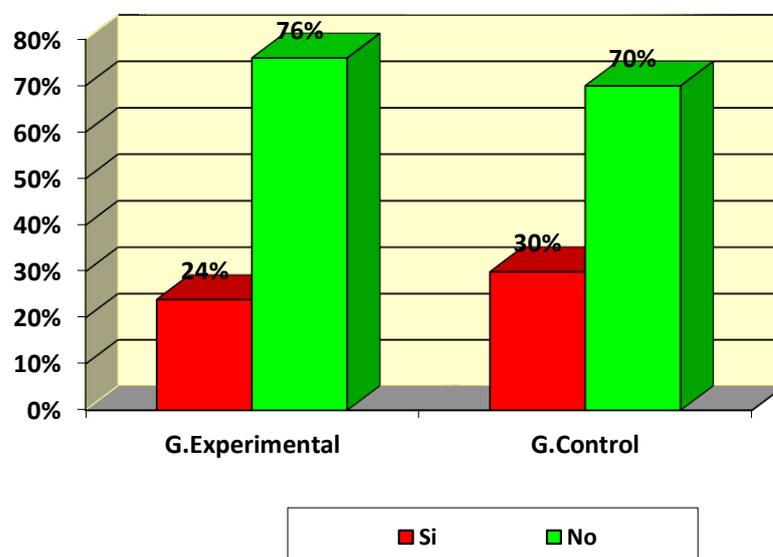
#### 4.1.3. Resultados para el grupo control

Este grupo está integrado por los niños y niñas de 4 años sección “C” de la Institución Educativa Inicial N°192 Puno, a quienes se les aplicó la prueba de entrada, con la intención de verificar el desarrollo psicomotor que tienen en educación inicial, obteniéndose los resultados que se muestran a continuación:

Tabla 3  
Nivel de coordinación en la prueba de entrada del grupo experimental y grupo control.

Categorías	Grupo experimental				Grupo control			
	Si		No		Si		No	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Traslada agua de un vaso a otro sin derramar (dos vasos)	5	24	16	76	7	30	16	70
Enhebra una aguja (aguja de lana; hilo)	5	24	16	76	7	30	16	70
Desata cordones (tablero con Cordón)	6	29	15	71	6	26	17	74
Copia un alineo recta (lámina 1; lápiz; reverso hoja reg.)	4	19	17	81	8	35	15	65
Copia un circulo (lámina 2; lápiz; reverso hoja reg.)	6	29	15	71	6	26	17	74
Copia una cruz (lámina 3; lápiz; reverso hoja reg.)	4	19	17	81	8	35	15	65
Copia un triángulo (lámina 4; lápiz; reverso hoja reg.)	5	24	16	76	7	30	16	70
Copia un cuadrado (lámina 5; lápiz; reverso hoja reg.)	6	29	15	71	6	26	17	74
Dibuja 6 o más partes de una figura humana (lápiz; reverso hoja reg.)	6	29	15	71	7	30	16	70
<b>PROMEDIO</b>	<b>5</b>	<b>24</b>	<b>16</b>	<b>76</b>	<b>7</b>	<b>30</b>	<b>16</b>	<b>70</b>

Fuente: prueba de entrada mediante TEPSI



**Figura 1.** Porcentaje del nivel de coordinación en la prueba de entrada del grupo experimental y grupo control.

**Interpretación y análisis**

La tabla 1 y figura 1, ilustra los resultados de la evaluación de entrada del grupo experimental y grupo control de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa

Inicial N°, 192 de la ciudad de Puno cuya distribución de frecuencias se presenta en la siguiente descripción:

En el grupo experimental conformado por 21 niños y niñas: el 24% se ubican en la categoría “Sí”, significa que han logrado realizar los indicadores de la coordinación. Y el 76% de los niños y niñas no han logrado desarrollar y cumplir los indicadores de la prueba TEPSI referido a: Traslada agua de un vaso a otro sin derramar (dos vasos), Construye un puente con tres cubos con modelo presente (6 cubos), construye una torre de 8 o más cubos (doce cubos), Desabotona (estuche), Abotona (estuche), Enhebra una aguja (aguja de lana; hilo), Desata cordones (tablero con Cordón), Copia un alineo recta (lámina 1; lápiz; reverso hoja reg.), Copia un círculo (lámina 2; lápiz; reverso hoja reg.), Copia una cruz (lámina 3; lápiz; reverso hoja reg.), Copia un triángulo (lámina 4; lápiz; reverso hoja reg.), Copia un cuadrado (lámina 5; lápiz; reverso hoja reg.), Dibuja 90 más partes de una figura humana (lápiz; reverso hoja reg.), Dibuja 6 o más partes de una figura humana (lápiz; reverso hoja reg.), Dibuja 3 o más partes de una figura humana (lápiz; reverso hoja reg.), Ordena por tamaños (tablero barritas).

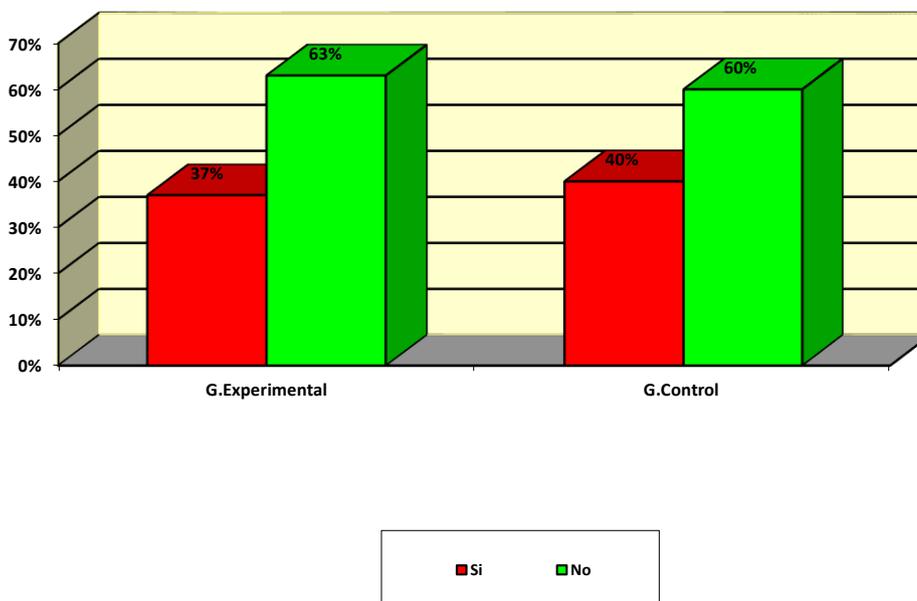
El logro de la coordinación en los primeros años de los niños y niñas en el presente caso de 4 años, En la etapa de educación infantil los niños hallan en su cuerpo y en el movimiento las principales vías para entrar en contacto con la realidad que los envuelve y, de esta manera, adquirir los primeros conocimientos acerca del mundo en el que están creciendo y desarrollándose. Sin duda, el progresivo descubrimiento del propio cuerpo como fuente de sensaciones, la exploración de las posibilidades de acción y funciones corporales, constituirán experiencias necesarias sobre las que se irá construyendo el pensamiento infantil. Asimismo, las relaciones afectivas establecidas en situaciones de actividad motriz, y en particular mediante los juegos tradicionales, serán fundamentales para el crecimiento físico y emocional.

**Tabla 4**

Nivel de desarrollo de lenguaje en la prueba de entrada del grupo experimental y grupo control.

CATEGORÍAS	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	SI		NO		SI		NO	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Reconoce grande chico (Lam. 6) Grande.. Chico	8	38	13	62	9	39	14	61
Nombra animales (lam. 8)	9	43	12	57	8	35	15	65
Da respuesta coherente a situaciones planteadas	8	38	13	62	9	39	14	61
Conoce la utilidad de objetos	7	33	14	67	10	43	13	57
Discrimina pesado y liviano (bolsas con arena)	9	43	12	57	8	35	15	65
Verbaliza su nombre y apellido	8	38	13	62	9	39	14	61
Identifica su sexo ...	7	33	14	67	10	43	13	57
Sabe el nombre de sus padres	8	38	13	62	9	39	14	61
Comprende preposiciones (lápiz)	9	43	12	57	8	35	15	65
Nombra colores (papel lustre azul, amarillo, rojo)	7	33	14	67	10	43	13	57
Señala colores (papel lustre azul, amarillo, rojo)	8	38	13	62	9	39	14	61
Describe escenas (laminas 13 y 14)	8	38	13	62	9	39	14	61
<b>PROMEDIO TOTAL</b>	8	<b>37</b>	13	<b>63</b>	9	<b>40</b>	14	<b>60</b>

Fuente: prueba de entrada mediante TEPSI



**Figura 2.** Porcentaje de la eficacia en el desarrollo de lenguaje en la prueba de entrada del grupo experimental y grupo control.

### **Interpretación y análisis**

En la tabla 2 y figura 2, ilustra los resultados de la evaluación de entrada del grupo experimental y grupo control de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°, 192 de la ciudad de Puno cuya distribución de frecuencias se presenta en la siguiente descripción:

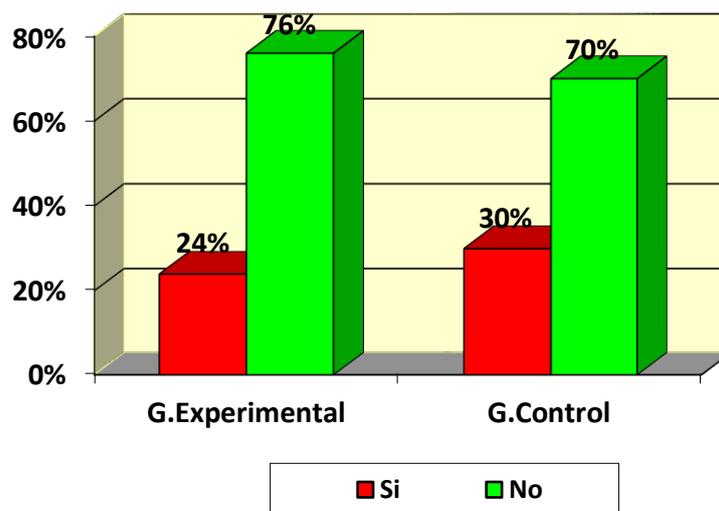
En el grupo experimental conformado por 21 niños y niñas: el 37% se ubican en la categoría “Si”, significa que han logrado realizar los indicadores de la coordinación. Y el 76% de los niños y niñas no han logrado desarrollar y cumplir los indicadores de la prueba TEPSI. En el grupo control conformado por 23 niños y niñas: el 40% se ubican en la categoría “Si”, significa que han logrado realizar los indicadores de la coordinación. Y el 60% de los niños y niñas no han logrado desarrollar y cumplir los indicadores de la prueba TEPSI referido a: Reconoce grande chico (Lam. 6) Grande ... Chico ..., Reconoce más y menos (lam. 7) más ... menos ..., Nombra animales (lam. 8), Nombra objetos (lam. 5), Reconoce largo y corto (lam. 1) largo ... corto ..., Da respuesta coherente a situaciones planteadas, Conoce la utilidad de objetos, Discrimina pesado y liviano (bolsas con arena y esponja), Verbaliza su nombre y apellido, Identifica su sexo ..., Sabe el nombre de sus padres, Da respuestas coherentes a situaciones planteadas, comprende preposiciones (lápiz), Razona por analogías opuestas, a colores (papel lustre azul, amarillo, rojo), Señala colores (papel lustre azul, amarillo, rojo), nombra figuras geométricas, Señala figuras geométricas (lam 12), Describe escenas (laminas 13 y 14), Reconoce absurdos (lámina 15) ..., Usa plurales (lámina 16), Reconoce antes y después (lámina 17), Define palabras, nombra características de objetos (pelota, globo inflado: bolsa arena).

**Tabla 5**

Nivel de desarrollo de la motricidad en la prueba de entrada del grupo experimental y grupo control.

CATEGORÍAS	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	SI		NO		SI		NO	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Salta con los dos pies en el mismo lugar	5	24	16	76	7	30	16	70
lanza una pelota en una dirección determinada (pelota)	4	19	17	81	6	26	17	74
Se para en un pie sin apoyo 5 segundos o más	4	19	17	81	6	26	17	74
Se para en un pie sin apoyo 1 segundos o más	5	24	16	76	7	30	16	70
Camina en punta de pies seis o más pasos	6	29	15	71	6	26	17	74
Conoce una pelota (pelota)	4	19	17	81	8	35	15	65
Camina hacia adelante topando talón y punta	5	24	16	76	7	30	16	70
Camina hacia atrás topando punta y talón	6	29	15	71	6	26	17	74
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>24</b>	<b>16</b>	<b>76</b>	<b>7</b>	<b>30</b>	<b>16</b>	<b>70</b>

Fuente: prueba de entrada mediante TEPSI



**Figura 3.** Porcentaje del nivel de desarrollo de la motricidad en la prueba de entrada del grupo experimental y grupo control.

**Interpretación y análisis**

En la tabla 6 y figura 3, ilustra los resultados de la evaluación de entrada del grupo experimental y grupo control de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°, 192 de la ciudad de Puno cuya distribución de frecuencias se presenta en la siguiente descripción:

En el grupo experimental conformado por 21 niños y niñas: el 24% se ubican en la categoría “Si”, significa que han logrado realizar los indicadores de la coordinación. Y el 76% de los niños y niñas no han logrado desarrollar y cumplir los indicadores de la prueba TEPSI. En el grupo control conformado por 23 niños y niñas: el 30% se ubican en la categoría “Si”, significa que han logrado realizar los indicadores de la coordinación. Y el 70% de los niños y niñas no han logrado desarrollar y cumplir los indicadores de la prueba TEPSI referido a: Salta con los dos pies en el mismo lugar, (vaso lleno de agua), lanza una pelota en una dirección determinada (pelota), , Se para en un pie sin apoyo 5 segundos o más, Se para en un pie sin apoyo 1 segundos o más, Camina en punta de pies seis o más pasos, , Salta en un pie tres o más veces sin apoyo, Conoce una pelota (pelota), Camina hacia adelante topando talón y punta, Camina hacia atrás topando punta y talón.

El niño va dominando todos los movimientos de su cuerpo cada vez más, tanto la lateralidad gruesa (correr, saltar), como la fina (hacer trazos, cortar, picar). Ya se ha perfilado su lateralidad: sabemos si es zurdo o diestro y utilizó sus manos para la escritura, el dibujo, los juegos y los trabajos manuales. Controla actividades cotidianas como vestirse, lavarse los dientes o las manos.

Habilidades motrices del niño de 4 años. El niño adquiere madurez en el control motor general. Se establece la lateralidad (zurdo o diestro). Posee mayor dominio en los gestos finos. Así, se le puede ver recortando, picando o pegando sobre una línea recta sin salirse. Sin embargo, la actividad gráfica aún es deficiente y el manejo de lápiz sigue siendo torpe. Entre los cinco y los siete años irá adquiriendo precisión. Brinca sin dificultad y también salta. Puede superar la barra de equilibrio de 4 centímetros de ancho con una altura de 60 centímetros o con una pendiente de 30 centímetros. Puede pararse sobre un solo pie y puede conservar el equilibrio en puntas de pie durante varios segundos. Es más apto para la enseñanza de la danza, ejercicios y pruebas físicas. Cuando baila, lleva mejor el ritmo.

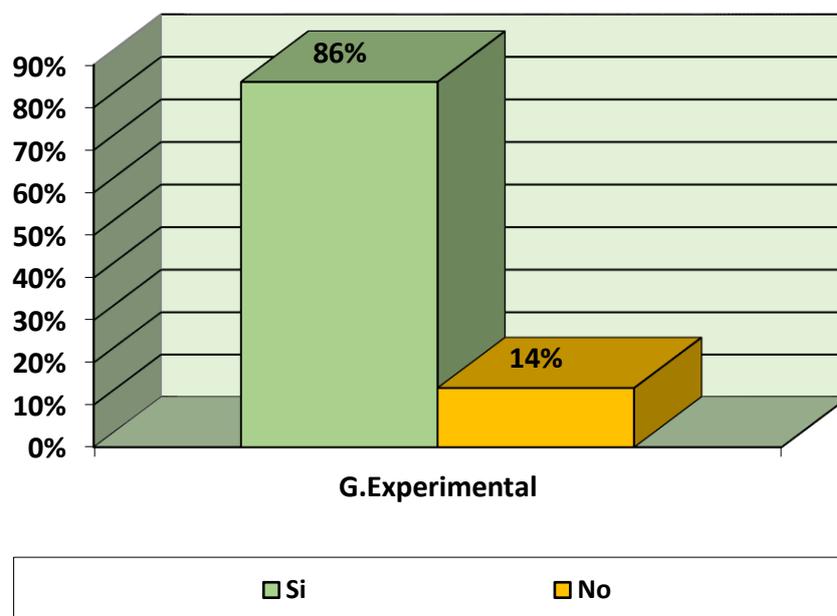
## DESARROLLO DE TALLERES CON JUEGOS TRADICIONALES

**Tabla 6**

Resultado desarrollo de la coordinación mediante el juego tradicional cognitivo en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 192 Puno.

Rangos	G. Experimental	
	N°	%
Si	18	86
No	3	14
Total	21	100

Fuente: taller de juegos tradicionales en educación inicial.



**Figura 4.** Porcentaje de resultado desarrollo de la coordinación mediante el juego tradicional cognitivo en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 192 Puno.

### Interpretación y análisis

La tabla 6 y figura 4 presentan los resultados sobre el desarrollo de la coordinación mediante el juego tradicional cognitivo en los niños de 4 años del grupo experimental,

donde: “18” niños que representan el 86% si logran la capacidad de coordinar y “3” niños que representan al 14% se ubican en la categoría “No” ha logrado la coordinación.

Los juegos y actividades que se aplicaron son: Mediante el juego “El rey manda” trasladan agua de un vaso a otro sin derramar (dos vasos). Construye un puente con seis cubos con modelo presente, construye una torre de ocho o más cubos (doce cubos). Con el siguiente juego “Aserrin Aserran” los niños y niñas dibujan la acción que realizaran (dibuja el cuerpo humano). Con el juego “TEJO” los niños y niñas copian diferentes figuras y rectas para elaborar su propio tejo. Mediante el juego “Carrera de sacos” los niños y niñas demuestran sus habilidades de coordinación.

Se aprecian las variaciones de la forma, el color, el tamaño de los objetos y establecen nociones de contrastes elementales como: alto- bajo, grande-chico, largo- corto, ancho-estrecho, dentro de otros y estas nociones las aplican a las acciones motrices. Ejemplo: forman torres, juega con estuches, agujas de punta roma, y tableros de cordones, armando y desarmando.

**Tabla 7**

Resultado desarrollo del lenguaje mediante el juego social en los niños de 4 años

Rangos	G. Experimental	
	N°	%
Si	16	76
No	5	24
Total	21	100

Fuente: taller de juegos tradicionales en educación inicial.

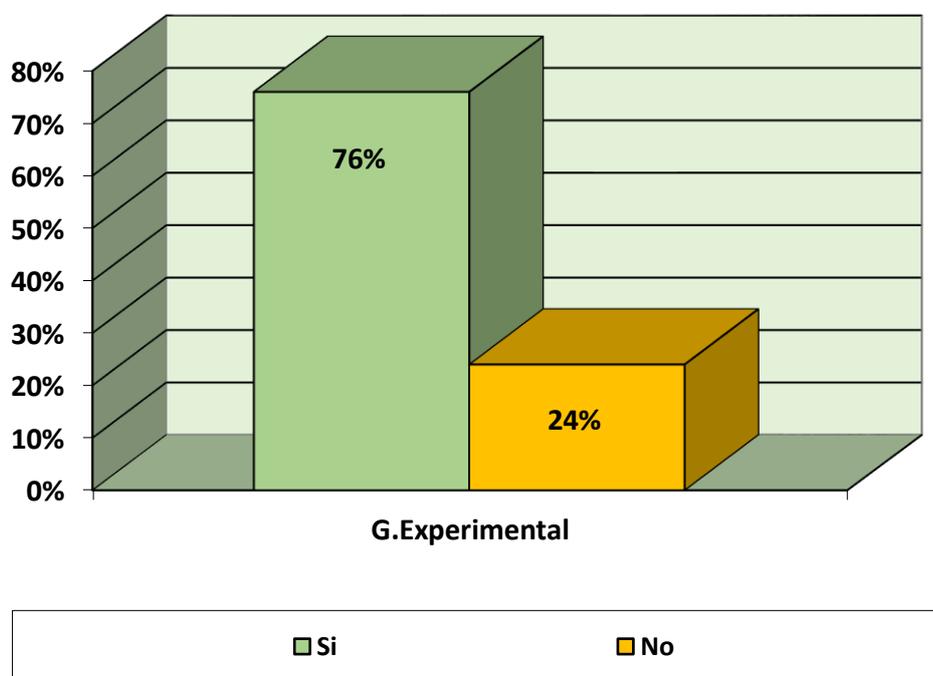


Figura 5. Porcentaje del resultado desarrollo del lenguaje mediante el juego social en los niños de 4 años

**Interpretación y análisis**

La tabla 7 y figura 5 se ilustran los resultados sobre el desarrollo del lenguaje mediante el juego social, en los niños de 4 años del grupo experimental, donde: “16” niños que constituyen el 76% si logran la capacidad de expresar y “5” niños que representan al 24% se ubican en la categoría “No” ha logrado la expresión.

Los juegos tradicionales que se aplicaron para desarrollar el lenguaje de los niños son: Mediante el juego “El espejo mágico” los niños y niñas deberán verbalizar y describir escenas de sus compañeros e imitar. Mediante el juego “BAILE DEL TOMATE” los niños y niñas reconocen tomates grandes y pequeños mediante el baile, y da respuestas coherentes después de la dinámica. Mediante el juego “EL PRIMO” los niños y niñas verbalizan su nombre y apellido, identifica su sexo y menciona el nombre de sus padres. Mediante el juego “JUGANDO A LA CEBOLLITA” los niños y niñas realizan el juego dinámico que consiste en cargar al compañero (discrimina pesado y liviano) y comprenden preposiciones (detrás, sobre y bajo). Mediante el juego “LAS cocinaditas” los niños y niñas conocen y nombran características de objetos. Mediante el juego “EL GATO Y EL RATON” los niños y niñas nombran al gato y al raton, respetando las reglas. Mediante el juego “JUGANDO LAS SILLAS DE COLORES” los niños y niñas demuestran sus habilidades y nombran y señalan colores de acuerdo a la silla en que se sentaron.

En el presente caso se han aplicado los juegos tradicionales se aprecian en las variaciones de la forma, el color, el tamaño de los objetos y establecen nociones de contrastes elementales como: alto- bajo, grande-chico, largo- corto, ancho-estrecho, dentro de otros y estas nociones las aplican a las acciones motrices. Ejemplo: forman torres, juega con estuches, agujas de punta roma, y tableros de cordones, armando y desarmando.

**Tabla 8**

Resultado desarrollo de la motricidad mediante el juego motor en los niños de 4 años

Rangos	G. Experimental	
	N°	%
Si	17	81
No	4	19
Total	21	100

Fuente: taller de juegos tradicionales en educación inicial.

Figura 6

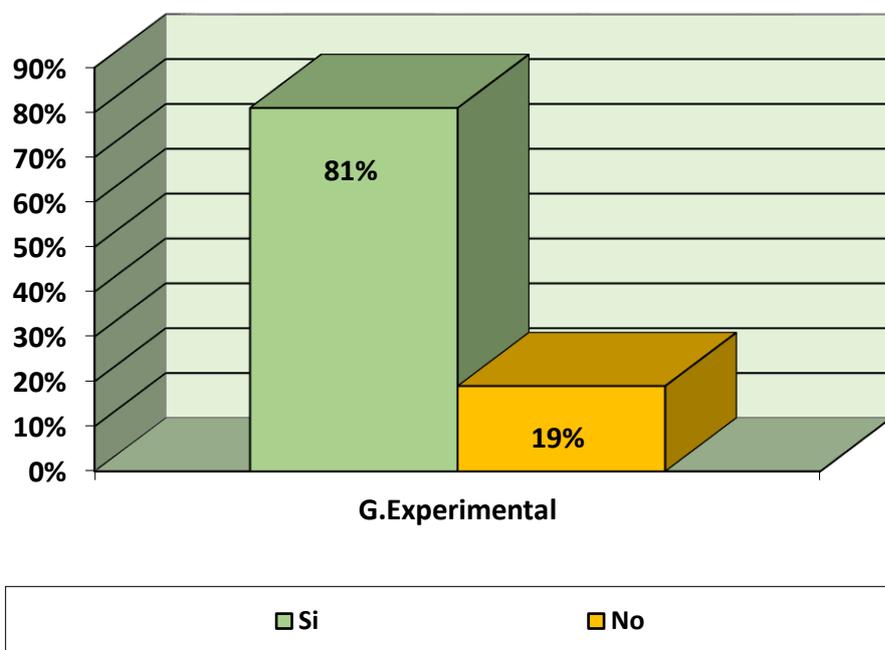


Figura 6. Porcentaje del resultado desarrollo de la motricidad mediante el juego motor en los niños de 4 años

**Interpretación y análisis**

La tabla 8 y figura 5 se ilustran los resultados sobre el desarrollo de la motricidad mediante el juego motor, en los niños de 4 años del grupo experimental, donde: “17” niños que constituyen el 81% si logran la motricidad y “4” niños que representan al 19% se ubican en la categoría “No” ha logrado la motricidad.

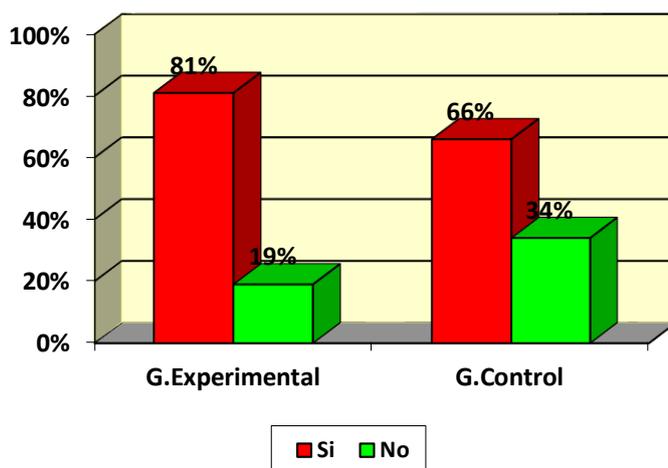
Los juegos y las actividades desarrolladas son: Mediante el juego “LA PESCA” los niños y niñas corren y caminan las distintas direcciones, al tratar de no ser atrapados por unos de sus compañeros, respetando los espacios. Mediante el juego “PATEANDO Y ATAJANDO LA PELOTA” los niños y niñas, patean la pelota en una dirección determinada con precisión. Mediante el juego “MATAGENTE” los niños y niñas, cogen y lanzan la pelota en una dirección determinada con precisión. Mediante el juego “LAS ESCONDIDAS” los niños y niñas corren y caminan las distintas direcciones, al tratar de no ser encontrados por unos de sus compañeros, respetando los espacios. Mediante el juego “LAS ESTATUAS” los niños y niñas bailan libremente con música, luego deberán detenerse al apagarse el sonido. Mediante el juego “Las tres piernas” caminan hacia adelante y atrás amarrándose la pierna izquierda de uno con la derecha del otro niño. Mediante el juego “SALTANDO CON LA SOGA” los niños y niñas demuestran sus habilidades saltando en la sogas con sus dos pies juntos. Mediante el juego “LAS LIGAS” los niños y niñas realizan una serie de saltos rítmicos sobre una liga o cinta elástica unida en sus extremos.

**Tabla 9**

Desarrollo de la coordinación en la prueba de salida del grupo experimental y grupo control de los niños y niñas de 4 años

CATEGORÍAS	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	SI		NO		SI		NO	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Salta con los dos pies en el mismo lugar (vaso lleno de agua)	17	81	4	19	15	65	8	35
lanza una pelota en una dirección determinada (pelota)	16	76	5	24	14	61	9	39
Se para en un pie sin apoyo 5 segundos o más	18	86	3	14	16	70	7	30
Se para en un pie sin apoyo 1 segundos o más	17	81	4	19	15	65	8	35
Camina en punta de pies seis o más pasos	16	76	5	24	16	70	7	30
Salta en un pie tres o más veces sin apoyo	16	76	5	24	16	70	7	30
Conoce una pelota (pelota)	18	86	3	14	14	61	9	39
Camina hacia adelante topando talón y punta	17	81	4	19	15	65	8	35
Camina hacia atrás topando punta y talón	16	76	5	24	16	70	7	30
<b>PROMEDIO TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>81</b>	<b>4</b>	<b>19</b>	<b>15</b>	<b>66</b>	<b>8</b>	<b>34</b>

Fuente: prueba de salida mediante TEPSI



**Figura 7.** Porcentaje del desarrollo de la coordinación en la prueba de salida del grupo experimental y grupo control de los niños y niñas de 4 años

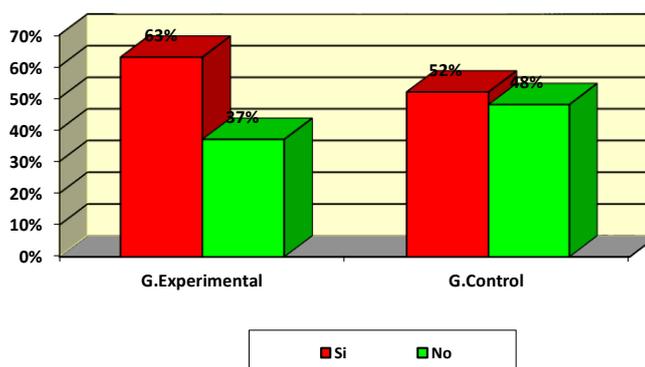
En la tabla 10 y figura 11, ilustra los resultados de la evaluación de salida del grupo experimental y grupo control de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa Inicial N°, 192 de la ciudad de Puno cuya distribución de frecuencias se presenta en la siguiente descripción: En el grupo experimental conformado por 21 niños y niñas: el 81% se ubican en la categoría “Si”, y 19% en categoría “No”, significa que han logrado realizar los indicadores según la prueba TEPSI, en el grupo control el 66% se ubican en la categoría “si”, el 34% se ubican en la categoría “no”. Comparativamente significa que los juegos tradicionales se han logrado ampliamente el desarrollo psicomotor de los niños del grupo experimental.

**Tabla 10.**

Desarrollo de lenguaje en la prueba de salida del grupo experimental y grupo control .

CATEGORÍAS	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	SI		NO		SI		NO	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Reconoce grande chico (Lam. 6) Grande.. Chico	12	57	9	43	12	52	11	48
Nombra animales (lam. 8)	13	62	8	38	13	57	10	43
Da respuesta coherente a situaciones planteadas	14	67	7	33	12	52	11	48
Conoce la utilidad de objetos	14	67	7	33	11	48	12	52
Discrimina pesado y liviano (bolsas con arena)	12	57	9	43	13	57	10	43
Verbaliza su nombre y apellido	13	62	8	38	12	52	11	48
Identifica su sexo ...	14	67	7	33	11	48	12	52
Sabe el nombre de sus padres	13	62	8	38	12	52	11	48
Comprende preposiciones (lápiz)	12	57	9	43	13	57	10	43
Nombra colores (papel lustre azul, amarillo, rojo)	14	67	7	33	11	48	12	52
Señala colores (papel lustre azul, amarillo, rojo)	13	62	8	38	12	52	11	48
Describe escenas (laminas 13 y 14)	14	67	7	33	12	52	11	48
Promedio pocental	13	63	8	37	12	52	11	48

Fuente: prueba de entrada mediante TEPSI



**Figura 8.** Porcentaje del desarrollo de lenguaje en la prueba de salida del grupo experimental y grupo control.

**Interpretación y análisis**

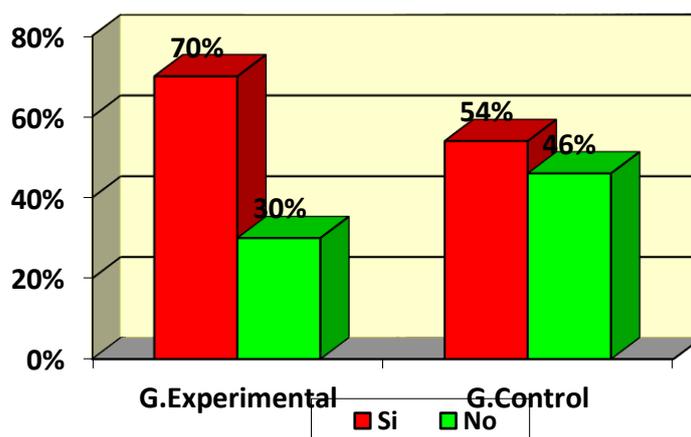
En la tabla 11 y figura 10, se presenta los resultados de la evaluación de salida del grupo experimental y grupo control de los niños y niñas de 4 años cuya distribución de frecuencias se presenta en la siguiente descripción: En el grupo experimental conformado por 21 niños y niñas: el 63% se ubican en la categoría “Si”, significa que han logrado realizar los indicadores de lenguaje. Y el 37% de los niños y niñas no han logrado desarrollar y cumplir los indicadores de la prueba TEPSI. En el grupo control conformado por 23 niños y niñas: el 52% se ubican en la categoría “Si”, significa que han logrado realizar los indicadores de la coordinación. Y el 48% de los niños y niñas no han logrado

**Tabla 11**

Desarrollo de la motricidad en la prueba de salida del grupo experimental y grupo control de los niños y niñas de 4 años

CATEGORÍAS	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	SI		NO		SI		NO	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Salta con los dos pies en el mismo lugar	13	62	8	38	12	52	11	48
lanza una pelota en una dirección determinada (pelota)	15	71	6	29	13	57	10	43
Se para en un pie sin apoyo 5 segundos o más	14	67	7	33	13	57	10	43
Se para en un pie sin apoyo 1 segundos o más	16	76	5	24	12	52	11	48
Camina en punta de pies seis o más pasos	12	57	9	43	13	57	10	43
Conoce una pelota (pelota)	17	81	4	19	11	48	12	52
Camina hacia adelante topando talón y punta	16	76	5	24	12	52	11	48
Camina hacia atrás topando punta y talón	14	67	7	33	13	57	10	43
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>70</b>	<b>6</b>	<b>30</b>	<b>12</b>	<b>54</b>	<b>11</b>	<b>46</b>

Fuente: prueba de entrada mediante TEPSI



**Figura 9.** Porcentaje del desarrollo de la motricidad en la prueba de salida del grupo experimental y grupo control de los niños y niñas de 4 años

**Interpretación y análisis**

En la tabla 12 y figura 10, se presenta los resultados de la evaluación de salida sobre la motricidad del grupo experimental y grupo control de los niños y niñas de 4 años cuya distribución de frecuencias se presenta en la siguiente descripción: En el grupo experimental conformado por 15 niños y niñas: el 70% se ubican en la categoría “Si”, significa que han logrado realizar los indicadores de motricidad. Y el 30% de los niños y niñas no han logrado desarrollar y cumplir los indicadores de la prueba TEPSI. En el grupo control conformado por 23 niños y niñas: el 54% se ubican en la categoría “Si”, significa que han logrado realizar los indicadores de la motricidad. Y el 46% de los niños y niñas no han logrado.

**Tabla 12**

Presentación de estadígrafos de la prueba de salida del grupo experimental y control

ESTADÍSTICOS	NOTA FINAL	NOTA FINAL
	Grupo Experimental	Grupo Control
<b>Promedio</b>	15.76	12.56
<b>Mediana</b>	13.02	12.03
<b>Desviación estándar</b>	2,00	2.90

**Fuente:** resultados prueba de salida**Elaboración:** propia

**Interpretación:** En la tabla anterior, se observa el promedio obtenido por los niños del grupo experimental es de 15.76 en comparación al promedio de 12.56 que consiguió el grupo control, de estos datos podemos afirmar a nivel descriptivo que existe diferencia significativa entre ambos promedios, de acuerdo a estos promedios el grupo control ha alcanzado un eficacia en el logro En proceso mientras que el grupo experimental mejoró pasando a un eficacia en el Logro previsto al finalizar el experimento.

#### 4.1.8. Prueba de hipótesis para contrastar la hipótesis general

Para determinar la hipótesis planteada en la presente investigación, se realizó una prueba de diferencia de medias “T” de student para dos muestras independientes pues las variables en estudio provienen de dos grupos (secciones) diferentes, además la variable a contrastar son las notas post test y la variable de agrupación grupo de estudio, es decir la prueba de hipótesis se hace para las calificaciones de la prueba de salida (tanto para el grupo experimental como para el grupo control).

#### Procedimiento para la prueba de hipótesis

- **Planteamiento de hipótesis:**

El promedio de calificaciones de la prueba de salida en el grupo experimental (4 - C) es menor igual al promedio de calificaciones de la prueba de salida en el grupo control (4 -

D). El promedio de calificaciones de la prueba de salida en el grupo experimental (4 - C) es mayor al promedio de calificaciones de la prueba de salida en el grupo control (4 - D).

- **Hipótesis de investigación:** La aplicación de los juegos tradicionales como recursos didácticos, es eficaz en el aprendizaje de educación inicial en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 192 – Puno.

**Eficacia en la significancia:** = 5%

- **Estadístico de prueba:** Para este caso como se trata de muestras pequeñas e independientes utilizamos la prueba “T” de Student para muestras independientes, la misma que se calculó utilizando el SPSS.
- **Regla de decisión:**
  - Si el nivel crítico p-valor es  $<$ ; entonces se rechaza  $H_0$  y se acepta la  $H_a$ .
  - Si el nivel crítico p-valor es  $\geq$ ; entonces se acepta  $H_0$  y se rechaza la  $H_a$ .

### PRUEBA DE HIPÓTESIS.

Para comprobar la validez de los resultados del trabajo experimental se procede mediante la prueba de hipótesis según la  $T_c$ . Tomando como base la prueba de entrada y la prueba de salida del grupo experimental y grupo control.

### DATOS QUE SE CONOCEN

$$\bar{X}_e = 15.76$$

$$\bar{X}_c = 12.56$$

$$S^2_e = 2.0$$

$$S^2_c = 2.9$$

$$n_e = 21$$

$$n_c = 23$$

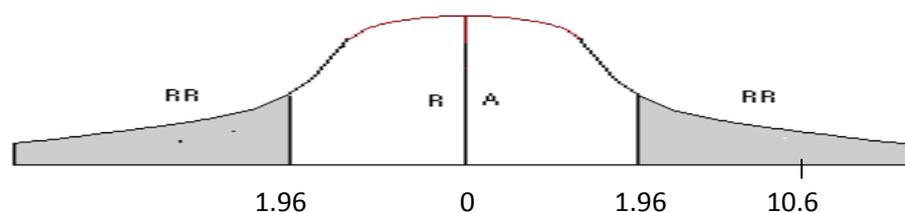
FORMULA DE LA Tc.

$$T_c = \frac{\bar{X}_e - \bar{X}_c}{\sqrt{\frac{S^2_e}{n_e} + \frac{S^2_c}{n_c}}}$$

OPERACIONES DE PRUEBA DE HIPÓTESIS.

$$T_c = \frac{15.76 - 12.563}{\sqrt{\frac{2.02^2}{21} + \frac{90^2}{23}}} = \frac{3}{0.9} = 3.33$$

PRESENTACIÓN GRAFICA DE RESULTADOS



Fuente: Tabla de T de Student.

**ANÁLISIS.**

En la prueba estadística, el margen de error asumido es de 0.05, por lo tanto la Tt de 1.96; sin embargo el resultado de la Tc es 10.6, el cual se ubica en la campana de Gauss en la región de rechazó el cual significa que la aplicación de los juegos tradicionales ha sido eficaz en el desarrollo psicomotor de los niños del grupo experimental de la Institución Educativa Inicial N° 192 de la ciudad de Puno.

Por otro lado se rechaza la Hipótesis nula Ho, porque el promedio de las notas en la población del grupo experimental no es menor al promedio de notas del grupo control. Y se acepta la Hipótesis alterna Ha, porque el promedio de las notas en la población del grupo experimental es mayor al promedio de notas del grupo control. Es decir 15.76 > 12.56.

Tabla 13  
Prueba de salida mediante la aplicación de los juegos tradicionales y del grupo control donde no se aplicó los juegos tradicionales en la Institución –educativa Inicial N° 192

Grupo experimental								Grupo control							
X	y	xy	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup> X <sup>2</sup> /Y	Y <sup>2</sup> X <sup>2</sup> /XY		X	Y	xy	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup> X <sup>2</sup> /Y	Y <sup>2</sup> X <sup>2</sup> /XY	
10	2	20	100	0.4	0.8	0.04		10	5	50	100	2.5	12.5	0.25	
12	1	12	144	0.083	0.083	0.007		12	7	84	144	4.083	28.58	0.340278	
13	1	13	169	0.077	0.077	0.006		13	3	39	169	0.692	2.077	0.053254	
14	4	56	196	1.143	4.571	0.082		14	3	42	196	0.643	1.929	0.045918	
15	4	60	225	1.067	4.267	0.071		15	2	30	225	0.267	0.533	0.017778	
16	4	64	256	1	4	0.063		16	1	16	256	0.063	0.063	0.003906	
17	1	17	289	0.059	0.059	0.003		17	1	17	289	0.059	0.059	0.00346	
18	1	18	324	0.056	0.056	0.003		18	1	18	324	0.056	0.056	0.003086	
19	1	19	361	0.053	0.053	0.003		19	0	0	361	0	0	0	
20	2	40	400	0.200	0.4	0.01		20	0	0	400	0.000	0	0	
Total	21	315,75	246	0.414	2,223	0.352		23	12,56	246	0.836	4.652	0.657768		

Tabla 14  
Estadísticas de grupo

	Grupos de estudio	N	Promedio	Desviación estándar	Media de error estándar
Post test	Control	21	15,75	2.90	0,300
	Experimental	23	12,56	2.00	0,002

**Fuente:** pruebas estadísticas en SPSS

En la tabla anterior se observa que hay una diferencia significativa entre la media del grupo experimental (15,75) y el grupo control (12,56), así mismo hay diferencia en las desviaciones estándar y el error estándar. Seguidamente se muestra la Prueba de muestras independientes en la que se observa el valor de significancia o p-valor.

**Decisión:**

A un eficacia en el confianza del 95%, se demuestra que existe diferencia significativa positiva entre el promedio de calificaciones de la prueba de salida en el grupo experimental (4-C / cuatro años sección C) y el promedio de calificaciones de la prueba de salida en el grupo control (4-D cuatro años sección D).

Con esta afirmación se demuestra la hipótesis de investigación que los juegos tradicionales como recursos didácticos influyen positivamente en el desarrollo psicomotor de los niños de educación inicial en la Institución Educativa Inicial N° 192 – Puno.

Tabla 15  
Prueba estadística de la “chi cuadrada” hipótesis específica 1

Grupo experimental							Grupo control						
X	y	xy	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup> X <sup>2</sup> /Y	Y <sup>2</sup> X <sup>2</sup> /XY	X	Y	xy	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup> X <sup>2</sup> /Y	Y <sup>2</sup> X <sup>2</sup> /XY
10	2	20	100	0.4	0.8	0.04	10	5	50	100	2.5	12.5	0.25
12	1	12	144	0.083	0.083	0.007	12	7	84	144	4.083	28.58	0.340278
13	1	13	169	0.077	0.077	0.006	13	3	39	169	0.692	2.077	0.053254
14	4	56	196	1.143	4.571	0.082	14	3	42	196	0.643	1.929	0.045918
15	4	60	225	1.067	4.267	0.071	15	2	30	225	0.267	0.533	0.017778
16	4	64	256	1	4	0.063	16	1	16	256	0.063	0.063	0.003906
17	1	17	289	0.059	0.059	0.003	17	1	17	289	0.059	0.059	0.00346
18	1	18	324	0.056	0.056	0.003	18	1	18	324	0.056	0.056	0.003086
19	1	19	361	0.053	0.053	0.003	19	0	0	361	0	0	0
20	2	40	400	0.200	0.4	0.01	20	0	0	400	0.000	0	0
Total	21	14.1	246	0.623	0.635422		23	13.1	219	0.699	0.055379		

Fuente: prueba de salida TEPSI.

$$\bar{X}_e = 14.1$$

$$X_c = 13.1$$

$$S^2_e = 0.623$$

$$S^2_c = 0.699$$

$$n_e = 21$$

$$n_c = 23$$

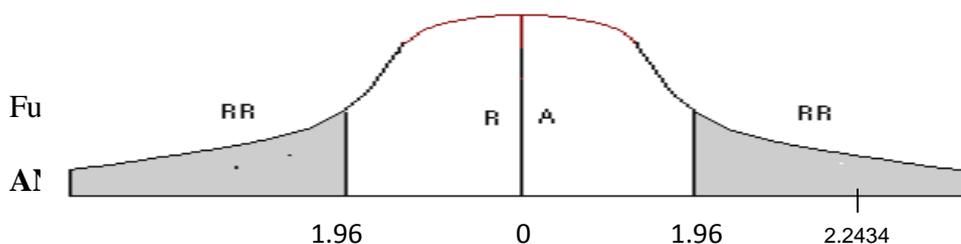
FORMULA DE LA Tc.

$$T_c = \frac{\bar{X}_e - \bar{X}_c}{\sqrt{\frac{S^2_e}{n_e} + \frac{S^2_c}{n_c}}}$$

OPERACIONES DE PRUEBA DE HIPÓTESIS.

$$T_c = \frac{14.1 - 13.1}{\sqrt{\frac{0.623}{21} + \frac{0.699}{23}}} = \frac{1}{0.445} = 2.2434$$

PRESENTACIÓN GRAFICA DE RESULTADOS



En la prueba estadística, el margen de error asumido es de 0.05, por lo tanto la Tt de 1.96; sin embargo el resultado de la Tc es 2.2434, el cual se ubica en la campana de Gauss en la región de rechazó el cual significa que la aplicación de los juegos tradicionales ha sido eficaz en el desarrollo psicomotor de los niños del grupo experimental de la Institución Educativa Inicial N° 192 de la ciudad de Puno.

Por otro lado, se rechaza la Hipótesis nula Ho, porque el promedio de las notas en la población del grupo experimental no es menor al promedio de notas del grupo control. Y se acepta la Hipótesis alterna Ha, porque el promedio de las notas en la población del grupo experimental es mayor al promedio de notas del grupo control. Es decir 14.1 > 13.1. se ratifica la eficacia del juego tradicional.

Conclusión estadística.

Los juegos tradicionales, como recurso didáctico es eficaz con 2.2434 > 1.96 de “T” Student y promedio 14.1 > 13.1, para desarrollar la coordinación en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno 2018.

Tabla 16  
Prueba estadística de la “chi cuadrada” hipótesis específica 2

Grupo experimental							Grupo control						
X	y	xy	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup> X <sup>2</sup> /Y	Y <sup>2</sup> X <sup>2</sup> /XY	X	Y	xy	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup> X <sup>2</sup> /Y	Y <sup>2</sup> X <sup>2</sup> /XY
10	2	20	100	0.4	0.8	0.04	10	5	50	100	2.5	12.5	0.25
12	1	12	144	0.083	0.083	0.007	12	7	84	144	4.083	28.58	0.340278
13	1	13	169	0.077	0.077	0.006	13	3	39	169	0.692	2.077	0.053254
14	4	56	196	1.143	4.571	0.082	14	3	42	196	0.643	1.929	0.045918
15	4	60	225	1.067	4.267	0.071	15	2	30	225	0.267	0.533	0.017778
16	4	64	256	1	4	0.063	16	1	16	256	0.063	0.063	0.003906
17	1	17	289	0.059	0.059	0.003	17	1	17	289	0.059	0.059	0.00346
18	1	18	324	0.056	0.056	0.003	18	1	18	324	0.056	0.056	0.003086
19	1	19	361	0.053	0.053	0.003	19	0	0	361	0	0	0
20	2	40	400	0.200	0.4	0.01	20	0	0	400	0.000	0	0
Total	21	15.1	246	0.653	0.62561		23	13.6	246	0.413	0.555379		

Fuente: prueba de salida TEPSI.

$$\bar{X}_e = 15.1$$

$$X_c = 13.6$$

$$S^2_e = 0.653$$

$$S^2_c = 0.413$$

$$n_e = 21$$

$$n_c = 23$$

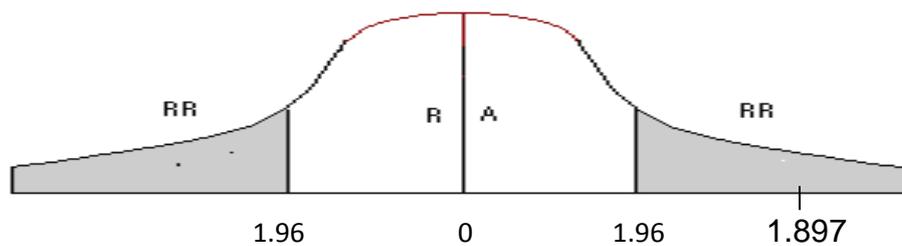
FORMULA DE LA Tc.

$$T_c = \frac{\bar{X}_e - \bar{X}_c}{\sqrt{\frac{S^2_e}{n_e} + \frac{S^2_c}{n_c}}}$$

OPERACIONES DE PRUEBA DE HIPÓTESIS.

$$T_c = \frac{15.1 - 13.6}{\sqrt{\frac{0.653}{21} + \frac{0.413}{23}}} = \frac{1.5}{0.79055} = 1.897$$

## PRESENTACIÓN GRAFICA DE RESULTADOS



Fuente: Tabla de T de Student.

**ANÁLISIS.**

En la prueba estadística, el margen de error asumido es de 0.05, por lo tanto la  $T_t$  de 1.96; sin embargo el resultado de la  $T_c$  es 1.897, el cual se ubica en la campana de Gauss en la región de rechazó el cual significa que la aplicación de los juegos tradicionales ha sido eficaz en el desarrollo psicomotor de los niños del grupo experimental de la Institución Educativa Inicial N° 192 de la ciudad de Puno.

Por otro lado se rechaza la Hipótesis nula  $H_0$ , porque el promedio de las notas en la población del grupo experimental no es menor al promedio de notas del grupo control. Y se acepta la Hipótesis alterna  $H_a$ , porque el promedio de las notas en la población del grupo experimental es mayor al promedio de notas del grupo control. Es decir  $15.1 > 13.6$ . se ratifica la eficacia del juego tradicional.

**Conclusión estadística.**

Los juegos tradicionales como recurso didáctico es eficaz con  $1.897 > 1.96$  de "T" de Student y con  $15.1 > 13.6$ , para desarrollar el lenguaje en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno 2018.

Tabla 17.  
Prueba estadística de la “chi cuadrada” hipótesis específica 3

Grupo experimental							Grupo control						
X	y	xy	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup> X <sup>2</sup> /Y	Y <sup>2</sup> X <sup>2</sup> /XY	X	Y	xy	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup> X <sup>2</sup> /Y	Y <sup>2</sup> X <sup>2</sup> /XY
10	2	20	100	0.4	0.8	0.04	10	5	50	100	2.5	12.5	0.25
12	1	12	144	0.083	0.083	0.007	12	7	84	144	4.083	28.58	0.340278
13	1	13	169	0.077	0.077	0.006	13	3	39	169	0.692	2.077	0.053254
14	4	56	196	1.143	4.571	0.082	14	3	42	196	0.643	1.929	0.045918
15	4	60	225	1.067	4.267	0.071	15	2	30	225	0.267	0.533	0.017778
16	4	64	256	1	4	0.063	16	1	16	256	0.063	0.063	0.003906
17	1	17	289	0.059	0.059	0.003	17	1	17	289	0.059	0.059	0.00346
18	1	18	324	0.056	0.056	0.003	18	1	18	324	0.056	0.056	0.003086
19	1	19	361	0.053	0.053	0.003	19	0	0	361	0	0	0
20	2	40	400	0.200	0.4	0.01	20	0	0	400	0.000	0	0
<b>TOTAL</b>	21	14.2	249	0.624	0.8525		23	13.4	246	0.384	0.4.3379		

Fuente: prueba de salida TEPSI.

$$\bar{X}_e = 14.2$$

$$X_c = 13.4$$

$$S^2_e = 0.624$$

$$S^2_c = 0.384$$

$$n_e = 21$$

$$n_c = 23$$

FORMULA DE LA Tc.

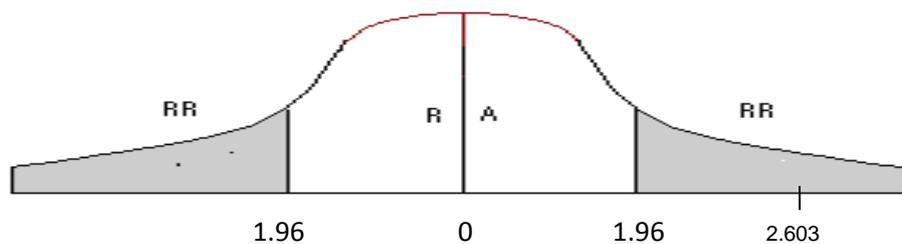
$$T_c = \frac{\bar{X}_e - \bar{X}_c}{\sqrt{\frac{S^2_e}{n_e} + \frac{S^2_c}{n_c}}}$$

OPERACIONES DE PRUEBA DE HIPÓTESIS.

$$T_c = \frac{14.2 - 13.4}{0.3076} = \frac{0.8}{0.3076} = 2.6032$$

$$\sqrt{\frac{0.624}{21} + \frac{0.384}{23}} = 0.3076$$

## PRESENTACIÓN GRAFICA DE RESULTADOS



Fuente: Tabla de T de Student.

**ANÁLISIS.**

En la prueba estadística, el margen de error asumido es de 0.05, por lo tanto la  $T_t$  de 1.96; sin embargo el resultado de la  $T_c$  es 2.603, el cual se ubica en la campana de Gauss en la región de rechazó el cual significa que la aplicación de los juegos tradicionales ha sido eficaz en el desarrollo psicomotor de los niños del grupo experimental de la Institución Educativa Inicial N° 192 de la ciudad de Puno.

Por otro lado se rechaza la Hipótesis nula  $H_0$ , porque el promedio de las notas en la población del grupo experimental no es menor al promedio de notas del grupo control. Y se acepta la Hipótesis alterna  $H_a$ , porque el promedio de las notas en la población del grupo experimental es mayor al promedio de notas del grupo control. Es decir  $14.2 > 13.4$ . se ratifica la eficacia del juego tradicional.

**Conclusión estadística 2.6032**

Los juegos tradicionales como recurso didáctico es eficaz con  $2.6032 > 1.96$  y con el promedio de  $14.2 > 13.4$ , aplicando los juegos tradicionales con regularidad para desarrollar la motricidad en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno 2018.

#### 4.2. Discusión

Los resultados de esta investigación, coinciden con diferentes autores, quienes a través de sus investigaciones, han mejorado los procesos de enseñanza de la Ciencia, implementando estrategias novedosas fuera del aula con niños de diferentes edades y niveles educativos. Por consiguiente, los juegos tradicionales como recursos didácticos influyen en el aprendizaje de educación inicial en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 192 – Puno, donde los juegos tradicionales como recurso didáctico se convirtió en el atractivo y atención en el aprendizaje en educación inicial.

Por qué las actividades lúdicas favorecen la socialización de los estudiantes, la utilización de juegos de construcción ayuda a mejorar y potenciar la memoria, la imaginación y la iniciativa de los niños.

La actividad lúdica es favorable para el proceso de socialización y se realizó para satisfacer ciertas necesidades en el niño. Que después de revisar y conocer teorías, conceptos y trabajos de investigación relacionados con la utilización del juego en la enseñanza, se puede concluir que los juegos son una herramienta valiosa para lograr que los niños desarrollen actitudes favorables para su aprendizaje y su vida cotidiana de una manera integral.

Por qué aprender mediante los juegos tradicionales como recurso didáctico en educación iniciales la forma más natural de aprender y además se desarrolla la creatividad y curiosidad, es una forma de motivación para los niños juega un papel esencial en un mundo que se mueve y cambia muy rápido, donde se innova constantemente (Piaget, El juego simbólico, 2003). Por eso, la sociedad actual exige ciudadanos que con T can sus fundamentos, es decir, que estén en capacidad de comprender los conceptos, principios,

leyes y teorías de la ciencia, y que al mismo tiempo hayan desarrollado habilidades y actitudes científicas.(MINEDU, 2015)

Para qué aprender en educación inicial mediante juegos “Para que un país esté en condiciones de atender a las necesidades fundamentales de su población, de sus niños de fomentar la diversión en el aprendizaje y la enseñanza de las ciencias y la tecnología es un imperativo estratégico. Hoy más que nunca es necesario fomentar y difundir la alfabetización científica en todas las culturas y en todos los sectores de la sociedad, a fin de mejorar la participación de los ciudadanos en la adopción de decisiones relativas a las aplicaciones de los nuevos conocimientos” (unesco, 2015)

Es importante reconocer que a partir de las experiencias y de utilizar estrategias adecuadas para educación inicial, estaremos mejorando de manera significativa la actitud de los niños, a través del desarrollo de sus competencias científicas, por ello el rol del docente es fundamental en cada etapa del niño, por lo tanto es importante implementar estrategias novedosas mejorando así el proceso de enseñanza, para formar seres integrales de pensamiento crítico, autónomo y reflexivo que logren en el futuro la participación y responsabilidad activa en su comunidad.

## V. CONCLUSIONES

**Primera:** Se ha comprobado la eficacia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica, cuando se aplica en forma continua, previa planificación, para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años con que se ubican en la categoría de “logro previsto” el 81% en el grupo experimental y 66% en el grupo control, con prueba de “T”  $10.6 > 1.96$ . los datos referidos explican la eficacia de la aplicación programada de los juegos tradicionales durante las sesiones de aprendizaje.(tabla 14)

**Segunda:** Se ha identificado la eficacia de los juegos tradicionales en los niños de 4 años, donde la mayoría de los niños se ubican, en el rango “14 a 16” = A con 38%. y entre “17 a 20” con 29% AD Reflejando la eficacia del juego tradicional por que el niño busca ejecutar el dominio de su propio cuerpo, busca explorar y manipular objetos de su entorno. Por tanto los juegos tradicionales, como recurso didáctico es eficaz con  $2.2434 > 1.96$  de “T” Student. y con promedio de  $14.1 > 13.1$ , aplicando los juegos tradicionales con regularidad para desarrollar la coordinación en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno 2018. (tabla 15)

**Tercera:** Se ha identificado la eficacia de los juegos tradicionales para desarrollar el lenguaje en los niños de 4 años, se ubican: en el rango de “14 a 16” con 43%, seguido del rango entre "17 a 20" = AD con el 24% de niños, porque los juegos de socialización ayudan a interactuar con otros, permite relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia. Por tanto los juegos tradicionales como recurso didáctico es eficaz con  $1.897 > 1.96$  de “T” de Student y con el promedio de  $15.1 > 13.6$ , aplicando los juegos tradicionales con regularidad

para desarrollar el lenguaje en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno 2018. (tabla 16)

**Cuarta:** Se ha identificado la eficacia de los juegos tradicionales como recurso didáctico para desarrollar la motricidad en los niños de 4 años, donde los niños se ubican: en el rango de “14 a 16” con 52%, seguido del rango de “17 a 20” con 29% por que los juegos cognitivos favorecen para despertar la curiosidad intelectual del medio, el interés de los niños, por tanto los juegos tradicionales como recurso didáctico es eficaz con  $2.6032 > 1.96$  y con el promedio de  $14.2 > 13.4$ , aplicando los juegos tradicionales con regularidad para desarrollar la motricidad en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno 2018.(Tabla 17)

## VI. RECOMENDACIONES

- Primera:** Se recomienda aplicar los juegos tradicionales de manera continua para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años, en las diferentes instituciones. Por la importancia de los juegos tradicionales para los niños del nivel inicial.
- Segunda:** Se sugiere aplicar los juegos tradicionales cognitivos como estrategia didáctica para desarrollar la coordinación de los niños de 4 años. Por su valor e importancia mediante los juegos tradicionales aplicados con frecuencia de manera planificada para las actividades de aprendizaje.
- Tercera:** Se recomienda aplicar los juegos tradicionales de socialización como estrategia didáctica para el desarrollo del lenguaje en los niños de 4 años en las diferentes instituciones y que también apliquen las alumnas que realizan sus prácticas, ya que es de mucha importancia porque los niños y niñas logran la capacidad de expresar.
- Cuarta:** Se sugiere aplicar los juegos tradicionales motores para desarrollar la capacidad de la motricidad en los niños de 4 años en todas las Instituciones. Porque gracias al movimiento los niños y niñas desarrollan las capacidades fundamentales y esenciales para el desarrollo de la inteligencia motriz.

## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arnaiz, P. (1994). Psicomotor y aplicaciones curriculares. *Psicomotor, Revista de Estudios y Experiencias*, 43-62.
- Astin, A. W. (2012). *Assessment for excellence: The philosophy and practice of assessment and evaluation in higher education*. Washington, CD: Rowman&LittlefieldPublishers.
- Bach (2010). Tesis Eficacia en el conocimiento y actitud de los padres sobre la Estimulación Temprana en relación al Desarrollo psicomotor del niño de 4 a 4 años de la I.E. “Jorge Chávez” Tacna – 2010”.
- Benédico, I. (2006). Creatividad en la conciencia y expresión de la corporeidad. En S. de la Torre & V. Violant. *Comprender y evaluar la creatividad. Un recurso para mejorar la calidad de la enseñanza*. Málaga: Aljibe.
- Benjumea, M. (2004). La Motricidad, Corporeidad y Pedagogía del movimiento en Educación Física. III Congreso Científico Latino Americano - I Simposio Latino Americano de lateralidad Humana (págs. 1-19). Brasil: UNIMEP.
- Bertalanffy, L. (1993). *Teoría General de los Sistemas* (3ª ed.). Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Bolaños, G., & Woodburn, S. (2009). Guía didáctica de educación física escolar. En G. Bolaños, & S. Woodburn, *Colección Pedagógica Formación Inicial de Docentes Centroamericanos de Educación Básica* (págs. 15-87). San José: Editorama.
- Burgués (2000) La motricidad como dimensión humana -un abordaje transdisciplinar. [http://viref.udea.edu.co/contenido/publicaciones/motricidad\\_dimension\\_humana.pdf](http://viref.udea.edu.co/contenido/publicaciones/motricidad_dimension_humana.pdf)
- Calero, S., & González, S. A. (2014). *Teoría y Metodología de la Educación Física*. Quito, Ecuador: Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE.
- Carrasco, D. (2016) *Desarrollo Motor Vinuesa M. IntitutoNacopñañ de educación física*

- Colley, R. C., Janssen, I. A. & Tremblay, M. S. (2012). Daily step target to measure adherence to physical activity guidelines in children. *MedSciSportsExerc*, 44(5), 977-982.
- DESP, (2016) Oportunidades de juego, aprovechando juntarse con otros niños; sientor ratificado este estudio por el Ministerio de Educación
- Frosting, M. & Maslow, P. (1984). *Educación del movimiento: Teoría y práctica*. Buenos Aires: Médica Panamericana.
- García Nuñez, J. & Berruezo, P. (1999). *Psicomotor y Educación Infantil*. Madrid: CEPE.
- García, M. (1995). La evaluación de la educación infantil. *Revista Complutense de Educación*, 49-72.
- Geiler, R. (1998). Evaluación de la Educación Física en el Nivel Inicial. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 1-9. <http://www.efdeportes.com/efd11a/rgeiler.htm>
- Giblin, S., Collins, D. & Button, C. (2014). Physical literacy: importance, assessment and future directions. *Sports Medicine*, 9(44), 1177-1184.
- Gil Madrona, P. (2005). *Unidades dicácticas para educación infantil (0-3 años y 3-6 años)*. Sevilla: Wanceulen.
- Gil, P., Contreras, O., Gómez V, S., & Gómez B, I. (2008). Justificación de la educación física en la educación infantil. *Educación y Educadores*, 159-177.
- González y Silva (2011) Tesis “La Estimulación Temprana en el Desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Rafael J. Bazante, Santa Mariana de Jesús y Jardín de Infantes Telmo N. Vaca del cantón Chimbo, provincia de Bolívar año lectivo 2010 – 2011 - Ecuador.
- González-Rodríguez, C. (2001). La actividad motriz del niño de 0 a 1 año. *EFDeportes.com, Revista Digital*. Buenos Aires, N° 38. <http://www.efdeportes.com/efd38/am01.htm>

- Ilbay (2011) “La Importancia de la aplicación de Técnicas psicomotrices en el Desarrollo psicomotor en los niños-as de 3 a 3 años de la comunidad La Florida en el período noviembre del 2009 – abril del 2010”,
- Janut&Verdeny, (2002) “Juegos multiculturales 225 Juegos tradicionales de un mundo global”
- Janut&Verdeny, (2002) El juego psicomotor a partir del desarrollo de su práctica en Europa y en España. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 37, 21-33.
- Lázaro (2012) T. “Estimulación Temprana y su relación en el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la I.E.I. “Niño Jesús de Praga” N° 128 – Ventanilla”
- León, S., Calero, S. &Chavez, E. (2014). Morfología funcional y biomecánica deportiva. Obtenido de <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/9219/3/morfologia%20funcional%20y%20biomecanica%20deportiva.pdf>
- Lera, J. (2011) Educación Física En Educación Infantil: Una Propuesta Práctica Para La Escuela (4 Años)
- López, A. & López, J. (2012). Educación Infantil. Las habilidades motrices básicas. EFDeportes, 1-9. <http://www.efdeportes.com/efd175/educacion-infantil-las-habilidades-motrices-basicas.htm>
- Madrid, D. (2006). Creatividad en la primera infancia. En S. De la Torre & V. Violant, Comprender y evaluar la creatividad. Un recurso para mejorar la calidad de la enseñanza. Málaga: Aljibe.
- Martínez, A. & Calvo, A. (1996). Técnicas para evaluar la competencia curricular en educación infantil. Madrid: Escuela Española.
- Medrano Mir, G.. (1997). El niño y su crecimiento. Aspectos motores, intelectuales, afectivos y sociales. En T. Lleixá Arribas, La educación infantil de 0 a 6 años. p. 47-90. Barcelona: Paidotribo.
- MINEDU (2014). Currículo de Educación Inicial. Quito: Ministerio de Educacion.

- MINEDU (2010) Los juegos tradicionales para niños una estrategia metodológica Lima  
Impresiones Ministerio de Educación
- Moreno, J., López, B., Gutiérrez, E., Cascada, M. & Fernández, R. (2004). Situación actual de la lateralidad en la etapa de 0 a 6 años según el profesorado de educación infantil. *Revista Iberoamericana de Psicomotor y Técnicas Corporales*, 18-34.
- Pacheco, G. (2015) la coordinación “la integración de las diferentes partes del cuerpo en un movimiento ordenado y con menor gasto de energía posible”.
- Pérez, R. (2004). *Psicomotor. Desarrollo psicomotor en la infancia*. Vigo: IdeasPropias.
- Pesantez (2013). Tesis “La estimulación temprana y su incidencia en el Desarrollo Psicomotriz de los niños de Primer año de Educación Básica de la Institución Educativa Inicial particular mixta “Monseñor Leonidas Proaño” del Cantón La Troncal, provincia de Cañar. Período lectivo 2012 – 2013 - Ecuador.
- Rodríguez, (2013) Taxonomía de los juegos tradicionales. De acuerdo a la naturaleza de los juegos tradicionales según sus características.
- Ruiz, G. (2012). La evaluación de la educación física en la etapa infantil: el papel del maestro como agente activo en la construcción de instrumentos. *EmásF*, 1-17.
- Sonllewa, M. (2016). “¿Con qué jugamos si no hay juguetes? La infancia y el juego en la posguerra española (1939 – 1951) desde el relato de vida” en *Revista Lúdicamente*, Vol. 5, N°9, Año 2016 mayo, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).
- UNICEF, (2005) Convención sobre los derechos.
- Velázquez & Peñalba, (2009). *Educación motriz y educación psicomotriz en Preescolar y Primaria*. Barcelona: INDE.

## ANEXOS

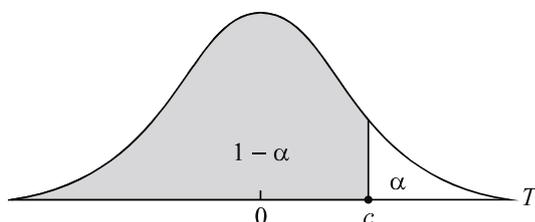
**MATRIZ DE CONSISTENCIA**  
**LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 192 PUNO 2018**

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	instrumentos
¿Cuál es la eficacia de los juegos tradicionales como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 192 Puno 2018?	Determinar la eficacia de los juegos tradicionales como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 192 Puno.	Los juegos tradicionales como recurso didáctico es eficaz para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 192 Puno.	Juegos tradicionales	Juegos motor Juego social Juego cognitivo	20 talleres de juegos tradicionales
1.2.2. Problemas específicos ¿Cuál es la eficacia de los juegos tradicionales para el desarrollo de la coordinación en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 192 Puno 2018?	Identificar la eficacia de los juegos tradicionales, como recurso didáctico para desarrollar la coordinación en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 192 Puno 2018.	Los juegos tradicionales, como recurso didáctico es eficaz para desarrollar la coordinación en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 192 Puno 2018.	Desarrollo psicomotor	Coordinación Lenguaje Motricidad	Prueba TEPSI
¿Cuale es la eficacia de los juegos tradicionales para el desarrollo del lenguaje en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 192 Puno 2018?	Identificar la eficacia de los juegos tradicionales, para el desarrollo del lenguaje en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 192 Puno 2018.	Los juegos tradicionales son eficaces para desarrollar el lenguaje en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 192 Puno 2018.			

<p>¿Cuál es la eficacia de los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192?</p>	<p>Identificar la eficacia de los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192</p>	<p>Los juegos tradicionales es eficaz para el desarrollo de la motricidad en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192</p>			
--	--	--	--	--	--

**TABLA DE LA DISTRIBUCION  $t$ -Student**

La tabla da áreas  $1 - \alpha$  y valores  $c = t_{1-\alpha, r}$ , donde,  $P[T \leq c] = 1 - \alpha$ , y donde  $T$  tiene distribución  $t$ -Student con  $r$  grados de libertad..



1 -  $\alpha$

$r$	0.75	0.80	0.85	0.90	0.95	0.975	0.99	0.995
1	1.000	1.376	1.963	3.078	6.314	12.706	31.821	63.657
2	0.816	1.061	1.386	1.886	2.920	4.303	6.965	9.925
3	0.765	0.978	1.250	1.638	2.353	3.182	4.541	5.841
4	0.741	0.941	1.190	1.533	2.132	2.776	3.747	4.604
5	0.727	0.920	1.156	1.476	2.015	2.571	3.365	4.032
6	0.718	0.906	1.134	1.440	1.943	2.447	3.143	3.707
7	0.711	0.896	1.119	1.415	1.895	2.365	2.998	3.499
8	0.706	0.889	1.108	1.397	1.860	2.306	2.896	3.355
9	0.703	0.883	1.100	1.383	1.833	2.262	2.821	3.250
10	0.700	0.879	1.093	1.372	1.812	2.228	2.764	3.169
11	0.697	0.876	1.088	1.363	1.796	2.201	2.718	3.106
12	0.695	0.873	1.083	1.356	1.782	2.179	2.681	3.055
13	0.694	0.870	1.079	1.350	1.771	2.160	2.650	3.012
14	0.692	0.868	1.076	1.345	1.761	2.145	2.624	2.977
15	0.691	0.866	1.074	1.341	1.753	2.131	2.602	2.947
16	0.690	0.865	1.071	1.337	1.746	2.120	2.583	2.921
17	0.689	0.863	1.069	1.333	1.740	2.110	2.567	2.898
18	0.688	0.862	1.067	1.330	1.734	2.101	2.552	2.878
19	0.688	0.861	1.066	1.328	1.729	2.093	2.539	2.861
20	0.687	0.860	1.064	1.325	1.725	2.086	2.528	2.845
21	0.686	0.859	1.063	1.323	1.721	2.080	2.518	2.831
22	0.686	0.858	1.061	1.321	1.717	2.074	2.508	2.819
23	0.685	0.858	1.060	1.319	1.714	2.069	2.500	2.807
24	0.685	0.857	1.059	1.318	1.711	2.064	2.492	2.797

25	0.684	0.856	1.058	1.316	1.708	2.060	2.485	2.787
26	0.684	0.856	1.058	1.315	1.706	2.056	2.479	2.779
27	0.684	0.855	1.057	1.314	1.703	2.052	2.473	2.771
28	0.683	0.855	1.056	1.313	1.701	2.048	2.467	2.763
29	0.683	0.854	1.055	1.311	1.699	2.045	2.462	2.756
30	0.683	0.854	1.055	1.310	1.697	2.042	2.457	2.750
40	0.681	0.851	1.050	1.303	1.684	2.021	2.423	2.704
60	0.679	0.848	1.046	1.296	1.671	2.000	2.390	2.660
120	0.677	0.845	1.041	1.289	1.658	1.980	2.358	2.617
□	0.674	0.842	1.036	1.282	1.645	1.960	2.326	2.576

**BASE DE DATOS**

EXAMEN SALIDA GRUPO EXPERIMENTAL					EXAMEN SALIDA GRUPO CONTROL					
1 niño	16	15	17	16	niño	1	13	12	14	13
2 niño	15	14	16	15	niño	2	14	13	15	14
3 niño	14	13	15	14	niño	3	15	14	16	15
4 niño	17	16	18	17	niño	4	14	13	15	14
5 niño	17	16	18	17	niño	5	13	12	14	13
6 niño	16	15	17	16	niño	6	12	11	13	12
7 niño	14	13	15	14	niño	7	11	10	12	11
8 niño	13	12	14	13	niño	8	12	11	13	12
9 niño	11	10	12	11	niño	10	10	9	10	10
10 niño	16	15	17	16	niño	10	11	10	12	11
11 niño	14	13	15	14	niño	11	11	10	11	11
12 niño	15	14	16	15	niño	12	11	12	12	12
13 niño	16	15	17	16	niño	13	14	13	15	14
14 niño	17	16	18	17	niño	14	14	13	15	14
15 niño	16	15	17	16	niño	15	13	12	14	13
16 niño	15	14	16	15	niño	16	12	11	13	12
17 niño	14	13	15	14	niño	17	12	14	16	14
18 niño	13	12	14	13	niño	18	15	14	16	15
19 niño	14	13	15	14	niño	19	14	13	15	14
20 niño	11	10	12	11	niño	20	12	11	13	12
21 niño	13	12	14	13	niño	21	11	10	12	11
					niño	22	9	8	10	9
					niño	23	14	13	15	14

Fuente: examen de salida niños y niñas IEI N° 192 – 2018

TALLER DE APRENDIZAJE N° 1			
COORDINACIÓN			
Título		Jugamos “El rey manda”.	
DATOS INFORMATIVOS			
Institución Educativa		I.EI. N° 192 Puno	
Grupo		Experimental	
Duración		45 Min.	
PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
<p><b>Situación desafiante.</b> - Los niños y niñas juegan “el rey manda” respetando las reglas.</p> <p><b>Aprendizaje esperado.</b>- Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas.</p>		<p><b>Indicadores:</b> Los niños y niñas trasladan vasos con agua sin derramar y construyen torres con precisión.</p> <p><b>Actividades:</b> Mediante el juego “El rey manda” trasladan agua de un vaso a otro sin derramar (dos vasos). Construye un puente con seis cubos con modelo presente, construye una torre de ocho o más cubos (doce cubos).</p>	
Ítems:			
Traslada agua de un vaso a otro sin derramar (dos vasos). 1C			
Construye un puente con tres cubos con modelo presente (6 cubos). 2C			
Construye una torre de 8 o más cubos (doce cubos). 3C			
SECUENCIA DIDÁCTICA			
Procesos pedagógicos	Procesos didácticos	Estrategias	Recursos
INICIO	Problematización	<p>Inicio</p> <p>Los niños y niñas en el patio de la institución se organizan en un círculo para realizar movimientos de calentamiento con su cuerpo.</p> <p>Seguidamente los niños y niñas observan una caja sorpresa, en el cual encuentran una corona de un rey, vasos, cubos. Los niños y niñas exploran el material.</p>  <p>¿Quién utiliza una corona?, ¿que podríamos hacer con los vasos? ¿Qué haríamos con los cubos?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Patio</li> <li>- Vasos</li> <li>- Agua</li> <li>- Cubos</li> <li>- Equipo de sonido</li> <li>- Lista de cotejo</li> </ul>

<p>DESARROLLO</p>		<p><b>Desarrollo:</b> Los niños y niñas mediante una dinámica se organizan en dos grupos, en el cual se les da a conocer cada grupo el juego “EL REY MANDA”, luego conocen las reglas del juego, en el cual solo podrán elegir entre dos opciones, (traslada agua para el rey, construye torres para el rey).</p>  <p>En el juego unos de los niños será el rey y tendrá que dar órdenes a los otros niños: El rey dice... traslada agua de un vaso a otro sin derramar, construye torres para el Rey.</p> <p>Los otros niños y niñas tendrán que hacer todo lo que el Rey les mande y se eliminaran sino siguen correctamente sus órdenes.</p> <p>Ganará el último participante que quede en el juego, aquel que no se habrá eliminado.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Análisis de la información Toma de decisiones</p>	<p>¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego? ¿Quiénes terminaron de construir sus torres, ayudaron a sus compañeros o compañeras? Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc.</p>	

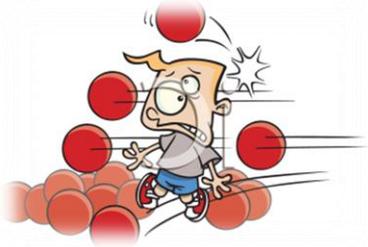
TALLER DE APRENDIZAJE N° 2			
MOTRICIDAD			
Título		Demuestro mis talentos Jugando a “La Pesca”	
DATOS INFORMATIVOS			
Institución Educativa		I.EI. N° 192 Puno	
Grupo		Experimental	
Duración		45 Min.	
PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
<p><b>Situación desafiante.</b> - Los niños y niñas juegan “la pesca” respetando las reglas.</p> <p><b>Aprendizaje esperado.</b>- Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas.</p>		<p><b>Indicadores:</b> Los niños y niñas corren y caminan en puntas de pies a distintas direcciones respetando los espacios.</p> <p><b>Actividades:</b> Mediante el juego “LA PESCA” los niños y niñas corren y caminan las distintas direcciones, al tratar de no ser atrapados por unos de sus compañeros, respetando los espacios.</p>	
Ítem:			
Camina en puntas de pies 6 o más pasos. (7M)			
SECUENCIA DIDÁCTICA			
Procesos pedagógicos	Procesos didácticos	Estrategias	Recursos
INICIO DESARROLLO	Problematización	<p>Los niños y niñas en el patio formaran un círculo donde realizan movimientos de calentamiento con su cuerpo.</p> <p>Seguidamente los niños y niñas se sientan en círculo, escuchan el cuento “EL PESCADOR Y EL PEZ”.</p>  <p>¿De qué trato el cuento? ¿Cuáles son los personajes? ¿Qué hacía el pescador en el río? ¿Qué atrapo el pescador en el río?</p> <p><b>Desarrollo:</b> Mediante una dinámica los niños y niñas se organizan en 4 grupos. Cada grupo en el patio se organizan para elegir a uno de los niños para que sea el pescador que atrape a los pececitos (niños), Luego se delimita el área de juego, se especifica quienes tendrán que escapar y que niño tendrá que atrapar (pescador). Primero lo harán de forma libre (corriendo), segundo el juego se volverá más complicado ya que cada niño así como el pescador</p>	

		<p>tendrá que escapar o atrapar en puntitas.</p>  <p>Y así se seguirá con el juego, los grupos restantes.</p>	
CIERRE	<p>Análisis de la información Toma de decisiones</p>	<p>¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego? ¿Quiénes fueron los pescadores? Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc.</p>	

TALLER DE APRENDIZAJE N° 3			
MOTRICIDAD			
Título		Pateando y atajando la pelota.	
DATOS INFORMATIVOS			
Institución Educativa		I.EI. N° 192 Puno	
Grupo		Experimental	
Duración		45Min.	
PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
<p><b>Situación desafiante.</b> - Los niños y niñas juegan “pateando y atajando la pelota” en una dirección determinada con precisión.</p> <p><b>Aprendizaje esperado.</b>- Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas.</p>		<p><b>Indicadores:</b> Los niños y niñas patean una pelota en una dirección determinada.</p> <p><b>Actividades:</b> Mediante el juego “PATEANDO Y ATAJANDO LA PELOTA” los niños y niñas, patean la pelota en una dirección determinada con precisión.</p>	
Ítem:			
Patea una pelota en una dirección determinada. (3M)			
SECUENCIA DIDÁCTICA			
Procesos pedagógicos	Procesos didácticos	Estrategias	Recursos
INICIO DESARROLLO	Problematización	<p>Inicio</p> <p>Los niños y niñas en el patio de la institución se organizan en grupos de cuatro, para realizar movimientos de calentamiento con su cuerpo (aeróbicos con pañuelos).</p> <p>Seguidamente los niños y niñas observan una lámina de la selección peruana de futbol y pelotas de futbol.</p>   <p>Los niños y niñas exploran los materiales.</p> <p>¿Conocen a estas personas? ¿Quiénes son? ¿De dónde son? ¿Qué haríamos con las pelotas?</p> <p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Los niños y niñas mediante una dinámica se organizan en dos grupos, en el cual en forma democrática y</p>	

		<p>ordenada elijen quien atajara el arco y quienes patearan el balón.</p>  <p>base</p> <p>En una fila el niño que esta adelante patea el balón al arco, el arquero tendrá que atajar la pelota, y la dinámica se realizara con todos los niños y niñas.</p> 	
<p>CIERRE</p>		<p>¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego?                  ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego?                  Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación.</p>	

<b>TALLER DE APRENDIZAJE N° 4</b>			
<b>MOTRICIDAD</b>			
Título		“MATAGENTE”	
<b>DATOS INFORMATIVOS</b>			
Institución Educativa		I.EI. N° 192 Puno “Barrio Porteño”	
Grupo		Experimental	
Duración		45 Min.	
<b>PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>			
<p><b>Situación desafiante.</b> - Los niños y niñas juegan “MATAGENTE” cogiendo y lanzando una pelota en una dirección determinada con precisión.</p> <p><b>Aprendizaje esperado.</b>- Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas.</p>		<p><b>Indicadores:</b> Los niños y niñas cogen y lanzan una pelota en una dirección determinada.</p> <p><b>Actividades:</b> Mediante el juego “MATAGENTE” los niños y niñas, cogen y lanzan la pelota en una dirección determinada con precisión.</p>	
<p><b>Ítem:</b>  <b>Lanza una pelota en una dirección determinada. 3M</b>  <b>Coge una pelota. 10M</b></p>			
<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>			
Procesos pedagógicos	Procesos didácticos	Estrategias	Recursos
INICIO DESARROLLO	Problematización	<p><b>Inicio</b></p> <p>Los niños y niñas en el patio de la institución se organizan en un círculo para realizar el juego “Lanzando pelotitas a la caja mágica” donde realizan movimientos de puntería.</p>  <p>¿Cómo lanzamos las pelotas?, ¿con que lanzamos las pelotas? ¿Entraron las pelotas a la caja?</p> <p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Los niños y niñas mediante una dinámica se organizan en dos grupos, se les reparte una pelota a cada grupo.</p>  <p>Y se les da a conocer el juego “MATAGENTE” que consiste en que</p>	Pelotas. Pelotas de trapo. Caja mágica. Música.

		<p>dos niños situados en los extremos que lanzan la pelota y todo el grupo en medio escapa de las pelotas esquivándolas, si uno de los niños recibe el pelotazo al siguiente juego era uno de los que tenía que lanzar “Matagentes”</p> 	
<p>CIERRE</p>	<p>Análisis de la información Toma de decisiones</p>	<p>¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego? Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc.</p>	

TALLER DE APRENDIZAJE N° 5			
MOTRICIDAD			
Título		Demuestro mis talentos Jugando a “Las escondidas”	
DATOS INFORMATIVOS			
Institución Educativa		I.EI. N° 192 Puno	
Grupo		Experimental	
Duración		45 Min.	
PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
<p><b>Situación desafiante.</b> - Los niños y niñas juegan “las escondidas” respetando las reglas.</p> <p><b>Aprendizaje esperado.</b>- Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas</p>		<p><b>Indicadores:</b> Los niños y niñas corren y caminan en puntas de pies a distintas direcciones respetando los espacios.</p> <p><b>Actividades:</b> Mediante el juego “LAS ESCONDIDAS” los niños y niñas corren y caminan las distintas direcciones, al tratar de no ser encontrados por unos de sus compañeros, respetando los espacios.</p>	
<p><b>Ítem:</b> Camina en puntas de pies 6 o más pasos. (7M)</p>			
SECUENCIA DIDÁCTICA			
Procesos pedagógicos	Procesos didácticos	Estrategias	Recursos
INICIO DESARROLLO	Problematización	<p>Inicio</p> <p>Los niños y niñas en el patio de la institución se organizan en un círculo para realizar movimientos de calentamiento con su cuerpo. Seguidamente los niños y niñas escuchan atentamente el cuento “EL PAIS DEL SILENCIO”</p>  <p>¿De qué trataba el cuento? ¿Cómo caminaba la gente? ¿Por qué no hacían ruido?</p> <p>Seguidamente se les da a conocer el juego.</p> <p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Los niños y niñas mediante una dinámica eligen de forma democrata a quien será el niños que buscara a los demás, El niño elegido tendrá que contar con los ojos cerrados hasta el número que se decida. Seguidamente los niños y niñas que se van a esconder</p>	Patio. Cuento.

		<p>tendrán que hacerlo de forma sigilosa (en puntas de pies).</p>  <p>Al terminar de contar, el niño o niña debe avisar diciendo “Ya voy” y comenzar a buscar a los demás. Si uno de los niños quiere ganar el juego y salvarse de ser encontrado, tiene que correr hasta el lugar donde se estaba contando “llamado casa” y tocarlo.</p>  <p>Una variante del juego consiste en el que el niño que busca no debe tocar a quien encuentra, sino regresar al lugar donde estaba contando, tocarlo y decir el nombre de la persona.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Análisis de la información Toma de decisiones</p>	<p>¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego? Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación.</p>	

TALLER DE APRENDIZAJE N° 6			
MOTRICIDAD			
Título		Demuestro mis talentos Jugando “a las estatuas”	
DATOS INFORMATIVOS			
Institución Educativa		I.EI. N° 192 Puno	
Grupo		Experimental	
Duración		45Min.	
PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
<p><b>Situación desafiante.</b> - Los niños y niñas juegan “a las estatuas” respetando las reglas.</p> <p><b>Aprendizaje esperado.</b>- Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas.</p>		<p><b>Indicadores:</b> Los niños y niñas se paran de un pie sin apoyo 5 segundos o más en distintas posturas.</p> <p><b>Actividades:</b> Mediante el juego “LAS ESTATUAS” los niños y niñas bailan libremente con música, luego deberán detenerse al apagarse el sonido.</p>	
<p><b>Ítems:</b> Se para de un pie sin apoyo 5 seg a más. 5M</p>			
SECUENCIA DIDÁCTICA			
Procesos pedagógicos	Procesos didácticos	Estrategias	Recursos
INICIO DESARROLLO	Problematización	<p><b>Inicio</b> Los niños y niñas en el patio de la institución se organizan en un círculo para realizar movimientos de calentamiento con su cuerpo. Seguidamente los niños y niñas escuchan música y empiezan a bailar.</p>  <p>¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gusto la música? Se les da a conocer el juego.</p> <p><b>Desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se selecciona a los niños que participarán y se colocará la música con volumen suficiente para que bailen sin parar.</li> <li>• El encargado de la música detendrá el sonido en cualquier momento y los niños deberán quedarse totalmente quietos.</li> </ul>	Música. Pañuelos.

		 <ul style="list-style-type: none"> <li>• El organizador pasará por el lado de los niños y observará quién comete el error de mover alguna parte de su cuerpo, esto implica también el pestañeo. Si alguien se mueve será separado del grupo.</li> <li>• Empieza de nuevo la música y continúa así la eliminación de más niños hasta llegar al ganador, quién será premiado con un regalo sorpresa.</li> </ul>	
<p>CIERRE</p>	<p>Análisis de la información Toma de decisiones</p>	<p>¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego? Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc.</p>	

<b>TALLER DE APRENDIZAJE N° 7</b>			
<b>MOTRICIDAD</b>			
Título		Jugando a las “TRES PIERNAS”	
<b>DATOS INFORMATIVOS</b>			
Institución Educativa		I.EI. N° 192	
Grupo		Experimental	
Duración		45Min.	
<b>PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>			
<p><b>Situación desafiante.</b> - Los niños y niñas juegan “a las tres piernas” respetando las reglas.</p> <p><b>Aprendizaje esperado.</b>- Los niños y niñas realizan actividades grupales con tres piernas respetando normas y reglas establecidas.</p>		<p><b>Indicadores:</b> Los niños y niñas caminan hacia adelante y atrás topando talón y punta en un determinado espacio.</p> <p><b>Actividades:</b> Mediante el juego “Las tres piernas” caminan hacia adelante y atrás amarrándose la pierna izquierda de uno con la derecha del otro niño.</p>	
<b>Ítems:</b>			
<b>Camina hacia adelante topando talón y punta. 11M</b>			
<b>Camina hacia atrás topando punta y talón. 12M</b>			
<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>			
<b>Procesos pedagógicos</b>	<b>Procesos didácticos</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Recursos</b>
INICIO DESARROLLO	Problematización	<p>Inicio</p> <p>Los niños y niñas en el patio de la institución se organizan en grupos de parejas, para realizar movimientos de calentamiento con su cuerpo (aeróbicos con pañuelos).</p> <p>Seguidamente los niños y niñas observan cuerdas y se les reparte a cada grupo, ellos exploran el material y juegan a su criterio con la cuerda.</p>  <p>¿Qué hicimos con la cuerda? ¿Qué juegos jugaron con la cuerda? ¿Que podríamos hacer con la cuerda?</p> <p>Se les da a conocer el juego “Tres Piernas”</p> <p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Los niños y niñas mediante una dinámica se organizan en parejas, Se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de diez metros.</p>	Patio Tiza equipo de sonido Cuerda

		<p>Los niños y niñas están por pares, amarrándose la pierna izquierda de uno con la derecha del otro; puede ser un poco más arriba del tobillo o un poco debajo de la rodilla.</p> <p>A la señal, parten los pares corriendo hacia la línea de llegada. El secreto para correr bien es sincronizar la partida. El par debe dar el primer paso con las piernas que le quedan sueltas. Será vencedor el par que llegue primero a <u>la meta</u>, al regresar habrá una nueva regla en la cual los niños y niñas deberán regresar caminado hacia adelante topando talón y punta.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Análisis de la información Toma de decisiones</p>	<p>¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego?</p>	



TALLER DE APRENDIZAJE N° 8			
LENGUAJE			
Título		Demuestro mis talentos Jugando “EL ESPEJO MAGICO”	
DATOS INFORMATIVOS			
Institución Educativa		I.EI. N° 192	
Grupo		Experimental	
Duración		45Min.	
PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
<p><b>Situación desafiante.</b> - Los niños y niñas juegan “con el espejo mágico” respetando las reglas.</p> <p><b>Aprendizaje esperado.</b>- Los niños y niñas realizan actividades en pareja respetando normas y reglas establecidas.</p>		<p><b>Indicadores:</b> Los niños y niñas verbalizan acciones (corriendo, saltando. comiendo) y describe escenas en un de3termido tiempo.</p> <p><b>Actividades:</b> Mediante el juego “El espejo mágico” los niños y niñas deberán verbalizar y describir escenas de sus compañeros e imitar.</p>	
<p><b>Ítems:</b>  <b>Verbaliza acciones (corriendo, saltando. comiendo). 6L</b>  <b>Describe escenas. 19L</b></p>			
SECUENCIA DIDÁCTICA			
Procesos pedagógicos	Procesos didácticos	Estrategias	Recursos
INICIO DESARROLLO	Problematización	<p>Inicio</p> <p>Los niños y niñas en el patio de la institución se organizan en un círculo para realizar movimientos de calentamiento con su cuerpo. Seguidamente los niños y niñas observan un espejo “El espejo Mágico”, y de forma ordenada y organizada se dirigen a mirarse del espejo cada uno de ellos haciendo distintos movimientos.</p>  <p>¿Qué hicimos con el espejo? ¿Para qué sirve el espejo? ¿Qué pasa si nos movemos? Seguidamente se les da a conocer el juego.</p>	Patio Espejo Música Pañuelos.

		<p><b>Desarrollo:</b>                  Los niños y niñas se organizan en parejas, las parejas están de pie, mirándose de frente a frente.</p>  <p>Situada la pareja de jugadores en la posición inicial, uno de ellos representa al protagonista, y el otro niño será el espejo.</p> <p>El espejo debe imitar simultáneamente los movimientos y acciones del protagonista, el cual representa acciones cotidianas, como como cortando, saltando, comiendo, vestirse, cepillarse los dientes, depilarse. Pasado un cierto tiempo, se intercambian los roles.</p>  <p>Finalmente describen las escenas que realizaron.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Análisis de la información                  Toma de decisiones</p>	<p>¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego?                  ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego?</p> <p>Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación.</p>	

TALLER DE APRENDIZAJE N° 9			
LENGUAJE			
Título		Demuestro mis talentos “Jugando al baile del tomate”	
<b>DATOS INFORMATIVOS</b>			
Institución Educativa		I.EI. N° 192 Puno	
Grupo		Experimental	
Duración		45 Min.	
<b>PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>			
<p><b>Situación desafiante.</b> - Los niños y niñas juegan “al baile del tomate” respetando las reglas.</p> <p><b>Aprendizaje esperado.</b>- Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas.</p>		<p><b>Indicadores:</b> Los niños y niñas reconocen tamaños (grande, chico) dando respuestas coherentes (hambre cansado frio) en un determinado espacio.</p> <p><b>Actividades:</b> Mediante el juego “BAILE DEL TOMATE” los niños y niñas reconocen tomates grandes y pequeños mediante el baile, y da respuestas coherentes después de la dinámica.</p>	
<p><b>Ítems:</b></p> <p><b>Reconoce grande y chico. 1L</b></p> <p><b>Da respuestas coherentes a situaciones planteadas (hambre, cansado, frio). 12L</b></p>			
<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>			
Procesos pedagógicos	Procesos didácticos	Estrategias	Recursos
INICIO DESARROLLO	Problematización	<p>Inicio</p> <p>Los niños y niñas en el patio de la institución se organizan en un círculo para realizar movimientos de calentamiento con su cuerpo. Seguidamente los niños y niñas escuchan atentamente el cuento “EL TOMATE GIGANTE”</p>  <p>¿De qué trataba el cuento? ¿Cómo era el tomate? ¿De qué tamaño era el tomate?</p> <p>Seguidamente los niños y niñas observan tomates de diferentes tamaños.</p>	<p>Patio</p> <p>Tomates</p> <p>CD</p> <p>Laminas</p> <p>Pañuelo.</p>

		 <p>¿Qué podemos hacer con esto tomates? Seguidamente se les da a conocer el juego. <b>Desarrollo:</b> Los niños y niñas con una dinámica se organizan en parejas, Sosteniendo un tomate colocado en la unión de las frentes, deben bailar al ritmo de la <u>música</u>. Además los brazos deben estar detrás de la espalda y no deben topar al tomate. Ganan la pareja que logra terminar el baile sin hacer caer el tomate.</p>  <p>Finalmente se les plantea preguntas como: ¿Cómo se sintieron? ¿Se les antojo el tomate? ¿Sintieron frío al bailar el baile del tomate? Los niños y niñas dan respuestas coherentes a diferentes situaciones planteadas.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Análisis de la información Toma de decisiones</p>	<p>Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación.</p>	

<b>TALLER DE APRENDIZAJE N° 10</b>			
<b>MOTRICIDAD</b>			
Título		Jugando “SALTANDO CON LA SOGA”	
<b>DATOS INFORMATIVOS</b>			
Institución Educativa		I.EI. N° 192 Puno “Barrio Porteño”	
Grupo		Experimental	
Duración		6 horas a la semana	
<b>PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>			
<p><b>Situación desafiante.</b> - Los niños y niñas juegan “saltando con la sogas” respetando las reglas.</p> <p><b>Aprendizaje esperado.</b>- Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas.</p>		<p><b>Indicadores:</b> Los niños y niñas saltan con dos pies en el mismo lugar respetando a sus compañeros.</p> <p><b>Actividades:</b> Mediante el juego “SALTANDO CON LA SOGA” los niños y niñas demuestran sus habilidades saltando en la sogas con sus dos pies juntos.</p>	
<p><b>Item:</b>  <b>Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar. 1M</b></p>			
<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>			
Procesos pedagógicos	Procesos didácticos	Estrategias	Recursos
INICIO DESARROLLO	Problematización	<p>Inicio</p> <p>Los niños y niñas en el patio de la institución se organizan en un círculo para realizar movimientos de calentamiento con su cuerpo. Seguidamente los niños y niñas observan una canasta con sogas de diferentes colores.</p>  <p>Se le entrega a cada niño una sogas, Ellos exploran el material.                  ¿Para qué se usa la sogas?, ¿Podríamos jugar con la sogas? ¿Qué juegos podríamos jugar?                  Seguidamente cada niño juega libremente con la sogas.                  Luego se les da a conocer el juego “Saltando en la Soga”.</p> <p><b>Desarrollo:</b>                  Los niños y niñas mediante una dinámica se organizan en grupos de a tres.                  Realizan un círculo con los participantes. Dos niños se encargarán</p>	Patio Sogas

		<p>de mover la sogá en círculos, cada uno desde un extremo. Mientras damos vueltas a la sogá se comienza a cantar una melodía repetitiva.</p> <div style="border: 1px solid orange; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Osito osito mira al cielo Osito osito toca el suelo Osito osito media vuelta Osito osito vuelta entera Osito osito licuadora...</p> </div> <p>Los niños y niñas deben entrar y saltar con los dos pies juntos el tiempo que dure la melodía, y después salir.</p>  <p>Si uno de los jugadores falla al saltar ocupará uno de los lugares de los niños que "se la quedan" dando vueltas a la sogá. El objetivo del juego es saltar la cuerda el mayor número de veces posible sin equivocarse.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Análisis de la información Toma de decisiones</p>	<p>¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego? Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc.</p>	

TALLER DE APRENDIZAJE N° 11			
LENGUAJE			
Título		Demuestro mis talentos “JUGANDO AL PRIMO”	
<b>DATOS INFORMATIVOS</b>			
Institución Educativa		I.EI. N° 192 Puno	
Grupo		Experimental	
Duración		45 Min.	
<b>PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>			
<p><b>Situación desafiante.</b> - Los niños y niñas juegan “al primo” respetando las reglas.  <b>Aprendizaje esperado.</b>- Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas.</p>		<p><b>Indicadores:</b> Los niños y niñas identifican su sexo, verbaliza su nombre y apellido y conoce el nombre de sus padres interactuando con su compañero.  <b>Actividades:</b> Mediante el juego “EL PRIMO” los niños y niñas verbalizan su nombre y apellido, identifica su sexo y menciona el nombre de sus padres.</p>	
<p><b>Ítems:</b>                      Verbaliza su nombre y apellido. 9L                      Nombre ... apellido                      Identifica su sexo ... 10L                      Conoce el nombre de sus padres... 11L</p>			
<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>			
Procesos pedagógicos	Procesos didácticos	Estrategias	Recursos
INICIO DESARROLLO	Problematización	<p><b>Inicio</b>                      Los niños y niñas en el patio de la institución se organizan en un círculo para realizar la dinámica de la “pelotita de fuego” la cual gira en el grupo pasando de mano en mano al siguiente niño, al detenerse la música la pelotita se detiene y al niños que toca tendrá que presentarse siguiendo este esquema;</p> <div style="border: 1px solid orange; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Nombre y apellido: .....</p> <p>Sexo: .....</p> <p>Nombre de sus padres:.....</p> </div> <p>La dinámica termina cuando todos se presentaron.                      ¿Qué hicieron? ¿Cómo se sintieron?                      ¿De quienes hablamos?                      Se les da a conocer el juego “El Primo”</p> <p><b>Desarrollo:</b>                      Se hace un recuerdo de las reglas del juego, luego los niños y niñas mediante una dinámica se organizan en grupos de 5 integrantes, en cada</p>	Patio Tiza equipo de sonido recursos humano

		<p>uno de éstos se escoge a uno que se lo denomina primo al que sigue el resto de compañeros en columnados.</p> <p>El primo realizará movimientos, mencionara su nombre, su sexo y nombre de sus padres y recorridos a su voluntad, todos deben imitarlo.</p>  <p>Cada primo podrá dirigir a su grupo 2 ó 3 minutos, luego se cambia con otra <u>persona</u>. Aquellos que no ejecutan los movimientos imitando al primo serán multados con entrega de una prenda. Para recuperarla cumplirán una penitencia impuesta por el grupo.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Análisis de la información Toma de decisiones</p>	<p>¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego?</p> <p>Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc.</p>	

TALLER DE APRENDIZAJE N° 12			
COORDINACIÓN			
Título		Demuestro mis talentos JUGANDO AL ASERRIN ASERRAN	
DATOS INFORMATIVOS			
Institución Educativa		I.EI. N° 192 Puno	
Grupo		Experimental	
Duración		45 Min.	
PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
<p><b>Situación desafiante.</b> - Los niños y niñas juegan “al aserrín asarán” respetando las reglas.</p> <p><b>Aprendizaje esperado.</b>- Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas.</p>		<p><b>Indicadores:</b> Los niños y niñas dibujan 6 o más partes de una figura humana sin ayuda.</p> <p><b>Actividades:</b> Mediante el juego “Aserrin Aserran” los niños y niñas dibujan la acción que realizaran (dibuja el cuerpo humano).</p>	
Ítem:			
<b>Dibuja 6 o más partes una figura humana. 14C</b>			
SECUENCIA DIDÁCTICA			
Procesos pedagógicos	Procesos didácticos	Estrategias	Recursos
INICIO DESARROLLO	Problematización	<p>Inicio</p> <p>Los niños y niñas en el patio de la institución se organizan en un círculo para realizar movimientos de calentamiento con su cuerpo, mientras escuchan la canción el cuerpo humano.</p>  <p>¿De qué trato la canción? ¿Qué partes de su cuerpo movieron? ¿Fue divertido?</p> <p>Se les da a conocer el juego</p> <p>“ASERRIN ASERRAN”</p> <p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Los niños y niñas mediante una dinámica se organizan en PAREJAS, uno carga al compañero y lo balancea en las piernas.</p>	Lápiz Silla Música Cartulina

		 <p>Durante el balanceo se debe coordinar con el siguiente estribillo.          Aserrín aserrán          Los maderos de San Juan.          Piden pan no les dan.          Piden queso, les dan hueso.          Y le cortan el pescuezo.          Piden vino si les dan,          Se marean y se van.          Luego se procede a cambiar los roles.          El juego termina cuando los estudiantes pierden <u>interés</u>.          Seguidamente se les reparte unas fichas en la cual deberán dibujar la acción realizada.</p>	
<p>CIRRE</p>	<p>Análisis de la información          Toma de decisiones</p>	 <p>¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego?          ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego?          Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc.</p>	

<b>TALLER DE APRENDIZAJE N° 13</b>			
<b>LENGUAJE</b>			
Título		Demuestro mis talentos JUGANDO A LA CEBOLLITA	
<b>DATOS INFORMATIVOS</b>			
Institución Educativa		I.EI. N° 192 Puno	
Grupo		Experimental	
Duración		45 min	
<b>PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>			
<p><b>Situación desafiante.</b> - Los niños y niñas juegan “a la cebollita” respetando las reglas.</p> <p><b>Aprendizaje esperado.</b>- Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas.</p>		<p><b>Indicadores:</b> Los niños y niñas comprenden preposiciones (detrás, sobre y bajo) y discrimina pesado y liviano trabajando de forma grupal</p> <p><b>Actividades:</b> Mediante el juego “JUGANDO A LA CEBOLLITA” los niños y niñas realizan el juego dinámico que consiste en cargar al compañero (discrimina pesado y liviano) y comprenden preposiciones (detrás, sobre y bajo).</p>	
<p><b>Ítems:</b>                  Discrimina pesado y liviano. 8L                  Comprende preposiciones (detrás, sobre y bajo). 13L</p>			
<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>			
Procesos pedagógicos	Procesos didácticos	Estrategias	Recursos
INICIO DESARROLLO	Problematización	<p>Inicio</p> <p>Los niños y niñas en el patio de la institución se organizan en un círculo para responder a la siguiente adivinanza:</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>¿Que tiene capa tras capa y en una capa se termina? -de llorar nunca se escapa quien la pica en la cocina-</p> <p>Edgar Román (adivanzas)</p> </div> </div> <p>¿De qué trato la adivinanza? ¿Cómo es una cebolla? ¿Saben el juego de la cebollita? Se les da a conocer el juego “LA CEBOLLITA”.</p> <p><b>Desarrollo:</b> Los niños y niñas conocen las reglas de juego. Mediante una dinámica los niños y niñas se organizan en dos grupo.</p>	Patio Tiza equipo de sonido Adivinanza.

		 <p>El primer grupo de niños y niñas se sientan uno tras otro sujetándose con las manos en la cintura. El primero se asegura fuertemente al poste de <u>luz</u> o al arco de futbol de la institución. El segundo grupo que queda libre será quienes deben ir arrancando las cebollas una por una, mencionando (pesado o liviano). La idea es no soltarse, ni permitir ser arrancada.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Análisis de la información Toma de decisiones</p>	<p>¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego? Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación.</p>	

TALLER DE APRENDIZAJE N° 14			
LENGUAJE			
Título		Demuestro mis talentos JUGANDO A LAS COCINADITAS	
DATOS INFORMATIVOS			
Institución Educativa		I.EI. N° 192 Puno	
Grupo		Experimental	
Duración		45 min	
PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
<p><b>Situación desafiante.</b> - Los niños y niñas juegan “a las cocinaditas” respetando las reglas.</p> <p><b>Aprendizaje esperado.</b>- Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas.</p>		<p><b>Indicadores:</b> Los niños y niñas nombran características y conoce la utilidad de los objetos (cubiertos, olla, jabón, etc.). Interactuando con sus compañeros.</p> <p><b>Actividades:</b> Mediante el juego “LAS cocinaditas” los niños y niñas conocen y nombran características de objetos.</p>	
<p><b>Ítems:</b>                  Conoce la utilidad de objetos (cuchara, lápiz, jabón, escoba, olla, cucharones, cocina). 7L                  Nombra características de objetos (cubiertos, sartén, verduras, etc). 24L</p>			
SECUENCIA DIDÁCTICA			
Procesos pedagógicos	Procesos didácticos	Estrategias	Recursos
INICIO DESARROLLO	Problematización	<p>Inicio</p> <p>Los niños y niñas en el patio de la institución se organizan en un círculo para responder a las siguientes adivinanzas:</p> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="background-color: #e6e6fa; padding: 10px; border: 1px solid black; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;"><b>Una señora, muy arreglada; que guisa de todo... pero no come nada</b></p> <p style="text-align: right; font-size: small;">La cocina.</p>  </div> <div style="background-color: #c8e6c9; padding: 10px; border: 1px solid black;"> <p style="text-align: center;"><b>¿Qué es este objeto y para qué sirve?</b></p> <p style="text-align: left; font-size: small;">La cuchara.</p>  </div> </div>	Patio Tiza Adivinanza equipo de sonido Ollitas, platos, comida Verduras- Utensilios de cocina-

		<p>¿De qué trataron las adivinanzas? ¿Cómo es una cocina? ¿Alguna vez cocinaron?</p> <p>Se les da a conocer el juego “LAS COCINADITAS”.</p> <p><b>Desarrollo:</b> Los niños y niñas conocen las reglas de juego. Mediante una dinámica los niños y niñas se organizan en cuatro grupos.</p>  <p>A cada grupo se les reparten diferentes utensilios de cocina, una cocina y diferentes objetos, los niños y niñas reconocen la utilidad de los objetos y describen las características de los objetos. Seguidamente se procede con el juego, no sin antes poner las reglas. Se disponen las ollas, cubiertos, platos, verduras, utensilios de cocina y una cocinita.</p>  <p>Se simula que se cocina todo tipo de alimentos, se recurre a las migas de pan, galletas, o pedacitos de caramelos, empaques vacíos.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Análisis de la información Toma de decisiones</p>	<p>¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego?</p> <p>Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc.</p>	

TALLER DE APRENDIZAJE N° 15			
LENGUAJE			
Título		Demuestro mis talentos JUGANDO AL GATO Y AL RATÓN.	
DATOS INFORMATIVOS			
Institución Educativa		I.EI. N° 192 Puno	
Grupo		Experimental	
Duración		45 min	
PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
<p><b>Situación desafiante.</b> - Los niños y niñas juegan “al gato y al ratón” respetando las reglas.</p> <p><b>Aprendizaje esperado.</b>- Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas.</p>		<p><b>Indicadores:</b> Los niños y niñas nombran animales de diferentes especies interactuando con su lenguaje.</p> <p><b>Actividades:</b> Mediante el juego “EL GATO Y EL RATON” los niños y niñas nombran al gato y al raton, respetando las reglas.</p>	
<p><b>Ítems:</b>  <b>Nombra animales (gato, perro, chanco, paloma, hipopótamo, león, jirafa, etc.L</b></p>			
SECUENCIA DIDÁCTICA			
Procesos pedagógicos	Procesos didácticos	Estrategias	Recursos
INICIO DESARROLLO	Problematización	<p>Inicio</p> <p>Los niños y niñas en el patio de la institución se organizan en un círculo realizan ejercicios de calentamiento con pañuelos. Seguidamente se les presenta diferentes siluetas de animales. Ellos observan y nombran a cada animal.</p>  <p>¿Qué animales hemos observado? ¿Qué animal más les gusto? ¿Alguna vez jugaron al gato y al ratón?</p> <p>Se les da a conocer el juego “EL GATO Y EL RATON”.</p> <p><b>Desarrollo:</b>                      Los niños y niñas conocen las reglas de juego. Mediante una dinámica los niños y niñas se organizan para elegir a quien será el gato.</p>	Patio Tiza equipo de sonido Siluetas.

TALLER DE APRENDIZAJE N° 16	
COORDINACIÓN	

		 <p>Se colocan todos los niños y niñas cogidos de las manos, formando una cadena en círculo. Hay dos niños y niñas que no forman parte de la cadena situándose uno dentro del círculo que hará de “ratón” y el otro se situará fuera que es el que hará de gato. El juego consiste en que el gato tiene que coger al ratón, éste tiene que escapar pasando por debajo de los brazos de los que forman la cadena. Los que forman la cadena, cuando vaya a pasar el ratón, levantarán los brazos para facilitarle el paso y los bajarán cuando intente pasar el gato. Mientras se persigue los que forman la cadena cantan esta canción:</p> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>“Ratón que te atrapa el gato, ratón que te va a atrapar, si no te atrapa esta noche, te atraparé al madrugar”</p> </div> <p>Si los que forman la cadena se separan, los que se hayan soltado, pasarán a ser gato y ratón. Cuando el gato atrapa al ratón, éste pasa a ser gato y hará de ratón el primero que dejó pasar al gato al interior de la cadena y el gato pasará a formar parte de la cadena.</p> 	
--	--	--	--

CIERRE	Análisis de la información Toma de decisiones	¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego? Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc.	
--------	--	---	--

Título	Demuestro mis talentos JUGANDO AL TEJO.
<b>DATOS INFORMATIVOS</b>	
Institución Educativa	I.EI. N° 192 Puno.
Grupo	Experimental
Duración	45 min.
<b>PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>	

<p><b>Situación desafiante.</b> - Los niños y niñas juegan “a los tejos” respetando las reglas.  <b>Aprendizaje esperado.-</b> Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas.</p>	<p><b>Indicadores:</b> Los niños y niñas copian una recta, círculo, cruz, triangulo y cuadrado en un espacio determinado.  <b>Actividades:</b> Mediante el juego “TEJO” los niños y niñas copian diferentes figuras y rectas para elaborar su propio tejo.</p>
---	--

**Ítems:**  
**Copia una línea recta. 8C**  
**Copia un círculo. 9C**  
**Copia una cruz. 10 C**  
**Copia un triángulo. 11C**  
**Copia un cuadrado. 12C**

**SECUENCIA DIDÁCTICA**

Procesos pedagógicos	Procesos didácticos	Estrategias	Recursos
<p>Inicio Desarrollo</p>	<p>Problematización</p>	<p>Inicio Los niños y niñas realizan ejercicios de calentamiento. Seguidamente se les muestra una lámina del juego EL TEJO, en donde estará el plano del tejo.</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>A cada niño se le reparte una cartulina A4 en la cual deberán copiar el plano del tejo, los niños y niñas copian el plano.                  ¿Qué dibujaron? ¿Les pareció fácil? ¿Qué figuras geométricas utilizamos? ¿Cómo lo hicimos?                  ¿Para qué será?</p> <p>Se les da a conocer el juego no sin antes poner las reglas.</p> <p>“EL TEJO”</p> <p><b>Desarrollo:</b>                  Los niños y niñas se organizan en grupos de a cuatro, cada grupo dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar al tejo, compuesto por figuras geométricas y con números del 1 al 10.</p>	<p>Patio Tiza equipo de sonido</p>

		 <p>Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana. El niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar.</p> <p>El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de figura geométrica a la otra, hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.</p>  <p>Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador. Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego.</p>	
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Análisis de la información Toma de decisiones</p>	<p>¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego?</p> <p>Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc.</p>	

<b>TALLER DE APRENDIZAJE N° 17</b>	
<b>MOTRICIDAD</b>	
Título	Demuestro mis talentos “JUGANDO A LAS LIGAS”.
<b>DATOS INFORMATIVOS</b>	
Institución Educativa	I.EI. N° 192 Puno
Grupo	Experimental

Duración		45 min	
<b>PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>			
<p><b>Situación desafiante.</b> - Los niños y niñas juegan “las ligas” realizando saltos rítmicos.</p> <p><b>Aprendizaje esperado.</b>- Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas.</p>		<p><b>Indicadores:</b> Los niños y niñas saltan con un pie y con los dos pies juntos en el mismo lugar.</p> <p><b>Actividades:</b> Mediante el juego “LAS LIGAS” los niños y niñas realizan una serie de saltos rítmicos sobre una liga o cinta elástica unida en sus extremos.</p>	
<p><b>Ítems:</b> Saltan con los dos pies. 1M</p>			
<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>			
Procesos pedagógicos	Procesos didácticos	Estrategias	Recursos
<p>INICIO DESARROLLO</p>	<p>Problematización</p>	<p>Inicio</p> <p>Los niños y niñas realizan movimientos articulares de calentamiento como girar tobillos, levantar las rodillas hacia la cadera, mover los brazos como aspas de molino hacia adelante y hacia atrás, estirar y flexionar brazos.</p> <p>Seguidamente se les muestra una liga o cinta elástica.</p>  <p>¿Qué será? ¿Para qué sirve? ¿Qué podríamos hacer con las ligas? ¿Cómo podríamos jugar?, los niños y niñas exploran el material.</p> <p>Se les da a conocer el juego no sin antes poner las reglas “El juego de las ligas”</p> <p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Los niños y niñas se organizan en grupos de a tres, a cada grupo se le entrega una liga de colores, dos niños se ponen en los laterales sujetándola con las piernas abiertas de modo que quede un espacio en el medio para saltar. Entonces, el niño que queda libre tiene que realizar determinados ejercicios que son acompañados al ritmo de canciones.</p>	<p>Patio Tiza equipo de sonido Liga</p>

		<p>En el momento en que uno falla el ejercicio, pierde pasando a sujetar el elástico.</p>  <p>Se juega con diferentes niveles de dificultad pasando de jugar a nivel del tobillo, al nivel de la rodilla y hasta la altura de la cintura. Puede haber más niveles: tobillos, media pantorrilla, rodillas, medio muslo, cadera, cintura, cuello y sobre la cabeza. Por su parte, los ejercicios consisten en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Pisar el elástico o los dos elásticos con un pie o con los dos pies.</li> <li>* Pasar el pie o la pierna por encima del elástico.</li> <li>* Enrollar y desenrollar el elástico a la pierna.</li> <li>* Saltar con los dos pies en el centro o dejando uno fuera.</li> </ul> 	
<p>CIERRE</p>	<p>Análisis de la información Toma de decisiones</p>	<p>¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego? Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación.</p>	

<p>TALLER DE APRENDIZAJE N° 18</p>	
<p>COORDINACIÓN</p>	
<p>Título</p>	<p>Demuestro mis talentos “JUGANDO A LA CARRERA DE SACOS”.</p>
<p><b>DATOS INFORMATIVOS</b></p>	
<p>Institución Educativa</p>	<p>I.EI. N° 192 Puno</p>

Grupo		Experimental	
Duración		45 min	
<b>PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>			
<p><b>Situación desafiante.</b> - Los niños y niñas juegan “carrera de sacos” demostrando sus habilidades.</p> <p><b>Aprendizaje esperado.</b>- Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas.</p>		<p><b>Indicadores:</b> Los niños y niñas enhebran con (aguja y lana) con material concreto.</p> <p><b>Actividades:</b> Mediante el juego “CARRERA DE SACOS” los niños y niñas demuestran sus habilidades de coordinación.</p>	
<p><b>Ítems:</b>  <b>Enhebra una aguja (aguja de lana e hilo). 6C</b></p>			
<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>			
Procesos pedagógicos	Procesos didácticos	Estrategias	Recursos
<p>INICIO DESARROLLO</p>	<p>Problematización</p>	<p><b>Inicio</b>                      Los niños y niñas realizan movimientos de calentamiento.                      Seguidamente se les presenta dos cajas de sorpresa, en la primera se encontrara sacos con aberturas en cada extremo, y en la segunda caja ellos observan Aguja de lana, hilos.                      Los niños y niñas se dividen en 6 grupos, a cada grupo se le reparte un saco y agujas e hilos, ellos tendrán que coser los sacos sin que quede aberturas.</p>  <p>Al culminar la actividad los niños y niñas responden a las interrogantes.                      ¿Qué hicimos? ¿Qué materiales hemos utilizado? ¿Para qué sirven los sacos? ¿Cómo podríamos jugar con los sacos?</p> <p>Se les da a conocer el juego no sin antes poner las reglas “El juego de la carrera de sacos”</p> <p><b>Desarrollo:</b>                      Los niños y niñas con los grupos ya organizados se les reparte un saco a cada equipo.                      Los niños que están adelante deben coger el saco grande y meterse dentro.</p>	<p>Patio Tiza equipo de sonido saco caja sorpresa lana aguja</p>

		 <p>Respetando la línea de salida, donde se sitúan cada equipo con todos los participantes en la carrera. Al dar la orden de salida los niños deben comenzar a saltar y avanzar con el saco, agarrándolo con la mano para que se mantenga siempre por encima de las rodillas.</p>  <p>Gana quien llegue primero a la línea de meta, sin que se le haya caído el saco y vaya saltando con las dos piernas.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Análisis de la información Toma de decisiones</p>	<p>¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego? Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc.</p>	

<p>TALLER DE APRENDIZAJE N° 19</p>	
<p>LENGUAJE</p>	
<p>Título</p>	<p>Demuestro mis talentos “JUGANDO LAS SILLAS DE COLORES”</p>
<p><b>DATOS INFORMATIVOS</b></p>	
<p>Institución Educativa</p>	<p>I.EI. N° 192 Puno “Barrio Porteño”</p>

Grupo		Experimental	
Duración		45 min.	
<b>PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>			
<p><b>Situación desafiante.</b> - Los niños y niñas juegan “La silla” reconociendo colores y respetando las reglas.</p> <p><b>Aprendizaje esperado.</b>- Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas.</p>		<p><b>Indicadores:</b> Los niños y niñas nombran y señalan colores (azul, amarillo, lila, verde, anaranjado, etc.) en un determinado espacio-</p> <p><b>Actividades:</b> Mediante el juego “JUGANDO LAS SILLAS DE COLORES” los niños y niñas demuestran sus habilidades y nombran y señalan colores de acuerdo a la silla en que se sentaron.</p>	
<p><b>Items:</b>  <b>Nombra colores</b> (azul, amarillo, lila, verde, anaranjado, etc). <b>15L</b>  <b>Señala colores</b> (azul, amarillo, lila, verde, anaranjado, etc). <b>16L</b></p>			
<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>			
Procesos pedagógicos	Procesos didácticos	Estrategias	Recursos
INICIO DESARROLLO	Problematización	<p><b>Inicio</b>                      Los niños y niñas realizan movimientos articulares de calentamiento como girar tobillos, levantar las rodillas hacia la cadera, mover los brazos como aspas de molino hacia adelante y hacia atrás, estirar y flexionar brazos.                      Seguidamente se les muestra sillas de diferentes colores.</p>  <p>¿Para qué usamos las sillas? ¿Todas las sillas son del mismo color? ¿Cómo podríamos jugar?, los niños y niñas exploran el material.</p> <p>Se les da a conocer el juego no sin antes poner las reglas “El juego de las sillas de colores”.</p> <p><b>Desarrollo:</b>                      Los niños y niñas se organizan en un círculo, tiene que haber tantas sillas como participantes haya en el juego, aunque se deberá quitar una antes de empezar.                      Se necesita un reproductor de música que se pueda parar y reiniciar a voluntad.</p>	Patio Tiza equipo de sonido Silas

		<p>Para comenzar, se colocan las sillas formando un círculo con los respaldos hacia dentro.</p> <p>Los niños y niñas se deberán situar de pie alrededor de las sillas y uno detrás de otro. La docente deberá mantenerse al margen y controlar la música.</p>  <p>Cuando comienza a sonar la música, todos los niños y niñas deberán girar alrededor de las sillas siguiendo el ritmo de la canción.</p> <p>En el momento que pare la canción, cada jugador deberá sentarse en una silla.</p> <p>El que se quede sin silla quedará eliminado.</p> <p>El juego se reanudará quitando una silla y así hasta que quede sólo una y dos contrincantes.</p> <p>El último en salvarse será el ganador del juego.</p> 	
<p>CIERRE</p>	<p>Análisis de la información Toma de decisiones</p>	<p>¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego? Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc.</p>	

TALLER DE APRENDIZAJE N<sup>a</sup> 20  
COORDINACIÓN

Título		Demuestro mis talentos “JUGANDO A LOS TAPS Y YAQUIS”.	
<b>DATOS INFORMATIVOS</b>			
Institución Educativa		I.EI. N° 192 Puno	
Grupo		Experimental	
Duración		45 min	
<b>PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>			
<p><b>Situación desafiante.</b> - Los niños y niñas juegan “JUGANDO A LOS TAPS Y YAQUIS” demostrando sus habilidades.</p> <p><b>Aprendizaje esperado.</b>- Los niños y niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas.</p>		<p><b>Indicadores:</b> Los niños y niñas copian un círculo y una cruz en una cartulina</p> <p><b>Actividades:</b> Mediante el juego “JUGANDO A LOS TAPS Y YAQUIS” los niños y niñas demuestran sus habilidades de coordinación.</p>	
<p><b>Ítems:</b></p> <p><b>Copia un círculo. 9C</b></p> <p><b>Copia una cruz. 10C</b></p>			
<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>			
Procesos pedagógicos	Procesos didácticos	Estrategias	Recursos
INICIO DESARROLLO	Problematización	<p>Inicio</p> <p>Los niños y niñas realizan movimientos de calentamiento. Seguidamente se les presenta yaquis y taps seguidamente se les reparte el material., ellos exploran el material y juegan libremente a su criterio.</p>  <p>Al culminar la actividad los niños y niñas responden a las interrogantes. ¿Qué hicimos? ¿Qué materiales hemos utilizado? ¿Cómo podríamos jugar con estos materiales?</p> <p>Se les da a conocer el juego no sin antes poner las reglas.</p> <p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Los niños y niñas juegan al taps El juego principal es poner en el suelo y lanzar un tazó contra ellos, el niño o niña que lograra que el taps se dieran la vuelta se quedará con el taps y volverá a tirar por turnos hasta que ganara al otro niño.</p>	Patio equipo de sonido yaquis pelititas taps

		 <p>Seguidamente los niños y niñas al culminar el juego de los taps. Empezaran a jugar con YAQUIS. El juego se realiza en un espacio cómodo (patio), donde los niños y niñas puedan sentarse cómodamente en el suelo. Los yaquis se lanzan al suelo y se hace rebotar una pelotita de goma al suelo y se recoge los yaquis de uno en uno en el primer turno. Luego se recogen de dos en dos, tres en tres, cuatro en cuatro y así sucesivamente, hasta recoger todos los yaquis. Se debe recibir la pelotita con una sola mano, no se debe mover ninguno de los yaquis cuando se estén recogiendo los demás. Gana el jugador que logre un mayor puntaje.</p> 	
<p>CIERRE</p>	<p>Análisis de la información Toma de decisiones</p>	<p>¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego? Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc.</p>	