



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**JUEGOS ANCESTRALES EN RELACIÓN CON LA
PSICOMOTRICIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 05
AÑOS, SECCIÓN "LAS ABEJITAS" DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 23/Mx-P DE VILCAS
HUAMÁN – AYACUCHO-2018**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO
ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

AUTORA

GUTIÉRREZ FUENTES, MARLENY

ORCID: 0000-0003-8970-5629

ASESOR

GARCÍA YUPANQUI, MIGUEL ÁNGEL

ORCID: 0000-0003-8970-5629

AYACUCHO – PERÚ

2019

1. Título de la tesis

JUEGOS ANCESTRALES EN RELACIÓN CON LA PSICOMOTRICIDAD DE
LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 05 AÑOS, SECCIÓN LAS ABEJITAS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 23/Mx-P DE VILCAS HUAMÁN –
AYACUCHO-2018

2. Equipo de trabajo

AUTORA

Gutiérrez Fuentes, Marleny

ORCID: 0000-0003-8970-5629

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

ASESOR

García Yupanqui, Miguel Ángel

ORCID: 0000-0003-8970-5629

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación
y Humanidades, Escuela profesional de educación, Ayacucho, Perú

JURADO

Valenzuela Tomairo, Epifanio

ORCID: 0000-0002-2713-0935

Gómez Cárdenas, Paúl

ORCID: 0000-0001-8387-8852

Felices Morales, Artemio Abel

ORCID: 0000-0001-9769-2338

3. Hoja de firma del jurado y asesor

Dr. Paúl Gómez Cárdenas
Miembro

Mg. Artemio Abel Felices Morales
Miembro

Dr. Epifanio Valenzuela Tomairo
Presidente

Dr. Miguel Ángel García Yupanqui
Asesor

4. Hoja de agradecimiento y dedicatoria

AGRADECIMIENTO

Con gratitud a la Universidad Católica “Los Ángeles de Chimbote”- Filial Ayacucho, por haber sido ente principal en mi formación profesional.

Con gratitud a mi asesor Dr. Miguel Ángel García Yupanqui, por su orientación, apoyo y tiempo que me brindó para la realización y culminación de esta tesis.

Mi reconocimiento a toda mi familia, por haberme brindado su apoyo incondicional en todo momento y por darme la oportunidad de demostrar que con esfuerzo y dedicación todo es posible.

A la directora, plana de docentes, padres de familia, niñas y niños de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, por haberme permitido culminar con mi investigación.

DEDICATORIA

A Dios, por ser la luz incondicional de mis días, por darme salud, sabiduría y bendición para alcanzar mis metas.

Con gran admiración a mis padres Teodoro y María, por sus sacrificios y esfuerzos para sacar en adelante a mí y a mis hermanos, por creer en mí, y por cada palabra de aliento que fueron mi soporte en el transcurso de la carrera, y de mi vida.

5. Resumen y abstract

RESUMEN

La presente investigación nace sobre la problemática planteada en la siguiente interrogante ¿Cómo se relacionan los juegos ancestrales y la psicomotricidad en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018?, del cual para dar respuesta al enunciado se propuso como objetivo general: Determinar la relación de los juegos ancestrales y la psicomotricidad en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018. Sobre la metodología fue el tipo de investigación cuantitativo, nivel correlacional y diseño no experimental de corte transversal. La muestra estuvo conformada por 18 niños y niñas de 5 años. El instrumento utilizado fueron guías de observación debidamente validados y confiables. El estadígrafo que se utilizó para obtener el resultado a la Hipótesis General fue el Tau_b de Kendall, obteniendo el coeficiente de correlación 0.851. Por lo tanto, se concluye que: Existe relación de los juegos ancestrales y la psicomotricidad en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.

Palabras clave: ancestrales, juegos, psicomotricidad

ABSTRACT

This research was born on the problem posed in the following question, How are ancestral games and psychomotor skills related in 05-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution N ° 23 / Mx-P, Ayacucho 2018?, From which to give The answer to the statement was proposed as a general objective: To determine the relationship between ancestral games and psychomotor skills in 05-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution N ° 23 / Mx-P, Ayacucho 2018. On the methodology was the type of research quantitative, correlational level and non-experimental cross-sectional design. The sample consisted of 18 5-year-old boys and girls. The instrument used was duly validated and reliable observation guides. The statistician used to obtain the result of the General Hypothesis was Kendall's Tau_b, obtaining the correlation coefficient 0.851. Therefore, it is concluded that: There is a relationship between ancestral games and psychomotor skills in boys and girls of 05 years of the Initial Educational Institution No. 23 / Mx-P, Ayacucho 2018.

Keywords: ancestral, games, psychomotor skills

6. Contenido

1.	Título de la tesis	ii
2.	Equipo de trabajo	iii
3.	Hoja de firma del jurado y asesor	iv
4.	Hoja de agradecimiento y dedicatoria.....	v
5.	Resumen y abstract	vii
6.	Contenido	ix
7.	Índice de gráficos y tablas.....	xi
I.	Introducción	13
II.	Revisión de literatura	15
III.	Hipótesis.....	38
IV.	Metodología	39
4.1.	Diseño de la investigación	39
4.2.	Población y muestra	40
4.3.	Definición y operacionalización de variables e indicadores	42
4.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	43
4.5.	Plan de análisis.....	44
4.6.	Matriz de consistencia.....	46
4.7.	Principios éticos	47
V.	Resultados	47

5.1.	Resultados	47
5.2.	Análisis de resultados.....	57
VI.	Conclusiones y recomendaciones	58
6.1.	Conclusiones	59
6.2.	Recomendaciones.....	59
	Referencias bibliográficas.....	60
	Anexos	65
	Anexo 01: Instrumento de recolección de datos.	65
	Anexo 02: Confiabilidad de instrumentos.....	67
	Anexo 03: Solicitud de autorización	69
	Anexo 04: Constancia de aplicación de instrumentos de recolección de datos.	70
	Anexo 05: Evidencias fotográficas.	71
	Anexo 06: Validación de instrumentos.	73
	Anexo 07: sesiones de aprendizaje	79

7. Índice de gráficos y tablas

Índice de gráficos

Gráfico 1. Juegos ancestrales en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018. Fuente: Tabla 1.....	48
Gráfico 2. Instrucciones de juego en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018. Fuente: Tabla 2.	49
Gráfico 3. Ejecución de juegos en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018. Fuente: Tabla 3.....	50
Gráfico 4. Uso de medios y materiales en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018. Fuente: Tabla 4.....	51
Gráfico 5. La psicomotricidad en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018. Fuente: Tabla 1.....	52
Gráfico 6. La psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018. Fuente: Tabla 2.	53
Gráfico 7. La psicomotricidad fina en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018. Fuente: Tabla 3.	54

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Juegos ancestrales en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.....	48
Tabla 2. Instrucciones de juego en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.	48
Tabla 3. Ejecución de juegos en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.	49
Tabla 4. Uso de medios y materiales en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.	50
Tabla 5. La psicomotricidad en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.	51
Tabla 6. La psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.	52
Tabla 7. La psicomotricidad fina en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.	53
Tabla 8. Juegos ancestrales y su relación con la psicomotricidad de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.	54
Tabla 9. Juegos ancestrales y su relación con la psicomotricidad gruesa de relación consigo mismo en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.	55
Tabla 7. Juegos ancestrales y su relación con la psicomotricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.	56

I. Introducción

La motricidad gruesa son las acciones del organismo como una totalidad e involucran la acción coordinada de los músculos largos del cuerpo que permiten hechos como saltar, lanzar una pelota, sentarse, correr, trepar, pararse; la mayor parte de la actividad humana corresponde a un modelo de motricidad específico en cada caso, casi siempre incluye en su totalidad al cuerpo, aun cuando el ser humano parezca estar ocupado en tareas que solo demande motricidad fina parte de la actividad que ejecute también dependerá de los músculos mayores para el mantenimiento del tronco y de la postura (Ortega, 2007).

La investigación se realizó en la institución educativa N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, teniendo como objeto de estudio niños y niñas de 5 años. En este grupo etario cuando realicé mis prácticas pre profesionales constaté situaciones problemáticas en el área de motricidad como falta de coordinación, desconocimiento de lateralidades, deficiencias en movimiento, esquema corporal y entre otros. Estos problemas es consecuencia por varios factores, tales como el factor del uso tecnológico, docente, familiar, currículo. Frente a esta situación observada se enunció el siguiente problema de investigación ¿Cómo se relacionan los juegos ancestrales y la psicomotricidad en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018?

Se ha planteado como objetivo general: Comprobar la influencia de la aplicación de juegos ancestrales en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2018, así como los objetivos específicos: Identificar la relación de los juegos ancestrales y la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 05 años de

la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018. Identificar la relación de los juegos ancestrales y la psicomotricidad fina en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.

La presente investigación se justifica porque permitirá comprobar la influencia de la aplicación de juegos ancestrales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de educación inicial, los resultados obtenidos beneficiarán a los miembros de la comunidad educativa donde se realizó el estudio, así como de otras instituciones. Desde el punto de vista teórico contribuirá, significativamente para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niña, desde el punto de vista metodológico es comparar los resultados con la presente investigación.

En cuanto al marco metodológico: tipo de investigación cuantitativo, nivel correlacional y diseño no experimental de corte transversal. Las técnicas: observación de campo no experimental, tipo de preguntas. Los instrumentos: guías de observación. La población: todos los estudiantes de 5 años. La muestra estuvo considerada entre 18 niños y niñas. Finalmente, para corroborar la hipótesis fue contrastado con el estadígrafo Tau_b de Kendall.

Sobre el planteamiento del objetivo general se llega a la siguiente conclusión: Existe relación de los juegos ancestrales y la psicomotricidad en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.

II. Revisión de literatura

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacional.

Rezabala (2015) en su tesis “La Utilización de los Juegos Tradicionales y su Incidencia en el Desarrollo Motriz de los Niños y Niñas de Inicial 1 del Centro de Educación Inicial “Unión y Progreso”, del Cantón Putumayo, Provincia de Sucumbíos, Periodo Lectivo 2014-2015”, se planteó como objetivo general concientizar a las maestras y padres de familia sobre la importancia que tiene la aplicación de los juegos tradicionales para mejorar el desarrollo motriz de los niños y niñas de Inicial. Aplicó en la elaboración del presente trabajo investigativo el método científico, inductivo-deductivo, descriptivo, analítico-sintético, y modelo estadístico. La población con la que se trabajó estuvo compuesta de maestras, niños y niñas de Inicial 1 del Centro de Educación Inicial “Unión y Progreso”. Se aplicaron dos instrumentos: una encuesta dirigida a las maestras de Inicial y el Test de Oseretzky para evaluar a los niños y niñas, arribando a la siguiente: El 34% realiza como juego tradicional el gato y el ratón; y, el 33% juego de sillas, la gallinita ciega. De acuerdo a la aplicación del Test de Habilidad Motriz de Oseretzky se determinó que el 75% de las niñas y niños investigados realizaron las seis pruebas propuestas correctamente por lo que su desarrollo motriz se aprecia como satisfactorio, mientras que el 25% no pudieron realizar correctamente las seis pruebas por lo que su desarrollo motriz se aprecia cómo no satisfactorio.

Aldana y Páez (2017) en su tesis “El Juego como Estrategia para Fomentar la Psicomotricidad en los Niños Y Niñas de Preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez Sede Progreso y Libertad”. En la Universidad de Cartagena en convenio Universidad del Tolima facultad de Ciencias Sociales y Educación Licenciatura en Pedagogía Infantil Cartagena de indias. Para obtener título de licenciada en pedagogía infantil. Cartagena de indias. El objetivo que plantea esta investigación es implementar el juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa soledad Román de Núñez sede progreso y libertad. El enfoque utilizado para la realización del proyecto es de carácter cualitativo y descriptivo y la Se denomina cualitativa. La población investigada la constituyen los 30 estudiantes de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez sede Progreso y libertad. Para diagnosticar el problema se implementó la observación directa, Revisión Bibliográfica. En conclusión: En el andar de este proyecto se obtuvieron excelentes resultados, teniendo como evidencias las actividades implementadas para potencializar la psicomotricidad por medio del juego. Los educandos despertaron el interés en las actividades.

Pérez (2015) en su trabajo titulado “Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la unidad educativa “Hispano América” del Cantón Ambato”; con el objetivo de Diseñar una guía de estimulación con juegos tradicionales infantiles de persecución para el desarrollo de la motricidad gruesa, con la metodología del enfoque cuanti-cualitativo y el

inductivo, deductivo, de análisis y estadístico población prevista conformada por la totalidad de elementos a investigar, siendo 30 niños, 1 maestra y 30 padres de familia, en los 15 niños se estimularon a través de la aplicación de los juegos tradicionales infantiles de persecución, y en los otros 15 niños no se aplicó los juegos tradicionales infantiles de persecución, llegando a la siguiente conclusión al diagnosticar la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad a través del Test de Desarrollo de Nelson Ortiz se obtuvo un parámetro de alerta en al Área Motora Gruesa, evidenciando un retraso en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

Bajaña (2016) en su trabajo titulado “Juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa a estudiantes de educación inicial de la unidad educativa “Aurora Estrada y Ayala” Cantón Babahoyo, Provincia de los Ríos” con el objetivo de analizar la incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Aurora Estrada y Ayala”, la investigación se basó en lo filosófico, pedagógico, legal y teórico. La metodología de investigación fue documental, de campo, porque los datos se recopilaron de forma directa de la realidad del problema. Identificando la importancia que tienen los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, lo cual es muy importante para el desempeño del niño en el aspecto escolar y social. Finalmente se presentó la propuesta sobre una guía de juegos tradicionales para que las maestras pongan en práctica en las actividades que realizan en la escuela. Después de analizar los resultados de la encuesta realizada ha llegado a la conclusión que los docentes de la Unidad

Educativa Aurora Estrada y Ayala, deben incluir este tipo de actividades para contribuir al rescate de las costumbres y tradiciones de nuestro país, y a su vez son importantes para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes, en todos los niveles, ya que le ayudan a una formación integral de sus habilidades.

2.1.2. Nacional.

Guzmán & Huamaní (2016) en su tesis “Juegos Tradicionales para el desarrollo de la Psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad en la Institución Educativa Inicial San José Obrero de Pomacanchi - Acomayo – Cusco”. Para obtener título profesional de segunda especialidad con mención en educación inicial. En la universidad nacional San Agustín de Arequipa Facultad de Ciencias de la Educación unidad de segunda especialidad. Arequipa, Perú. Su objetivo fue analizar en qué medida el uso de los juegos tradicionales permite el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad en la Institución Educativa Inicial San José Obrero de Pomacanchi. El presente trabajo de investigación es de tipo aplicativo y se ubica dentro del nivel pre experimental; en una población que está constituida por los alumnos de la I.E. de San José Obrero de Pomacanchi y la muestra estuvo constituida por 25 alumnos. Se llegó a la conclusión de que el uso de los juegos tradicionales mejora significativamente el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad ello se establece de los cuadros N° 01 al 10 donde se prueba que los indicadores han alcanzado en el pre test resultado en inicio en mayor porcentaje y luego de la experimentación resultados en proceso y logro previsto en mayor porcentaje.

Huamán (2018) “Juegos Tradicionales como Estrategia Didáctica para Mejorar el Desarrollo Psicomotriz en los Niños De 05 Años de la Institución Educativa Inicial N° 231 De San Marcos, Huari – 2017”. Para obtener título profesional de licenciada en educación inicial. En la Universidad Católica los Ángeles Chimbote Facultad de Educación y Humanidades Escuela Profesional de Educación. Huaraz, Perú. Su objetivo fue determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el mejoramiento del desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017. Su Metodología de esta investigación fue tipo de investigación cuantitativa, nivel pre experimental; en una muestra de 24 niños y niñas, se aplicó como técnica la observación y como instrumento la escala de estimación de la psicomotricidad; validadas mediante el juicio de expertos; se procesaron la información mediante la estadística descriptiva y se encontró como resultado en la tabla Nro.6 y gráfico Nro. 6, que en la prueba de entrada, el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel en inicio y el 21% se ubican en el nivel en proceso. Mientras que en la evaluación de salida el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel logro destacado. En Conclusión: El adecuado diseño y aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica, mejoran el desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017, por lo tanto, fueron mejorando la psicomotricidad en forma gradual, según se fue desarrollando las sesiones de aprendizaje.

Casavilca & Suarez (2017) en su tesis “Juegos Tradicionales para el Desarrollo del Dominio Corporal Dinámico en los Niños de 4 Años de la IEE “La Victoria” N°498-El Tambo”. Para obtener título profesional de licenciada en educación inicial. En la Universidad Nacional del Centro del Perú Facultad de Educación. Huancayo, Perú. Su objetivo de esta investigación fue determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la IEE N° 498 “La Victoria”-El Tambo. En su metodología. Se utilizó el método experimental, con un diseño pre- experimental con pre y post test con un solo grupo. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de observación directa, y como instrumento se aplicó una lista de cotejo construida por las investigadoras y validada por tres expertos, la cual se aplicó en el pre y post test. La muestra estuvo constituida por 18 niños de ambos sexos de cuatro años de la I.E.E. N° 498 “La Victoria”-El Tambo. En Conclusión: Se llegó a la conclusión que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del dominio corporal dinámico en los estudiantes de IEE. N° 498 “La Victoria”-El Tambo.

2.1.3. Regional o local.

León & Santa Cruz (2017) En su tesis “Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III Ciclo de la IE Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista, 2017”. Para obtener título profesional en educación física. En la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Escuela Profesional De Educación Física. Ayacucho, Perú. Su objetivo fue comprobar la influencia de los juegos tradicionales en el

desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños. La metodología de esta investigación fue de tipo experimental con diseño pre experimental, en una población de 25 niños y una muestra de 15 niños, para lo cual se utilizó la técnica de evaluación y como instrumento “instrumento de medición de la motricidad de los niños de las edades de 7 a 8 años”. En su Conclusión: Los juegos tradicionales es significativo en el desarrollo de las habilidades motrices básicas corroborado con el nivel de significancia obtenida que es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$; motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades motrices básicas entre el pre test y pos test a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%.

2.2. Bases Teóricas de la Investigación

2.2.1. Juegos ancestrales.

2.2.1.1. Definición de juegos ancestrales.

Son actividades recreativas que fueron populares en el pasado y que se transmite de generación en generación aportando un valor cultural y educativo. Los juegos ancestrales son aquellos típicos juegos de un país o región que son realizados sin la participación o ayuda de juguetes tecnológicamente dificultosos, solamente es imprescindible el uso de recursos o de su propio cuerpo que se pueden conseguir de la naturaleza con facilidad (flores, piedras, ramas, tierra entre otros), objetos domésticos como tablas, botones, hilos, cuerdas, entre otros, los juegos ancestrales a los niños y niñas les admiten conocer un poco más referente a las raíces culturales de su región, colaborando a la preservación de la cultura de un país en el cual resumidas quedan las vivencias colectivas de generaciones, produciendo un bonito

medio de enseñanza en el cual el niño prospera jugando, son una fuente de transmisión de cultura, tradiciones y conocimiento de otras épocas, el hecho de reactivar involucra profundizar en las raíces y poder comprender el presente de mejor manera (Sáenz, 2018).

En pocas palabras, son aquellos juegos propios de una comunidad o región que se han ido practicando de generación en generación y siguen perdurando hasta hoy en día, sin embargo es lamentable que en la actualidad se está perdiendo su valor por que se ha ido reemplazando con el uso de la tecnología, cabe resaltar que los juegos ancestrales tienen origen quechua en zonas rurales es por ello que algunos nombres de los juegos están denominados en quechua, en cambio en las ciudades se ha ido castellanizando, por ejemplo el juego de San Miguel era más conocido como sacha pilay, las escondidas – paca paca, gallinita ciega- aulay machkachallay, trompo-zumbayllo. En las épocas pasadas los juegos eran espacios y momentos de interrelaciones entre hermanos, vecinos; ya que en épocas de cosecha, siembra y fiestas patronales o costumbristas había mayor concentración de personas, en este espacio se practicaba los juegos y a la vez era un espacio de aprendizaje junto a la cosmovisión del hombre que labra la tierra, pues allí se practicaba el ayni y la minka.

2.2.1.2. Teorías de juegos ancestrales.

Son actividades físicas de modo recreativo arraigado en las costumbres y usos ancestrales de una comunidad de los cuales el origen se vincula con las faenas del campo, con aspectos religiosos o mágicos. El juego ancestral es el que se encuentra arraigado a una determinada región, o una cultura que

conserva sus normas originales y que, en la mayoría de los casos por vía oral de generación en generación. La gran parte de los juegos surgieron del trabajo en los campos, también por rituales religiosos o mágicos, contacto con la naturaleza entre otros. Los juegos ancestrales surgen de los trabajos que se realizaron en su propia zona. Sus destrezas y habilidades querían demostrar los hombres al rivalizar frente a otros, en juegos que necesitaban de destreza, fortaleza física, creatividad, habilidades artesanales, trabajo en equipo, velocidad, etc. El juego era usado como instrumento para restablecer las capacidades físicas y consolidar las costumbres autóctonas de cada región, esto da prueba de la creatividad a aquellas personas que con herramientas simples rudimentarias alcanzaban a poner a trabajar su imaginación y se ingeniaban diferentes juegos para su pueblo y familia. (Arcos & Vásquez, 2020).

- (Torbert y Schneider, 1986) señala que el juego es la llave que abre muchas puertas.
- Según Erickson y Piaget el juego es un proceso agitado en la vida del niño.
- (White) simplifica como una diversión también como un negocio serio, durante el tiempo en el cual el niño(a) juega firmemente distribuye su actitud en las relaciones con el ambiente.

Los padres de familia quienes son responsables del bienestar de los hijos se establecen en actores principales frente a los conocimientos sobre juegos ancestrales tal como heredarlos y apropiarlos a sus descendientes ya que no solo se trata de mantener una tradición sino de transferir prácticas

sanas para el desarrollo de la recreación y cultura de los niños y niñas (Meneses & Monge, 2001).

2.2.1.3. Características de juegos ancestrales.

Entre las características que presentan los juegos ancestrales o tradicionales, existen juegos por preferencias por ejemplo en cuanto al sexo, las niñas se inclinan a jugar a la gallinita ciega, las muñecas, saltar la cuerda, los hilitos, entre otros y los niños prefieren el trompo, las metras, los porotos y otros; son juegos que realizan los niños y niñas por el simple hecho de jugar ellos mismos son los que deciden donde, cuando y como jugar no les hace falta muchos materiales y lo necesario no es económico entre los juegos ancestrales que usan objetos están saltar la cuerda, el trompo, metras, carreras de sacos, yoyo, entre otros, en los juegos ancestrales que no usan objetos están las escondidas, san miguel, el gato y ratón, el mundo, la gallina ciega (Hurtado, n.d.).

Los juegos tradicionales a través de los tiempos han transcurrido hasta la presente generación, se viene practicando con las mismos propósitos, ritmos, movimientos, pero con poca probabilidad, ya no con la misma proporcionalidad constante, por el uso excesivo de los medios tecnológicos (video juegos, etc.) celulares o medios computacionales, éstas hacen que los juegos ancestrales se viene dibujando el olvido y la no práctica de preservación ni mucho menos su difusión y práctica constante, solo se percibe la desvitalización por dar importancia medios ajenos a la vivencia del hombre actual. Nos estamos distraendo.

Evidencia también, la no práctica constante, lo poco que se pretende practicar en los momentos recreativos de la institución, ese gusto de un niño juguetón cuando alguien inicia no le motiva tampoco genera condiciones, esto podría ser un riesgo en la desaparición de muchos juegos tradicionales, esto sería un motivo de apertura una investigación de los efectos y consecuencias del olvido y desaparición de los juegos tradicionales.

Los juegos se encuentran en todas partes del mundo, por su puesto cada uno de ellos con sus particularidades de acuerdo a sus vivencias, culturas de cada individuo y de los pueblos en el contexto en que se ubican, esto indica no hay un juego mejor que el otro porque transmite su cultura, por ende no hay una cultura mejor que la otra cultura presente a través del individuo.

2.2.1.4.Importancia de juegos ancestrales.

Según García (2018), manifiesta que los niños y niñas aprenderán a cultivar costumbres de otras culturas, en el cual el aprendizaje será muy enriquecedor al conocer ajenas y propias historias de las distintas regiones de un territorio atravesando valores, y a través del juego se desarrollan los siguientes aspectos:

- Fomentaran el desarrollo de los juegos las habilidades sociales
- Aprenderán a respetar las instrucciones del juego.
- Fomentarán diferentes habilidades motrices.
- Aprenderán a convivir unos a otros.
- Fortalecerán el desarrollo de la imaginación.
- Así mismo tiene importancia porque permite a los niños y niñas en edad escolar a motivar y desestresar, reducir su ansiedad, le permite

desarrollar su psicomotricidad al ritmo de su aprendizaje y desarrollo corporal, así mismo tiene un gran valor potencial pedagógico en el proceso y desempeño de aprendizaje.

2.2.1.5. Dimensiones de juegos ancestrales:

2.2.1.5.1. Instrucciones del juego.

Las instrucciones son los pasos a seguir durante la ejecución del juego, las instrucciones tienen una secuencia ordenada y clara, las cuales deben ser bien detalladas, de esa manera se ayuda a los jugadores para aprender a jugar, los juegos dan forma a las instrucciones de manera que se obtenga ejemplos e inspiración, se debe tomar nota la categoría de la información, la forma en la cual la estructura permite ver el panorama general, el texto de las instrucciones deberá ser fácil y breve para que se pueda comprender fácilmente; ya sea que lo explique una persona que sepa del juego o que lea las instrucciones de esa manera los jugadores conocerán los métodos y objetivos del juego (Acero, 2015).

2.2.1.5.2. Ejecución.

El juego es el lenguaje universal de los niños(as), una manera efectiva de expresión de desarrollo y comunicación; el juego se considera como un derecho inherente e importante que colabora a su desarrollo integral. Los juegos ancestrales son actividades lúdicas, practicadas de generación en generación en espacios cerrados o abiertos, lo importante al ejecutar este juego es disfrutar al realizarlo ya que de esa manera liberan el estrés, las malas energías y promueve la integración de los que lo practican, se realiza sin la ayuda de juguetes tecnológicos complejos, como es el cuerpo o con

recursos que son fáciles de conseguir como es la arena, piedrecitas, ramas, flores, hojas entre otros, también los objetos caseros como son las cuerdas, botones, papeles, hilos, instrumentos reciclables, juguetes antiguos o simples sobre todo cuando son autoconstruidos por el niño(a). (Meneses & Monge, 2001).

2.2.1.5.3. Uso de medios y materiales.

El uso adecuado de innumerables materiales al igual que los medios que se emplean en los juegos , a través de ello fomenta aprendizajes significativos fruto de las interacciones que se realiza con los niños, aprender por medio de los sentidos tiene un predominio muy importante en su crecimiento a nivel social, físico, cognitivo, los niños(as) asimilan mejor el aprendizaje por medio de los sentidos (olfato, tacto, gusto, oído, vista), los niños(as) aprenden mientras manipulan se debe impulsar el aprendizaje de los juegos ancestrales para así enriquecer la educación infantil. (Licona Vega, 1961).

2.2.1.6.Descripción de juegos ancestrales.

Se describe los siguientes juegos:

a) Búsqueda e identificación de juegos ancestrales

Antes de ejecutar los juegos se procedió a averiguar cuáles eran los juegos ancestrales que nuestros abuelos jugaban, siendo así mi objetivo fue buscar la ayuda del yachaq o adultos mayores de la comunidad de Vilcas Huamán, con la finalidad de enriquecer mi investigación. Para tal fin visité a los domicilios de algunos adultos mayores, para estar en confianza le tuve que llevar algunos recados

como; coca, pan y frutas, siendo así procedí a preguntarles. Si se recordaba la etapa de su niñez, ¿A qué jugaba cuando era niño? ¿Cómo jugaba? ¿En qué momentos se jugaba? ¿Qué se necesitaba para jugar? Los cuales tomé nota para proceder a identificar y seleccionar los juegos ancestrales.

b) *Selección de juegos ancestrales para niños y niñas*

- ✓ Alpuntuwan pukllay
- ✓ Salta soga
- ✓ Quien lanza lejos con tuna y waraka
- ✓ Cometa
- ✓ Mundo – avión
- ✓ El trompo- zumbayllu -uchkutillas
- ✓ Las escondidas -paca paca
- ✓ Gallinita ciega- aulay machkachallay
- ✓ Salta costales
- ✓ Canicas o daños -tinca
- ✓ Jugando con los porotos - uchkutillas
- ✓ Salta hilitos
- ✓ Mata gente
- ✓ San Miguel – Sacha pilay
- ✓ Que pase el rey
- ✓ Tumba latas
- ✓ Pelota qaytay

c) *Descripción de juegos ancestrales*

De tantos juegos ancestrales que existen en cada comunidad, región o país en este caso en el ámbito de la provincia de Vilcas Huamán, seleccioné los juegos ancestrales que más se relacionan con el desarrollo de la motricidad gruesa por lo tanto se seleccionó algunos juegos los cuales se describen de la siguiente manera:

➤ Nombre del juego: La gallinita ciega

Nº de participantes: 13

Edad: 05 años

Materiales: chalina, pañuelo, pelotas de trapo

Duración: 15 minutos

Espacio: patio – campo abierto

Objetivo: Desarrollo de la percepción,

Descripción del juego: Consiste en que a un jugador se le cubre los ojos con un pañuelo seguro que debe garantizar que el jugador no logre ver, solo debe tener la percepción y el resto de los jugadores tienen que darle vueltas hasta marearlo. Mientras todos corren, el niño representando a la gallinita ciega gira 10 vueltas al ritmo de una canción.

Gallinita ciega que se te ha perdido

Un huevito en el corral

da cinco vueltas y lo encontrarás

Cuando la gallinita atrape a un jugador, tiene que adivinar quién es mediante el tacto.

- Nombre del juego: Salta Soga
 - Nº de participantes: 3 a más participantes
 - Edad: 05 años
 - Materiales: soga de 2 a 3 metros
 - Duración: 20 minutos
 - Espacio: patio – campo abierto
 - Objetivo: Desarrollo del esquema corporal, coordinación y equilibrio
 - Descripción del juego: Consiste en que dos niñas o niños cogen la cuerda por los extremos y el tercero salta por encima de la soga, así sucesivamente va ingresando al juego durante el movimiento de la soga, el objetivo de este juego es saltar al ritmo de la canción, sin que la soga toque el cuerpo, si fuese así van saliendo del juego, la canción que se entona es.

Niña mestiza péinate

bien dáte una vuelta

y salta al revés

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,10

- Nombre del juego: Que pase el rey.
 - Nº de participantes: 13 a más participantes
 - Edad: 05 años
 - Materiales: máscaras de frutas o animales
 - Duración: 20 minutos
 - Espacio: patio – campo abierto

Objetivo: Desarrollo del esquema corporal, coordinación y equilibrio.

Descripción del juego: Consiste que cada uno de los niños elige el nombre de un color, frutas, animales, dos niños se cogen de las manos y las levantan simulando un puente, el resto se agarra de la cintura de cada niño, luego de haber culminado se forma una fila, y van pasando por debajo del puente mientras van cantando la siguiente canción:

Que pase el rey.

Que pase el rey

Que ha de pasar el hijo del conde se quedará...

Bajan las manos capturando a uno de la fila a quien le preguntan silenciosamente oro o plata quiere ser, según la respuesta se sitúa detrás del jugador a quien pertenece oro o plata, cuando hayan sido terminado todos los participantes, se traza una línea en el suelo, en medio de los dos equipos y los jugadores que están en la parte adelante agarran una cuerda con ambas manos, entre los jugadores se garran de la cintura y deben de jalar hacia atrás intentado que el equipo contrario traspase la línea. El equipo que logra pasar la línea será el ganador.

2.2.2. Motricidad gruesa

2.2.2.1. Motricidad gruesa. Definiciones.

La motricidad gruesa es la habilidad en la cual el niño y la niña van obteniendo para mover los músculos del cuerpo y conservar el equilibrio,

además de adquirir velocidad, agilidad y fuerza en sus movimientos, el ritmo de evolución cambia de un ser humano a otro de acuerdo con la madurez el sistema nervioso, Su temperamento básico, su carga genética, la estimulación ambiental, este crecimiento va en dirección primero por el cuello luego por el tronco continua con la cadera y finaliza con las piernas (Armijos, 2012). La motricidad es la capacidad del ser humano y los animales de causar movimientos por sí mismos, tiene que existir una coordinación adecuada y sincronización entre todas las formas que intervienen en el movimiento de los órganos de los sentidos, sistema músculo esquelético, sistema nervioso (Gallego, 2015)

Comprende también lo vinculado con el desarrollo cronológico del niño(a) en especial con las habilidades psicomotrices respecto al juego, el crecimiento del cuerpo y a las capacidades motrices de los brazos, manos, pies y piernas (Pazmiño y Proaño, 2009). (Rodríguez, 2020).

2.2.2.2. Teorías de la motricidad gruesa

Cuadros (1999) determinó la motricidad gruesa como el desarrollo del movimiento corporal del niño(a) en relación con los segmentos gruesos de su cuerpo como es el tronco, las extremidades superiores, la cabeza.

Martínez (2017) indica que la motricidad gruesa como una destreza en el cual el niño va obteniendo para mover los músculos del cuerpo y conservando el equilibrio además de conseguir velocidad, agilidad, fuerza en sus movimientos, el ritmo del desarrollo cambia.

Comellas y Perpinyá (2003) estiman que la motricidad gruesa hace mención al dominio de una amplia motricidad que lleva al ser humano a una

conformidad en sus movimientos a la vez le concede un funcionamiento específico, cotidiano y social.

De la Cruz (2014) resalta que el valor del incentivo de la motricidad gruesa incrementa el mundo en el cual los niños(as) se desarrollan siendo esto un suministro de nuevos aprendizajes por ello es primordial crear actividades con claros objetivos que efectivamente supliran sus necesidades y que se base en sus beneficios por lo que las instituciones educativas deben incorporar el deporte y la educación física de modo que trascienda en el modo de vida de los principiantes, también se debe buscar los ambientes favorables y los espacios para la recreación y el deporte infantil (Barrantes Rivas, 2020).

2.2.2.3. Características de la motricidad gruesa.

Según Núñez (2020) describe las siguientes características en la motricidad gruesa.

- Mejora la capacidad de comunicación.
- Apoya en la formación de los músculos del cuerpo para poder moverse con facilidad corriendo o caminando.
- Aísla distintos segmentos corporales.
- Permite una mejor organización en lo que el niño(a) quiere hacer y puede hacer.
- La motricidad gruesa en los niños se construye de manera que se produzca conocimientos.
- Ayuda en el equilibrio del cuerpo para realizar distintas tareas.
- Integrarse a nuevas actividades con otros niños(as).

- Desarrolla iniciativa propia por descubrir y explora movimientos o nuevas cosas.
- Mejora su confianza en uno mismo y su nivel de equilibrio.
- Se puede diferenciar distintas clases de movimientos ya que combinan mejor las acciones entre sí, conducen objetos por distintas direcciones, lanzan y cogen objetos, corren a mayor velocidad, quieren que sus acciones siempre tengan positivos resultados y de éxito, el juego y su repercusión en el desarrollo de su psicomotricidad gruesa.
- Los resultados que obtienen hacen que los niños(as) vayan entendiendo mejor las situaciones y a su vez adaptándose a las realidades de sus coordinaciones y movimientos.

2.2.2.4. Dimensiones de la motricidad gruesa.

2.2.2.4.1. Esquema corporal.

Es la toma de conciencia general del cuerpo que accede sincrónicamente el uso de partes determinadas de él, el desarrollo del esquema corporal empieza desde el nacimiento con los innatos reflejos del niño(a) y las manipulaciones corporales que recibe de su madre, todos estos contactos llegan por medio de las percepciones y sensaciones visuales, auditivas, y táctiles, el esquema corporal se va desarrollando a medida que el niño(a) aprende y se desarrolla ya que llega a ser consciente de su propio cuerpo y consigue su conocimiento adecuado manejo y control (Palacios, 2010).

2.2.2.4.2. *Estructuración espacio – temporal.*

Considerando como referente a Piaget, indica que los seres humanos pasan por dos niveles para llegar a entender la estructuración espacio – temporal, en primer lugar, coloca a las experiencias vividas que al ser humano le permite obtener una buena orientación por intermedio de la motricidad, que es la que accede pasar al espacio temporal donde se usa el plano intelectual y mental, no se puede alcanzar sin que el ser humano tenga experiencia en cuanto a espacio y tiempo por intermedio de ella se establece el esquema corporal y se educa la inteligencia, los niños(as) empiezan a obtener conciencia espacial desde que nacen, ya que se mueven en un espacio que a su vez se produce de distintos espacios, no se coordina entre sí primeramente el espacio bucal, que se centra en su propio cuerpo, luego pasa por la manipulación de los objetos y se amplía con la aparición de la marcha, el niño(a) empieza a incorporar el espacio global basándose a sus necesidades. (Sinisterra Mendoza, 2016).

2.2.2.4.3. *Coordinación y equilibrio.*

La coordinación es la facultad del cuerpo para unir el trabajo de distintos músculos con el propósito de realizar acciones determinadas, la coordinación contribuye de manera directa sobre la calidad y velocidad de los procesos de destreza, técnicas específicas y aprendizaje, por eso que la coordinación es una cualidad neuromuscular apegada íntimamente con el aprendizaje y que está definido con factores genéticos, el desarrollo motriz que es la necesidad que tiene el ser humano para dominar el cuerpo de forma estética y coordinada, es porque existe relación directa entre el desarrollo

cognitivo y el desarrollo del movimiento corporal ya que compromete a ambas dimensiones del cuerpo humano (Díaz & Sisley, 2018).

En conclusión, según Díaz y Sisley la motricidad gruesa está conformada por tres dimensiones, las cuales son: esquema corporal, estructuración espacio temporal, coordinación y equilibrio.

2.2.3. Motricidad fina.

2.2.3.1. Coordinación viso manual.

Es de naturaleza óculo-manual, en otros términos, es la relación entre los ojos y las manos, lo que implica utilizar simultáneamente los ojos y las manos con el objetivo de realizar cualquier actividad (Escalante, 2017).

2.2.3.2. Fonética.

Es el momento cuando el aprendiz empieza a coordinar la emisión correcta de palabras. Según mi experiencia profesional poco a poco los alumnos de cinco años de edad van emitiendo sílabas y palabras que tendrán igualmente una respuesta, especialmente cuando no se trate de una conversación, sino de un juego de decir cosas y aprender nuevas palabras, hacer sonidos de animales u objetos, pero a su vez van entendiendo su significado porque va generando impacto en su vida cotidiana. Muchos alumnos muestran dificultades de pronunciación, para ellos la maestra trabaja con diversos movimientos de la boca, de los labios, de la cara y de la lengua, por sobre todo se debe entender que a los cinco años se logra el buen funcionamiento del aparato fonador siendo uno de los indicadores la buena emisión de los sonidos.

2.2.3.3. Motricidad facial.

Se refiere al dominio de los músculos de la cara y este control permite expresar sentimientos y emociones, en base a las necesidades del entorno. Aunque este no es progresivo en el desarrollo del niño, se vuelve fundamental en el crecimiento integral, ya que será un instrumento más para su comunicación. Para su dominio la profesora facilitar que el niño durante su infancia domine esta parte del cuerpo, para que pueda darle uso al comunicarse con otros; englobando cada parte de su cara como lo son los ojos, mejillas y las cejas. (Mesonero, 1987)

2.2.3.4. Gestualidad.

Según Davis (1981), el Gesto es un movimiento expresivo del cuerpo de intensidad variable, significativo, cargado de sentido, que refleja el sentimiento, el deseo y la emoción de la persona. El gesto puede ser voluntario o involuntario. En los dos casos proporciona información a nuestro interlocutor, pero debemos tener en cuenta que los gestos también pueden ser utilizados para engañar al observador. El gesto evoluciona de forma similar a la conciencia, la expresión cambia con la edad y el sistema expresivo del adulto se asienta sobre los gestos que se dan a lo largo de la infancia. Por esto es importante que los docentes seamos una fuente inagotable de expresiones gestuales cuando cantamos, bailamos y cuando nos comunicamos con las niñas y niños.

III. Hipótesis

3.1. Hipótesis General

Existe relación de los juegos ancestrales y la psicomotricidad en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.

3.2. Hipótesis Específicas.

- Existe relación de los juegos ancestrales y la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.
- Existe relación de los juegos ancestrales y la psicomotricidad fina en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.

IV. Metodología

4.1. Diseño de la investigación

4.1.1. Tipo.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) quienes nombran el tipo como enfoque cuantitativo porque los datos se obtienen a través de cuestionarios, censos, pruebas estandarizadas, etc. con base en la medición numérica y el análisis estadístico; es decir los resultados se demuestran a través de la ciencia de la estadística.

4.1.2. Nivel.

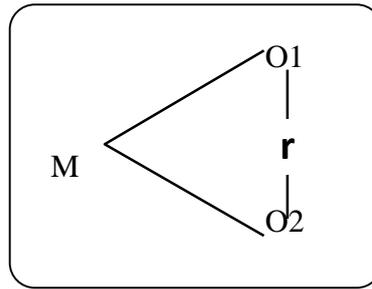
De acuerdo a Hernández, Fernández y Baptista (2014) refieren que el nivel se determina como alcance correlacional porque “Asocian variables mediante un patrón predecible para un grupo o población”.

Determinar la relación de los juegos ancestrales y la psicomotricidad en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.

4.1.3. Diseño.

Es de diseño no experimental, debido a que el investigador no manipula alguna (s) variable (s) para alterar los hechos en su propia naturaleza; es decir, existe intervención por parte del investigador para alterar alguna variable de estudio (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.151). También, define que la investigación es de diseño transversal, porque “recolectan datos en una sola ocasión”.

El diagrama del diseño correlacional se muestra en el siguiente esquema:



Donde:

- O1 = Observaciones de la variable 1:
Juegos ancestrales
- M = Muestra
- O2 = Observaciones de la variable 2:
Psicomotricidad
- r = Relación entre las variables.

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población.

De acuerdo a Ríos (2012) afirma que la población “es un conjunto de observaciones que tienen una característica en común, la cual se desea estudiar, (...) representa la totalidad de elementos de un determinado estudio”.

La población estará constituida por todos los estudiantes del nivel secundaria de una Institución Educativa Pública, Ayacucho 2018.

El muestreo será no probabilístico, de tipo por conveniencia, considerando los siguientes criterios.

3.1.1.1. Criterios de inclusión.

- Todos los niños y niñas matriculadas en el año académico 2018.

- Niños y niñas que autoricen sus padres para que participen en la investigación.

3.1.1.2. Criterios de exclusión.

- Niños y niñas que no asistan regularmente a clases.
- Niños y niñas que no correspondan al aula de 5 años.
- Infantes que no tengan autorización de sus padres para la participación en la investigación.

4.2.2. Muestra.

Según Ríos (2012) plantea que la muestra “es un subconjunto de la población, la muestra debe ser representativa o no segada (sin manipulación, ni adulteración) de la población respectiva”.

La muestra censal estará conformada por 18 niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

Juegos ancestrales en relación con la psicomotricidad de los niños y niñas de 05 años, sección las abejitas de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán – Ayacucho-2018.

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO, MEDIDA Y NIVELES
Variable 1: Juegos ancestrales	Son actividades recreativas que fueron populares en el pasado y que se transmite de generación en generación aportando en un valor cultural y educativo (Sáenz, 2018).	Los juegos ancestrales se componen de instrucciones de juego, ejecución y uso de medios y materiales, los que se medirán a través de la guía de observación.	Instrucciones de juego	- De organización - De participación - Las penalidades	Instrumento: Guía de observación Medida: Ordinal Niveles: - Inicio - Proceso - Logro
			Ejecución	- Cantidad de materiales - Tamaño del material	
			Uso de medios y materiales	- Aplica materiales - Organiza materiales	
Variable 2 Psicomotricidad	Delgado (2011) define que la psicomotricidad son los diversos movimientos relacionados con actividades naturales y adaptativas propias del ser humano, le sirven para desarrollar su creatividad desde el periodo infantil temprano. Como consecuencia de estas actividades, el niño interactúa con su contexto y asimila su realidad construyendo esquemas mentales.	La psicomotricidad se compone de la psicomotricidad gruesa y psicomotricidad fina, los que se medirán a través de la guía de observación.	Psicomotricidad gruesa	- Dominio corporal - Coordinación - Equilibrio - Ritmo - Autocontrol	Instrumento: Guía de observación Medida: Ordinal Niveles: - Inicio - Proceso - Logro
Psicomotricidad fina	- Coordinación - Facial - Gestual				

Fuente: Elaboración propia

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnicas

Las técnicas de investigación Rojas (2010) son apreciadas como “una serie de recursos, procedimientos y reglas que encaminan la creación, el forjamiento y la dirección de los instrumentos de recojo de información y posterior análisis de estos”.

La técnica que se aplicará será la observación en el cual “se establece una relación concreta e intensiva entre el investigador y el hecho social o los actores sociales, de los que se obtienen datos que luego se sintetizan para desarrollar la investigación” (Fabbri, 2020).

4.4.2. Instrumentos

El instrumento nos sirve para lograr un fin, el instrumento en investigación Cortés & Iglesias (2004): “es todo aquel medio que permite recabar y procesar información las cuales se han conseguido gracias a las técnicas empleadas, como: guía de observación, guía de entrevista, cuestionario”.

La guía de observación se caracteriza a partir de que “el observador de una situación pedagógica puede ser una persona en formación, un formador, un maestro que participa de una experiencia pedagógica, un investigador, un inspector. Las condiciones psicológicas cambian según el estatus o el rol que le atribuyen los participantes en la situación que hay que observar. Puede tratarse de una verdadera intrusión que introduce modificaciones en las estructuras comportamentales; o bien de una presencia reactiva que enriquece algunos fenómenos habituales sin llegar a modificarlos totalmente” (Fabbri,

2020), en el cual se formularán ítems de acuerdo a parámetros que considere el investigador para medir la capacidad de resolución de problemas en cantidad, debidamente validados por juicio de expertos y fiables estadísticamente.

En la presente investigación los instrumentos que se utilizará será la guía de observación que permitirán recopilar datos, de acuerdo al siguiente detalle:

- Variable 1: Juegos ancestrales.

Compuesta de 12 ítems que medirán las cuatro dimensiones que son: instrucciones de juego, ejecución y uso de medios y materiales.

- Variable 2: Psicomotricidad.

Compuesta de 17 ítems que medirán las cuatro dimensiones que son: psicomotricidad gruesa y psicomotricidad fina.

4.5. Plan de análisis

Con relación al análisis de los resultados, se utilizó la estadística descriptiva para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación y la estadística inferencial para obtener resultados de la hipótesis.

Por tanto, la información que se obtendrá a través de las encuestas, y se procesarán por medio de técnicas estadísticas se procesaron utilizando el software del Excel (hoja de cálculo) los resultados descriptivos para la construcción de tablas de frecuencias y gráficos, a través del programa SPSS se obtendrá resultados inferenciales para la prueba no paramétrica (prueba anormal), contrastación de datos, así como también corroborar las pruebas de

hipótesis general y específicos. Sin dejar de lado las medidas de variabilidad las cuales permiten conocer la extensión en que los puntajes se desvían unos de otros, es decir el grado de homogeneidad de los grupos o dispersión de los calificativos.

4.6. Matriz de consistencia

Juegos ancestrales en relación con la psicomotricidad de los niños y niñas de 05 años, sección las abejitas de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán – Ayacucho-2018.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA
¿Cómo se relacionan los juegos ancestrales y la psicomotricidad en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018?	<p>OBJETIVO GENERAL: Determinar la relación de los juegos ancestrales y la psicomotricidad en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar la relación de los juegos ancestrales y la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018. - Identificar la relación de los juegos ancestrales y la psicomotricidad fina en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018. 	<p>HIPOTESIS GENERAL: Existe relación de los juegos ancestrales y la psicomotricidad en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.</p> <p>HIPOTESIS ESPECÍFICAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Existe relación de los juegos ancestrales y la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018. - Existe relación de los juegos ancestrales y la psicomotricidad fina en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018. 	<p>Variable independiente: Juegos ancestrales.</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Instrucciones de juego - Ejecución - Uso de medios y materiales <p>Variable dependiente: Psicomotricidad</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Psicomotricidad gruesa - Psicomotricidad fina 	<p>Tipo Cuantitativo</p> <p>Nivel Correlacional</p> <p>Diseño</p> <ul style="list-style-type: none"> - No experimental - Transversal <p>Técnicas: - Observación</p> <p>Instrumentos: - Guía de observación</p> <p>Población: Todos los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.</p> <p>Muestra: 18 niños y niñas</p> <p>Estadígrafo para la prueba de hipótesis: Tau_b de Kendall</p>

Fuente: Elaboración propia.

4.7. Principios éticos

La Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (2018) determina que, de acuerdo a sus bases legales, establece principios éticos que orientan a la investigación sobre: “protección a las personas, cuidado del medio ambiente y la biodiversidad, libre participación y derecho a estar informado, beneficencia no maleficiencia, justicia, integridad científica”. También considera las buenas prácticas de los investigadores y sanciones sobre el incumplimiento o infracción, que estarán prestos a las orientación y vigilancia del Comité Institucional de Ética (CIEI).

V. Resultados

5.1. Resultados

5.1.1. Nivel Descriptivo.

Tabla 1. Juegos ancestrales en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.

Nivel de juegos ancestrales	fi	%
Inicio	2	11.1%
Proceso	10	55.6%
Logro	6	33.3%
Total	18	100.0%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

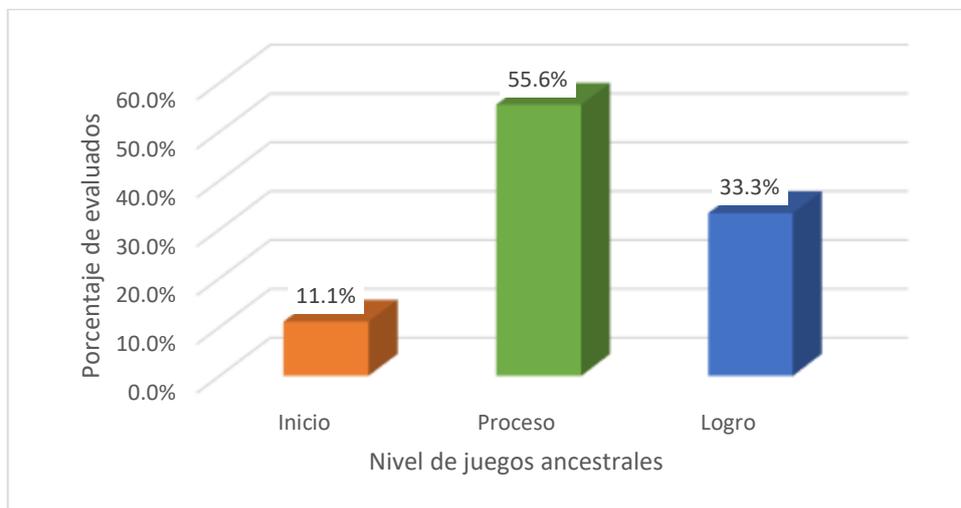


Gráfico 1. Juegos ancestrales en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018. Fuente: Tabla 1.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 1 y el Gráfico 1, de 18 niños y niñas de 05 años que representan el 100% de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, evaluados sobre Juegos ancestrales, se obtuvieron los siguientes niveles: Inicio 11.1%, Proceso 55.6%, mientras que Logro 33.3%, Ayacucho 2018.

Tabla 2. Instrucciones de juego en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.

Nivel de instrucciones de juego	fi	%
---------------------------------	----	---

Inicio	2	11.1%
Proceso	9	50.0%
Logro	7	38.9%
Total	18	100.0%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

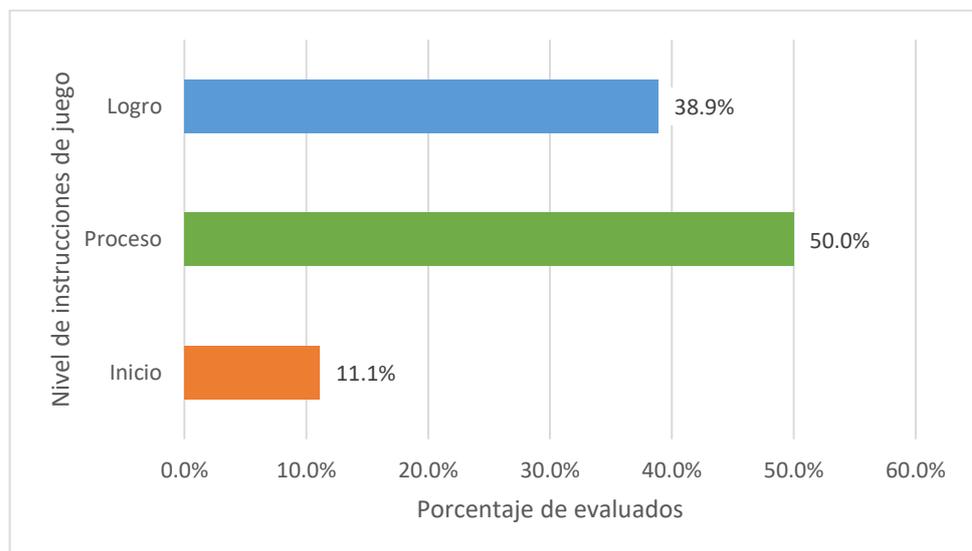


Gráfico 2. Instrucciones de juego en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018. Fuente: Tabla 2.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 2 y el Gráfico 2, de 18 niños y niñas de 05 años que representan el 100% de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, evaluados sobre Instrucciones de juego, se obtuvieron los siguientes niveles: Inicio 11.1%, Proceso 50.0%, mientras que Logro 38.9%, Ayacucho 2018.

Tabla 3. Ejecución de juegos en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.

Nivel de ejecución	fi	%
Inicio	2	11.1%
Proceso	8	44.4%
Logro	8	44.4%

Total	18	100.0%
-------	----	--------

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

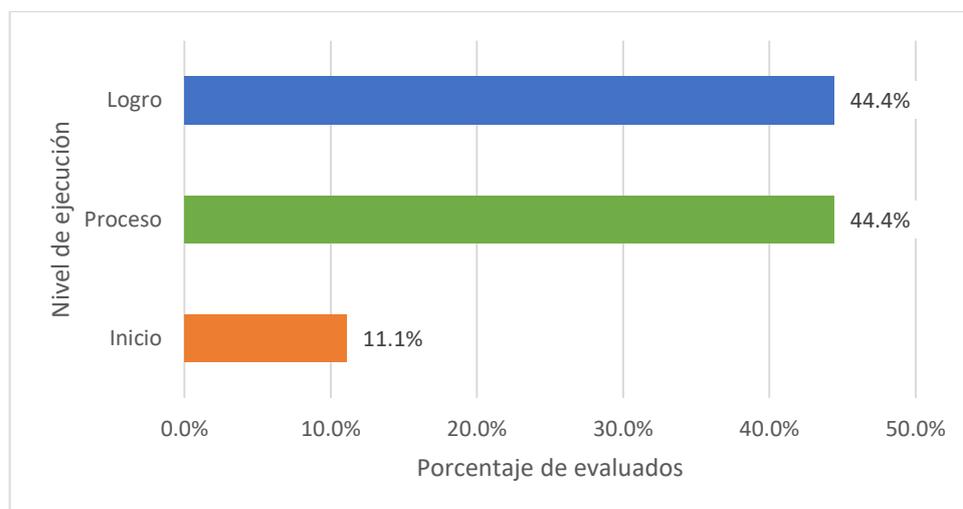


Gráfico 3. Ejecución de juegos en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018. Fuente: Tabla 3.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 3 y el Gráfico 3, de 18 niños y niñas de 05 años que representan el 100% de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, evaluados sobre ejecución de juegos, se obtuvieron los siguientes niveles: Inicio 11.1%, Proceso 44.4%, mientras que Logro 44.4%, Ayacucho 2018.

Tabla 4. Uso de medios y materiales en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.

Nivel de uso de medios y materiales	fi	%
Inicio	2	11.1%
Proceso	7	38.9%
Logro	9	50.0%
Total	18	100.0%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

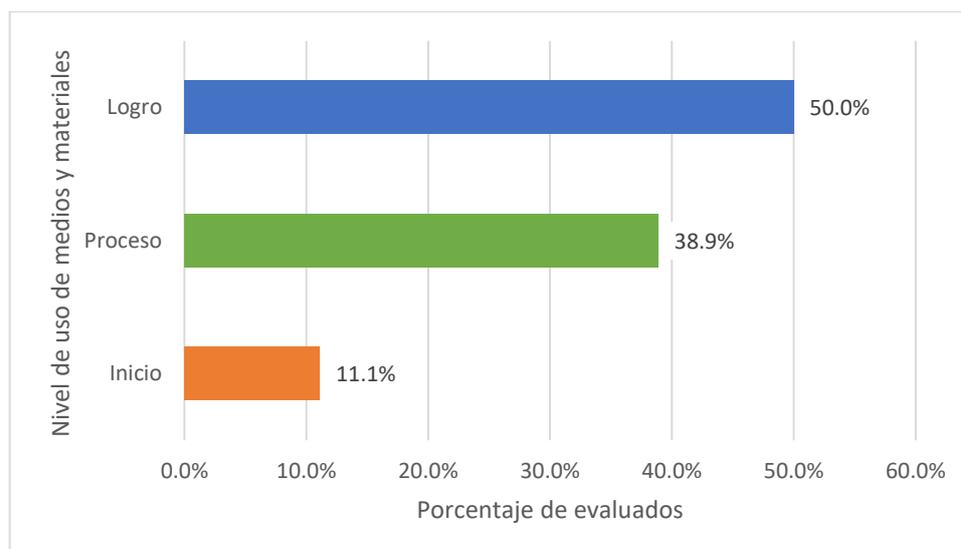


Gráfico 4. Uso de medios y materiales en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018. Fuente: Tabla 4.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 4 y el Gráfico 4, de 18 niños y niñas de 05 años que representan el 100% de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, evaluados sobre uso de medios y materiales, se obtuvieron los siguientes niveles: Inicio 11.1%, Proceso 38.9%, mientras que Logro 50.0%, Ayacucho 2018.

Tabla 5. La psicomotricidad en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.

Nivel del Psicomotricidad	Número de niños (as) fi	Porcentaje de niños (as) %
Inicio	4	22.0%
Proceso	9	50.0%
Logro	5	28.0%
Total	18	100.0%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

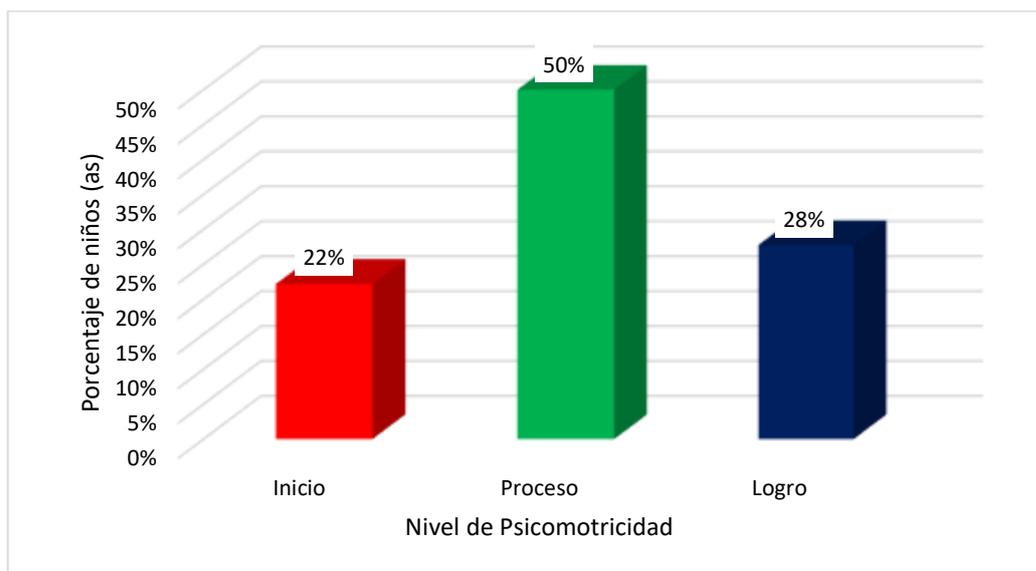


Gráfico 5. La psicomotricidad en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018. Fuente: Tabla 1.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 5 y el Gráfico 5, de 18 niños y niñas de 05 años que representan el 100% de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, evaluados sobre la Psicomotricidad, se obtuvieron los siguientes niveles: Inicio 22.0%, Proceso 50.0%, mientras que Logro 28.0%, Ayacucho 2018.

Tabla 6. La psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.

Nivel de psicomotricidad gruesa	Número de niños (as) fi	Porcentaje de niños (as) %
Inicio	6	33.0%
Proceso	10	56.0%
Logro	2	11.0%
Total	18	100.0%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

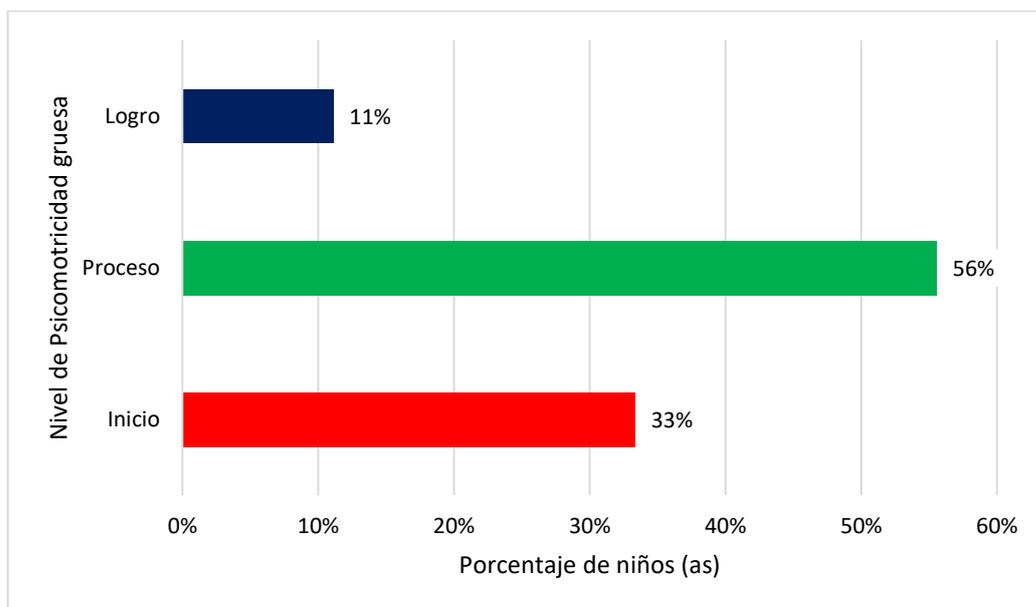


Gráfico 6. La psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018. Fuente: Tabla 2.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 6 y el Gráfico 6, de 18 niños y niñas de 05 años que representan el 100% de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, evaluados sobre la psicomotricidad gruesa, se obtuvieron los siguientes niveles: Inicio 33.0%, Proceso 56.0%, mientras que Logro 11.0%, Ayacucho 2018.

Tabla 7. La psicomotricidad fina en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.

Nivel de psicomotricidad	Número de niños (as)	Porcentaje de niños (as)
fina	fi	%
Inicio	1	6.0%
Proceso	7	39.0%
Logro	10	56.0%
Total	18	100%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

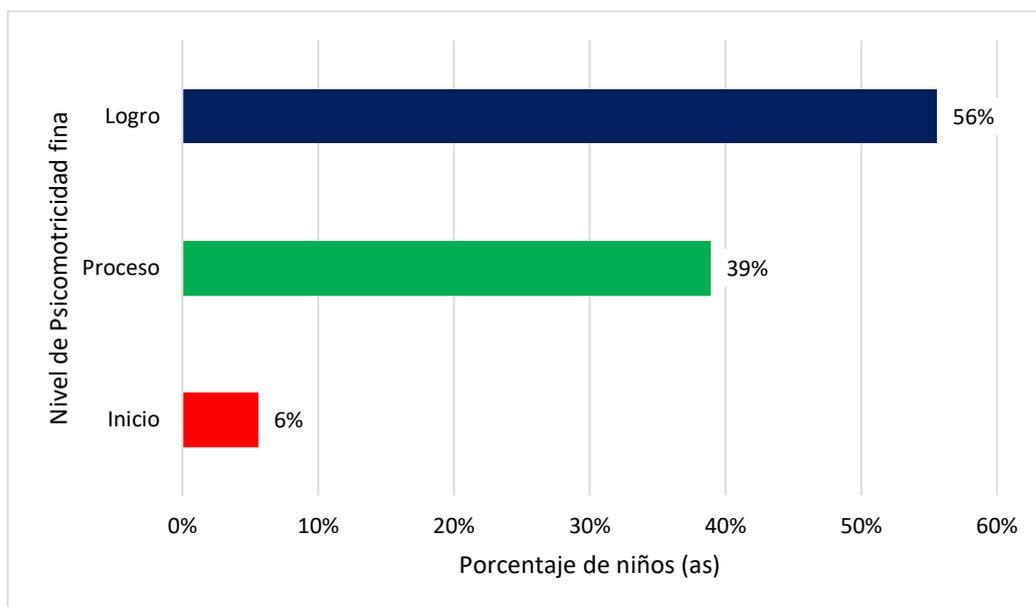


Gráfico 7. La psicomotricidad fina en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018. Fuente: Tabla 3.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 7 y el Gráfico 7, de 18 niños y niñas de 05 años que representan el 100% de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, evaluados sobre la psicomotricidad fina, se obtuvieron los siguientes niveles: Inicio 6.0%, Proceso 39.0%, mientras que Logro 56.0%, Ayacucho 2018.

5.1.2. Nivel inferencial.

5.1.2.1. Hipótesis general.

4.1.1. Hipótesis general.

Ho: No existe relación de los juegos ancestrales y la psicomotricidad en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.

Ha: Existe relación de los juegos ancestrales y la psicomotricidad en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.

Tabla 8. Juegos ancestrales y su relación con la psicomotricidad de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.

Juegos ancestrales	Psicomotricidad
--------------------	-----------------

Tau_b de Kendall	Juegos ancestrales	Coeficiente de correlación	1,000	,851**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	18	18
Psicomotricidad		Coeficiente de correlación	,851**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	18	18

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Lista de cotejo (elaboración propia).

Interpretación: Según la tabla 8, el coeficiente de correlación es 0.851, por lo que existe relación directa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis de Investigación (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que los juegos ancestrales se relacionan significativamente con la psicomotricidad de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.

4.1.2. Hipótesis específica 1.

Ho: No existe relación de los juegos ancestrales y la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.

Ha: Existe relación de los juegos ancestrales y la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.

Tabla 9. Juegos ancestrales y su relación con la psicomotricidad gruesa de relación consigo mismo en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.

		Juegos ancestrales		Psicomotricidad ad de relación consigo mismo
Tau_b de Kendall	Juegos ancestrales	Coeficiente de correlación	1,000	,884**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	18	18

Psicomotricidad gruesa	Coefficiente de correlación	,884**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	18	18

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Lista de cotejo (elaboración propia).

Interpretación: Según la tabla 6, el coeficiente de correlación es 0.884, por lo que existe relación directa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis de Investigación (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que existe relación de los juegos ancestrales con la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.

4.1.3. Hipótesis específica 2.

Ho: No existe relación de los juegos ancestrales y la psicomotricidad fina en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.

Ha: Existe relación de los juegos ancestrales y la psicomotricidad fina en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.

Tabla 10. Juegos ancestrales y su relación con la psicomotricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.

		Juegos ancestrales		Psicomotricidad de relación con los demás
Tau_b de Kendall	Juegos ancestrales	Coefficiente de correlación	1,000	,728**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	20	20
Psicomotricidad fina		Coefficiente de correlación	,728**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	20	20

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Lista de cotejo (elaboración propia).

Interpretación: Según la tabla 7, el coeficiente de correlación es 0.884, por lo que existe relación directa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (H_0) y se acepta la Hipótesis de Investigación (H_a), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que existe relación de los juegos ancestrales con la psicomotricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.

5.2. Análisis de resultados

Sobre el objetivo general, de acuerdo al resultado obtenido mediante el estadígrafo Tau_b de Kendall, el coeficiente de correlación es 0.851, por lo que existe relación directa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (H_0) y se acepta la Hipótesis de Investigación (H_a), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que los juegos ancestrales se relacionan significativamente con la psicomotricidad de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.

Sobre el objetivo específico 1, de acuerdo al resultado obtenido mediante el estadígrafo Tau_b de Kendall, el coeficiente de correlación es 0.884, por lo que existe relación directa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (H_0) y se acepta la Hipótesis de Investigación (H_a), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que existe relación de los juegos ancestrales con la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.

Sobre el objetivo específico 2, de acuerdo al resultado obtenido mediante el estadígrafo Tau_b de Kendall, el coeficiente de correlación es 0.728, por lo que existe relación directa altamente significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (H_0) y se acepta la Hipótesis de Investigación (H_a),

con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que existe relación de los juegos ancestrales con la psicomotricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.

VI. Conclusiones y recomendaciones

6.1. Conclusiones

- En respuesta al objetivo general, existe relación de los juegos ancestrales y la psicomotricidad en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.
- En respuesta al objetivo específico 1, existe relación de los juegos ancestrales y la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.
- En respuesta al objetivo específico 2, existe relación de los juegos ancestrales y la psicomotricidad fina en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, Ayacucho 2018.

6.2. Recomendaciones

- A la UGEL de Vilcas Huamán, proponer a las instituciones educativas de su jurisdicción a fin de que consideren dentro del plan de trabajo el rescate y práctica de los juegos ancestrales con la finalidad de desarrollar las habilidades, destrezas en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas.
- A la plana directiva de la institución educativa, proponer un plan de trabajo donde se desarrolle actividades motrices como prioridad ante las labores académicas.
- A las profesoras se capaciten en nuevas didácticas educativas para aplicarlas en los niños y niñas, comprendiendo más aun la realidad rural en la que se encuentran.
- A los padres de familia no limite las prácticas de las actividades motrices que efectúan los niños, asimismo, controlar el exceso de uso de medios tecnológicos y que se fomente más actividades de desarrollo de motricidad gruesa.

Referencias bibliográficas

- Arcos Gonzales, A. F., & Vásquez Hurtado, O. Y. (2020). *Recueracion de la práctica de los juegos ancestrales en la comunidad del barrio San José, en el municipio de Timbiquí, Cauca*. [Fundación Universitaria de Popayán facultad de ciencias humanas y sociales programa de trabajo social Popayán]. file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/teoria juego ancestral.pdf
- Acero Mayancela, N. José. (2015). *Elaboración de un manual de juegos ancestrales de la comunidad de Quilloac*. [universidad Politecnica Salesiana].
file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/instrucciones del juego.pdf
- Alonso Arana, D. (2017). *Desarrollo De Las Habilidades Motrices De Las Personas Con Discapacidad Intelectual a Través Del Proceso Cognitivo* (p. 225).
file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/beneficios de la motricidad gruesa.pdf
- Ayala Santillan, J. E., & Tene López, S. M. (2016). *los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del centro de educación inicial “Margarita Santillan de Villacís, de la parroquia san Luis, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, Año lectivo 2013-2014”* [universidad Nacional de Chimborazo]. file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/importancia de juegos ancestrales 2.pdf
- Barrantes Rivas, A. Y. (2020). *Motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la I.E. N° 081 – Morropón, Piura 2018*. [Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo].
file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/teoria de la motricidad gruesa.pdf

- Bajaña G. (2016). *Juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa a estudiantes de educación inicial de la unidad educativa “Aurora Estrada y Ayala” Cantón Babahoyo, Provincia de los Ríos.* (Tesis de pregrado en ciencias de la educación). Universidad Técnica de Babahoyo. Guayaquil. Ecuador.
- Casavilca, V. & Suarez, Y. (2017). *Juegos tradicionales para el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños de 4 años de la IEE “la Victoria” n°498-el Tambo* (tesis pregrado). Universidad nacional del centro del Perú, Huancayo, Perú.
- Cortés, M. & Iglesias, M. (2004). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación.* México: Universidad Autónoma del Carmen
- Díaz Riategui, J. P., & Sisley Tello De Lozano, T. L. (2018). *Motricidad Gruesa* [Universidad Científica del Perú]. file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/coordinacion y equilibrio de la motriciadd gruesa.pdf
- Fabbri, M. (2020). *Las técnicas de investigación: la observación.* Recuperado de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/56049637/Las_tecnicas_de_investigacion._Por_Prof._Maria_Soledad_Fabbri_.pdf?1520987226=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLas_tecnicas_de_investigacion_la_observa.pdf&Expires=1597376685&Signature=FaW-wjw2C6lmlTMM6aECJ5kJiDXwLi1oR5Fzkc8fHmYsBAiuf9lbFbQGBfoGLIX6dqQUOA1MHN2luelEZZgYsfKWxJObPKMI6UhTeaYRJl24ldYuz7vKm0eFIC7EePg7oxWNfZ5X-Dur9aATRZ0baCmEYrYxySjkm015trGaQ-eM55BU786OaTNdkn1ZzGwrgZVlpsZVCljSUul~ZxO2OwmrhhInBuGc41H6sL69r7w8XAGQTjSAveuAwHzyQVAUZpWx-ui-K3jKIzPPFwuh0yxrgKYDUDWYGCWY7nBfdINsmBIYX9kwwRrjdGWQq16f2CxtaNkeyLq9IQZQAHgwYw__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

- García Tamani, J. M. (2018). *Conocimiento de juegos ancestrales en docentes de la I.E. N°6010117 de la comunidad de Santa María del Curaray sobre los juegos ancestrales del pueblo Kichwa-2016: Vol. I* [Universidad científica del Perú - UCP]. file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/juegos ancestrales 2.pdf
- Guzmán, G. & Huamaní, M. (2016). *Juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad en la institución educativa inicial san José obrero de Pomacanchi - Acomayo – cusco* (tesis maestría). Universidad nacional san Agustín de Arequipa, Arequipa, Perú
- Hurtado Cerón, A. (n.d.). *De la montaña a la metrópoli*. 9(2015), 1–10.
file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/características de los juegos ancestrales.pdf
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw Hill / Interamericana editores, S.A. de C.V.
- Licon Vega, A. L. (1961). *La importancia de los recursos materiales en el juego simbólico*.
file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/uso de medios y materiales 2.pdf
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. de los Á. (2001). *Juego en los niños*.
file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/teora de juegos ancestrales 2.pdf
- Núñez Núñez, J. P. (2020). *Juego electrónico para el desarrollo de la motricidad gruesa utilizando tecnología kinect para niños de 4 a 5 años* [Universidad Técnica de Ambato UTA].
file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/características de la motricidad gruesa.pdf
- Palacios Tamara, R. J. (2010). *El Juego y su incidencia en el desarrollo Psicomotriz en los niños de*

5 a 6 años. 1–109. file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/esquema corporal.pdf

Pérez C. (2015). *Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la unidad educativa “Hispano América” del Cantón Ambato*” (Tesis de pregrado en Estimulación Temprana). Universidad Técnica de Ambato Facultad de Ciencias de la Salud. Ambato. Ecuador.

Ríos, C. (2012). *Estadística y diseño de experimentos*. Lima, Perú: Editorial universitaria de la Universidad Nacional de Ingeniería.

Rodriguez Ramos, E. J. (2020). *La motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa particular señor de la misericordia, el porvenir, 2018*. [Universidad Católica Los Angeles de Chimbote]. file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/motricidad gruesa.pdf

Saenz Medina, M. (2018). *Memoria Histórica , tradición Oral , Juegos Ancestrales y Creencias del pueblo Achagua en el Resguardo el Turpial del Municipio de Puerto López , Meta – 2018* [Universidad Nacional Abierta y a Distancia Escuela Ciencia de la Educación].
file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/juegos ancestrales concepto 1.pdf%0D

Sailema Torres, A. anibal, & Sailema Torres, M. (2018). *Juegos Tradicionales Y Populares Del Ecuador* (Megagraf (ed.); Primera Ed). file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/ejecución de juegos ancestrales.pdf

Sinisterra Mendoza, C. R. (2016). *Estrategias metodológicas para la estimulación de la función psicomotriz en las niñas y niños de tres años de edad de los centros educativos de educación inicial de la ciudad de esmeraldas* [Universidad Pontificia Católica del ecuador].
file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/estructuración espacio

temporal.pdf

ULADECH (2018). *Código de ética para la investigación (versión 002)*. Chimbote, Perú. Comité

Institucional de Ética en Investigación.

Anexos

Anexo 01: Instrumento de recolección de datos.

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE PSICOMOTRICIDAD

N°	ITEMS	Inicio	Proceso	Logro
	DIMENSIÓN: Psicomotricidad gruesa			
1.	Reconoce partes de su cuerpo en todas las actividades que realiza.			
2.	Se relaciona con su contexto según sus necesidades e intereses.			
3.	Utiliza su cuerpo de manera precisa.			
4.	Usa sus extremidades de manera independiente y baila al compás de una música.			
5.	Se orienta en el espacio en relación a su cuerpo (derecha, izquierda, arriba, abajo, lejos, cerca y al lado).			
6.	Se orienta en el espacio en relación a todo lo que le rodea (derecha, izquierda, arriba, abajo, lejos, cerca y al lado).			
7.	Distingue las diferentes distancias y velocidades de los movimientos o ritmos.			
8.	Sigue secuencias de movimientos representadas por un ritmo.			
9.	Tiene coordinación y ritmo al bailar.			
10	Se para con un solo pie durante 5 minutos y camina por la línea recta.			
11.	Coordina los brazos y piernas al desfilar.			
12.	Mantiene equilibrio al saltar en un pie a través de un juego.			
	DIMENSIÓN: Psicomotricidad fina			
13.	Rasga papeles largos y cortos con los dedos			

14.	Gira las manos, primero con los puños cerrados y después en los dedos extendidos			
15.	Moldea plastilina con sus manos			
16.	Enrosca y desenrosca la tapa de la botella			
17.	Recorta con tijera			
18.	Abre y cierra los ojos			
19.	Infla las mejillas			
20.	Hace gestos entre sus compañeros (serio, triste y molesto)			
21.	Al escuchar el cuento expresa sus emociones. (serio, triste y molesto)			
22.	Reconoce sonidos iniciales y finales			
23.	Aprende rimas cortas			
24.	Hace sus propios sonidos			
25.	Aprende hacer sonidos de animales			
26.	Realiza con sus dedos el movimiento de un toque de piano			
27.	Agita las manos y rota la muñeca			
28.	Coge correctamente el lápiz			
29.	Imita el vuelo de las aves con la mano			
30.	Hace que los dedos corran, salten, caminen sobre la mesa			

Anexo 02: Confiabilidad de instrumentos.

Variable Juegos ancestrales

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	18	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	18	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,718	18

Interpretación: De acuerdo al estadígrafo Alfa de Cronbach el resultado es 0,718, lo que significa que el instrumento aplicado a la población de estudio tiene un nivel alto de fiabilidad en el variable juego ancestral.

Variable Psicomotricidad

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	18	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	18	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,800	18

Interpretación: De acuerdo al estadígrafo Alfa de Cronbach el resultado es 0,800, lo que significa que el instrumento aplicado a la población de estudio tiene un nivel alto de fiabilidad en la variable psicomotricidad.

Anexo 03: Solicitud de autorización



Anexo 04: Constancia de aplicación de instrumentos de recolección de datos.

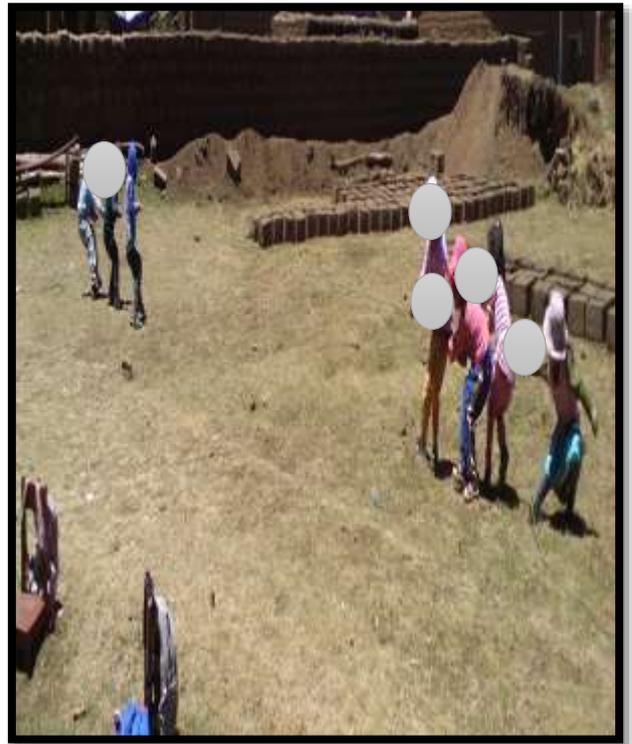
	<p>GOBIERNO REGIONAL DE AYACUCHO DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE AYACUCHO INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 23/Mx-P –VILCAS HUAMÁN</p>	
<p>GOBIERNO REGIONAL AYACUCHO</p> <p>-Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional-</p>		
<p>LA QUE SUSCRIBE DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 23/Mx-P DEL DISTRITO Y PROVINCIA DE VILCASHUAMÁN, DEL DEPARTAMENTO DE AYACUCHO, OTORGA LA PRESENTE:</p>		
<p><u>CONSTANCIA:</u></p>		
<p>Que, la señorita Marleny GUTIERREZ FUENTES, identificada con DNI N° 45005910, estudiante con código N° 3107142001, de la ULADECH- Filial Ayacucho de la escuela profesional de Educación Inicial, la estudiante en mención a cumplido realizar el proceso de investigación denominado JUEGOS ANCESTRALES EN RELACIÓN CON LA PSICOMOTRICIDAD, en el aula de 05 años sección las abejitas de esta Institución Durante su estadia la estudiante en mención demostró compromiso esmero, puntualidad y responsabilidad.</p>		
<p>Por lo que se le expide la presente constancia a solicitud escrita de la interesada para los fines que crea por conveniente.</p>		
<p>Vilcas Huamán, 12 de setiembre del 2018</p>		
<p> Mejorada E. Sureda Huamán C.M. 10211209398 DIRECTORA</p>		
<p>C.c Archivo</p>		
<p>LEI N° 23Mx-P (48 AÑOS AL SERVICIO DE LA NIÑEZ) AV. APUMAYLA S/N BARRIO HUAYCHABUACCANA-VILCAS HUAMÁN</p>		

Anexo 05: Evidencias fotográficas.

1. En esta imagen se aprecia mi constitución en la I.E.I N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán con la finalidad de solicitar la autorización para realizar el trabajo de investigación.



2. En estas imágenes se aprecia la ejecución de los juegos ancestrales para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas – jugando en San Miguel con la finalidad de desarrollar el equilibrio y coordinación.



3. En estas imágenes se aprecia la ejecución de los juegos ancestrales para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas – jugando el gato y el ratón y chepa - manzanita del Perú con la finalidad de desarrollar el esquema corporal.



4. En estas imágenes se aprecia la ejecución de los juegos ancestrales para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas – jugando mata gente con la finalidad de desarrollar el esquema corporal, equilibrio y coordinación.



Anexo 06: Validación de instrumentos.

FICHAS DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1. Título de la investigación: Juegos ancestrales en relación con la psicomotricidad de los niños y niñas de 05 años, sección las abejas de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán – Ayacucho-2018.

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: Ficha de observación

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Buena				Muy buena			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio															✓					
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																			✓	
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																	✓			
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																		✓		
SUFICIENCIA	Comprende los aspecto en cantidad y calidad																		✓		
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar el instrumento																			✓	
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos																		✓		
COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																			✓	
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																			✓	
PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																			✓	

PROMEDIO DE VALORACIÓN

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy buena

BUENA

Nombres y apellidos	CARMEN MARIA LIZARBE CASTRO	DNI	28213327
Título profesional	LICENCIADA EN EDUCACIÓN		
Especialidad	PRIMARIA		
Grado académico	MAGISTER		
Mención	DOCENCIA UNIVERSITARIA		

Lugar y fecha: 14 de noviembre del 2018

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
MILAN, PERÚ
Mg. Carmen Lizarbe Castro

VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Juegos ancestrales en relación con la psicomotricidad de los niños y niñas de 05 años, sección las abejitas de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán – Ayacucho-2018.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observaciones o recomendaciones
				Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicados		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre ítems y la opción de respuesta		
				SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
PSICOMOTRICIDAD	Psicomotricidad gruesa	Dominio corporal	Dominio corporal dinámico	✓		✓		✓		✓		
			Dominio corporal estático	✓		✓		✓		✓		
		Coordinación	Coordinación general	✓		✓		✓		✓		
			Coordinación viso motriz	✓		✓		✓		✓		
		Equilibrio	Demuestra equilibrio	✓		✓		✓		✓		
		Ritmo	Tiene ritmo al escuchar música	✓		✓		✓		✓		
	Coordina la tonicidad		✓		✓		✓		✓			
	Autocontrol	Controla la respiración	✓		✓		✓		✓			
		Organiza su relajación	✓		✓		✓		✓			
	Psicomotricidad fina	Coordinación	Coordinación viso manual	✓		✓		✓		✓		
		Facial	Motricidad facial	✓		✓		✓		✓		
		Gestual	Motricidad gestual	✓		✓		✓		✓		

NOMBRE DEL INSTRUMENTO : GUÍA DE OBSERVACIÓN DE MOTRICIDAD GRUESA

OBJETIVO : MEDIR NIVELES DE MOTRICIDAD GRUESA

DIRIGIDO A : NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : LIZARBE CASTRO CARMEN MARÍA

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : MAGÍSTER

VALORACIÓN :

Muy alto	Alto	Medio	Bajo	Muy bajo
----------	------	-------	------	----------

Lugar y fecha: 14 de noviembre del 2018



Mg. Carmen Lizarbe Castro

FICHAS DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.3. Título de la investigación: Juegos ancestrales en relación con la psicomotricidad de los niños y niñas de 05 años, sección las abejas de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán – Ayacucho-2018.

Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: Ficha de observación

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Buena				Muy buena			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																		✓		
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																			✓	
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																	✓			
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																		✓		
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																		✓		
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar el instrumento																			✓	
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos																		✓		
COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																			✓	
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																			✓	
PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																			✓	

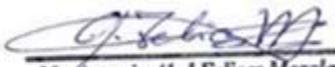
PROMEDIO DE VALORACIÓN

MUY BUENA

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y apellidos	FELICES MORALES ARTEMIO ABEL	DNI	28226309
Título profesional	LICENCIADO EN EDUCACIÓN		
Especialidad	PRIMARIA		
Grado académico	MAGISTER		
Mención	DOCENCIA, CURRÍCULO E INVESTIGACIÓN		

Lugar y fecha: 14 de noviembre del 2018


Mg Artemio Abel Felices Morales
 DOCENTE TUTOR
 ULADECH - FILIAL AYACUCHO

VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Juegos ancestrales en relación con la psicomotricidad de los niños y niñas de 05 años, sección las abejas de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán – Ayacucho-2018.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observaciones o recomendaciones
				Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicadores		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre ítems y la opción de respuesta		
				SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
PSICOMOTRICIDAD	Psicomotricidad gruesa	Dominio corporal	Dominio corporal dinámico	✓		✓		✓		✓		
			Dominio corporal estático	✓		✓		✓		✓		
		Coordinación	Coordinación general	✓		✓		✓		✓		
			Coordinación viso motriz	✓		✓		✓		✓		
		Equilibrio	Demuestra equilibrio	✓		✓		✓		✓		
		Ritmo	Tiene ritmo al escuchar música	✓		✓		✓		✓		
			Coordina la tonicidad	✓		✓		✓		✓		
		Auto control	Controla la respiración	✓		✓		✓		✓		
	Organiza su relajación		✓		✓		✓		✓			
	Psicomotricidad fina	Coordinación	Coordinación viso manual	✓		✓		✓		✓		
			Facial	✓		✓		✓		✓		
			Gestual	✓		✓		✓		✓		

NOMBRE DEL INSTRUMENTO : GUÍA DE OBSERVACIÓN DE MOTRICIDAD GRUESA

OBJETIVO : MEDIR NIVELES DE MOTRICIDAD GRUESA

DIRIGIDO A : NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS

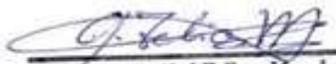
APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : FELICES MORALES ARTEMIO ABEL

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : MAGISTER

VALORACIÓN :

Muy alto	Alto	Medio	Bajo	Muy bajo
----------	------	-------	------	----------

Lugar y fecha: 14 de noviembre del 2018


Mg. Artemio Abel Felices Morales
DOCENTE TUTOR
ULADECH - FILIAL AYACUCHO

FICHAS DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.4. Título de la investigación: Juegos ancestrales en relación con la psicomotricidad de los niños y niñas de 05 años, sección las abejas de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán – Ayacucho-2018.

1.5. Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: Ficha de observación

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Buena				Muy buena			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio															✓					
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables															✓					
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica														✓						
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																		✓		
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad															✓					
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar el instrumento																✓				
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos																	✓			
COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																✓				
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																✓				
PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																✓				

PROMEDIO DE VALORACIÓN

BUENA

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y apellidos	Seoane Samuel VARGAS ALEJOS	DNI	09454411
Título profesional	Lic. Profesor en Educación Primaria		
Especialidad	Educación Primaria y Profesor de Educación Religiosa		
Grado académico	Maestro		
Mención	Docencia, Currículo e Investigación		

Lugar y fecha: 14 de noviembre del 2018


 Mg. Seoane Samuel Vargas Alejos
 DNI: 09454411

VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Juegos ancestrales en relación con la psicomotricidad de los niños y niñas de 05 años, sección las abejitas de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán – Ayacucho-2018.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observaciones o recomendaciones
				Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicadores		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre ítems y la opción de respuesta		
				SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
PSICOMOTRICIDAD	Psicomotricidad gruesa	Dominio corporal	Dominio corporal dinámico	✓		✓		✓		✓		
			Dominio corporal estático	✓		✓		✓		✓		
		Coordinación	Coordinación general	✓		✓		✓		✓		
			Coordinación viso motriz	✓		✓		✓		✓		
		Equilibrio	Demuestra equilibrio	✓		✓		✓		✓		
		Ritmo	Tiene ritmo al escuchar música	✓		✓		✓		✓		
			Coordina la tonicidad	✓		✓		✓		✓		
		Autocontrol	Controla la respiración	✓		✓		✓		✓		
	Organiza su relajación		✓		✓		✓		✓			
	Psicomotricidad fina	Coordinación	Coordinación viso manual	✓		✓		✓		✓		
		Facial	Motricidad facial	✓		✓		✓		✓		
		Gestual	Motricidad gestual	✓		✓		✓		✓		

NOMBRE DEL INSTRUMENTO : GUÍA DE OBSERVACIÓN DE MOTRICIDAD GRUESA

OBJETIVO : MEDIR NIVELES DE MOTRICIDAD GRUESA

DIRIGIDO A : NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS

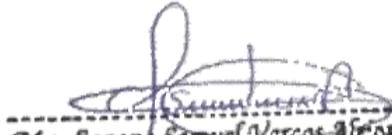
APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : VARGAS ALEJOS, Seoane Samuel

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : Maestro

VALORACIÓN :

Muy alto	Alto	Medio	Bajo	Muy bajo
----------	------	-------	------	----------

Lugar y fecha: 14 de noviembre del 2018


 Mg. Seoane Samuel Vargas Alejos
 DNI: 09454411

Anexo 07: sesiones de aprendizaje

SESION N° 01

1. TÍTULO : "Seguimos al Yachace"
2. SECCIÓN : "Las Abejitas"
3. EDAD DE NIÑOS : 05 Años
4. APRENDIZAJE ESPERADO :

- Se desplaza caminando y combinando movimientos de brazos y piernas
- Sigue las reglas del juego

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio	Comunica y representa ideas matemáticas	Reproduce secuencias de movimientos y desplazamientos hacia adelante, atrás, a la izquierda, derecha

5. SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	EVIDENCIAS
HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES.	<p>Planificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos con los niños y niñas mencionamos que es hora de jugar con los juguetes y materiales que hay en el aula, y se pedirá a cada niño y niña, elegir el sector o lugar donde jugaran. <p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acordamos con los niños y niñas las normas de juego: compartir los materiales, ordenar los materiales después de jugar cuando se anuncie el momento de la culminación del juego. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se ubican y juegan libremente en cada espacio de juego dentro o fuera del local. • Juegan libremente solo o con sus compañeros y con los materiales, inventando nuevas formas de jugar y de usar los juguetes o materiales de los sectores. • Los niños y niñas ponen en práctica todos sus habilidades para crear y utilizando los materiales que ha escogido libremente. • La PC acompaña al niño y niña en todo momento observando las acciones que ellos y ellas realizan en cada sector, de ser necesario entablar un diálogo e hacer una pregunta del juego que realiza. 	<p>Juegos de los sectores:</p> <p>material estructurado y material no estructurado</p> <p>Canciones</p>

	<p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cinco minutos antes anunciamos que falta poco para guardar los materiales con un instrumento musical. • A través de la canción "a guardar" se les pide a los niños y niñas guardar los materiales en su respectivo lugar. <p style="text-align: center;">Canción A guardar, a guardar cada cosa en su lugar sin tirar, recoger que después hay que volver</p> <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños y niñas sobre lo que hicieron: ¿A que jugaron?, ¿Qué hicieron?, ¿Con que y con quienes jugaron?, ¿Dónde y cómo jugaron? <p>Representación: Los niños y niñas representan mediante el dibujo, pintura, modelado o agua de lo que jugaron.</p>	
RUTINA	<p>- ACTIVIDADES PERMANENTES:</p> <p>Control de asistencia Calendario, control de tiempo, Rezo Intervención de noticia, canciones Recomendaciones que da la profesora. Normas de convivencia (acuerdos) Uso de servicios higiénicos.</p>	<p>Carteles de calendario, tiempo, normas de convivencia</p>
ACTIVIDAD DE LA UNIDAD	<p style="text-align: center;">"seguimos al yachace"</p> <p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente anuncia con entusiasmo que llegó el momento de jugar. • para lo cual les pedimos a los niños y niñas a sentarse en media luna. • Recordamos los acuerdos de convivencia, para trabajar en armonía durante el juego. • Les anunciamos el propósito de la actividad, diciendo que hoy vamos al "seguimos al yachace". • La docente da las orientaciones, reglas y el procedimiento y de cómo se va a desarrollar el juego. <p>DESARROLLO</p> <p style="text-align: center;">Procedimiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas eligen al niño que será "el yachace", quien debe moverse, desplazarse y los demás imitarán todos sus movimientos. • Los niños que no siguen los movimientos van saliendo del grupo, hasta que queda un grupo pequeño o un niño que sí puede seguir todos los movimientos ¡yo quiero ser el 	

	<p>yachace;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego se repetirá el juego proponiendo a otros niños y niñas para que hagan de "yachacos" • después del juego realizaremos ejercicios de relajación. los niños y niñas se sientan formando un círculo y diremos que cierran los ojos y respiren el aire lentamente por la nariz, luego boten el aire lentamente por la boca, este ejercicio se realizará tres veces. <p>CIERRE Recuento de lo Aprendido,</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente hace el recuento de lo aprendido con los niños y niñas mediante preguntas: ¿Les gustó el juego?, ¿Qué movimientos hacía el yachace? ¿Quiénes participaron? ¿Dónde hemos jugado? ¿A qué jugamos? ¿cómo se sintieron durante el juego? ¿con qué pie pateamos la pelota? ¿Qué partes del cuerpo hemos movido? • Aplicación de lo aprendido en una nueva situación. Comenta en casa sobre el juego realizado y puedes hacer lo mismo con tu papá o mamá. 	
ACTIVIDAD DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños sobre las actividades desarrolladas durante el día. • Luego para despedimos, cantamos una canción con los instrumentos musicales que eligen los niños libremente. 	Instrumentos musicales

Harling Gutiérrez Fuentes

SESION N° 02

1. TITULO : "A meter el gol"
2. SECCIÓN : "Las Abejitas"
3. EDAD DE NIÑOS : 05 Años
4. APRENDIZAJE ESPERADO :

- Desarrolla la puntería, percepción espacio temporal desarrollando fuerza en las piernas

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL, SOCIAL	Actúa responsablemente en el ambiente	Maneja y elabora diversas fuentes de información y herramientas digitales para comprender el espacio gráfico	Expresa su ubicación y la de los objetos usando expresiones encima-déabajo, arriba-abajo, delante detrás, dentro-fuera, al lado de, cerca de, lejos de.

5. SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	EVIDENCIAS
HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES.	<p>Planificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos con los niños y niñas mencionamos que es hora de jugar con los juguetes y materiales que hay en el aula, y se pedirá a cada niño y niña, elegir el sector o lugar donde jugaran. <p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acordamos con los niños y niñas las normas de juego: compartir los materiales, ordenar los materiales después de jugar cuando se anuncie el momento de la culminación del juego. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se ubican y juegan libremente en cada espacio de juego dentro o fuera del aula. • Juegan libremente solo o con sus compañeros y con los materiales, inventando nuevas formas de jugar y de usar los juguetes o materiales de los sectores. • Los niños y niñas ponen en práctica todos sus habilidades para crear y utilizando los materiales que ha escogido libremente. • La PC acompaña al niño y niña en todo momento observando las acciones que ellos y ellas realizan en cada sector, de ser necesario establecer un dialogo o hacer una pregunta del juego que realiza. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cinco minutos antes anunciamos que falta poco para guardar los materiales con un instrumento musical. • A través de la canción "a guardar" se les pide a los 	<p>Juegos de los sectores:</p> <p>material estructurado y material no estructurado</p> <p>Canciones</p>

	<p>niños y niñas guardar los materiales en su respectivo lugar.</p> <p>Canción A guardar, a guardar cada cosa en su lugar sin tirar, recoger que después hay que volver</p> <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños y niñas sobre lo que hicieron: ¿A que jugaron? ¿Qué hicieron?, ¿Con que y con quienes jugaron?, ¿Dónde y cómo jugaron? <p>Representación: Los niños y niñas representan mediante el dibujo, pintura, modelado o agua de lo que jugaron.</p>	
RUTINA	<p>- ACTIVIDADES PERMANENTES:</p> <p>Control de asistencia Calendario, control de tiempo, Rezo Intervención de noticias, canciones Recomendaciones que da la profesora. Normas de convivencia (acuerdos) Uso de servicios higiénicos.</p>	<p>Carteles de calendario, tiempo, normas de convivencia</p>
ACTIVIDAD DE LA UNIDAD	<p style="text-align: center;">"A meter el gol"</p> <p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente anuncia con entusiasmo que llegó el momento de jugar. • para lo cual les pedimos a los niños y niñas a sentarse en media luna. • Recordamos los acuerdos de convivencia, para trabajar en armonía durante el juego. • Les anunciamos el propósito de la actividad, diciendo que hoy vamos al "a meter el gol". • La docente da las orientaciones, reglas y el procedimiento y de cómo se va a desarrollar el juego. <p>DESARROLLO</p> <p style="text-align: center;">Procedimiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formando un círculo, los jugadores se abren de piernas juntando pie con pie. • Con las manos se hace rodar una pelota por el suelo dando toques para intentar meter gol en las piernas de los compañeros. • Si a alguien le meten gol, tiene que jugar con una sola mano, si le vuelven a meter gol, es el minado • Normas: el balón no puede salir del círculo formado por los niños. Al que se le meta un gol pasará a jugar con una mano a la espalda, dos goles, las dos manos en la 	<p>Pelotas</p>

	<p>espalda.</p> <ul style="list-style-type: none"> Al culminar el juego realizaremos ejercicios de relajación, los niños y niñas se sientan formando un círculo y dicen que cierran los ojos y respiren el aire lentamente por la nariz, luego boten el aire lentamente por la boca, este ejercicio se realizará tres veces. <p>CIERRE Recuento de lo Aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente hace el recuento de lo aprendido con los niños y niñas mediante preguntas: ¿Les gustó el juego? ¿con que jugamos? ¿Quiénes participaron? ¿Dónde hemos jugado? ¿A qué jugamos? ¿cómo se sintieron durante el juego? ¿con qué pie pateamos la pelota? Aplicación de lo aprendido en una nueva situación. Comenta en casa sobre el juego realizado y puedes hacer lo mismo con tu papito o mamita. 	
ACTIVIDAD DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> Dialogamos con los niños sobre las actividades desarrolladas durante el día. Luego para despedirnos, entonamos una canción con los instrumentos musicales que eligen los niños libremente. 	Instrumentos musicales


 Mariang Gutiérrez Fuentes

SESION N° 03

1. TÍTULO : "Puma en el Camino"
2. SECCIÓN : "Las Abejitas"
3. EDAD DE NIÑOS : 05 Años
4. APRENDIZAJE ESPERADO :
 - Corre demostrando agilidad y velocidad para evitar ser alcanzado
 - Representa roles asumiendo las características de los mismos
 - Sigue las reglas de juego

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.	Representa ideas matemáticas	Representa el recorrido o desplazamiento y ubicación de personas, los objetos en forma vivencial.

5. SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	EVIDENCIAS
HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES.	<p>Planificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos con los niños y niñas mencionamos que es hora de jugar con los juguetes y materiales que hay en el aula, y se pedirá a cada niño y niña, elegir el sector o lugar donde jugaran. <p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acordamos con los niños y niñas las normas de juego: compartir los materiales, ordenar los materiales después de jugar cuando se anuncie el momento de la culminación del juego. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se ubican y juegan libremente en cada espacio de juego dentro o fuera del local. • Juegan libremente solo o con sus compañeros y con los materiales, inventando nuevas formas de jugar y de usar los juguetes o materiales de los sectores. • Los niños y niñas ponen en práctica todos sus habilidades para crear y utilizando los materiales que ha escogido libremente. • La PC acompaña al niño y niña en todo momento observando las acciones que ellos y ellas realizan en cada sector, de ser necesario entablar un dialogo o hacer una pregunta del juego que realiza. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cinco minutos antes anunciamos que falta poco para guardar los materiales con un instrumento musical. 	<p>Juegos de los sectores: material estructurado y material no estructurado</p> <p>Canciones</p>

	<ul style="list-style-type: none"> A través de la canción "a guardar" se les pide a los niños y niñas guardar los materiales en su respectivo lugar. <p style="text-align: center;">Canción A guardar, a guardar cada cosa en su lugar sin tirar, recoger que después hay que volver</p> <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> Dialogamos con los niños y niñas sobre lo que hicieron: ¿A que jugaron?, ¿Qué hicieron?, ¿Con que y con quienes jugaron?, ¿Dónde y cómo jugaron? <p>Representación: Los niños y niñas representan mediante el dibujo, pintura, modelado o agua de lo que jugaron.</p>	
RUTINA	<p>- ACTIVIDADES PERMANENTES:</p> <p>Control de asistencia Calendario, control de tiempo, Rezo Intervención de noticia, canciones Recomendaciones que da la profesora. Normas de convivencia (acuerdos) Uso de servicios higiénicos.</p>	<p>Carteles de calendario, tiempo, normas de convivencia</p>
ACTIVIDAD DE LA UNIDAD	<p style="text-align: center;">"Puma en el camino"</p> <p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente anuncia con entusiasmo que llegó el momento de jugar. para lo cual les pedimos a los niños y niñas a sentarse en media luna. Recordamos los acuerdos de convivencia, para trabajar en armonía Les anunciamos el propósito de la actividad, diciendo que hoy vamos al "Puma en el camino". La docente da las orientaciones, reglas y el <p>DESARROLLO</p> <p style="text-align: center;">Procedimiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> Trazamos en el piso dos círculos para que sean las "casitas" de la oveja y los corderitos respectivamente Se les pedirá a los niños y niñas para que elijan al "puma" a la "oveja" y a los "Corderitos". La "oveja" y los "corderitos" se ubican dentro de sus casas. En el centro, entre las dos casas debe ubicarse "el puma". La oveja llama sus corderitos "Corderitos, corderitos, vuelvan a casa", los corderitos responden: "No queremos". La oveja repite su pedido: "corderitos, corderitos vuelvan a casa", los corderitos responden: "tenemos miedo". 	<p>Máscara de lobo Tiza</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • La oveja pregunta: ¿Por qué? • Los corderitos responden: "Hay un puma en el camino". • La oveja insiste: "Corderitos, corderitos vuelvan a casa", los corderitos salen de su casa y el puma intenta atraparlos antes de que lleguen a la casa de la oveja • El niño o niña que es atrapado se convierte en puma para continuar el juego. • Al culminar el juego realizaremos ejercicios de relajación, los niños y niñas se sientan formando un círculo y diremos que cierren los ojos y respiren el aire lentamente por la nariz, luego hcten el aire lentamente por la boca, este ejercicio se realizará tres veces, mientras están echados en la colchoneta. <p>CIERRE</p> <p>Recuento de lo Aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente hace el recuento de lo aprendido con los niños y niñas mediante preguntas: ¿Les gustó el juego?, ¿Cómo se llama el juego? ¿Quién fue el lobo?, ¿cómo era la casa del lobo? ¿Quiénes tenía miedo al lobo? ¿Quién llamó a los corderitos varias veces? ¿Por qué los corderitos se corren del lobo? ¿hacia dónde corren los corderitos cuando el lobo les persigue para comérselos?. • Aplicación de lo aprendido en una nueva situación. Comenta en casa sobre el juego realizado y puedes hacer lo mismo con tu papito o mamita. 	
<p>ACTIVIDAD DE SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños sobre las actividades desarrolladas durante el día. • Luego para despedirnos, entonamos una canción con los instrumentos musicales que eligen los niños libremente. 	<p>Instrumentos musicales</p>

María Guadalupe Fuentes

SESION N° 05

6. TÍTULO : "El gato y el ratón"
 7. SECCIÓN : "Las Abejitas"
 8. EDAD DE NIÑOS : 05 Años
 9. APRENDIZAJE ESPERADO :

- Incorporarse a juegos de grupo y colectivos, descubriendo la personalidad y el grado de participación y colaboración con los niños y niñas
- Sigue las reglas de juego

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	Actúa responsablemente en el ambiente	Maneja y elabora diversas fuentes de información para comprender el espacio geográfico	Se ubica interpretando las expresiones: "delante de- detrás de", "dentro de - fuera de", "Al lado de", "cerca de - lejos de"

10. SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	EVIDENCIAS
HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES.	<p>Planificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos con los niños y niñas mencionamos que es hora de jugar con los juguetes y materiales que hay en el aula, y se pedirá a cada niño y niña, elegir el sector o lugar donde jugaran. <p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acordamos con los niños y niñas las normas de juego: compartir los materiales, ordenar los materiales después de jugar cuando se anuncie el momento de la culminación del juego. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se ubican y juegan libremente en cada espacio de juego dentro o fuera del local • Juegan libremente solo o con sus compañeros y con los materiales, inventando nuevas formas de jugar y de usar los juguetes o materiales de los sectores. • Los niños y niñas ponen en práctica todas sus habilidades para crear y utilizando los materiales que ha escogido libremente • La PC acompaña al niño y niña en todo momento observando las acciones que ellos y ellas realizan en cada sector, de ser necesario entablar un diálogo o hacer una pregunta del juego que realiza. 	<p>Juegos de los sectores: material estructurado y material no estructurado</p> <p>Canciones</p>

	<p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cinco minutos antes anunciamos que falta poco para guardar los materiales con un instrumento musical. • A través de la canción "a guardar" se les pide a los niños y niñas guardar los materiales en su respectivo lugar. <p style="text-align: center;">Canción</p> <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños y niñas sobre lo que hicieron: ¿A que jugaron?, ¿Qué hicieron?, ¿Con que y con quienes jugaron?, ¿Dónde y cómo jugaron? <p>Representación: Los niños y niñas representan mediante el dibujo, pintura, modelado o agua de lo que jugaron.</p>	
RUTINA	<p>- ACTIVIDADES PERMANENTES:</p> <p>Control de asistencia Calendario, control de tiempo, Rezo Intervención de noticia, canciones Recomendaciones que da la profesora. Normas de convivencia (acuerdos) Uso de servicios higiénicos.</p>	<p>Calendario de calendario, tiempo, normas de convivencia.</p>
ACTIVIDAD DE LA UNIDAD	<p style="text-align: center;">"El gato y el ratón"</p> <p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente anuncia con entusiasmo que llegó el momento de jugar. • para lo cual les pedimos a los niños y niñas a sentarse en media luna. • Recordamos los acuerdos de convivencia, para trabajar en armonía durante la jornada. • Motivamos con la canción de "michi michi jugueterón (bis), ya se comió un ratón, ya se comió un ratón. Mañana dos, pasado tres, vivo feliz michi michin. • Les anunciamos el propósito de la actividad, diciendo que hoy vamos a: "El gato y el ratón". • La docente da las orientaciones, reglas y el procedimiento y de cómo se va a desarrollar el juego. • Salimos al patio en forma ordenada. • Trazamos una línea media con una tiza blanca o de lo contrario utilizamos tierra blanca. <p>DESARROLLO</p> <p style="text-align: center;">Procedimiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los jugadores (niños y niñas) hacen un círculo tomados de las manos • Un jugador dentro del círculo, será el ratón y un jugador ubicado fuera del círculo será el gato. • El juego consiste en que el gato trazará de atrapar al ratón. • Los jugadores que forman el círculo ayudan al ratón e 	<p>Cactulina Mascaras Plumón Tijera Goma Hilo</p>

	<p>impiden la entrada al gato, levantando y bajando los brazos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El gato no puede romper el círculo. Si el gato logra agarrar al ratón, otros Jugadores saldrán a participar, representando esos roles. • Al culminar el juego realizaremos ejercicios de relajación, los niños y niñas se sientan formando un círculo y diremos que cierren los ojos y respiren el aire lentamente por la nariz, luego boten el aire lentamente por la boca, este ejercicio se realizará tres veces. <p>CIERRE Recuento de lo Aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente realiza el recuento de lo aprendido con los niños y niñas mediante preguntas: ¿Quiénes participaron? ¿Dónde hemos jugado? ¿A qué jugamos? ¿Cómo se llama el juego? ¿Qué animales participan en el juego? ¿Cómo era el gato? ¿Cómo era el ratón? ¿Cuál de los animales es más grande el gato o el ratón?. • Aplicación de lo aprendido en una nueva situación. Comento en casa sobre el juego realizado y puedes hacer lo mismo con tu papito o mamita. 	
ACTIVIDAD DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños sobre las actividades desarrolladas durante del día. • Luego para despedirnos, entonamos una canción con los instrumentos musicales que eligen los niños libremente. 	Instrumentos musicales


Hortensia Gutiérrez Fuentes

SESION Nº 05

1. TITULO : "Carrera de sisis"
2. SECCIÓN : "Las Abejitas"
3. EDAD DE NIÑOS : 05 Años
4. APRENDIZAJE ESPERADO :
 - Desarrolla el equilibrio entre brazos y piernas
 - Sigue las reglas de juego

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMATICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa su ubicación y la de los objetos usando las expresiones encima-debajo, arriba-abajo, delante-detrás de – dentro-fuera

5. SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	EVIDENCIAS
HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>Planificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos con los niños y niñas mencionamos que es hora de jugar con los juguetes y materiales que hay en el aula, y se pedirá a cada niño y niña elegir el sector o lugar donde jugarán. <p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acordamos con los niños y niñas las normas de juego: compartir los materiales, ordenar los materiales después de jugar cuando se anuncie el momento de la culminación del juego. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se ubican y juegan libremente en cada espacio de juego dentro o fuera del local. • Juegan libremente solo o con sus compañeros y con los materiales, inventando nuevas formas de jugar y de usar los juguetes o materiales de los sectores. • Los niños y niñas ponen en práctica todos sus habilidades para crear y utilizando los materiales que ha escogido libremente. • La PC acompaña al niño y niña en todo momento observando las acciones que ellos y ellas realizan en cada sector, de ser necesario entablar un diálogo o hacer una pregunta del juego que realiza. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cinco minutos antes anunciamos que falta poco para guardar los materiales con un instrumento musical. 	<p>Juegos de los sectores: material estructurado y material no estructurado</p> <p>Canciones</p>

	<ul style="list-style-type: none"> A través de la canción "a guardar" se les pide a los niños y niñas guardar los materiales en su respectivo lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> Dialogamos con los niños y niñas sobre lo que hicieron: ¿A que jugaron?, ¿Qué hicieron?, ¿Con que y con quienes jugaron?, ¿Dónde y cómo jugaron? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas representan mediante el dibujo, pintura, modelado e agua de lo que jugaron. 	
RUTINA	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> Control de asistencia Calendario, control de tiempo, Rezo Intervención de noticia, canciones Recomendaciones que da la profesora Normas de convivencia (acuerdos) Uso de servicios higiénicos. 	<p>Carteles de calendario, tiempo, normas de convivencia</p>
ACTIVIDAD DE LA UNIDAD	<p style="text-align: center;">"Carrera de sisis"</p> <p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente anuncia con entusiasmo que llegó el momento de jugar para lo cual les pedimos a los niños y niñas a sentarse en media luna. Recordamos los acuerdos de convivencia, para trabajar en armonía Enseguida les decimos a los niños que trajimos unas almohadas para jugar, dejaremos que manipulen libremente. Se les preguntará a cada niño ¿Qué es? ¿A qué jugaremos con ello? Dejamos que formulen sus hipótesis. Les anunciamos el propósito de la actividad, diciendo que hoy vamos a jugar a la "Carrera de sisis". La docente da las orientaciones, reglas y el procedimiento y de cómo se va a desarrollar el juego. <p>DESARROLLO</p> <p style="text-align: center;">Desarrollo del Juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente hará una demostración del juego, para ello saldremos al patio, donde delimitaremos el trayecto de la carrera (línea de partida) con dos cintas y en la línea de llegada con dos arcos de color La docente, se pone de cuatro patas en la línea de partida y se pone una almohada sobre la espalda y comienza a correr hasta llegar al final. Luego los niños se emparejan de dos en dos, y se les entrega las almohadas a los dos primeros participantes. Se ubican dos participantes en la línea de partida, en cuatro patas, y se colocan al almohadón sobre la espalda (como si fuese el caparazón de una sisis), al dar la orden de partida. 	<p>Almohada de colores Tiza Cinta</p>

	<p>las dos sisis comienzan a avanzar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si se les cae el almohadón de la espalda deben regresar al punto de partida y comenzar nuevamente. Por lo tanto deberán avanzar muy despacio para llegar a la meta y debe entrar en el aro. La sisis que primero llega es la ganadora. • Al culminar el juego realizaremos ejercicios de relajación (se sentaran los niños y diremos que cierra los ojos e inhalen el aire, luego exhale lentamente). <p>CIERRE</p> <p>Recuento de lo Aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente hace el recuento de lo aprendido con los niños y niñas mediante preguntas: ¿A qué jugamos?, ¿Les gustó el juego?, ¿Cómo se llama el juego? ¿Quién ganó la primera partida? ¿Y la última? ¿Dónde nos herimos colcudo la almohada? ¿A dónde se cayó la almohada? ¿Llegamos dentro o fuera del círculo? ¿Dónde está el círculo arriba o abajo del cuadrado? <p>Aplicación de lo aprendido en una nueva situación. Comenta en casa sobre el juego realizado y puedes jugar con tu familia y hermanos.</p>	
<p>ACTIVIDAD DE SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños sobre las actividades desarrolladas durante del día. • Luego para despedirnos, entonamos una canción con los instrumentos musicales que eligen los niños libremente. 	<p>Instrumentos musicales: sonajas, latas con semillas, coco relleno de piedritas</p>

María Guadalupe
María Guadalupe Fuentes

SESION N° 06

6. TÍTULO : "Que pase el Rey"
 7. SECCIÓN : "Las Abejitas"
 8. EDAD DE NIÑOS : 05 Años
 9. APRENDIZAJE ESPERADO

- Reconozcan y mencionen la ubicación en relación a sí mismo expresando : delante de , detrás de

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	Actúa responsablemente en el ambiente	Maneja y elabora diversas fuentes de información y herramientas digitales para comprender el espacio geográfico	Se ubica interpretando las expresiones: "delante de", "detrás de", "debajo de - encima de", en relación así mismo y con diversos objetos como: palos, tela, cuerda, etc.

10. SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	EVIDENCIAS
HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES.	<p>Planificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos con los niños y niñas mencionamos que es hora de jugar con los juguetes y materiales que hay en el aula, y se pedirá a cada niño y niña, elegir el sector o lugar donde jugaran. <p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acordamos con los niños y niñas las normas de juego: compartir los materiales, ordenar los materiales después de jugar cuando se anuncie el momento de la culminación del juego. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se ubican y juegan libremente en cada espacio de juego dentro o fuera del local. • Juegan libremente solo o con sus compañeros y con los materiales, inventando nuevas formas de jugar y de usar los juguetes o materiales de los sectores. • Los niños y niñas ponen en práctica todos sus habilidades para crear y utilizando los materiales que ha escogido libremente. • La PC acompaña al niño y niña en todo momento observando las acciones que ellos y ellas realizan en cada sector, de ser necesario entablar un dialogo o hacer una pregunta del juego que realiza. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cinco minutos antes anunciamos que falta poco para 	<p>Juegos de los sectores: material estructurado y material no estructurado</p> <p>Canciones</p>

	<p>guardar los materiales con un instrumento musical.</p> <ul style="list-style-type: none"> • A través de la canción "a guardar" se les pide a los niños y niñas guardar los materiales en su respectivo lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños y niñas sobre lo que hicieron: ¿A que jugaron?, ¿Qué hicieron?, ¿Con que y con quienes jugaron?, ¿Dónde y cómo jugaron? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas representan mediante el d.bujo, pintura, modelado o agua de lo que jugaron. 	
RUTINA	<p>- ACTIVIDADES PERMANENTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Control de asistencia • Calendario, • control de tiempo, • Rezo • Intervención de noticia, canciones • Recomendaciones que da la profesora. • Normas de convivencia (acuerdos) • Uso de servicios higiénicos. 	<p>Carteles de calendario, tiempo, normas de convivencia</p>
ACTIVIDAD DE LA UNIDAD	<p style="text-align: center;">"Que pase el Rey "</p> <p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente anuncia con entusiasmo que llegó el momento de jugar para lo cual les pedimos a los niños y niñas a sentarse en media luna. • Recordamos los acuerdos de convivencia, para trabajar en armonía • Les anunciamos el propósito de la actividad, diciendo que hoy vamos a jugar a "Que pase el Rey". • La docente da las orientaciones, reglas y el procedimiento y de cómo se va a desarrollar el juego. <p>DESARROLLO</p> <p style="text-align: center;">Desarrollo del Juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salimos al patio en forma ordenada • Se eligen a dos participantes que formaran un arco por el cual pasarán el resto. • Cada uno de los dos elige el nombre de un color, frutas, animales. • A continuación, la docente y un niño o niña se cogen de las manos y las levantan simulando un puente, el resto se agarra de la cintura, formando un fila, y van pasando por debajo del puente mientras van cantando la siguiente canción: <p style="text-align: center;">Que pase el rey Que ha de pasar el hijo del conde se quedara</p>	<p>Tiza Cuerda palo</p>

	<p>guardar los materiales con un instrumento musical.</p> <ul style="list-style-type: none"> • A través de la canción "a guarda," se les pide a los niños y niñas guardar los materiales en su respectivo lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños y niñas sobre lo que hicieron: ¿A que jugaron?, ¿Qué hicieron?, ¿Con que y con quienes jugaron?, ¿Dónde y cómo jugaron? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas representan mediante el dibujo, pintura, modelado o agua de lo que jugaron. 	
RUTINA	<p>- ACTIVIDADES PERMANENTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Control de asistencia • Calendario, • control de tiempo, • Rezo • Intervención de noticias, canciones • Recomendaciones que da la profesora. • Normas de convivencia (acuerdos) • Uso de servicios higiénicos. 	<p>Carteles de calendario, tiempo, normas de convivencia</p>
ACTIVIDAD DE LA UNIDAD	<p style="text-align: center;">"Que pase el Rey "</p> <p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente anuncia con entusiasmo que llegó el momento de jugar. • para lo cual les pedimos a los niños y niñas a sentarse en media luna. • Recordamos los acuerdos de convivencia, para trabajar en armonía • Les anunciamos el propósito de la actividad, diciendo que hoy vamos a jugar a "Que pase el Rey". • La docente da las orientaciones, reglas y el procedimiento y de cómo se va a desarrollar el juego. <p>DESARROLLO</p> <p style="text-align: center;">Desarrollo del Juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salimos al patio en forma ordenada • Se eligen a dos participantes que formaran un arco por el cual pasarán el resto. • Cada uno de los dos elige el nombre de un color, frutas, animales. • A continuación, la docente y un niño o niña se cogen de las manos y las levantan simulando un puente, el resto se agarra de la cintura, formando un fila, y van pasando por debajo del puente mientras van cantando la siguiente canción: <p style="text-align: center;"> Que pase el rey Que ha de pasar el hijo del conde se quedara </p>	<p>Tiza Cuerda palo</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • A la voz "se quedara" bajan las manos capturando a uno de la fila u quien le preguntan qué color quiere ser. Según la respuesta se sitúa detrás del jugador a quien pertenece el color. • Cuando ya han sido capturados todos los participantes, se traza una raya en el suelo, en medio de los dos equipos y los jugadores que están en la parte adelante agarran una cuerda con ambas manos, y los jugadores cada uno de ellos se agarran de la cintura y deben de jalar hacia atrás intentado que el equipo contrario traspase la línea. El equipo que logra hacer que pase la línea el contrario, será el vencedor. • Terminada el juego se realiza el ejercicio de relación que consiste soplar una vela imaginariamente, los niños y niñas se imaginan que están agarrando una vela con la mano derecha y soplan lentamente para apagarlo. <p>CIERRE</p> <p>Recuento de lo Aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente hace el recuento de lo aprendido con los niños y niñas mediante preguntas: ¿Les gustó el juego?, ¿Cómo se llama el juego? ¿Por debajo de qué han pasado los jugadores? ¿Dónde se ubican los jugadores luego de pasar el puente? ¿Para qué hemos trazado la línea en el suelo? ¿Con qué objeto han jalado los dos grupos jugadores? ¿Con qué han agarrado y jalado la cuerda? • Aplicación de lo aprendido en una nueva situación. Comenta en casa sobre el juego realizado y puedes jugar este juego con tu familia y amigos. 	
<p>ACTIVIDAD DE SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños sobre las actividades desarrolladas durante del día. • Luego para despedirnos, entonamos una canción con los instrumentos musicales que eligen los niños libremente. 	<p>Instrumentos musicales</p>

Anthony Gutiérrez Fuentes

SESION Nº 07

1. TÍTULO : "La Vaca loca y el torero"
2. SECCIÓN : "Las Abejitas"
3. EDAD DE NIÑOS : 05 Años
4. APRENDIZAJE ESPERADO :
 - Expresa con su cuerpo los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	Actúa responsablemente en el ambiente	Maneja y elabora diversas fuentes de información y herramientas digitales para comprender el espacio geográfico	Se ubica interpretando las expresiones: "delante de- detrás de"; "dentro de-fuera de"; "al lado de"; "debajo de- encima de"; "cerca de-lejos de"; en relación a sí mismo y con diversos objetos

5. SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	EVIDENCIAS
HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES.	<p>Planificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos con los niños y niñas mencionamos que es hora de jugar con los juguetes y materiales que hay en el aula, y se pedirá a cada niño y niña, elegir el sector o lugar donde jugarán. <p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acordamos con los niños y niñas las normas de juego: compartir los materiales, ordenar los materiales después de jugar cuando se anuncie el momento de la culminación del juego. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se ubican y juegan libremente en cada espacio de juego dentro o fuera del local. • Juegan libremente solo o con sus compañeros y con los materiales, inventando nuevas formas de jugar y de usar los juguetes o materiales de los sectores. • Los niños y niñas ponen en práctica todos sus habilidades para crear y utilizando los materiales que ha escogido libremente. • La PC acompaña al niño y niña en todo momento observando las acciones que ellos y ellas realizan en cada sector, de ser necesario entablar un diálogo o hacer una pregunta del juego que realizan. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cinco minutos antes anunciamos que falta poco para guardar los materiales con un instrumento musical. 	<p>Juegos de los sectores:</p> <p>material estructurado y material no estructurado</p> <p>Canciones</p>

	<ul style="list-style-type: none"> A través de la canción "la guardar" se les pide a los niños y niñas guardar los materiales en su respectivo lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> Dialogamos con los niños y niñas sobre lo que hicieron: ¿A que jugaron?, ¿Qué hicieron?, ¿Con que y con quienes jugaron?, ¿Dónde y cómo jugaron? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas representar mediante el dibujo, pintura, modelado o agua de lo que jugaron. 	
RUTINA	<p>- ACTIVIDADES PERMANENTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> Control de asistencia Calendario, control de tiempo, Rezo Intervención de noticia, canciones Recomendaciones que da la profesora, Normas de convivencia (acuerdos) Uso de servicios higiénicos. 	<p>Carteles de calendario, tiempo, normas de convivencia</p>
ACTIVIDAD DE LA UNIDAD	<p style="text-align: center;">"Vaca loca y el torero "</p> <p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente anuncia con entusiasmo que llegó el momento de jugar, para lo cual les pedimos a los niños y niñas a sentarse en media luna, Recordamos los acuerdos de convivencia, para trabajar en armonía. Los anunciamos el propósito de la actividad, diciendo que hoy vamos a jugar a "Vaca loca y el torero". Para lo cual, presentaré a los niños y niñas los atuendos una capa roja, un sombrero y dos cuernos de toro y les preguntaré ¿Qué podemos hacer con este material? ¿Qué animal tiene cuernos? ¿A qué jugaremos? ¿Dónde? ¿cómo jugaremos? <p>Calentamiento</p> <ul style="list-style-type: none"> Luego de haberles explicado del proceso de juego, los niños y niñas se dirigen al patio de manera ordenada y trotan alrededor del patio. <p>DESARROLLO</p> <p style="text-align: center;">Desarrollo del Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> En el patio se marca un recorrido de forma circular con una tiza de color blanco, delimitando el espacio con conos. En un lado del circuito habrá dos obstáculos de palos largos colocados de forma horizontal y detrás del obstáculo habrá un escondite. La docente hará la demostración del juego, haciendo el papel de el "toro", y una madre de familia hará el papel el "torero" y los niños y niñas serán los espectadores, para lo cual la docente se pone dos cuernos de toro elaborados de 	<p>Cuernos de toro elaborados de cartulina Capa color rojo Palo mediano Sombrero de papelote Tiza Conos de cartulina</p>

	<p>cartón y la mamá se pondrá un sombrero y para torear utilizará una capa roja con un palo, ambos personajes se ubican en el centro del círculo</p> <ul style="list-style-type: none"> • La mamá comienza a torear, el toro le corretea por todos lados, si el torero no quiere ser corneado por el toro, tiene que escaparse rápidamente, saltar los dos obstáculos sin tocar con la mano y esconderse detrás del escondite. • Si la mamá "torero" es corneado por el toro pasará a ser el "toro" • Luego los niños de un en uno pasarán a ser el papel de "torero" y "toro", la docente es el "toro" y comienza a corretear al niño o niña por todo el circuito, el niño o niña que no quiera ser corneado tendrá que saltar los dos obstáculos sin tocar con las manos y esconderse detrás del escondite, si es alcanzado y corneado por el toro, el niño pasa a ser el "toro" y otro niño pasará a ser el "torero", así sucesivamente los niños y niñas jugarán intercambiando los roles. <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego de haber realizado el juego los niños y niñas se sientan en semicírculo, inhalan y exhalan lentamente para relajarse <p>CIERRE Recuento de lo Aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente hace el recuento de lo aprendido con los niños y niñas mediante preguntas: • ¿A qué jugamos? ¿Quién fue el toro y el torero? ¿A quién corneó primero el toro, luego al segundo, tercero? ¿Dónde nos hemos escondido? ¿hemos saltado por encima o por debajo del obstáculo? ¿les gustó el juego? • Aplicación de lo aprendido en una nueva situación. Comenta en casa sobre el juego realizado y puedes hacer lo mismo con tu familia y hermano. 	
<p>ACTIVIDAD DE SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños sobre las actividades desarrolladas durante del día. • Luego para despedimos, entonamos una canción con los instrumentos musicales que eligen los niños libremente. 	<p>Instrumentos musicales</p>


 Fabiana Gutiérrez Fuentes

SESION N° 08

6. TÍTULO : "Salta Costales"
 7. SECCIÓN : "Las Abejitas"
 8. EDAD DE NIÑOS : 05 Años
 9. APRENDIZAJE ESPERADO :

- Coordinar ágilmente brazos y piernas al saltar.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados	Explora sus posibilidades de movimiento vivenciando el equilibrio en posturas, desplazamientos y juegos y utilizando diversos objetos, como cuerdas, telas, pelotas, costal, entre otros.

10. SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	EVIDENCIAS
HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES.	<p>Planificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos con los niños y niñas mencionamos que es hora de jugar con los juguetes y materiales que hay en el aula, y se pedirá a cada niño y niña, elegir el sector o lugar donde jugarán. <p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acordamos con los niños y niñas las normas de juego: compartir los materiales, ordenar los materiales después de jugar cuando se anuncie el momento de la culminación del juego. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se ubican y juegan libremente en cada espacio de juego dentro o fuera del local. • Juegan libremente solo o con sus compañeros y con los materiales, inventando nuevas formas de jugar y de usar los juguetes o materiales de los sectores. • Los niños y niñas ponen en práctica todos sus habilidades para crear y utilizando los materiales que ha escogido libremente. • La PC acompaña al niño y niña en todo momento observando las acciones que ellos y ellas realizan en cada sector, de ser necesario entablar un dialogo o hacer una pregunta del juego que realiza. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cinco minutos antes anunciamos que falta poco para guardar los materiales con un instrumento musical. • A través de la canción "a guardar" se les pide a los niños y niñas guardar los materiales en su respectivo lugar. 	<p>Juegos de los sectores:</p> <p>mater:al</p> <p>estructurado y</p> <p>mater:al no</p> <p>estructurado</p> <p>Canciones</p>

	<p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> Dialogemos con los niños y niñas sobre lo que hicieron: ¿A que jugaron?, ¿Qué hicieron?, ¿Con que y con quienes jugaron?, ¿Dónde y cómo jugaron? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas representan mediante el dibujo, pintura, modelado o agua de lo que jugaron. 	
RUTINA	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> Control de asistencia Calendario, control de tiempo, Rezo Intervención de noticia, canciones Recomendaciones que da la profesora. Normas de convivencia (acuerdos) Uso de servicios higiénicos. 	Carteles de calendario, tiempo, normas de convivencia
ACTIVIDAD DE LA UNIDAD	<p style="text-align: center;">"Salta Costales"</p> <p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente anuncia con entusiasmo que llegó el momento de jugar. para lo cual les pedimos a los niños y niñas a sentarse en media luna. Recordamos los acuerdos de convivencia, para trabajaren armonía. Enseguida les decimos a los niños que trajimos tres costales para jugar, dejaremos que manipulen libremente. Se les preguntará a cada niño ¿Qué es? ¿A qué jugaremos con ellos? ¿es grande o pequeño? ¿Qué color es? ¿cómo es áspero o suave? Dejamos que manipulen y formulen sus hipótesis. Les anunciamos el propósito de la actividad, diciendo que hoy vamos a jugar a "Salta Costales". Antes de iniciar con el juego la PC elabora los carteles con los nombres de los participantes y a medida que van llegando en los primeros puestos, registran sus puntajes en el cartel colocando un puntito. Al culminar el juego pasaremos al salón y se pegará los carteles en la pizarra o en la pared y cada uno de los niños/niñas que registraron sus puntajes, se van acercando a la pizarra a contar sus puntos acumulados en voz alta y registran el total de puntajes obtenidos ya sea en números o con puntos, según elección del niño. <p>DESARROLLO</p> <p style="text-align: center;">Desarrollo del Juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente hará una demostración del juego, para ello saldremos al patio, donde delimitaremos el trayecto de la 	Costales Tiza Cartulina Plumón Cinta masking

	<p>carrera (línea de partida) con tres líneas rectas con tiza blanca o tierra blanca.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente y la practicante, se ponen los costales y se paran detrás de la línea de partida en posición de carrera y a la cuenta de tres corren saltando como conejitos de dos patas hasta llegar a la meta. • Luego se escoge a tres niños o niñas, se ponen los costales y se colocan detrás de la línea de partida y a la cuenta de tres comienzan a correr saltando con los dos pies como si fueran conejitos hasta llegar a la línea de llegada, luego contamos quien llegó primero, segundo y tercero. • Así sucesivamente todos los niños y niñas salen de tres en tres y realizan el juego hasta llegar a la meta. • Al culminar el juego realizaremos ejercicios de relajación (se sentarán los niños y diremos que cierren los ojos e inhala el aire, luego exhalen lentamente), este ejercicio se realizará tres veces. <p>CIERRE</p> <p>Recuento de lo Aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente hace el recuento de lo aprendido con los niños y niñas mediante preguntas: ¿A qué jugamos?, ¿Les gustó el juego?, ¿Cómo se llama el juego? ¿Quién llegó en primer lugar?, ¿Quién llegó en segundo lugar? ¿Y quién último? ¿Qué nos hemos puesto para saltar? ¿Cuántas líneas de partida marcamos en el suelo? • Aplicación de lo aprendido en una nueva situación. Comenta en casa sobre el juego realizado y puedes hacer lo mismo con tu familia y hermano. 	
<p>ACTIVIDAD DE SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños sobre las actividades desarrolladas durante del día. • Juego para despedirnos, entonamos una canción con los instrumentos musicales que eligen los niños libremente. 	<p>Instrumentos musicales</p>

Marilay Gutiérrez Ferante

SESION N° 09

1. TITULO : "Chanca latas"
2. SECCIÓN : "Las Abejitas"
3. EDAD DE NIÑOS : 05 Años
4. APRENDIZAJE ESPERADO :
 - Evaluar la idea que tiene el niño del espacio ocupado por las partes de su cuerpo en varias posiciones.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad	Realiza acciones motoras variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.	Explora movimientos nuevos en donde vivencia juegos de equilibrio y desequilibrio con seguridad y control de su cuerpo y utilizando diversos objetos como: palos, troncos, pelota

5. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESION

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	EVIDENCIAS
HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES.	<p>Planificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos con los niños y niñas mencionamos que es hora de jugar con los juguetes y materiales que hay en el aula, y se pedirá a cada niño y niña, elegir el sector o lugar donde jugarán. <p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acordamos con los niños y niñas las normas de juego: compartir los materiales, ordenar los materiales después de jugar cuando se anuncie el momento de la culminación del juego. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se ubican y juegan libremente en cada espacio de juego dentro o fuera del local. • Juegan libremente solo o con sus compañeros y con los materiales, inventando nuevas formas de jugar y de usar los juguetes o materiales de los sectores. • Los niños y niñas ponen en práctica todos sus habilidades para crear y utilizando los materiales que ha escogido libremente. • La PC acompaña al niño y niña en todo momento observando las acciones que ellos y ellas realizan en cada sector, de ser necesario entablar un dialogo o hacer una pregunta del juego que realiza. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cinco minutos antes anunciamos que falta poco para guardar los materiales con un instrumento musical. 	<p>Juegos de los sectores:</p> <p>material estructurado y material no estructurado</p> <p>Canciones</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • A través de la canción "a guardar" se les pide a los niños y niñas guardar los materiales en su respectivo lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños y niñas sobre lo que hicieron: ¿A que jugaron?, ¿Qué hicieron?, ¿Con que y con quienes jugaron?, ¿Dónde y cómo jugaron? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas representan mediante el dibujo, pintura, modelado o agua de lo que jugaron. 	
RUTINA	<p>- ACTIVIDADES PERMANENTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Control de asistencia • Calendario, • control de tiempo, • Rezo • Intervención de noticia, canciones • Recomendaciones que da la profesora. • Normas de convivencia (acuerdos) • Uso de servicios higiénicos. 	Carteles de calendario, tiempo, normas de convivencia
ACTIVIDAD DE LA UNIDAD	<p style="text-align: center;">Chanca latas</p> <p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente anuncia con entusiasmo que llegó el momento de jugar. • para lo cual les pedimos a los niños y niñas a sentarse en media luna. • Recordamos los acuerdos de convivencia, para trabajar en armonía. • Les anunciamos el propósito de la actividad, diciendo que hoy vamos a jugar a Chanca latas, cuyo objetivo es que los niños y niñas mejoren su equilibrio motor. • La docente da las indicaciones, pautas, reglas y procedimiento del juego • Salimos al patio en forma ordenada <p>DESARROLLO</p> <p style="text-align: center;">Desarrollo del Juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para motivar la docente realiza la dinámica de las "Manos mágicas" que es de la siguiente manera: • Si levanto las manos, ustedes se paran • Si las bajo, ustedes se sientan o se acuestan • Si las roto, ustedes giran • Si las sacudo hacen el movimiento de temblar • Luego se le pide: Que pase por encima de un obstáculo que le llegue poco más o menos a la altura de las rodillas, sin tocarlo 	Troncos Palos

	<ul style="list-style-type: none"> • Que se deslice por debajo de un obstáculo situado a unos cinco centímetros más abajo que la altura de los hombros, sin tocarlo. • Que pase a través de un espacio estrecho, sin rozar los lados • Que se salten con los dos pies por encima de unos obstáculos (troncos pequeños) sin tocar. • Al culminar el juego realizaremos ejercicios de relajación (se sentarán los niños y diremos que cierren los ojos e inhalen el aire, luego exhalen lentamente), este ejercicio se realizará tres veces. <p>CIERRE</p> <p>Recuento de lo Aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente hace el recuento de lo aprendido con los niños y niñas mediante preguntas: ¿Les gustó el juego?, ¿Cómo se llama el juego? ¿Qué objetos utilizamos para jugar? ¿cómo hemos pasado por debajo del obstáculo? ¿cómo saltamos por encima de los troncos?. • Aplicación de lo aprendido en una nueva situación. Comenta en casa sobre el juego realizado y puedes hacer lo mismo con tus hermanos o amigos. 	
<p>ACTIVIDAD DE SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños sobre las actividades desarrolladas durante del día. • Luego para despedirnos, entonamos una canción con los instrumentos musicales que eligen los niños libremente. 	<p>Instrumentos musicales</p>

Mariangé Gutiérrez Fuentes

SESION N° 10

6. TÍTULO : "Salta hilitos"
 7. SECCIÓN : "Las Abejitas"
 8. EDAD DE NIÑOS : 05 Años
 9. APRENDIZAJE ESPERADO :
 • coordinar movimientos en saltos..

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados	Realiza acciones motrices básicas, como correr, trepar y saltar, girar, etc. En sus actividades cotidianas y juegos libres

10. SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	EVIDENCIAS
HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES.	<p>Planificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Nos sentamos con los niños y niñas mencionamos que es hora de jugar con los juguetes y materiales que hay en el aula, y se pedirá a cada niño y niña, elegir el sector o lugar donde jugaran. <p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> Acordamos con los niños y niñas las normas de juego: compartir los materiales, ordenar los materiales después de jugar cuando se anuncie el momento de la culminación del juego. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas se ubican y juegan libremente en cada espacio de juego dentro o fuera del local. Juegan libremente solo o con sus compañeros y con los materiales, inventando nuevas formas de jugar y de usar los juguetes o materiales de los sectores. Los niños y niñas ponen en práctica todos sus habilidades para crear y utilizando los materiales que ha escogido libremente. La PC acompaña al niño y niña en todo momento observando las acciones que ellos y ellas realizan en cada sector, de ser necesario entablar un diálogo e hacer una pregunta del juego que realiza. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cinco minutos antes anunciamos que falta poco para guardar los materiales con un instrumento musical A través de la canción "a guardar" se les pide a los niños y niñas guardar los materiales en su respectivo lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> Dialogamos con los niños y niñas sobre lo que hicieron: ¿A que jugaron?, ¿Qué hicieron?, ¿Con que y con quienes 	<p>Juegos de los sectores: material estructurado y material no estructurado</p> <p>Canciones:</p>

	<p>jugaron?, ¿Dónde y cómo jugaron?</p> <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas representan mediante el dibujo, pintura, modelado o agua de lo que jugaron. 	
RUTINA	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Control de asistencia • Calendario, • control de tiempo, • Rezo • Intervención de noticia, canciones • Recomendaciones que da la profesora. • Normas de convivencia (acuerdos) • Uso de servicios higiénicos. 	<p>Carteles de calendario, tiempo, normas de convivencia</p>
<p>ACTIVIDAD DE LA UNIDAD</p> <p>Actividad de movimiento</p>	<p style="text-align: center;">"Salta hilitos"</p> <p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente anuncia con entusiasmo que llegó el momento de jugar, para lo cual les pedimos a los niños y niñas a sentarse en media luna. • Recordamos los acuerdos de convivencia, para trabajar en armonía. • Les anunciamos el propósito de la actividad, diciendo que hoy vamos a jugar a "Salta hilitos", cuyo objetivo que los niños y niñas coordinen su lateralidad, introduciendo su pie izquierdo y luego el derecho dentro de la liga. <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al compás de una canción iniciamos con el juego: <ul style="list-style-type: none"> A la una, saltó la luna, A las dos, suena el reloj, A las tres, cogito es, A las cuatro, doy un salto, A las cinco, doy un brinco, A las seis, pongo un jersey A las siete, anda y vete A las ocho, ten un biscocho A las nueve, toma nieve A las diez, va otra vez • Fijar en un comienzo, un extremo de la cuerda, e imprimir el movimiento adaptándose a las posibilidades motrices del niño. Se coloca al niño en la cuerda y se le imprime un movimiento de balanceo de izquierda a derecha. En un comienzo, estos movimientos son lentos y amplios. Se pueden complicar dándole mayor rapidez al balanceo o pidiéndole que salte con el pie izquierdo o con el derecho. 	<p>Liga o hilo Tronco para amarrar la liga</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • La docente se coloca en el "centro de la pieza y hace girar la cuerda imitando el movimiento del carrusel. En un comienzo la cuerda debe girar a raz del suelo y luego elevarse progresivamente. • Se le enseña a saltar, no con el balanceo, sino que girando la cuerda. Inicialmente, un compañero más hábil puede servir de modelo o de ayuda, tomándole las manos salta, luego aprende a entrar y saltar, una, dos, tres, antes de salir. • Se le pide que combine un determinado número de salto con giros o media vuelta. Se puede complicar pidiéndole que sus giros sean hacia la derecha, hacia la izquierda. Se puede imprimir distintas velocidades dándole a cada una un nombre; por ejemplo, la cadencia dada por el estribillo "bate, bate, chocolate". A estas alturas puede ya saltar solo. Pídele que salte con otro compañero y que entren y salgan ambas alternativas. • Saltar con un solo pie; saltar en el mismo lugar o moverse en el espacio que permite la cuerda; saltar 2 pies juntos. • Pedirle que sostenga una punta del cordel con una mano mientras que el educador sostiene la otra. Tratar que aprenda a mover el cordel con simples movimientos del puño, adaptándose a diferentes velocidades, sin impartición del brazo. • Sosteniendo la extremidad de la cuerda, "entrar" y salir varias veces, mientras el educador gira al otro extremo de la cuerda. Los movimientos de la cuerda se pueden hacer en un sentido, luego en el opuesto, variando de mano. Cambiar el sentido de los giros, sin dejar de saltar. • Al culminar el juego realizaremos ejercicios de relajación (se sentaran los niños y diremos que cierran los ojos e inhalen el aire, luego exhalen lentamente), este ejercicio se realizará tres veces. <p>CIERRE</p> <p>Recuento de lo Aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente hace el recuento de lo aprendido con los niños y niñas mediante preguntas: ¿Les gustó el juego?, ¿Cómo se llama el juego?, ¿Qué utilizamos para saltar?, ¿cuantas personas agarran la liga?. • Aplicación de lo aprendido en una nueva situación. Comenta en casa sobre el juego realizado y puedes hacer lo mismo con tus hermanos o amigos. 	
<p>ACTIVIDAD DE SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños sobre las actividades desarrolladas durante del día. 	<p>Instrumentos</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Luego para despedirnos, entonamos una canción con los instrumentos musicales que eligen los niños libremente. 	<p>musicales</p>


 Harlang Gutiérrez Fuentes.

SESION N° 11

1. TÍTULO : jugamos con las pelotitas
2. SECCIÓN : "Las Abejitas"
3. EDAD DE NIÑOS : 05 Años
4. APRENDIZAJE ESPERADO :
 - Incrementar la fuerza de sus brazos y mejorar la precisión de los movimientos hacia un objeto.
 - Rodar correctamente una pelota grande, desde una distancia aproximadamente de tres metros

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados	Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel viso motriz: óculo – manual (lanzar o rodar la pelota)

5. SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	EVIDENCIAS
HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES.	<p>Planificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos con los niños y niñas mencionamos que es hora de jugar con los juguetes y materiales que hay en el aula, y se pedirá a cada niño y niña, elegir el sector o lugar donde jugaran. <p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acordamos con los niños y niñas las normas de juego: compartir los materiales, ordenar los materiales después de jugar cuando se anuncie el momento de la culminación del juego. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se ubican y juegan libremente en cada espacio de juego dentro o fuera del local. • Juegan libremente solo o con sus compañeros y con los materiales, inventando nuevas formas de jugar y de usar los juguetes o materiales de los sectores. • Los niños y niñas ponen en práctica todos sus habilidades para crear y utilizando los materiales que ha escogido libremente. • La PC acompaña al niño y niña en todo momento observando las acciones que ellos y ellas realizan en cada sector, de ser necesario entablar un dialogo o hacer una pregunta del juego que realiza. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cinco minutos antes anunciamos que falta poco para 	<p>Juegos de los sectores.</p> <p>material estructurado y material no estructurado</p> <p>Canciones</p>

	<p>guardar los materiales con un instrumento musical.</p> <ul style="list-style-type: none"> • A través de la canción "a guardar" se les pide a los niños y niñas guardar los materiales en su respectivo lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños y niñas sobre lo que hicieron: ¿A que jugaron?, ¿Qué hicieron?, ¿Con que y con quienes jugaron?, ¿Dónde y cómo jugaron? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas representan mediante el dibujo, pintura, modelado o agua de lo que jugaron. 	
RUTINA	<p>- ACTIVIDADES PERMANENTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Control de asistencia • Calendario, • control de tiempo, • Rezo • Intervención de noticia, canciones • Recomendaciones que da la profesora. • Normas de convivencia (acuerdos) • Uso de servicios higiénicos. 	<p>Carteles de calendario, tiempo, normas de convivencia</p>
ACTIVIDAD DE LA UNIDAD	<p style="text-align: center;">"jugamos con las qollostas"</p> <p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente anuncia con entusiasmo que llegó el momento de jugar. • para lo cual les pedimos a los niños y niñas a sentarse en media luna. • Recordamos los acuerdos de convivencia, para trabajar en armonía • Enseguida les presentamos los materiales consistentes en doce conos elaborados de cartón dentro de una caja y pelotas de colores, dejaremos que observen y manipulen libremente. • Se les preguntará a cada niño ¿Qué son? ¿A qué jugaremos con ellos? ¿Cuántos conos había en la caja? ¿Cuántas pelotas tenernos? ¿Qué forma tienen y qué culcres son?. Dejamos que formulen sus hipótesis. • Les anunciamos el propósito de la actividad, diciendo que hoy vamos a jugar a "las qollostas". • La docente da las orientaciones, reglas y el procedimiento y de cómo se va a desarrollar el juego. • La PC elabora dos carteles con los nombres de los participantes de cada grupo, donde anotarán cuantos conos derribaron y cuantos quedan en pie. • Al finalizar el juego la PC junto con los niños y niñas contabilizamos cuantos conos han derribado y cuantas han tumbado cada niño o niña, cuantas pelotas lograren introducir en la caja y cuantas quedaron fuera. 	<p>Conos (bolas) de cartón Pelotas Cartulina Plumón Cinta masking</p>

	<p>de la caja y felicitamos por sus logros.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salimos al patio en forma ordenada. • Los niños deben colocarse en círculo <p>DESARROLLO</p> <p>Desarrollo del Juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente formará dos grupos de 6 conos cada uno • Colocamos seis conos en una composición de "3-2-1" en los dos grupos y trazamos dos líneas a una cierta distancia. • Luego la docente realiza una demostración del juego a los niños y niñas de cómo roda la piedras redondas con la mano derecha y luego con la izquierda para derribar los (qollastas), pero permaneciendo detrás de la línea. • Luego los niños y las niñas conformados en dos grupos inician a derribar los bolos o conos agarrando la pelota con la mano derecha, luego lo hacen con la mano izquierda. • La docente y los niños recomponen las qollastas derribados y ayuda a aquellos que no pueden rodar la bola para derribar, así de esta manera todos los niños participan en el juego • La docente felicita a los niños y niñas cuando derriban alguno. • Luego cada participante anota sus puntajes ya sea con trazos o con puntos en el cartel, de cuántos bolos derriban en cada tirada y cuántos quedan en pie. • Dejamos que disfruten del juego sin permitir que se convierta únicamente en competencia. <p>CIERRE</p> <p>Recuento de lo Aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terminada el juego se realiza el ejercicio de relación que consiste soplar una vela imaginariamente, los niños y niñas se imaginan que están agarrando una vela con la mano derecha y soplan lentamente con los ojos cerrados y apagado. • Se realiza el recuento de lo aprendido sobre la actividad realizada con preguntas: ¿Les gustó el juego?, ¿Cómo se llama el juego?, ¿Quién derribó más conos?, ¿Quién derribó menos conos?, ¿Con qué derribamos los conos?, ¿Con cuál de las manos hemos lanzado la piedra al inicio?, ¿Luego con cuál de las manos? • Aplicación de lo aprendido en una nueva situación. Comenta en casa sobre el juego realizado y puedes hacerlo mismo con tu papito o mamá. 	
ACTIVIDAD DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños sobre las actividades desarrolladas durante del día. 	Instrumentos musicales
	<ul style="list-style-type: none"> • Luego para despedimos, entonamos una canción con los instrumentos musicales que eigan los niños libremente. 	

[Firma]
 Maitana Gutiérrez Fuentes

SESION N° 012

11. TITULO : "Paso del río"
 12. SECCIÓN : "Las Abejitas"
 13. EDAD DE NIÑOS : 05 Años
 14. APRENDIZAJE ESPERADO :

- Contribuir al desarrollo del equilibrio, la coordinación y lateralidad
- Relaciones, medidas, y representación en el espacio, lateralidad, equilibrio.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinados.	Explora sus posibilidades de movimiento vivenciando el equilibrio en posturas, desplazamiento y juegos utilizando diversos objetos como: papel, cartón

15. SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	EVIDENCIAS
HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES.	<p>Planificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos con los niños y niñas mencionamos que es hora de jugar con los juguetes y materiales que hay en el aula, y se pedirá a cada niño y niña, elegir el sector o lugar donde jugaran. <p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acercamos con los niños y niñas las normas de juego: compartir los materiales, ordenar los materiales después de jugar cuando se anuncie el momento de la culminación del juego. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se ubican y juegan libremente en cada espacio de juego dentro o fuera del local. • Juegan libremente solo o con sus compañeros y con los materiales, inventando nuevas formas de jugar y de usar los juguetes o materiales de los sectores. • Los niños y niñas ponen en práctica todos sus habilidades para crear y utilizando los materiales que ha escogido libremente. • La PC acompaña al niño y niña en todo momento observando las acciones que ellos y ellas realizan en cada sector, de ser necesario entablar un dialogo o hacer una pregunta del juego que realiza. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cinco minutos antes anunciamos que falta poco para guardar los materiales con un instrumento musical. 	<p>Juegos de los sectores:</p> <p>materias</p> <p>estructurado y</p> <p>materias no</p> <p>estructurado</p> <p>Carretones</p>

	<ul style="list-style-type: none"> A través de la canción "a guardar" se les pide a los niños y niñas guardar los materiales en su respectivo lugar <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> Dialogamos con los niños y niñas sobre lo que hicieron: ¿A que jugaron?, ¿Qué hicieron?, ¿Con que y con quienes jugaron?, ¿Dónde y cómo jugaron? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas representan mediante el dibujo, pintura, modelado o agua de lo que jugaron. 	
RUTINA	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> Control de asistencia Calendario, control de tiempo, Reza Intervención de noticia, canciones Recomendaciones que da la profesora, Normas de convivencia (acuerdos) Uso de servicios higiénicos. 	Carteles de calendario, tiempo, normas de convivencia
ACTIVIDAD DE LA UNIDAD	<p style="text-align: center;">"Paso del río"</p> <p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente anuncia con entusiasmo que llegó el momento de jugar. para lo cual les pedimos a los niños y niñas a sentarse en media luna. Recordamos los acuerdos de convivencia, para trabajar en armonía. Les anunciamos el propósito de la actividad, diciendo que hoy vamos a jugar a "Paso del río", cuyo objetivo es llegar a un límite marcado sin salirse de las hojas de papel bond. <p>DESARROLLO</p> <p style="text-align: center;">Desarrollo del Juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños se colocan de dos en dos, uno detrás del otro, pisando las hojas de papel bond que hemos colocado en el suelo. Cada pareja dispondrá de seis hojas, cuatro que pisan y dos que hay detrás del segundo de la columna. Los participantes tienen que desplazarse pisando sobres las hojas; el de atrás le va entregando los papeles al de adelante para que pueda continuar la marcha. Cada cierto tiempo cambiar la posición de la fila si alguien pisa fuera del papel debe levantar la mano para que un compañero de otra pareja le cambie la hoja y pueda continuar. Reglas: los niños no deben de salirse del papel bond. Al culminar el juego realizaremos ejercicios de relajación (se sentaran los niños y diremos que cierran los ojos e inhalen el aire, luego exhalen lentamente), este ejercicio se 	Papel bond Cartulina

	<p>realizará tres veces.</p> <p>CIERRE</p> <p>Recuento de lo Aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente hace el recuento de lo aprendido con los niños y niñas mediante preguntas: ¿Les gustó el juego?, ¿Cómo se llama el juego? ¿Qué utilizamos para cruzar el río? ¿Cómo hemos cruzado el río?. • Aplicación de lo aprendido en una nueva situación. Comenta en casa sobre el juego realizado y puedes hacer lo mismo con tus hermanos o amigos. 	
ACTIVIDAD DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños sobre las actividades desarrolladas durante el día. • Luego para despedirnos, entonamos una canción con los instrumentos musicales que eligen los niños libremente. 	Instrumentos musicales


 Mariang Gabriela Fuentes

SESION N° 13

1. TITULO : "Loro Negro"
2. SECCIÓN : "Las Abejitas"
3. EDAD DE NIÑOS : 05 Años
4. APRENDIZAJE ESPERADO :

- Que los niños y niñas logren la integración, equilibrio, es un juego de tipo motor.
- Contribuir al desarrollo del equilibrio, la coordinación y lateralidad de los niños y niñas.
- Relaciones, medidas, y representación en el espacio, lateralidad, equilibrio.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados	Explora sus posibilidades de movimiento vivenciando el equilibrio en posturas, desplazamientos sobre una línea, cuerda.

5. SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	EVIDENCIAS
HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES.	<p>Planificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos con los niños y niñas mencionamos que es hora de jugar con los juguetes y materiales que hay en el aula, y se pedirá a cada niño y niña, elegir el sector o lugar donde jugaran. <p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acordamos con los niños y niñas las normas de juego, compartir los materiales, ordenar los materiales después de jugar cuando se anuncie el momento de la culminación del juego. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se ubican y juegan libremente en cada espacio de juego dentro o fuera del local. • Juegan libremente solo o con sus compañeros y con los materiales, inventando nuevas formas de jugar y de usar los juguetes o materiales de los sectores. • Los niños y niñas ponen en práctica todos sus habilidades para crear y utilizando los materiales que ha escogido libremente. • La PC acompaña al niño y niña en todo momento observando las acciones que ellos y ellas realizan en cada sector, de ser necesario entablar un dialogo o hacer una 	<p>Juegos de los sectores: material estructurado y material no estructurado</p> <p>Canciones</p>

	<p>pregunta del juego que realiza.</p> <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cinco minutos antes anunciamos que falta poco para guardar los materiales con un instrumento musical. • A través de la canción "a guardar" se les pide a los niños y niñas guardar los materiales en su respectivo lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños y niñas sobre lo que hicieron: ¿A que jugaron?, ¿Qué hicieron?, ¿Con que y con quienes jugaron?, ¿Dónde y cómo jugaron? <p>Representación:</p> <p>Los niños y niñas representan mediante el dibujo, pintura, modelado o agua de lo que jugaron.</p>	
RUTINA	<p>- ACTIVIDADES PERMANENTES:</p> <p>Control de asistencia Calendario, control de tiempo, Rezo Intervención de noticia, canciones Recomendaciones que da la profesora. Normas de convivencia (acuerdos) Uso de servicios higiénicos.</p>	<p>Carteles de calendario, tiempo, normas de convivencia</p>
ACTIVIDAD DE LA UNIDAD	<p style="text-align: center;">"Loro Negro"</p> <p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente anuncia con entusiasmo que llegó el momento de jugar. • para lo cual les pedimos a los niños y niñas a sentarse en media luna • Recordamos los acuerdos de convivencia, para trabajar en armonía • Les anunciamos el propósito de la actividad, diciendo que hoy vamos al "Loro Negro". • La docente da las orientaciones, reglas y el procedimiento y de cómo se va a desarrollar el juego. • Salimos al patio en forma ordenada. • Trazamos una línea media con una tiza blanca o de lo contrario utilizamos tierra blanca <p>DESARROLLO</p> <p style="text-align: center;">Procedimiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al sacudir la botella sonora a cargo la docente, todos los niños y niñas corren de un extremo a otro de la cancha. • Al pasar y cruzar por encima de la línea por la mitad el mono tratará de tocar a alguno, sin dejar de pisar la línea media, aquel que sea tocado tendrá que ayudar a atrapar. • Los participantes (niñas y niños) pasarán una y otra vez de un extremo a otro (siempre a la orden de la botella sonora) hasta conseguir que todo el grupo quede de mono. • Al culminar el juego realizaremos ejercicios de relajación, los niños y niñas se sientan formando un círculo y diremos que cierran los ojos y respiren el aire lentamente por la nariz, luego boten el aire lentamente por la boca, este ejercicio se 	<p>Tiza blanca Tierra blanca Máscara de mono</p>

	<p>realizará tres veces.</p> <p>CIERRE Recuento de lo Aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente hace el recuento de lo aprendido con los niños y niñas mediante preguntas: ¿Les gustó el juego?, ¿Cómo se llama el juego? ¿Quién fue el mono?, ¿Dónde hemos corrido? ¿A cuántos niños o niñas tocó el mono? ¿encima de qué se desplazaba el mono? ¿Hacia dónde se desplazaba el mono? ¿Por qué el mono no puede salirse de la línea? • Aplicación de lo aprendido en una nueva situación. Comenta en casa sobre el juego realizado y puedes hacer lo mismo con tu papita o mamita. 	
ACTIVIDAD DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños sobre las actividades desarrolladas durante del día. • Luego para despedirnos, entonamos una canción con los instrumentos musicales que eligen los niños libremente. 	Instrumentos musicales


Hilary Gutiérrez Fuentes

SESION N° 14

1. TITULO : "Salto de rana"
2. SECCIÓN : "Las Abejitas"
3. EDAD DE NIÑOS : 05 Años
4. APRENDIZAJE ESPERADO :
 - desarrollar coordinación, fuerza en las piernas y mejorar la coordinación física en su conjunto.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados	Coordina sus movimientos al saltar, desplazarse, correr.

5. SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	EVIDENCIAS
HORA DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES.	<p>Planificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos con los niños y niñas mencionamos que es hora de jugar con los juguetes y materiales que hay en el aula, y se pedirá a cada niño y niña, elegir el sector o lugar donde jugarán. <p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acordamos con los niños y niñas las normas de juego: compartir los materiales, ordenar los materiales después de jugar cuando se anuncie el momento de la culminación del juego. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se ubican y juegan libremente en cada espacio de juego dentro o fuera del local. • Juegan libremente solo o con sus compañeros y con los materiales, inventando nuevas formas de jugar y de usar los juguetes o materiales de los sectores. • Los niños y niñas ponen en práctica todas sus habilidades para crear y utilizar los materiales que ha escogido libremente. • La PC acompaña al niño y niña en todo momento observando las acciones que ellos y ellas realizan en cada sector; de ser necesario entablar un diálogo o hacer una pregunta del juego que realiza. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cinco minutos antes anunciamos que falta poco para guardar los materiales con un instrumento musical. 	<p>Juegos de los sectores:</p> <p>materiel estructurado y material no estructurado</p> <p>Canciones</p>

	<ul style="list-style-type: none"> A través de la canción "a guardar" se les pide a los niños y niñas guardar los materiales en su respectivo lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> Dialogamos con los niños y niñas sobre lo que hicieron: ¿A que jugaron?, ¿Que hicieron?, ¿Con que y con quienes jugaron?, ¿Dónde y cómo jugaron? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas representan mediante el dibujo, pintura, modelado o agua de lo que jugaron. 	
RUTINA	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> Control de asistencia Calendario, control de tiempo, Rezo Intervención de noticia, canciones Recomendaciones que da la profesora. Normas de convivencia (acuerdos) Uso de servicios higiénicos. 	Carteles de calendario, tiempo, normas de convivencia
ACTIVIDAD DE LA UNIDAD	<p style="text-align: center;">"Salto de rana"</p> <p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente anuncia con entusiasmo que llegó hora de jugar. para lo cual les pedimos a los niños y niñas a sentarse en media luna, Recordamos los acuerdos de convivencia, para trabajar en armonía. Les anunciamos el propósito de la actividad, diciendo que hoy vamos a jugar al "Salto de rana". <p>DESARROLLO</p> <p style="text-align: center;">Desarrollo del Juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente localiza un área segura para que los niños salten sin tropezarse. La docente demuestra a los niños de cómo se juega, se pone de cuclillas y salta unas veces. Asegurándose de que los niños miren mientras lo hace Luego los niños y niñas realizan el juego. La docente ayuda a adoptar la postura de una rana y deja que se queden agazapados unos minutos para que se acostumbren. Entonces la docente salta algunas veces delante de ellos e indica a quienes imiten. Si fuera posible, haré que una tercera persona permanezca detrás del niño sujetándolo cuando salte. Al principio probablemente, podrá saltar sólo una vez o dos. 	

	<p>La docente Aplauda hasta el más mínimo esfuerzo que haga el niño y va anotando cuántas veces pudo saltar antes de parar a descansar o perder el equilibrio.</p> <ul style="list-style-type: none"> Al culminar el juego realizaremos ejercicios de relajación (se sentaran los niños y niñas que cierran los ojos e inhalen el aire, luego exhalen lentamente), este ejercicio se realizará tres veces. <p>CIERRE</p> <p>Recuento de lo Aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente hace el recuento de lo aprendido con los niños y niñas mediante preguntas: ¿A qué jugamos?, ¿Les gustó el juego?, ¿cómo se sintieron durante el juego? ¿A qué animal hemos imitado? ¿Cómo saltaron? ¿Con qué saltaron? Aplicación de lo aprendido en una nueva situación. Comenta en casa sobre el juego realizado y puedes hacer lo mismo con tu familia y hermano. 	
<p>ACTIVIDAD DE SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> Dialogamos con los niños sobre las actividades desarrolladas durante del día. Luego para despedirnos, cantamos una canción con los instrumentos musicales que eligen los niños libremente. 	<p>Instrumentos musicales</p>


 Estefany Gutiérrez Escobedo