



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**JUEGOS TRADICIONALES EN EL APRENDIZAJE DE
NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA SAN MARTÍN DEL DISTRITO DE
JULIACA - PROVINCIA DE SAN ROMÁN - REGIÓN
PUNO - PERÚ - 2019**

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

AUTORA

SÁNCHEZ CONDORI, CARMEN JULIA

ORCID: 0000-0002-8558-6498

ASESOR

Dra. CARDOZO QUINTEROS, MARLENE ELIZABETH

ORCID: 0000-0002-0227-6620

JULIACA – PERÚ

2020

Equipo de trabajo

AUTORA

Sánchez Condori, Carmen Julia

ORCID: 0000-0002-8558-6498

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

Estudiante de Pregrado. Lima, Perú

ASESOR

Dra. Cardozo Quinteros, Marlene Elizabeth

ORCID: 0000-0002-0227-6620

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Facultad de Educación y

Humanidades, Escuela Profesional de Educación Inicial, Lima, Perú

JURADO

Dra. Venegas Gallardo Adelaida Lorenza

ORCID: 0000-0002-5871-5952

Mgtr. Arellano Jara Teresa del Carmen

ORCID: 0000-0003-3818-5664

Mgtr. Rojas Hilario Exalto Celso

ORCID:0000-0001-6248-9903

Hoja de firma del jurado y asesor

.....
Dra. Venegas Gallardo Adelaida Lorenza
Presidente

.....
Mgtr. Arellano Jara Teresa del Carmen
Miembro

.....
Mgtr. Rojas Hilario Exalto Celso Rojas
Miembro

.....
Dra. Cardozo Quinteros, Marlene Elizabeth
Asesor

Agradecimiento

A Dios gracias por permitirme este momento de regocijo, a mis papitos Candelaria y Alberto por la vida y dedicación que tuvieron para hacer de sus hijos personas de bien y a mi hermana Paty que nos dejó un gran ejemplo de perseverancia y fortaleza.

Y a mi querida universidad que se encargó de darme la mejor preparación en mi formación y de esta manera poder salir y asumir los retos de nuestra profesión.

Dedicatoria

Esta investigación la dedico con todo mi amor a mi familia y en especial a mi amado esposo Víctor Raúl por su comprensión y apoyo, por enseñarme a ser perseverante y lograr mis objetivos y sé que desde el cielo estará orgulloso de mis logros.

A mis docentes que tuvieron la paciencia y el reto de transformarnos en buenos profesionales para poner en práctica sus enseñanzas y consejos. Gracias

Resumen

El presente trabajo titulado: Juegos tradicionales en el aprendizaje de niños de cinco años de la Institución Educativa San Martín del Distrito de Juliaca Provincia de San Román, Región Puno, Perú 2019”, se realizó debido a que los niños no juegan espontáneamente se sumergen en un sedentarismo que no va acorde a su edad, no disfrutan del juego en su máxima expresión, hay desconocimiento de los juegos tradicionales que podrían aportar mucho en su aprendizaje. Se tuvo como objetivo describir los juegos tradicionales aplicados en el aprendizaje en niños de cinco años. De acuerdo a su metodología el tipo de investigación fue cuantitativo, con un nivel explicativo y un diseño descriptivo; una población de 15 niños(as), la muestra consta de 15 niños de 5 años de edad de la I.E.I. San Martín, utilizando como técnica la observación mediante la lista de cotejo; como resultados de acuerdo a sus dimensiones se obtuvo un nivel muy bueno en el desarrollo motor así mismo en el desarrollo social se obtuvo un 60% (9) de niños con un nivel bueno (A) y en cuanto al desarrollo cognitivo se obtuvo un 53% (8) de niños con un nivel muy bueno (AD). En conclusión, es importante la aplicación de los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de cinco años de la Institución Educativa San Martín ya que estos ayudan en el desarrollo de diferentes áreas según la observación realizada.

Palabras claves: Aprendizaje, conocimiento, descripción, juegos, tradicionales.

Abstract

The present work entitled: "Traditional games in the learning of five-year-old children of the San Martín Educational Institution of the Juliaca District, Province of San Román, Puno Region, Peru 2019", was carried out because the children do not play spontaneously they immerse themselves in a sedentary lifestyle that is not according to their age, they do not enjoy the game at its best, there is a lack of knowledge of traditional games that could contribute a lot to their learning. The objective was to describe the traditional games applied to learning in five-year-old children. According to its methodology, the type of research was quantitative, with an explanatory level and a descriptive design; a population of 15 children, the sample consists of 15 children of 5 years of age of the I.E.I. San Martín, using as a technique the observation through the checklist; As results according to its dimensions, a very good level was obtained in motor development, as well as in social development, 60% (9) of children were obtained with a good level (A) and in terms of cognitive development, a 53 was obtained % (8) of children with a very good level (AD). In conclusion, the application of traditional games is important in the teaching-learning process of five-year-old children of the San Martín Educational Institution since they help in the development of different areas according to the observation made.

Keywords: Learning, knowledge, description, games, traditional

ÍNDICE

Páginas

Equipo de trabajo.....	ii
Hoja de firma del jurado y asesor	iii
Agradecimiento.....	iv
Dedicatoria	v
Resumen	vi
Abstract	vii
Índice de cuadros	x
Índice de tablas	xi
Índice de Graficos.....	xii
I. Introducción	1
II. Revisión de literatura	6
2.1 Antecedentes	6
2.1.1 Antecedentes Internacionales.....	6
2.1.2 Antecedentes Nacionales	9
2.1.3 Antecedentes Locales.....	12
2.2 Bases teóricas de la investigación	14
2.2.1 El juego	14
2.2.2 El rol de los juegos en la educación inicial	16
2.2.3 El rol del educador en el juego.....	17
2.2.4 Trascendencia de los juegos tradicionales	19
2.2.5 Dimensiones de juegos tradicionales	20
2.2.6 Importancia de los juegos tradicionales en el ámbito educativo.....	22
2.2.7 Los juegos tradicionales como recurso didáctico en el aula.	24
2.2.8 Descripción de juegos tradicionales.....	26
III. Hipótesis.....	31
IV. Metodología	31
4.1 Diseño de la investigación	31
4.2 Población y muestra	32
Muestra	32
4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores	34

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	35
4.4.1. Instrumento	35
4.5 Plan de análisis	36
4.6 Matriz de consistencia	37
4.7 Principios éticos ULADECH (2020).....	38
V. Resultados	39
5.1 Resultados.	39
5.1.1 Identificar el desarrollo motor con los juegos tradicionales en el aprendizaje de niños de cinco años.	39
5.1.2 Determinar el desarrollo social con los juegos tradicionales en el aprendizaje de niños de cinco años.	45
5.1.3 Verificar el desarrollo cognitivo con los juegos tradicionales en el aprendizaje en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial San Martín del Distrito de Juliaca Provincia de San Román, Región Puno, año 2019.....	51
VI. Conclusiones	62
Recomendaciones	63
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	64
Anexos	

Índice de cuadros

Páginas

Cuadro 1 Operacionalización de variables e indicadores	34
Cuadro 2 Matriz de consistencia.....	37

Índice de tablas

	Páginas
Tabla 1.- Distribución de la población.....	32
Tabla 2 Distribución de la muestra de estudio.....	33
Tabla 3 Coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse	40
Tabla 4 Demuestra agilidad, coordinación en los movimientos de su cuerpo.....	41
Tabla 5 Explora movimientos nuevos en donde vive	42
Tabla 6 Crea movimientos, con todo su cuerpo, vivenciando sus posibilidades.....	43
Tabla 7 Respecto al objetivo específico: Identificar.....	44
Tabla 8 Respeta las opiniones de sus compañeros	45
Tabla 9 Muestra autonomía al momento de expresar su gustos	46
Tabla 10 Ayuda a sus amigos que presentan dificultades en el juego.....	47
Tabla 11 Interactúa con los demás activamente.	48
Tabla 12 Respecto al objetivo específico: Determinar	50
Tabla 13 Propone espontáneamente juegos.....	51
Tabla 14 Asume responsabilidades en el juego.....	52
Tabla 15 Relacionan numero con cantidades	53
Tabla 16 Ubico mi cuerpo según indicaciones.....	54
Tabla 17 Respecto a los resultados del objetivo específico: Valorar	56
Tabla 18 Respecto al objetivo general: general: Describir	57

Índice de Gráficos

	Páginas
Gráfico 1 Coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse	40
Gráfico 2 Demuestra agilidad, coordinación en los movimientos de su cuerpo.....	41
Gráfico 3 Explora movimientos nuevos en donde vive.....	42
Gráfico 4 Crea movimientos, con todo su cuerpo, vivenciando sus posibilidades....	43
Gráfico 5 Respecto al objetivo específico: Identificar.....	44
Gráfico 6 Respeta las opiniones de sus compañeros	45
Gráfico 7 Muestra autonomía al momento de expresar su gustos”.	47
Gráfico 8 Ayuda a sus amigos que presentan dificultades en el juego.....	48
Gráfico 9 Interactúa con los demás activamente.	49
Gráfico 10 Respecto al objetivo específico: Determinar	50
Gráfico 11 Propone espontáneamente juegos.	52
Gráfico 12 Asume responsabilidades en el juego.....	53
Gráfico 13 Relacionan numero con cantidades	53
Gráfico 14 Ubico mi cuerpo según indicaciones.....	55
Gráfico 15 Respecto a los resultados del objetivo específico: Valorar.	56
Gráfico 16 Respecto al objetivo general: : Describir.....	58

I. Introducción

A comienzos del siglo XX, se evidencia la triste situación en la que se encuentra la práctica lúdica, siendo conscientes de que la desaparición de nuestras costumbres revela nuestra bancarrota moral y física. Si queremos ser un pueblo sano, fuerte, enérgico, animoso y bien equilibrado, mejoremos nuestras costumbres, volvamos a nuestra santa madre la Naturaleza, pasemos los días festivos en el campo, y en vez de trabajar como niños y jugar como hombres, trabajemos como hombres y juguemos como niños. En otro artículo publicado en 1900 titulada “Lo que deben ser los juegos de los niños” se ofrece una serie de pautas y conclusiones, entre las que destaca el señalar que deben promoverse la realización de concursos en que jugadores de cada región española, y aun extranjeros, demuestren y enseñen los juegos característicos de su país. Estos concursos, presenciados por Maestros y alumnos de las Escuelas Normales y Superiores, serían de grandísima utilidad, pudiendo aprovechar posteriormente los educadores asistentes estos juegos populares como recurso para la educación social en las escuelas (Payá, 2018).

Se entiende que el nuevo Currículo Nacional tiene como fin recuperar el juego en la enseñanza del nivel inicial y el Ministerio de Educación pone a disposición todos los espacios públicos, como parques y complejos deportivos, para que las familias socialicen a través de actividades lúdicas. Es en esta edad que debemos darles la atención debida y fortalecer lazos con nuestros hijos mediante el juego. El cariño es fundamental, expresados en un abrazo y caricias, entonces tomemos las riendas

y vayamos juntos hacia una educación inicial para fortalecer a las personas y prepararlas para vencer los obstáculos que existen en la vida, (ANDINA/Difusión 2019).

En nuestra región de Puno, una región con bastante riqueza cultural y ancestral que hace honor a su denominación a la “Capital del folclore peruano”. En ese sentido a través de la investigación se ha indagado acerca de los juegos tradicionales de las comunidades, para conocer y revalorar sus propias manifestaciones culturales recreativas en referencia a los juegos autóctonos que los comuneros practicaban, remontándonos al pasado donde simples objetos complementaban un momento de recreación, donde la imaginación volaba convirtiéndonos en diferentes personajes un mundo ajeno a la tecnología la cual hoy en día empodera las ciudades, donde un terreno vacío se convertía en el mejor lugar de recreación de las personas (Flores, 2019).

Actualmente es un verdadero reto practicar los juegos tradicionales ya que son una imposición a la tecnología, es una alternativa ante la practica sedentaria que ejerce la televisión, los videos, redes sociales, etc. La niñez empapada de estos avances tecnológicos ha dejado de lado el aprender mediante el juego, donde el interactuar presencialmente con sus iguales ha pasado a segundo plano, problema del que no son ajenos los niños de la institución Educativa San Martin, ante esta situación debemos proponer un cambio para mejorar el futuro de nuestra sociedad empezando por la enseñanza a través del juego que contenga valores históricos favoreciendo el aspecto educativo. El currículo nacional, mantiene, redirecciona y fortalece el sentido de

los enfoques que formaron parte de los currículos que lo precedieron, principalmente el de competencias de aprendizaje, enseñanza y evaluación., planteando el reto de articular la gestión institucional el trabajo del docente , los materiales educativos y la evaluación con lo que se espera aprendan los estudiantes en la Institución educativa (Programa curricular educacion inicial, 2016).

A lo largo de la historia se ha descrito al juego como la actividad más placentera en los niños, la más importante de la infancia en la que buscan, exploran y aprenden de su entorno, la forma más espontanea de aprender; este medio lúdico es fundamental para el desarrollo de la personalidad del niño adquieren conocimientos de la realidad que los envuelve; si hablamos de juego tradicional denominada así por el Folklore del lugar, consideramos cultura e historia de un pueblo que trasciende a través del juego el cual está en constante transformación por nuevas generaciones. Los juegos siempre han cumplido una función de aprendizaje y socialización muy importantes; esto es porque el juego es un elemento indispensable en el desarrollo evolutivo de los niños, quienes manifiestan su reconocimiento del entorno físico y social mediante manifestaciones lúdicas, y está presente en todas las épocas y culturas de la historia (Gallardo y Gallardo, 2018).

En la presente investigación sobre los juegos tradicionales en el aprendizaje en niños de cinco años, se pudo evidenciar como problema, que los niños no juegan espontáneamente se sumergen en un sedentarismo que no va acorde a su edad, no disfrutan del juego en su máxima expresión, hay desconocimiento de los juegos

tradicionales que podrían aportar mucho en su aprendizaje ya que estos juegos están siendo reemplazados, modificados e incluso desapareciendo a lo largo de los años. Para continuar la transmisión de estos juegos y fomentar su conservación y continuidad a lo largo del tiempo, es necesario revisar desde el ámbito educativo la relación de los juegos tradicionales en la niñez con el aprendizaje.

Ante la situación problemática se planteó la siguiente interrogante ¿Los juegos tradicionales ayudan en el aprendizaje a niños de cinco años de la IE San Martín de la ciudad de Juliaca Provincia de San Román – Puno año 2019?

Estableciéndose los siguientes objetivos:

Objetivo general: Describir los juegos tradicionales en el aprendizaje en niños de cinco años de la Institución Educativa San Martín del Distrito de Juliaca - Provincia de San Román - Región Puno – Perú - 2019.

Objetivos específicos:

Identificar el desarrollo motor con los juegos tradicionales en el aprendizaje de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial San Martín del Distrito de Juliaca - Provincia de San Román - Región Puno – Perú - 2019.

Determinar el desarrollo social con los juegos tradicionales en el aprendizaje de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial San Martín del Distrito de Juliaca - Provincia de San Román - Región Puno – Perú - 2019.

Verificar el desarrollo cognitivo con los juegos tradicionales en el aprendizaje en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial San Martín del Distrito de Juliaca - Provincia de San Román - Región Puno – Perú - 2019.

La importancia del presente trabajo está en la necesidad de reconocer que, mediante la práctica de los juegos tradicionales, podemos contribuir a desarrollar la habilidad social y cultural de los niños en el aprendizaje. Por tanto, a través de su aplicación se puede recobrar prácticas que se han realizado anteriormente y que por situaciones de la vida cotidiana muy pocos lo llevan a cabo, es innovador porque al volver a recordar los momentos vividos al ponerlos en práctica nos permite descubrir nuevas habilidades que antes no estuvieron bien desarrolladas.

El juego tradicional facilita y estimula el desarrollo de la sociabilidad en los niños ya que suelen ser juegos que agrupan a un número de participantes lo que permite al niño entrar en contacto con sus iguales. El juego le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, a prender de normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo.

La metodología utilizada en la presente investigación fue de tipo cuantitativo, con un nivel explicativo y un diseño descriptivo; una población de 15 niños(as), la muestra consta de 15 niños de 5 años de edad de la I.E.I. San Martín, utilizando como técnica la observación mediante la lista de cotejo. Se tuvo como resultados el 53 % en el nivel bueno, deduciéndose del mismo que se tiene conocimiento sobre el proceso de aplicación de los juegos tradicionales, los cuales no son descritos correctamente.

Llegando a las siguientes conclusiones: Los juegos tradicionales deben ser explicados de manera detallada para su mejor entendimiento, el niño socializa en la práctica de estos juegos realizando logros en las diferentes áreas (motora, social y cognitiva) que se pueden obtener con la aplicación de los juegos tradicionales.

Esta investigación está estructurada de la siguiente manera: introducción, revisión de la literatura, hipótesis, metodología, resultados y conclusiones.

II. Revisión de literatura

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Ayala y Tene (2016) en su trabajo de investigación titulado Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del centro de educación inicial Margarita Santillán de Villací, de la parroquia San Luis, Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2013- 2014, Riobamba, Ecuador, considerándose como objetivo determinar la importancia de los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Expresión Corporal en los niños de inicial, utilizando el método, deductivo inductivo y analítico, con un tipo descriptiva, correlacional y exploratorio, en una población y muestra de 64 niños, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento la ficha de observación, de esta se obtienen datos los cuales son tabulados, graficados, analizados e interpretados llegándose a las siguientes conclusiones (1) Se identifica a las rondas, las estatuas, la rayuela y las canicas; como juegos tradicionales apropiados para mejorar el desarrollo de la expresión corporal en

los niños. (2) Se concluye que los juegos tradicionales son una herramienta generadora de aprendizaje, para desarrollar la expresión corporal en los niños y niñas de educación inicial (3) Se ve la necesidad de proponer juegos tradicionales que coadyuven en el desarrollo, en donde se determina la urgente necesidad de incorporar juegos tradicionales como técnica activa para estimular la expresión corporal en los niños(as), dando al maestro la posibilidad de aplicar actividades innovadoras dentro y fuera del aula.

Lizana et al. (2015) en su investigación Juegos populares tradicionales en la hora de patio en segundo ciclo de Educación Parvularia, Santiago Chile, la realización y uso de juegos populares tradicionales y su incidencia en los niños de segundo ciclo de Educación Parvularia, como momento lúdico y recurso recreativo en la hora de patio”. El estudio es de tipo Cualitativo Explicativo. Su diseño metodológico se divide en dos instancias: la primera, está compuesta por una parte de “Observación” y la segunda parte que será de tipo “Experimental”, con una muestra de 35 alumnos de ambos sexos, pertenecientes al nivel de Kínder “A” del Colegio Parroquial Santa Rosa de Lo Barnechea, del rango etario 5 a 6 años de edad La descripción de los datos se realizó de modo “Cualitativo”. En las conclusiones se da cuenta del logro de los objetivos propuestos en el “Planteamiento y Fundamentación”. Los resultados obtenidos en base a la descripción y análisis de esta investigación pretenden aportar conclusiones y orientaciones a futuras propuestas e investigaciones que consideren a los juegos populares tradicionales, como una estrategia didáctica y lúdica para el traspaso y/o transmisión de cultura chilena.

Paco (2015) en su tesis de grado Los Juegos Tradicionales Como Estrategia Didáctica Para el fortalecimiento de la orientación espacial en niños y niñas de 4 a 5 años de edad del nivel inicial, del Centro Infantil “9 de abril de la ciudad de La Paz Bolivia, tiene como objetivo establecer la importancia de los Juegos Tradicionales como estrategia didáctica aplicada en el fortalecimiento de la Orientación Espacial en niños que presentan dificultades de aprendizaje. La presente investigación corresponde al tipo de investigación experimental. Debido a que existió la manipulación de variables con el fin controlar el aumento o disminución de esas variables, con diseño metodológico pre-experimental de pre- prueba y post-prueba con un solo grupo, la población consta de 27 niños y la muestra de 10 niños. En cuanto a los resultados obtenidos, la presente investigación alcanzó los objetivos planteados, puesto que después de la Intervención Psicopedagógica se logró establecer la importancia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica aplicada en el fortalecimiento de conceptos básicos de Orientación Espacial que posteriormente facilitará el inicio de la lecto escritura de niños y niñas. En conclusión, los juegos tradicionales como estrategia didáctica dio buenos resultados en niños y niñas del Centro Infantil 09 de Abril, por lo tanto se sugiere puedan ser implementados tanto en unidades educativas como en centros infantiles con el fin de que los niños y niñas no presenten, en un futuro próximo, dificultades en el aprendizaje en la lectura y escritura; considerando además las particularidades y ritmos de aprendizaje de cada niño y niña para poder lograr entender, comprender y colaborar en el proceso de su formación.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Jimenez y Lavado (2016) en su tesis titulada Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años en la I.E. Rafael Narváez Cadenillas en el año 2015, Trujillo - Perú estableciéndose como objetivo determinar en qué medida el taller de juegos tradicionales mejora el desarrollo emocional en niños de 4 años. La investigación es aplicada con diseño cuasi-experimental, la cual para realizar este estudio se tomó una muestra de 36 niños distribuidos en dos grupos: con un grupo experimental y otro control. A todos ellos se les aplicó un pre y post test, el cual estuvo constituida por una escala valorativa. Los resultados obtenidos en el pre test mostró que el 75.0% de niños se encontró en un nivel deficiente con respecto al desarrollo emocional, luego de haber aplicado el taller de juegos tradicionales durante 3 meses distribuidos en 20 sesiones, los niños mostraron un incremento significativo al ubicarse el 62.5% de ellos en el nivel bueno. Como conclusión se puede observar que hubo una mejora significativa en cada uno de ellos, siendo la dimensión con mayor logro la dimensión de comprensión emocional con un 81.3%; la dimensión de regulación emocional con un 62.5% y la dimensión que obtuvo menor logro fue la empatía con un 56.3%.

Lachi (2015) en su trabajo de investigación titulado Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años, Lima – Perú, tiene como objetivo el diseño de la estrategia de juegos tradicionales para mejorar la competencia de número y operaciones en los niños de 5 años; el método utilizado es la aplicada proyectiva con enfoque cualitativo;

Se trabajó con una muestra intencionada con niños de 5 años y dos docentes uní docentes, haciendo un total de 6 niños y 2 docentes; Para la obtención de datos se empleó el Test de Evaluación Matemática Temprana (TEMT) aplicada a los niños y la guía de entrevista a las docentes. Bajo la teoría del enfoque socio cognitivo y resolución de problemas, en el diagnóstico se evidencia el bajo nivel de desarrollo de la competencia de número y operaciones en los niños porque la docente no emplea estrategias propicias para desarrollar las nociones básicas en las matemáticas, desconoce la parte teórica de esta temática y hace escaso uso de materiales educativos. En tal sentido, el resultado más importante, está en diseñar una estrategia didáctica a través de juegos tradicionales cuya metodología sigue procesos lógicos para mejorar la competencia de número y operaciones, Por lo tanto, se concluye que el estudio tiene una proyección formativa sólida, que contribuirá a la solución problemática del contexto en estudio.

Acuña y Gutierrez (2018) en su trabajo de investigación Juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños de 04 años de la institución educativa inicial N° 744 Garbanzo Pucro – Huancavelica, el objetivo fue determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas de 04 años, el tipo de investigación fue aplicada, con un nivel explicativo, se utilizó como método general el científico y específicos de inducción; la población de estudio estuvo conformado por 16 niños y niñas matriculados de cuatro años, el muestreo fue no probabilística, la técnica utilizada fue la observación y como instrumento la lista de cotejo de las nociones espaciales. Se tuvo como resultados en el pre-test el

desarrollo de las nociones espaciales, en el nivel de inicio con 93.8% (15) y en el nivel de proceso con 6,3% (1). Luego de la aplicación de los juegos tradicionales el 100% (16) de ellos lograron alcanzar el nivel de logro. por lo que se concluye que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas de 04 años Institución Inicial N° 744 Garbanzo Pucro, Huancavelica. Contrasto mediante la prueba paramétrica de T student con un nivel de significancia de 0.00 que es menor a 0.05.

Rivas y Sullca (2017) el presente trabajo de investigación titulado Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial “Santa Teresita” San Jerónimo, Andahuaylas Perú 2017, tiene como propósito determinar la influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas 5 años, de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” del distrito de San Jerónimo, Provincia de Andahuaylas, Región Apurímac. La metodología utilizada fue de tipo cualitativo, bajo la modalidad de investigación correlacional, la población la conformaron los docentes y niños y niñas de la Institución Educativa de la cual se seleccionó una muestra de 02 docentes del aula de los niños y niñas de 5 años y la directora de la IE; los resultados nos permitieron verificar que la aplicación de juegos tradicionales influye positivamente en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas. Dentro de las conclusiones más resaltantes tenemos (1) Concuerdan y recomiendan que los juegos tradicionales se utilicen como dinámica pedagógica para

el nivel de Educación Inicial con prioridad ya que son necesarios y prácticos para el desarrollo integral del niño. (2) Los Docentes deben priorizar los juegos creados en el contexto social, orientados a su formación integral aplicados a las áreas académicas y psicomotricidad.

2.1.3 Antecedentes Locales

Escobar y Mamani (2016) el trabajo de investigación denominado Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área personal social en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 255 Chanu Chanu PUNO -2016, tiene como objetivo determinar la eficacia de los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad el área Personal Social en niños y niñas de 4 años .El estudio fue de tipo experimental cuyo diseño es Cuasi experimental, fue trabajado en dos grupos, de control y experimental. Para la recolección de datos se aplicó la técnica de la entrevista y observación, cuyos instrumentos tales como la ficha de observación y el cuestionario de Edina sirvieron para evaluar las capacidades de la competencia del área Personal-Social. Los resultados obtenidos son: Antes de aplicar los juegos tradicionales en niños del grupo experimental, el 51.9% tenía autoestima media, 48.1% en el auto concepto, 66.7% a veces actuaban con autonomía y el 66.7% aceptaban a veces las normas básicas; después de aplicar los talleres por el periodo de 3 meses, 51.9% de los niños alcanzaron un nivel de autoestima alta y 48.1% autoestima muy alta, el auto concepto en el 59.3% es alta y en el 37.0% muy alta; el 85.2% actúan siempre con autonomía y el 92.6% aceptan siempre las normas básicas. En el grupo de control que no

recibieron los talleres, se tuvieron resultados opuestos al grupo experimental por ende se concluye que: Los juegos tradicionales son eficaces en el desarrollo de la competencia que afirman la identidad en el área personal social, porque existe diferencia significativa ($p=0.000$) entre la media del puntaje de la competencia del grupo control y la media del puntaje de la competencia del grupo experimental.

Mamani y Garcia (2019) en su tesis titulada Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 192 Puno 2018, el objetivo es determinar la eficacia de los juegos tradicionales como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno. El estudio fue de tipo “experimental” cuyo diseño es cuasi-experiental, teniendo como variable independiente “Los juegos tradicionales” fue trabajado en dos grupos; de control y experimental. Para la recolección de datos se aplicó la técnica de la observación, cuyos instrumentos fueron la prueba Test de desarrollo psicomotor TEPSI y la guía estructurada, para evaluar el desarrollo psicomotor. Los resultados obtenidos son: En la prueba de salida en el grupo experimental; el 81% se ubica en la categoría “si ha logrado”, y el 19% en la categoría “no ha logrado” En el grupo control se ubican al 66% en la categoría “si ha logrado” y el 34% en la categoría “no ha logrado”; se concluye que: Los juegos tradicionales son eficaces para el desarrollo psicomotor porque existe diferencia significativa de entre el grupo experimental con promedio de 15.76 y el grupo control con promedio de 12.56 en la escala de calificaciones del Ministerio de Educación. Palabras.

Lucero (2017) en su tesis titulada Aplicación de los juegos Tradicionales en los niños y niñas de 5 años de la IEI cuna jardín Emanuel de cusco 2017, el objetivo principal es: Determinar el nivel la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial particular Cuna Jardín Enmanuel de Cusco Perú 2017. Por consiguiente el presente trabajo de investigación se encuentra dentro del tipo de investigación experimental y cuyo diseño de investigación es cuasi-experimental; la población de estudio estuvo conformado por los niños y niñas de 5 años de la de la Institución Educativa Inicial Particular, puesto que los resultados obtenidos en la prueba de hipótesis de salida nos muestran que los niños y niñas aumentaron en un 64% al nivel superior de inteligencia emocional, ya que en el pre test no se encontraron a ningún niño en este nivel. En conclusión, la aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente para aumentar el nivel de inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial particular Cuna Jardín Enmanuel de Cusco 2017.

2.2 Bases teóricas de la investigación

2.2.1 El juego

Giraldo et al. (2017) define el juego como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente. Los juegos son actividades lúdicas,

recreativas y placenteras que se practican a cualquier edad, los niños juegan en sus primeros años de vida para divertirse, buscar afecto y crear solidaridad; y, al mismo tiempo, jugando desarrollan su fantasía, su imaginación y su creatividad y aprenden a vivir. Pero sus juegos no tienen aún normas específicas y surgen de manera espontánea, natural, sin aprendizaje previo. Más tarde comenzarán a practicar ya el juego reglamentado, es decir, dotado de una serie de normas que determinan no sólo las condiciones que se deben dar previas al inicio del juego, sino que regulan el desarrollo y terminación del mismo.

Como se ha dicho con anterioridad, el juego es un elemento básico en la vida del niño. A través del juego, gracias a su carácter lúdico y dinámico, el niño aprende y se desarrolla de forma íntegra. Es el recurso didáctico por excelencia, ya que el niño se siente atraído y motivado con el juego, y los educadores debemos aprovechar esto en el aula. Los maestros animamos a los niños a jugar, incluso podemos ser uno más de los participantes. Debemos lograr un clima adecuado en el que el niño juegue de manera autónoma y libre. Nosotros le orientaremos, dándole ideas y animándole a jugar (Bermejo y Blázquez, 2016).

El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida emocional del niño; jugando se forma y consolida el carácter, se aprende los valores y se estimula el poder creador. Los juegos tradicionales desarrollan el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, los juegos son de mucha importancia en el desarrollo emocional de los niños y niñas, por lo que es necesario llevarla al campo de la educación formal (Lucero, 2017).

2.2.2 El rol de los juegos en la educación inicial

A través de una mirada pedagógica, el juego tiene el valor en sí mismo al abordar diferentes dimensiones del ser humano: lo corporal, lo emocional y lo racional; permitiendo con ello la estimulación de los distintos aspectos relacionados con el aprendizaje, la adaptación social, la liberación personal y la posibilidad de dar a conocer y transformar la cultura en la que está inmerso cada sujeto (Giraldo et al., 2017).

Como se ha mencionado anteriormente, esta actividad se ha convertido en un elemento básico en el desarrollo del niño. A través del juego, gracias a su carácter lúdico y dinámico, el niño aprende y se desarrolla de forma íntegra. Es el recurso didáctico por excelencia, ya que el niño se siente atraído y motivado con el juego, y los educadores debemos aprovechar esto en el aula. Los maestros animamos a los niños a jugar, incluso podemos ser uno más de los participantes. Debemos lograr un clima adecuado en el que el niño juegue de manera autónoma y libre (Bermejo y Blázquez, 2016).

El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego desarrolla sus habilidades motrices, sensoriales, cognitivas, sociales, afectivas, emocionales, comunicativas y lingüísticas. Todo lo que se aprende mediante el juego se asimila de una manera más rápida y eficaz. Por este motivo, se acentúa la importancia de la actividad lúdica en el entorno escolar, ya que motivar al niño será más fácil y es lógico; al niño lo que más le gusta es jugar (Gallardo, 2018).

La utilidad de los juegos tradicionales apoya salud tanto física como mental, previene enfermedades y valora nuestras costumbres y tradiciones, contribuyen al desarrollo social en cuanto que disminuyen conductas sociales negativas como la agresividad, la apatía, la ansiedad o la timidez. Todo ello convierte a los juegos tradicionales en un recurso muy útil y apropiado para estas edades. Hace falta un desarrollo profesional permanente para reforzar la capacidad de los maestros de implementar metodologías basadas en el juego. Los maestros también pueden aprender de sus propias prácticas, así como de las de sus colegas (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia., 2018).

El juego tradicional facilita y estimula el desarrollo de la sociabilidad en los niños ya que suelen ser juegos que agrupan a un número de participantes lo que permite al niño entrar en contacto con sus iguales. El juego le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, a aprender de normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo. Por lo tanto, los juegos tradicionales potencian la adaptación socio-emocional favorecen la comunicación y facilitan el autoconocimiento.

2.2.3 El rol del educador en el juego

Bermejo y Blázquez (2016) los maestros animamos a los niños a jugar, incluso podemos ser uno más de los participantes. Debemos lograr un clima adecuado en el que el niño juegue de manera autónoma y libre. Nosotros le orientaremos, dándole ideas y animándole a jugar. Cuando propone y decide un tipo de juego en el aula, el educador tiene que tener en cuenta:

- Características de los participantes:

- ✓ La edad: los juegos deben estar adaptados al momento evolutivo en el que se encuentran los niños.
- ✓ El número de participantes: los juegos pueden ser individuales, en pequeños grupos o en gran grupo.
- ✓ La diversidad del grupo.
 - La intencionalidad y los objetivos que se pretenden conseguir.
 - Los recursos disponibles: Materiales, humanos, espaciales, temporales.
 - El contexto sociocultural del centro.
 - El momento de aplicación.

En materia educativa, el elemento principal es el alumnado, sobre él es que este proceso está dirigido y por eso es importante darles las herramientas y los materiales más apropiados para que poco a poco vayan adquiriendo los conocimientos necesarios y de mayor interés por su propia cuenta, por eso es que Bolaños y Molina (1990) explicaban que el docente debe lograr motivar a su estudiantado, para que ellos y ellas se hagan responsables de su propio aprendizaje (Montero, 2017).

Se debe considerar el que todos los estudiantes deben participar, previendo que alguno de los alumnos se sienta frustrado por no poder lograrlo y si alguno de ellos no lo está haciendo se debe averiguar el ¿por qué?

2.2.4 Trascendencia de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales se conservan en la costumbre de cada pueblo o comunidad y no están escritos en ningún documento ni se compran en ningún lugar, los juegos tradicionales aparecen por época, por ejemplo el juego del trompo tiene su apogeo en el mes de setiembre, las canicas en junio, es decir aparecen y desaparecen y a veces sufren algunas modificaciones (Lachi, 2015).

Todos los juegos tradicionales responden a un tiempo y a un momento específico de la vida de las personas (padres, abuelos) donde se puede simular distintas situaciones que ayudan a la recreación, socialización y aprendizaje social. Para definir un juego tradicional, señala que "...podemos remitirnos a lo que hacíamos de niños/as en nuestra casa, nuestro barrio, nuestro colegio, y otros espacios de interacción social. Evidentemente, todos los juegos que compartimos y aprendimos vienen de la invención, la creación y la simulación de situaciones reales llevadas a un juego (Paco, 2015).

Escobar y Mamani (2016) nos dice que son aquellos juegos típicos de una región o país. Mediante los mismos, el niño y la niña es socializado e instruido acerca de las raíces de sus pueblos, de una manera amena y recreada, siendo esto de mucha importancia para seguir preservando la cultura de un país.

Los juegos tradicionales no son dirigidos, tampoco impuestos por nadie, son los mismos niños que juegan por placer, ellos deciden cómo, dónde y con quién jugar, ahí radica la esencia de los juegos tradicionales porque revelan su forma de ser, sus

intereses y necesidades no necesitan utilizar materiales costosos y difíciles de conseguir, cualquier objeto puede transformarse útil para los juegos, además facilitan la transmisión de la cultura, de patrones y normas sociales, por esa razón brinda una gama de posibilidades para desarrollar la competencia de número y operaciones (Lachi, 2015).

2.2.5 Dimensiones de juegos tradicionales

Se puede adaptar los juegos tradicionales para hacerlos atractivos a los niños, captar su atención y puedan disfrutarlos, respetando reglas de convivencia y fortaleciendo el sentimiento de amistad, aprovechando los espacios de las Instituciones procurando un clima de convivencia armonioso.

Mamani y Garcia (2019) indican que los juegos tradicionales para niños presentan las siguientes dimensiones:

2.2.5.1 El juego motor

Desarrollar habilidades básicas psicomotoras de todo tipo: correr, saltar, esconder, agacharse, caminar, girar, lanzar, trepar entre otros. Ayuda a los niños a autoafirmarse, mejorar su autoestima autocontrol también Permite descubrir y adaptarse el entorno en donde vive, por medio de las diferentes experiencias que involucran nociones espaciales, Posibilitan el conocimiento del esquema corporal en sí mismo y los sujetos que le rodean Fortalecen sus capacidades motoras como: postura, equilibrio, lateralidad, tonicidad entre otros (Acuña y Gutierrez, 2018).

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos. Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera, saltar, correr, trepar en espacios naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la psicomotor, fundamental en esta etapa (Botina y León, 2016).

2.2.5.2 El juego cognitivo

El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin. Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos (Mamani y García, 2019).

2.2.5.3 El juego Social

Benefician las relaciones interpersonales entre pares y familiares, con lo que permite la facilitación a una integración individual o grupal a los que tengan problemas de adaptación genera cooperación y trabajo en equipo, favoreciendo la sana competencia (...) Manifiesta una expresión de pensamiento y emociones. Fomenta valores como: respeto, solidaridad y compañerismo, con lo que permitirá convivir y compartir con todas las personas de su entorno (Acuña y Gutierrez, 2018).

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros. En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de abrazarse. Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial, Ministerio De Educación (Silva, 2015).

2.2.6 Importancia de los juegos tradicionales en el ámbito educativo

Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, si acompañando los juegos contamos otros

aspectos de los mismos, como por ejemplo qué juego se jugaba. Las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples. En primer lugar, el juego por el juego mismo, que, en la medida que le demos mayor cabida dentro del ámbito educativo, ya estaremos incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños. Teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, esto "asegura" de alguna manera que encontraremos los mismos en todas las generaciones y culturas. De esta forma, estamos frente a una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares, si nos interesa, a través de la cual se podrán conocer aspectos importantes para comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos. A través de estos juegos podremos conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones (Jimenez y Lavado, 2016).

Los juegos tradicionales son importantes por las siguientes razones:

- Es una de las mejores formas de socializar.
- Favorece la actividad fisiológica
- Mejora el sentido rítmico
- Se tienen vivencias inolvidables fuera del entorno familiar
- Se desarrolla la imaginación.
- Desarrolla la empatía en el niño; divierten a los niños.
- Fomentan la seguridad y la autoconfianza
- Son atemporales; los juegos pasan de padres a hijos

Marín (2019) “Se debe tener en cuenta que la transmisión y la continuidad de los juegos tradicionales aporta en gran manera a un modo de utilización del tiempo libre en actividades (unas novedosas, otras no tan novedosas) de las comunidades rurales y al mismo tiempo estarían más a gustos con la implementación de nuevas propuestas de trabajo y los estilos de vida que ya tienen muchas comunidades rurales y las propuestas de mejora que se vienen en camino mantendrían a las personas en estas zonas tan necesarias para el país.

Han sido muchos los autores que han relacionado el juego con la educación y con el aprendizaje. Platón en sus Leyes afirma que el juego es un factor determinante en la formación del ciudadano perfecto, haciendo hincapié también en la importancia del respeto de las reglas de juego como aprendizaje para una vida comunitaria armónica. Diferentes autores han postulado posteriormente la importancia del juego en la educación, alrededor de cuyas posturas aún se han desarrollado diferentes y corrientes para la educación institucionalizada. Otros autores como Dewey, Montessori, Decroly, desarrollan otras posturas integrando también el juego dentro del campo educativo (Ayala y Tene, 2016).

2.2.7 Los juegos tradicionales como recurso didáctico en el aula

El docente podrá acceder a diferentes estrategias para el desarrollo de su sesión de aprendizaje, para lo cual se valdrá de los recursos didácticos que son todos medios y materiales a utilizarse para que el aprendizaje sea significativo.

Marín (2019) los juegos tradicionales, son parte de la cultura popular de los pueblos, y como tal comparten todos los valores pedagógicos que a estos se le atribuyen, destacando los siguientes.

- Favorecen el acercamiento entre generaciones.
- Facilitan el reconocimiento de datos o elementos culturales propios de esa comunidad.
- Posibilitan la inclusión de contenidos transversales en el diseño curricular de las distintas enseñanzas.
- Permiten incorporar estrategias entre disciplinas.
- Logran presentaciones de proceso científico. Ejemplo: búsqueda de juegos tradicionales de pueblos

En el proceso de su desarrollo psicomotriz, los niños y las niñas viven su cuerpo a través de la libre exploración y experimentación de sus movimientos, posturas, desplazamientos y juegos, en interacción permanente con su entorno y ambiente. Estas experiencias permiten la adquisición de una mayor conciencia respecto de su cuerpo y sus posibilidades de acción y de expresión, aprenden a tener mayor dominio, control y coordinación de su cuerpo, sus movimientos y habilidades motrices, favoreciendo así la construcción de su esquema e imagen corporal (Programa curricular educación inicial, 2016).

Programa Curricular Educación Inicial (2016) la riqueza de una estrategia utilizando los juegos tradicionales hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia. El mismo Ministerio reafirma que la convivencia consiste en gran medida en compartir, y a compartir se aprende a compartir tiempos y espacios, logros y dificultades, proyectos y sueños. El aprendizaje de valores y habilidades sociales, así como las buenas prácticas de convivencia, son la base del futuro ciudadano. Y ese aprendizaje tiene lugar en gran medida en la experiencia escolar (Cruz, 2015).

2.2.8 Descripción de juegos tradicionales

2.2.8.1 Juego de canicas

Rivas y Sullca (2017) se hace un hoyo en el suelo, el que es la meta del juego. Los jugadores tiran sus tiros o canicas hacia el hoyo desde una línea que previamente lo ha marcado. El tiro del jugador que más se acerque al hoyo es el que tirará primero; después este tiene que tirar de los otros tiros para meter el tiro o canica en el hoyo, si logra hacer entrar en el hoyo todos los tiros, gana el juego quedándose con todos los tiros. Si el jugador no hace entrar el tiro al hoyo continuo el juego el siguiente jugador realizando la misma acción.

Con este juego podemos promover que los niños y niñas describan el orden de los tiros, el orden de los jugadores, midan distancias utilizando medidas convencionales y no convencionales, cuenten cuantos tiros tienen,

direccionalidad y también desarrollan otras competencias como la motora fina, la expresión, que acuerden sus reglas de juego, esperar turnos, socializarse, escribir un relato o historia, utilizar recursos de la zona como chiwis, porotos, etc.

2.2.8.2 El gato y el ratón

Mamani y Garcia (2019) se colocan todos los niños y niñas cogidos de las manos, formando una cadena en círculo. Hay dos niños y niñas que no forman parte de la cadena situándose uno dentro del círculo que hará de “ratón” y el otro se situará fuera que es el que hará de gato.

El juego consiste en que el gato tiene que coger al ratón, éste tiene que escapar pasando por debajo de los brazos de los que forman la cadena. Los que forman la cadena, cuando vaya a pasar el ratón, levantarán los brazos para facilitarle el paso y los bajaran cuando intente pasar el gato.

Mientras se persigue los que forman la cadena cantan esta canción:

Ratón que te atrapa el gato, ratón que te va a atrapar,

si no te atrapa esta noche, te atraparé al madrugar

Si los que forman la cadena se separan, los que se hayan soltado, pasarán a ser gato y ratón. Cuando el gato atrapa al ratón, éste pasa a ser gato y hará de ratón el primero que dejó pasar al gato al interior de la cadena y el gato pasará a formar, parte de la cadena.

2.2.8.3 Juego: la rayuela

Marín (2019) la rayuela es un juego de conocimiento de uno mismo, consiste en lanzar un objeto pequeño de forma plana sobre una serie de cuadrados (o círculos u otra forma) numerados, dibujados en el suelo para luego ir saltando sobre los números a buscar el objeto, también, se puede empujar con la punta del zapato el objeto.

Para dar inicio a este juego es suficiente un objeto plano pequeño, donde el niño se coloca al inicio del primer número y lanza la piedra a uno de los cuadrados al que se le denominara casa y no podrá pisar, con saltos de un solo pie se inicia el circuito de cuadrado a cuadrado y con los dos pies en un cuadro doble se tiene como objetivo repasar las matemáticas ya que la piedra pasara desde el inicio al final contando del 1 al 10, cuando la piedra no cae en el cuadrado que corresponda o el niño pierde el equilibrio se pierde el turno y otro jugador iniciara el juego.

2.2.8.4 Mata gente

Naysha (2016) se marca el territorio cuadrangular de juego; y se escoge a dos jugadores que se colocaran a los extremos; mientras que los demás jugadores se colocan en el centro de los lanzadores. El juego se inicia cuando los lanzadores arrojan la pelota tratando de tocar con ella a un jugador del grupo central; si lo consigue y la pelota cae al suelo el jugador sale del juego; si lo toca, pero el jugador atrapa la pelota, éste “gana una vida” que le servirá para otra vez en la

que la pelota lo toque y caiga al suelo. Termina el juego cuando no queda nadie en el grupo central.

Reglas:

- ¿Si la pelota llega a tocar al jugador y cae al suelo el jugador sale del juego? Si la pelota llega a tocar al jugador, pero atrapa la pelota, éste “gana una vida”.
- No se debe salir del territorio marcado del juego.

2.2.8.5 El lobo feroz

Camacho (2016) la metodología utilizada en este juego ha sido dirigida. Se ha llevado a cabo con la totalidad del grupo-clase. El juego consiste en que uno de los niños hace de “lobo”, el cual tiene que perseguir a los demás jugadores. Aquel niño que sea tocado es el nuevo lobo, que irá tras todos, menos de aquél que le acababa de tocar. En este juego no hay casa acotada salvadora, pero sí cualquier sitio en alto –banco, escalera, silla, piedra... en donde los jugadores se encontrarán libres de ser capturados.

Objetivos:

- Observar y emplear los elementos del entorno.
- Desarrollar la habilidad física básica: correr

2.2.8.6 La gallina ciega

Camacho (2016) el juego consiste en que un jugador en el centro del terreno de juego, y con los ojos vendados, es la gallina ciega. Preguntas, respuestas y órdenes se intercambian entre la gallina y el resto de los jugadores, que se hallan dispersos y a su alrededor. Objetivo desarrollar la percepción táctil y auditiva y fomenta la orientación espacial.

- Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?
- Una aguja y un dedal.
- Pues da tres vueltas
- Y lo encontrarás
- Una, dos y tres.
- Y la del revés.

Son los propios jugadores los que, agarrando a la gallina, le obligan a dar las tres vueltas con la de revés. A partir de ellas, la gallina emprende la persecución. Los jugadores pueden tocarla, pero aquél a quien ella toque será el niño que la sustituya.

2.2.8.7 Veo veo

El juego se ha desarrollado en pequeño grupo, a través de una metodología dirigida. Entre el niño que lleva el juego y el resto de los jugadores, que contestan al unísono, se establece este diálogo:

- Veo, veo... - ¿Qué ves?
- Una cosita.
- ¿De qué color? - De color...

El niño que se la pica dice un color. Los otros niños, y por turno, deben aportar palabras referidas a seres, a cosas, cuyos nombres tengan ese color. Quien adivine es el que sugiere el nuevo color. Objetivo desarrollar la imaginación a través de la observación del entorno y estimular el lenguaje.

III. Hipótesis

Los juegos tradicionales ayudan en el aprendizaje en niños de cinco años de la I.E. San Martín de la ciudad de Juliaca Provincia de San Román – Puno año 2019.

IV. Metodología

4.1 Diseño de la investigación

Para el presente caso, la investigación es de tipo cuantitativo, nivel explicativo, con diseño descriptivo, realizado en la institución educativa no escolarizada San Martín de la ciudad de Juliaca, Provincia de San Román, región Puno año 2019.

Línea de investigación es didáctica de las áreas curriculares y el objetivo es desarrollar investigaciones aplicadas sobre intervenciones educativas innovadoras para mejorar el aprendizaje de los estudiantes (ULADECH Católica 2020).

M \longrightarrow X

Dónde:

M: Muestra de niños de la Institución Educativa San Martín

X: Variable

4.2 Población y muestra

La población o universo es el conjunto de individuos que comparten por lo menos una característica, sea una ciudadanía común, la calidad de ser miembros de una asociación voluntaria o de una raza, la matrícula en una misma. Según Levin citado por (Ramírez, 2015).

La población está constituida por 15 niños y niñas según nómina de matrícula de la I.E. San Martín no escolarizada de la ciudad de Juliaca Provincia de San Román – 2019, que se distribuyen de la siguiente manera.

Tabla 1

Distribución de la población

Edad	Sección	Varones	Mujeres	Total
5 años	Única	6	9	
Total		6	9	15

Fuente: Nómina de matrícula 2019.

Muestra

“La muestra es una parte pequeña de la población o un subconjunto de esta, que sin embargo posee las principales características de aquella” (Ramírez, 2015).

Para el presente proyecto la muestra estará integrado por 15 estudiantes de 5 años de edad de la sección única de la I.E. San Martín, distribuidos de la siguiente manera:

Tabla 2

Distribución de la muestra de estudio

Varones	Mujeres
6	9
Total = 15	

Fuente: Nomina de matrícula año 2019

4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores

Cuadro 1

Operacionalización de variables e indicadores

Variable	Def. conceptual	Def. operacional	Dimensiones	Indicadores	Items
Juegos Tradicionales	Escobar y Mamani, (2016) Son aquellos juegos típicos de una región o país. Mediante los mismos, el niño y la niña es socializado e instruido acerca de las raíces de sus pueblos, de una manera amena y recreada, siendo esto de mucha importancia para seguir preservando la cultura de un país, en suma, constituyen un tesoro nacional de juegos practicados de generación en generación.	Marín, (2019) Los juegos tradicionales, son parte de la cultura popular de los pueblos, y como tal comparten todos los valores pedagógicos que a estos se le atribuyen, destacando los siguientes: <ul style="list-style-type: none"> • Favorecen el acercamiento entre generaciones. • Facilitan el reconocimiento de datos o elementos culturales propios de esa comunidad. • Posibilitan la inclusión de contenidos transversales en el diseño curricular de las distintas enseñanzas. • Permiten incorporar estrategias entre disciplinas 	El juego motor	Realiza el juego tradicional	<ol style="list-style-type: none"> 1. Coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse. 2. Demuestra agilidad, coordinación en los movimientos de su cuerpo. 3. Explora movimientos nuevos en donde vive. 4. Crea movimientos, con todo su cuerpo, vivenciando sus posibilidades.
			Juego social	Estructura los juegos tradicionales	<ol style="list-style-type: none"> 5. Respeta las opiniones de sus compañeros. 6. Muestra autonomía al momento de expresar sus gustos. 7. Ayuda a sus amigos que presentan dificultades en el juego. 8. Interactúa con los demás activamente.
			Juego cognitivo	Desarrolla el juego tradicional	<ol style="list-style-type: none"> 9. Propone espontáneamente juegos por color, forma y tamaño. 10. Juega imitando personajes conocidos. 11. Relaciona número con cantidades. 12. Ubico mi cuerpo según indicaciones (arriba, abajo, delante de, detrás de, etc.).

Fuente: Elaboración propia

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica de la observación: según Tamayo-Tamayo Es el proceso de indagar para descubrir o tratar de descubrir una cosa. Se basa principalmente en la observación de fenómenos y hechos físicos, a partir de los cuales se infiere su comportamiento, sus relaciones y sus características (Ramirez, 2015).

4.4.1. Instrumento

La presente investigación se realizó bajo la observación el instrumento utilizado la lista de cotejo. El investigador, apoyado en una lista de cotejo o de chequeo, observa a una persona o a un grupo durante la realización de alguna actividad en su puesto de trabajo. Permite observar desviaciones entre la lista de cotejo y el desempeño de la persona La lista de cotejo según (Hernández 2018).

Para obtener los resultados de este trabajo de investigación se tuvo que extraer los resultados de la lista de cotejo, y de esta forma armar elaborar las tablas de frecuencias, tabla relativa y tabla porcentual, realizándose los resultados por dimensiones para la obtención del del objetivo general, donde se empleó el baremo donde:

Muy Bueno AD = 17-20.

Bueno A = 13-16.

Suficiente B = 11-12.

Insuficiente C = 0-10.

4.5 Plan de análisis

En nuestra investigación que lleva por título “Juegos tradicionales en el aprendizaje en niños de cinco años de la IE San Martín año 2019 se tuvo como instrumento de recolección de datos la lista de cotejo que se aplicó a la muestra de estudio. Con los datos obtenidos se procederá a la elaboración de tablas y gráficos con la ayuda de la hoja de cálculo excel y cada uno como indica los ítems, de acuerdo a los resultados obtenidos se procederá a la interpretación de las tablas y gráficos estadísticos.

4.6 Matriz de consistencia

Cuadro 2

Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
¿Los juegos tradicionales ayudan en el aprendizaje a niños de cinco años de la I.E. San Martín de la ciudad de Juliaca Provincia de San Román – Puno – Perú - 2019?	<p>Objetivo general Describir los juegos tradicionales en el aprendizaje en niños de cinco años.</p> <p>Objetivos específicos Identificar el desarrollo motor con los juegos tradicionales en el aprendizaje de niños de cinco años. Determinar el desarrollo social con los juegos tradicionales en el aprendizaje de niños de cinco años. Verificar el desarrollo cognitivo con los juegos tradicionales en el aprendizaje en niños de cinco años.</p>	Los juegos tradicionales ayudan en el aprendizaje en niños de cinco años de la IE San Martín de la ciudad de Juliaca Provincia de San Román – Puno – Perú – 2019.	<p>Tipo: cuantitativo</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: Descriptivo</p> <p>Gráfico del diseño M → X</p> <p>M: Muestra de niños</p> <p>X: Variable</p> <p>Población y muestra: La población consta de 15 niños y una muestra de 15 niños de cinco años</p> <p>Instrumento: La observación mediante la lista de cotejo.</p>

Fuente: Elaboración propia.

4.7 Principios éticos ULADECH (2020).

Se requiere una formación en la que los partícipes asuman la corresponsabilidad en el qué, cómo y para qué investigar, enfocada a transmitir y mostrar las virtudes de la constancia, del orden, de la sistematicidad, de la metodicidad; principios base que se acompañan de un quehacer crítico, dialógico, honesto, honrado y respetuoso. Se trata de una formación en valores que esté fundamentada en la praxis y en la justicia. Una educación que no se reduzca a la razón y la teoría sin más, sino que considere la actualidad de la eticidad; buscando con ello ampliar los márgenes de libertad para crear y para innovar, sin que esto implique destruir, aniquilar o alterar de manera negativa a la naturaleza, a la humanidad y a los sujetos (Editorial Red Durango de Investigadores Educativos, 2015).

La formación ética de los investigadores de acuerdo a las ideas anteriores, en concreto debe:

- Construir el sentido ético en los investigadores en formación.
- Contemplar comunidades reflexivas que establezcan códigos de ética, en cuanto a pautas de actuación y decisión.
- Cuidar la coherencia entre los códigos de ética personal e institucional y la actuación cotidiana.
- Desarrollar al mismo tiempo que el pensamiento lógico, crítico y analítico, la voluntad de trabajar a favor de la formación humana desde una postura axiológica.

- Asumir que la ciencia y la investigación sólo tendrán significado si sólo están al servicio del hombre y especialmente de la promoción de su dignidad humana.
- Desarrollar al investigador educativo con el bien humano en como fundamento axiológico a través de la generación de conocimiento en educación, contribuyendo a la transformación profunda de las prácticas educativas concretas (bien particular), de las estructuras organizacionales de la educación (bien de orden) y de la cultura educativa (bien como valor).
- Ampliar los márgenes de libertad para crear y para innovar, sin que esto implique destruir, aniquilar o alterar de manera negativa a la naturaleza, a la humanidad y a los sujetos.

V. Resultados

Luego de haber sistematizado los resultados de la lista de cotejo realizada a los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial San Martín, se obtuvieron los siguientes resultados:

5.1 Resultados.

5.1.1 Identificar el desarrollo motor con los juegos tradicionales en el aprendizaje de niños de cinco años.

Tabla 3

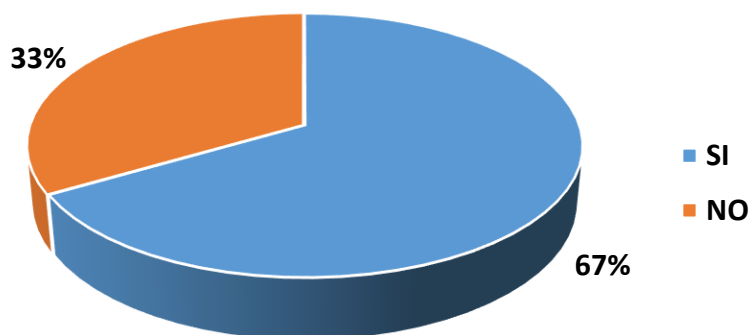
Coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse.

Categoría	fi	%
Si	10	67
No	05	33
TOTAL	15	100

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 1

Coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse.



Fuente tabla 3

Interpretación: En la Tabla 3 Gráfico 1, nos muestra que el 67% (10) de niños si coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse y el 33% (2) de no coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse. En conclusión se puede observar que el mayor porcentaje de los niños están en el nivel SI, es así que la mayoría de los niños coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse.

Tabla 4

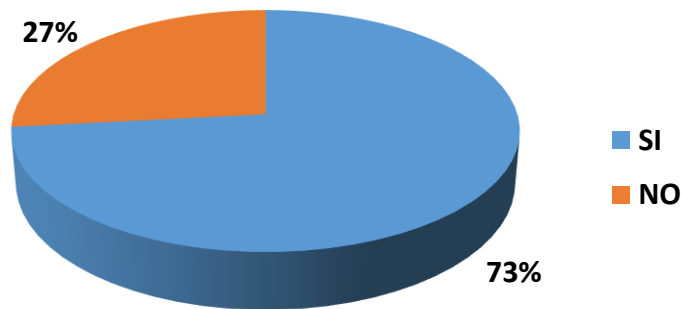
Demuestra agilidad, coordinación en los movimientos de su cuerpo

Categoría	fi	%
Si	11	73
No	04	27
TOTAL	15	100

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 2

Demuestra agilidad, coordinación en los movimientos de su cuerpo



Fuente: Tabla 4

Interpretación: En la Tabla 4 Gráfico 2, nos muestra que el 73% (11) de niños si demuestra agilidad, coordinación en los movimientos de su cuerpo y el 27% (4) de niños no demuestra agilidad, coordinación en los movimientos de su cuerpo. En conclusión, se puede observar que el mayor porcentaje de los niños están en el nivel SI, es así que la mayoría de los niños demuestra agilidad, coordinación en los movimientos de su cuerpo.

Tabla 5

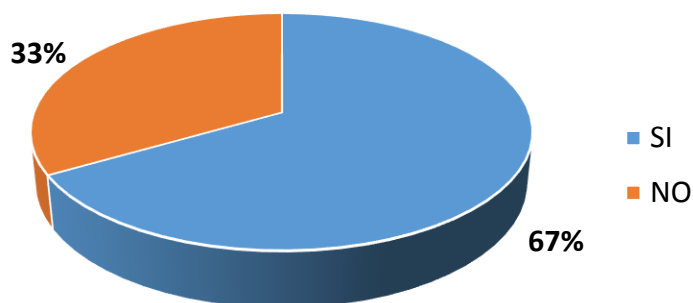
Explora movimientos nuevos en donde vive

Categoría	fi	%
Si	10	67
No	05	33
TOTAL	15	100

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 3

Explora movimientos nuevos en donde vive



Fuente: Tabla 5

Interpretación: En la Tabla 5 Gráfico 3, nos muestra que el 67% (10) de niños si explora movimientos nuevos en donde vive y el 33% (5) de niños no explora movimientos nuevos en donde vive. En conclusión, se puede observar que el mayor porcentaje de los niños están en el nivel SI, es así que la mayoría de los niños explora movimientos nuevos en donde vive.

Tabla 6

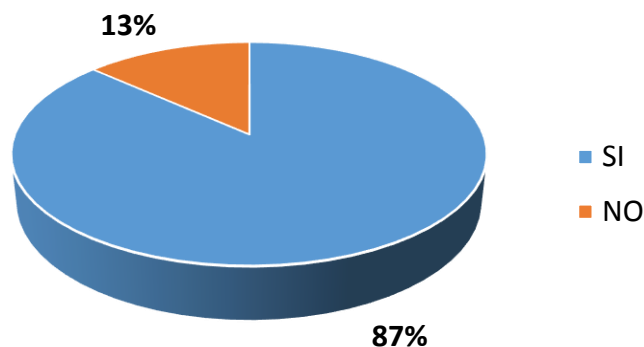
Crea movimientos, con todo su cuerpo, vivenciando sus posibilidades

Categoría	fi	%
SI	13	87
NO	2	13
TOTAL	15	100

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 4

Crea movimientos, con todo su cuerpo, vivenciando sus posibilidades



Fuente: Tabla 6

Interpretación: En la Tabla 6 Gráfico 4, nos muestra que el 87% (13) de niños si crea movimientos, con todo su cuerpo, vivenciando sus posibilidades y el 13% (2) de niños no crea movimientos, con todo su cuerpo, vivenciando sus posibilidades. explora movimientos nuevos en donde vive. En conclusión, se puede observar que el mayor porcentaje de los niños están en el nivel SI, es así que la mayoría de los niños crea movimientos, con todo su cuerpo, vivenciando sus posibilidades.

Tabla 7

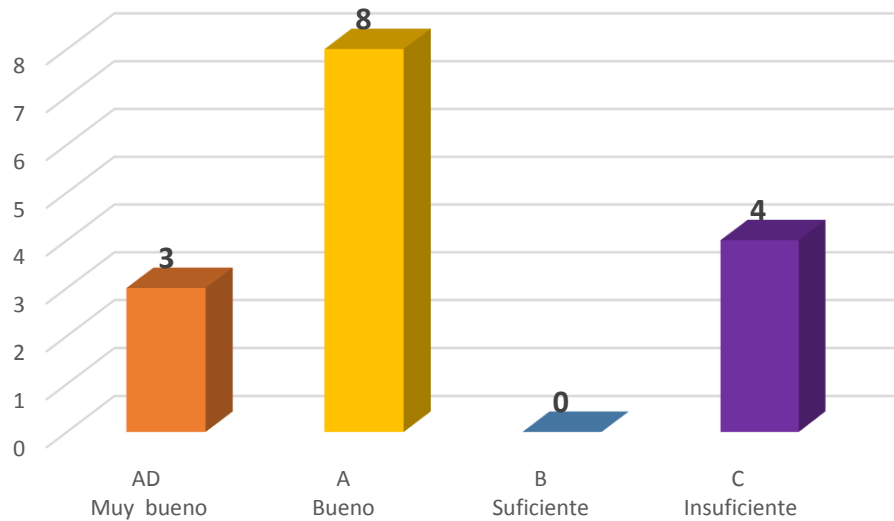
Identificar el desarrollo motor con los juegos tradicionales en el aprendizaje de niños de cinco años.

Nivel	Puntaje	fi	hi	hi%
Muy bueno	17– 20	3	0.20	20 %
Bueno	13 – 16	8	0.53	53 %
Suficiente	11 – 12	0	0.00	0 %
Insuficiente	0 – 10	4	0.27	27 %
Total		15		100 %

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 5

Identificar el desarrollo motor con los juegos tradicionales en el aprendizaje de niños de cinco años.



Fuente: Tabla 7

Interpretación: En la tabla N° 7 Gráfico 5, nos muestra los resultados sometidos a la hoja de cálculo estandarizados por niveles tenemos que, 3 niños obtuvieron AD (Muy bueno), 8 niños obtuvieron A (Bueno), ningún niño obtuvo B (Suficiente) y 4 niños obtuvieron C (insuficiente). En conclusión el uso de los juegos tradicionales ayuda a identificar el desarrollo motor, obteniéndose un 53% (8) de niños con un nivel muy bueno (AD). creando movimientos, con todo su cuerpo, vivenciando sus posibilidades.

5.1.2 Determinar el desarrollo social con los juegos tradicionales en el aprendizaje de niños de cinco años.

Tabla 8

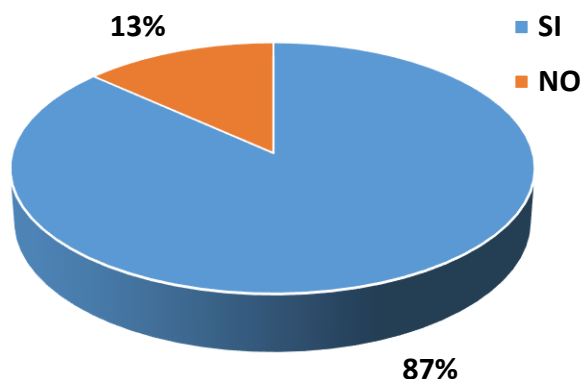
Respeto las opiniones de sus compañeros

Categoría	fi	%
Si	13	87
No	2	13
TOTAL	15	100

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 5

Respeto las opiniones de sus compañeros



Fuente: Tabla 8

Interpretación: En la Tabla 8 Gráfico 6, nos muestra que el 87% (13) de niños si respeta las opiniones de sus compañeros y el 13% (2) de niños no respeta las opiniones de sus compañeros. crea movimientos, con todo su cuerpo, vivenciando sus posibilidades. En conclusión, se puede observar que el mayor porcentaje de los niños están en el nivel SI, es así que la mayoría de los niños respeta las opiniones de sus compañeros.

Tabla 9

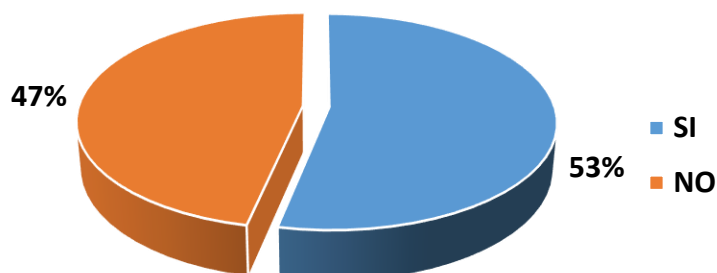
Muestra autonomía al momento de expresar su gustos

Categoría	fi	%
Si	8	53
No	7	47
TOTAL	15	100

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 6

Muestra autonomía al momento de expresar su gustos



Fuente: Tabla 9

Interpretación: En la Tabla 9 Grafico 7, nos muestra que el 53% (8) de niños si muestra autonomía al momento de expresar sus gustos y el 47% (7) de niños no muestra autonomía al momento de expresar sus gustos. En conclusión, se puede observar que el mayor porcentaje de los niños están en el nivel SI, es así que la mayoría de los niños muestra autonomía al momento de expresar sus gustos.

Tabla 10

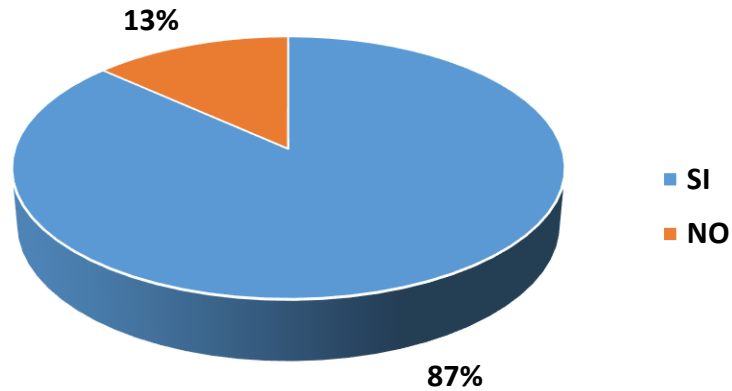
Ayuda a sus amigos que presentan dificultades en el juego

Categoría	fi	%
Si	13	87
No	2	13
TOTAL	15	100

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 7

Ayuda a sus amigos que presentan dificultades en el juego



Fuente: Tabla 10

Interpretación: En la Tabla 10 Gráfico 8, nos muestra que el 87% (13) de niños si ayuda a sus amigos que presentan dificultades en el juego y el 13% (2) de niños no ayuda a sus amigos que presentan dificultades en el juego. En conclusión, se puede observar que el mayor porcentaje de los niños están en el nivel SI, es así que la mayoría de los niños ayuda a sus amigos que presentan dificultades en el juego.

Tabla 11

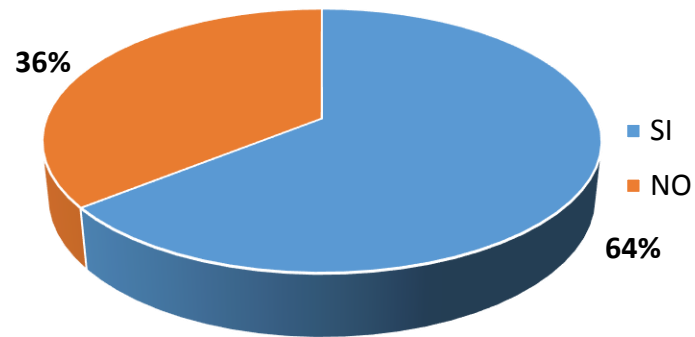
Interactúa con los demás activamente.

Categoría	fi	%
SI	9	64
NO	5	36
TOTAL	15	100

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 8

Interactúa con los demás activamente



Fuente: Tabla 11

Interpretación: En la Tabla 11 Grafico 9, nos muestra que el 64% (9) de niños si interactúa con los demás activamente y el 36% (5) de niños no interactúa con los demás activamente. En conclusión, se puede observar que el mayor porcentaje de los niños están en el nivel SI, es así que la mayoría de los niños interactúa con los demás activamente.

Tabla 12

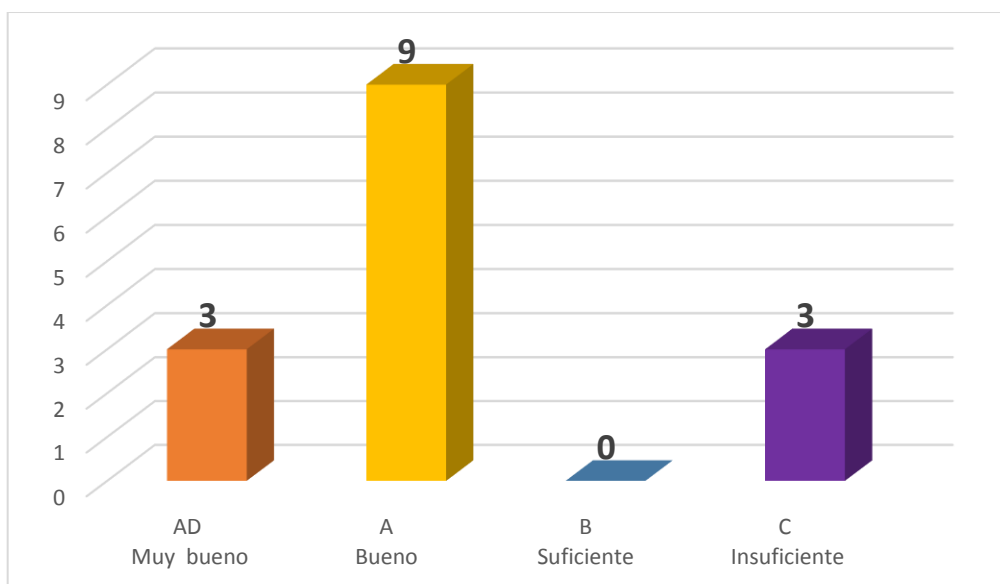
Determinar el desarrollo social con los juegos tradicionales en el aprendizaje de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial San Martín del Distrito de Juliaca Provincia de San Román, Región Puno – Perú - 2019.

Nivel	Puntaje	fi	hi	hi%
Muy bueno	17– 20	3	0.20	20 %
Bueno	13 – 16	9	0.60	60 %
Suficiente	11 – 12	0	0.00	0 %
Insuficiente	0 – 10	3	0.27	27 %
Total		15		100 %

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 9

Determinar el desarrollo social con los juegos tradicionales en el aprendizaje de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial San Martín del Distrito de Juliaca Provincia de San Román, Región Puno – Perú - 2019.



Fuente: Tabla 12

Interpretación: En la tabla N° 12 Grafico 10, los resultados sometidos a la hoja de cálculo estandarizados por niveles tenemos que, 3 niños obtuvieron AD (Muy bueno), 9 niños obtuvieron A (Bueno), ningún niño obtuvo B (Suficiente) y 3 niños obtuvieron C (Insuficiente). En conclusión con el uso de los juegos tradicionales se puede determinar el desarrollo social en el proceso de enseñanza aprendizaje situándolos en un nivel bueno (A).

- 5.1.3** Verificar el desarrollo cognitivo con los juegos tradicionales en el aprendizaje en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial San Martín del Distrito de Juliaca Provincia de San Román, Región Puno, año 2019.

Tabla 13

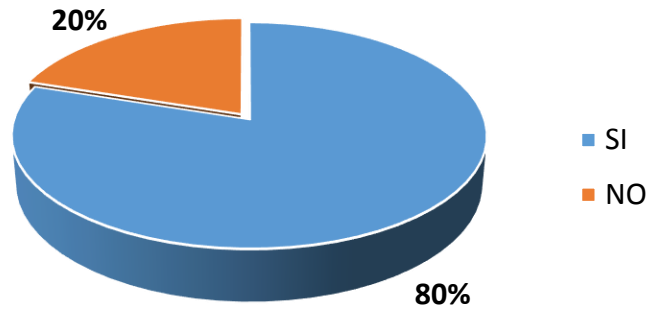
Propone espontáneamente juegos emparejando por color, forma y tamaño

Categoría	fi	%
Si	12	80
No	3	20
TOTAL	15	100

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 10

Propone espontáneamente juegos emparejando por color, forma y tamaño



Fuente: Tabla 13

Interpretación: En la Tabla 13 Gráfico 11, nos muestra que el 80% (12) de niños si propone espontáneamente juegos emparejando por color, forma y tamaño y el 20% (3) de niños no propone espontáneamente juegos. En conclusión, se puede observar que el mayor porcentaje de los niños están en el nivel SI, es así que la mayoría de los niños propone espontáneamente juegos emparejando por color, forma y tamaño.

Tabla 14

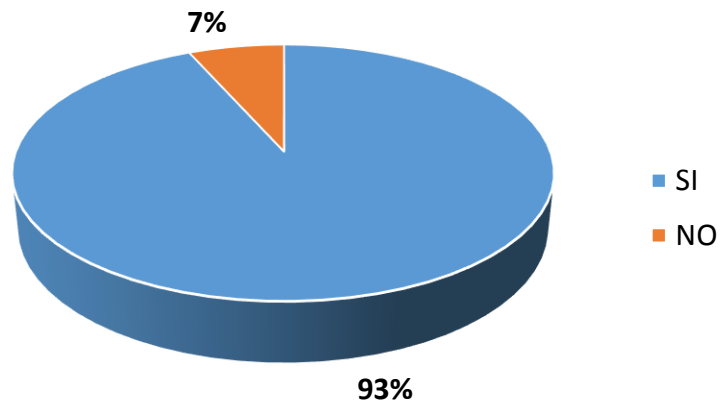
Juega imitando personajes conocidos.

Categoría	fi	%
Si	14	93
No	1	7
TOTAL	15	100

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 11

Juega imitando personajes conocidos.



Fuente: Tabla 14

Interpretación: En la Tabla 14 Grafico 12, nos muestra que el 93% (14) de niños si Juega imitando personajes conocidos y el 7% (1) de niños no juega imitando personajes conocidos. En conclusión, se puede observar que el mayor porcentaje de los niños están en el nivel SI, es así que la mayoría de los niños juega imitando personajes conocidos.

Tabla 15

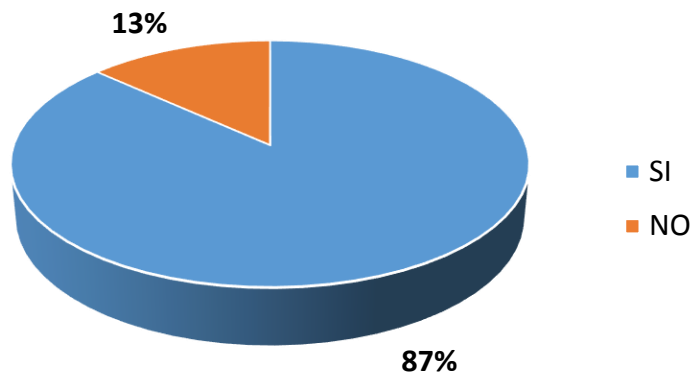
Relacionan numero con cantidades

Categoría	fi	%
Si	13	87
No	2	13
TOTAL	15	100

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 12

Relacionan numero con cantidades



Fuente: Tabla 15

Interpretación: En la Tabla 15 Grafico 13, nos muestra que el 87% (13) de niños si relacionan número con cantidades y el 13% (2) de niños no relacionan número con cantidades. En conclusión, se puede observar que el mayor porcentaje de los niños están en el nivel SI, es así que la mayoría de los niños relacionan número con cantidades.

Tabla 16

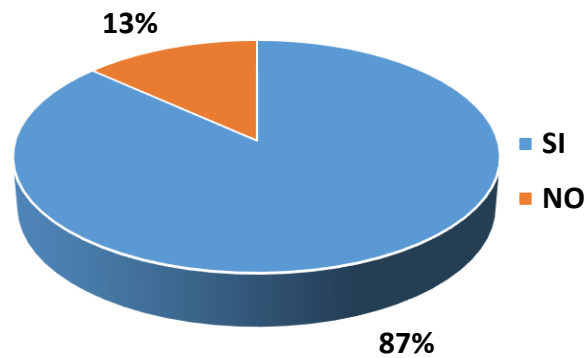
Ubico mi cuerpo según indicaciones (arriba, abajo, delante de, detrás de, etc.).

Categoría	fi	%
Si	13	87
No	2	13
TOTAL	15	100

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 13

Ubico mi cuerpo según indicaciones (arriba, abajo, delante de, detrás de, etc.).



Fuente: Tabla 16

Interpretación: En la Tabla 16 Grafico 14, nos muestra que el 87% (13) de niños si ubica su cuerpo según indicaciones (arriba, abajo, delante de, detrás de, etc.) y el 13% (2) de niños no ubica su cuerpo según indicaciones. En conclusión, se puede observar que el mayor porcentaje de los niños están en el nivel SI, es así que la mayoría de los niños ubica su cuerpo según indicaciones.

Tabla 17

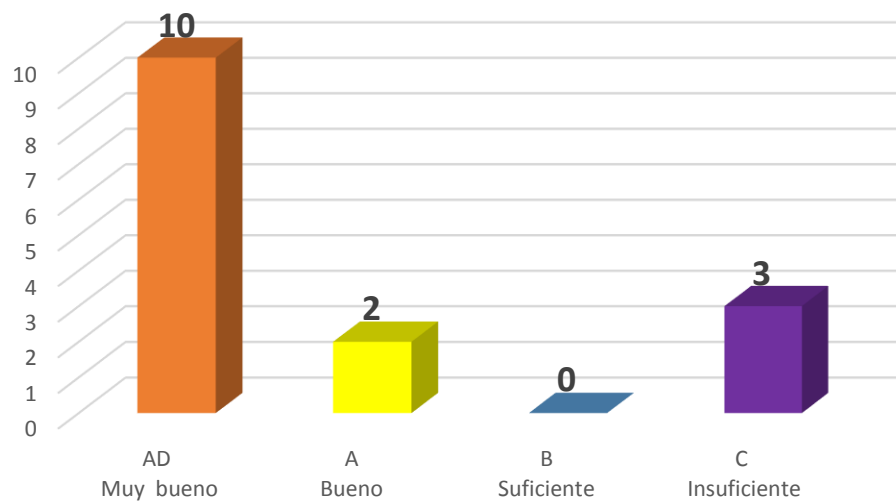
Verificar el desarrollo cognitivo con los juegos tradicionales en el aprendizaje en niños de cinco años

Nivel	Puntaje	fi	hi	hi%
Muy bueno	17– 20	10	0.67	67 %
Bueno	13 – 16	2	0.13	13 %
Suficiente	11 – 12	0	0	0 %
Insuficiente	0 – 10	3	0.20	20 %
Total		15		100 %

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 14

Verificar el desarrollo cognitivo con los juegos tradicionales en el aprendizaje en niños de cinco años



Fuente: Tabla 17

Interpretación: En la Tabla 17 Grafico 15, nos muestra los resultados sometidos a la hoja de cálculo estandarizados por niveles tenemos que, 10 niños obtuvieron AD (Muy bueno), 2 niños obtuvieron A (Bueno), 0 niño obtuvo B (Suficiente) y 3 niños obtuvieron C (insuficiente) En conclusión los juegos tradicionales ayudan a verificar el desarrollo cognitivo según los resultados un 67% (10) de niños obtuvieron el nivel muy bueno.

5.1.4 Describir los juegos tradicionales en el aprendizaje en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial San Martín del Distrito de Juliaca Provincia de San Román, Región Puno, año 2019

Tabla 18

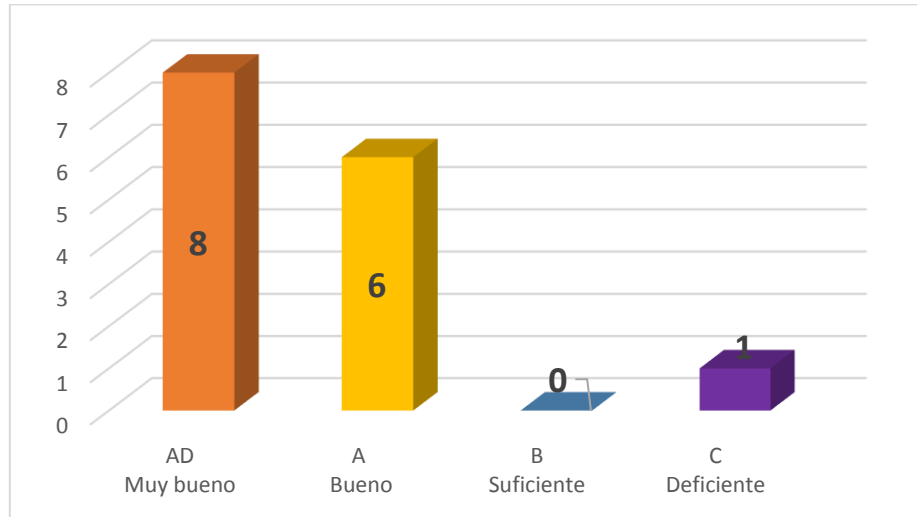
Describir los juegos tradicionales en el aprendizaje en niños de cinco años

Nivel	Puntaje	fi	hi	hi%
Muy bueno	17– 20	8	0.53	53 %
Bueno	13 – 16	6	0.40	40 %
Suficiente	11 – 12	0	0	0 %
Insuficiente	0 – 10	1	0.07	7 %
Total		15		100 %

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 15

Describir los juegos tradicionales en el aprendizaje en niños de cinco años



Fuente: Tabla 18

Interpretación: En la Tabla 18 Gráfico 16, sometidos los resultados a la hoja de cálculo estandarizados por niveles tenemos que, 8 niños obtuvieron AD (Muy bueno), 6 niños obtuvieron A (Bueno), 0 niños obtuvieron B (Suficiente) y 1 niño obtuvo C (Insuficiente). En conclusión, los resultados nos muestran que es importante la descripción de los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza aprendizaje obteniéndose un 53% (8) de niños con un nivel AD (Muy bueno)

5.2 Análisis de resultados

5.2.1 Objetivo específico Identificar el desarrollo motor con los juegos tradicionales en el aprendizaje de niños de cinco años.

De acuerdo a los resultados obtenidos después de la aplicación de la lista de cotejo se observó según su dimensión desarrolla el juego motor:

El 67% (10) de niños si coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse, el 73% (11) de niños si demuestra agilidad y coordinación en los movimientos de su cuerpo, el 67% (10) de niños si explora movimientos nuevos en donde vive y el 87% (13) de niños si crea movimientos, con todo su cuerpo, vivenciando sus posibilidades. Coincidiendo con Ayala y Tene (2016) En su trabajo de investigación titulado Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del centro de educación inicial Margarita Santillán De Villací, se obtienen datos los cuales son tabulados, graficados, analizados e interpretados llegándose a las siguientes conclusiones (1) Los juegos tradicionales son apropiados para mejorar el desarrollo de la expresión corporal en los niños. (2) Se concluye que los juegos tradicionales son una herramienta generadora de aprendizaje, para desarrollar la expresión corporal en los niños y niñas de educación inicial (3) Se ve la necesidad de proponer juegos tradicionales que coadyuven en el desarrollo, en donde se determina la urgente necesidad de incorporar juegos tradicionales como técnica activa para estimular la expresión corporal en los niños(as), dando al maestro la posibilidad de aplicar actividades innovadoras dentro y fuera del aula.

5.2.2 Determina el desarrollo social con los juegos tradicionales en el aprendizaje de niños de cinco años.

Según su dimensión desarrollar el juego social, se observa que el 87% (13) de niños si respeta las opiniones de sus compañeros, el 53% (8) de niños si muestra autonomía al momento de expresar su gustos, el 87% (13) de niños si ayuda a sus amigos que presentan dificultades en el juego y el 64% (9) de niños si interactúa con los demás activamente, comparando con la investigación de Escobar & Mamani, (2016) denominado Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área personal social en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 255 Chanu Chanu PUNO - 2016. Los resultados obtenidos son: Antes de aplicar los juegos tradicionales en niños del grupo experimental, el 51.9% tenía autoestima media, 48.1% en el auto concepto, 66.7% a veces actuaban con autonomía y el 66.7% aceptaban a veces las normas básicas; después de aplicar los talleres por el periodo de 3 meses, 51.9% de los niños alcanzaron un nivel de autoestima alta y 48.1% autoestima muy alta, el auto concepto en el 59.3% es alta y en el 37.0% muy alta; el 85.2% actúan siempre con autonomía y el 92.6% aceptan siempre las normas básicas. En el grupo de control que no recibieron los talleres, se tuvieron resultados opuestos al grupo experimental por ende se concluye que: Los juegos tradicionales son eficaces en el desarrollo de la competencia que afirman la identidad en el área personal social, porque existe diferencia significativa ($p=0.000$) entre la media del puntaje de la competencia del grupo control y la media del puntaje de la competencia del grupo experimental.

5.2.3 Verificar el desarrollo cognitivo con los juegos tradicionales en el aprendizaje en niños de cinco años

Según su dimensión desarrolla el juego cognitivo, el 80% (12) de niños si propone espontáneamente juegos emparejando por color, forma y tamaño, el 93% (14) de niños si Juega imitando personajes conocidos, el 87% (13) de niños si relacionan número con cantidades y el 87% (13) de niños si ubica su cuerpo según indicaciones (arriba, abajo, delante de, detrás de, etc.). Se coincide con Paredes (2018), en su investigación titulada Taller de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa particular Abraham Lincoln Internatioanl School-cercado; cuyos resultados obtenidos en el pre test fueron el 74% de niños y niñas se encontraron en un bajo nivel de inteligencia emocional, luego de aplicar el taller de juegos tradicionales durante los tres meses distribuidos en veintiún sesiones, los niños mostraron un incremento significativo al ubicarse al 53% de ellos en el nivel moderado de inteligencia emocional.

5.2.4 Describir los juegos tradicionales en el aprendizaje en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial San Martin del Distrito de Juliaca

De acuerdo a la aplicación de la lista de cotejo se obtuvo como resultado que, 8 niños obtuvieron AD (Muy bueno), 6 niños obtuvieron A (Bueno), 0 niños obtuvieron B (Suficiente) y 1 niño obtuvo C (Insuficiente), los resultados nos muestran que es importante la descripción de los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza aprendizaje

obteniéndose un 53% (8) de niños con un nivel AD (Muy bueno). Deduciéndose del mismo que se tiene conocimiento sobre su procedimiento, pero no son considerados en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños. Así como Jimenez y Lavado, (2016) en su tesis titulada Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años en la I.E. Rafael Narváez Cadenillas en el año 2015, Los resultados obtenidos en el pre test mostró que el 75.0% de niños se encontró en un nivel deficiente con respecto al desarrollo emocional, luego de haber aplicado el taller de juegos tradicionales durante 3 meses distribuidos en 20 sesiones, los niños mostraron un incremento significativo al ubicarse el 62.5% de ellos en el nivel bueno Los resultados del pre y post test confirman que el taller de juegos tradicionales mejora en el desarrollo emocional de niños de 4 años de la I.E. Rafael Narváez Cadenillas.

VI. Conclusiones

Los juegos tradicionales ayudan al desarrollo motor en el aprendizaje a los niños, al momento de realizarlos coordinan ágilmente brazos y piernas al desplazarse, demostrando agilidad coordinación en los movimientos de su cuerpo y explorando movimientos nuevos, ubicándolos en un nivel bueno y muy bueno.

Con la aplicación de los juegos tradicionales si se pudo determinar el desarrollo social en los niños en un nivel bueno, donde ellos interactuaban con los demás, ayudaban y respetaban a sus compañeros, se agrupaban, dialogaban y reforzaban sus lazos de amistad, promoviendo la participación en la práctica de estos, aprendiendo valores, normas, roles, conductas, actitudes y desarrollando habilidades.

Los juegos tradicionales ayudan al desarrollo cognitivo en los niños donde relacionan números con cantidades, ubican su cuerpo según indicaciones que juega imitando personajes, comprobándose que sí se realiza el desarrollo cognitivo con los juegos tradicionales destacándose en un nivel muy bueno, ya que el niño piensa, decide y razona antes de hacer movimientos, está atento al escuchar las indicaciones. Se demostró el papel que puede llegar a tener los juegos tradicionales una vez que se incursionen dentro de las aulas para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Recomendaciones

Se debe aplicar los juegos tradicionales de manera continua para el desarrollo psicomotor en los niños, los padres de familia en sus respectivos hogares deben incentivar algunos juegos que muchos consideran pasados lo cual permitirá mejorar aprendizajes y capacidades en sus hijos.

Las docentes del nivel inicial deben aplicar los Juegos tradicionales como una forma de socialización en las actividades diarias de la educación. En necesario el impulso de los juegos tradicionales en las instituciones Educativas.

Los juegos tradicionales como estrategia didáctica, deben ser aplicados con mayor frecuencia de manera planificada para las actividades de aprendizaje como una herramienta para rescatar tradiciones y costumbres perdidas, por su valor e importancia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acuña, O., y Gutierrez, M. (2018). *Juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños de la institucion educativa inicial N° 744 Garbanzo Pucro-Huancavelica.*
- Ayala, J., y Tene, S. (2016). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresion corporal en los niños del centro de educacion inicial Margarita Santillan de Villacis de la parroquia San Luis Canton Riobamba de Chimborazo, año lectivo 2013 2014.* In Universidad Nacional de Chimborazo.
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1381/1/UNACH-EC-AGR-2016-0002.pdf>
- Bermejo, R., y Blázquez, T. (2016). *E l juego infantil y su metodología.*
<https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>
- Botina, J., y León, A. (2016). Juego, interactúo y aprendo: Desarrollo de la inteligencia emocional a través de la implementación de una estrategia didáctica de Juegos cooperativos en niños y niñas de cuarto grado. In *Universidad Libre.*
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8258/JUEGO, INTERACTUÓ Y APRENDO.pdf?sequence=1>
- Camacho, N. (2016). *Propuesta De Trabajo Sobre Los Juegos Tradicionales En Educaion Infantil.* file:///C:/Users/INTEL/Downloads/TFG-B.390.pdf
- CRUZ, G. (2015). *El juego y sus efectos en la convivencia escolar de los niños y niñas de cuatro y cinco años de la institucion educativa N° 973-charanes del distrito de Huarmaca-Huamcabamba-Piura, 2015.*
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/11779/JUEGO_DRAMATICO_CONVIVENCIA_EN_AULA_CRUZ_CALLE_ESLINDA.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Editorial Red Durango de Investigadores Educativos, A. C. I. O. I. (2015). *Investigacion e innovación en inclusión educativa diagnosticos, modelos y propuestas.*
file:///C:/Users/INTEL/Downloads/Dialnet-InvestigacionEInnovacionEnInclusionEducativa-706749.pdf
- Escobar, D., y Mamani, C. (2016). *“Los juegos tradicionales comno medio para el*

desarrollo de la competencia afirma su identidad del area personal social en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 255 Chanu Chanu Puno-2016.”

http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4177/Escobar_Benito_Deysi_Medaliid_Mamani_Choque_Claudia_Alexa.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Flores, M. (2019). “*Los Juegos Recreativos Tradicionales De Las Comunidades Aymaras, Zepita, Puno, Perú.*”

http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/12978/Flores_Mamani_Marcial.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). Aprendizaje a través del juego. In *Naciones Unidas para la Infancia.*

www.unicef.org/publications%0Ahttps://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf

Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Innovagogía.*, March, 12.

https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEfile:///D:/4° UNIVERSIDAD/TFG/El_uso_de_juegos_en_la_ensenanza_del_ing.pdfORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO

Gallardo, José. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo*

para el desarrollo integral infantil. 41–51. file:///C:/Users/INTEL/Downloads/Dialnet-TeoriasSobreElJuegoYSuImportanciaComoRecursoEducat-6542602.pdf

Giraldo, T., Soto, R., Alberto, J., Juego, E. L., Mediación, C., En, P., Comunidad, L. A., Protección, I. D. E., Experiencia, U. N. A., Sentidos, L. D. E., Giraldo, A. T., Alberto, J., & Soto, R. (2017). *El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos.*

<https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>

Hernandez, G.(2018). Nivel de desarrollo psicomotor y tipos de comportamiento que

presentan los niños de 2 a 5 años de la institución educativa micaela bastida villa maría del triunfo. *Высшей Нервной Деятельности*, 2, 227–249.

Jimenez, A., y Lavado, C. (2016). *Taller de juegos tradicionales para mejorar el*

desarrollo emocional en niños de 4 años en la I.E. Rafael Naváez Cadenillas en el año

2015. [http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/5168/JIMENEZ VENTURA-LAVADO MONTROYA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/5168/JIMENEZ%20VENTURA-LAVADO%20MONTROYA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Lachi, R. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños(as) de cinco años*.
http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2063/2/2015_Lachi.pdf

Lizana, C., Parra, C., Quezada, S., & Silva, C. (2015). *Juegos populares tradicionales en la hora de patio en segundo ciclo de Educación Parvularia*.
http://repositorio.unab.cl/xmlui/bitstream/handle/ria/6386/a120101_Lizama_C_Juegos_populares_tradicionales_2015_Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Lucero, A. (2017). Aplicación de los juegos Tradicionales en los niños y niñas de 5 años de la IEI cna jardín Emanuel de cusco 2017. In *Tesis*.
http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/10929/Lucero_Apaza_Andrea.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mamani, Y., y García, Y. (2019). *Los Juegos Tradicionales En El Desarrollo Psicomotor En Niños De 4 Años En La Institución Educativa Inicial N° 192 Puno 2018*.
http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/11356/Mamani_Yurica_Garcia_Yesenia.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Marín, M. (2019). *Importancia de los juegos tradicionales en la educación inicial*.
[http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1042/QUILICHE CABANILLAS%20IRMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1042/QUILICHE%20CABANILLAS%20IRMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Programa curricular educación inicial, 146 (2016).
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, 7(1), 75–92.
file:///C:/Users/INTEL/Downloads/Dialnet-AplicacionDeJuegosDidacticosComoMetodologiaDeEnsen-6000065 (6).pdf

Naysha, M. (2016). *Aplicación de un programa de Juegos tradicionales para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” – Nuevo Chimbote, 2016*.

<http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/2557/23177.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Paco, M. (2015). Los Juegos Tradicionales Como Estrategia Didáctica Para El Fortalecimiento De La Orientación Espacial. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
<https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/6726/T-3561.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Paredes, M. E. (2018). *Taller de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de la institucion educativa particular Abraham Lincoln Internatioanla School-cercado*.
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/6511>

Payá, A. (2018). El juego popular y tradicional en la historia de la educación española contemporánea. *Historia de La Educación*, 38(0), 39.
<https://doi.org/10.14201/hedu2019383957>

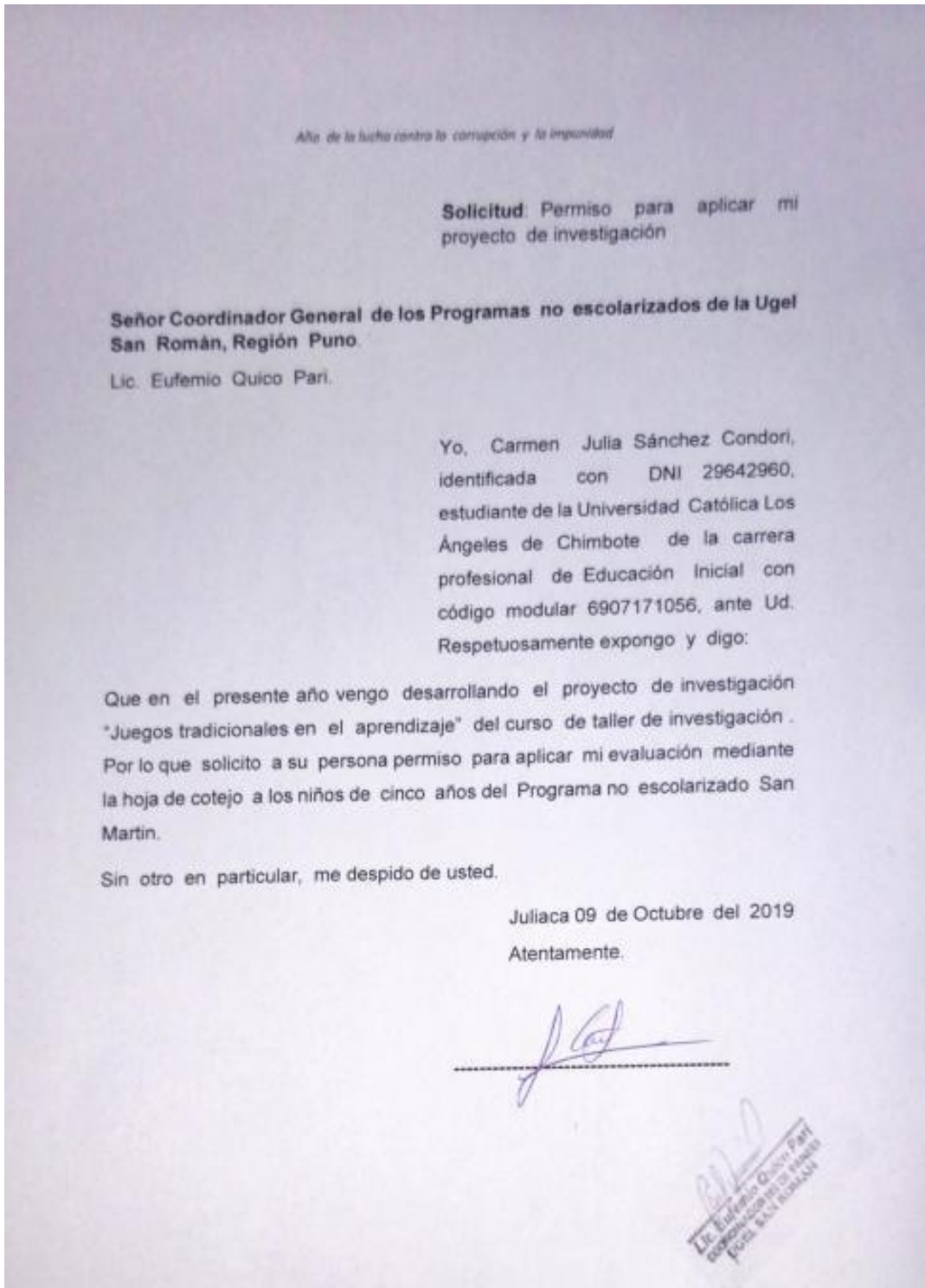
Ramirez, A. (2015). *Metodología formal de la investigación científica*.
<http://www.worldcat.org/profiles/afgomez/lists/2904204>

Rinace. (2011). Monográfico : Ética en la Investigación Educativa. *REICE. Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia y Cambio En Educación*, 9(2), 162.
[file:///C:/Users/INTEL/Downloads/Dialnet-LosGruposDeInvestigacionUnAcercamientoDesdeUnaMira-3931153 \(1\).pdf](file:///C:/Users/INTEL/Downloads/Dialnet-LosGruposDeInvestigacionUnAcercamientoDesdeUnaMira-3931153%20(1).pdf)

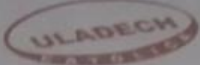
Rivas, F., y Sullca, R. (2017). *Influencia de los juegos tradicionales en el logros de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial "Santa Teresita" San Jerónimo, Andahuaylas 2017*. 171.
[http://repositorio.utea.edu.pe/bitstream/handle/utea/71/Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes.pdf?sequence=3&isAllowed=y](http://repositorio.utea.edu.pe/bitstream/handle/utea/71/Influencia%20de%20los%20juegos%20tradicionales%20en%20el%20logro%20de%20los%20aprendizajes.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

Silva, G. (2015). La hora del juego libre en los sectores. *Ministerio De Educacion*, 88.
<http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4904>

Anexo 1: Carta de presentación



Anexo 2: Ficha de evaluación, validación del instrumento


**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**
"Año de lucha contra la corrupción y la impunidad"

FICHA DE EVALUACIÓN JUICIO DE EXPERTO
VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES: Coloque en cada casilla el puntaje correspondiente que le parece que cumple cada categoría la puntuación, según los criterios que a continuación se detallan.

B= Bueno (5 puntos) / R=Regular (3 puntos) /M= Mejorar o R= Reemplazar (1 punto)

Los aspectos que se ha evaluado son:

Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Título del Proyecto: "Juegos tradicionales en el aprendizaje de niños de cinco años de la Institución Educativa San Martín del Distrito de Juliaca Provincia de San Román, Región Puno, Perú 2019"

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento Lista de cotejo, a los efectos de su aplicación para recoger información.


Luego de haber leído y analizado, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	BUENO	REGULAR	MEJORAR O REEMPLAZAR N° PREGUNTA
Redacción de los Ítems		13	1
Contenido	15		
Congruencia de Ítems	15		
Pertinencia	15		
TOTAL			

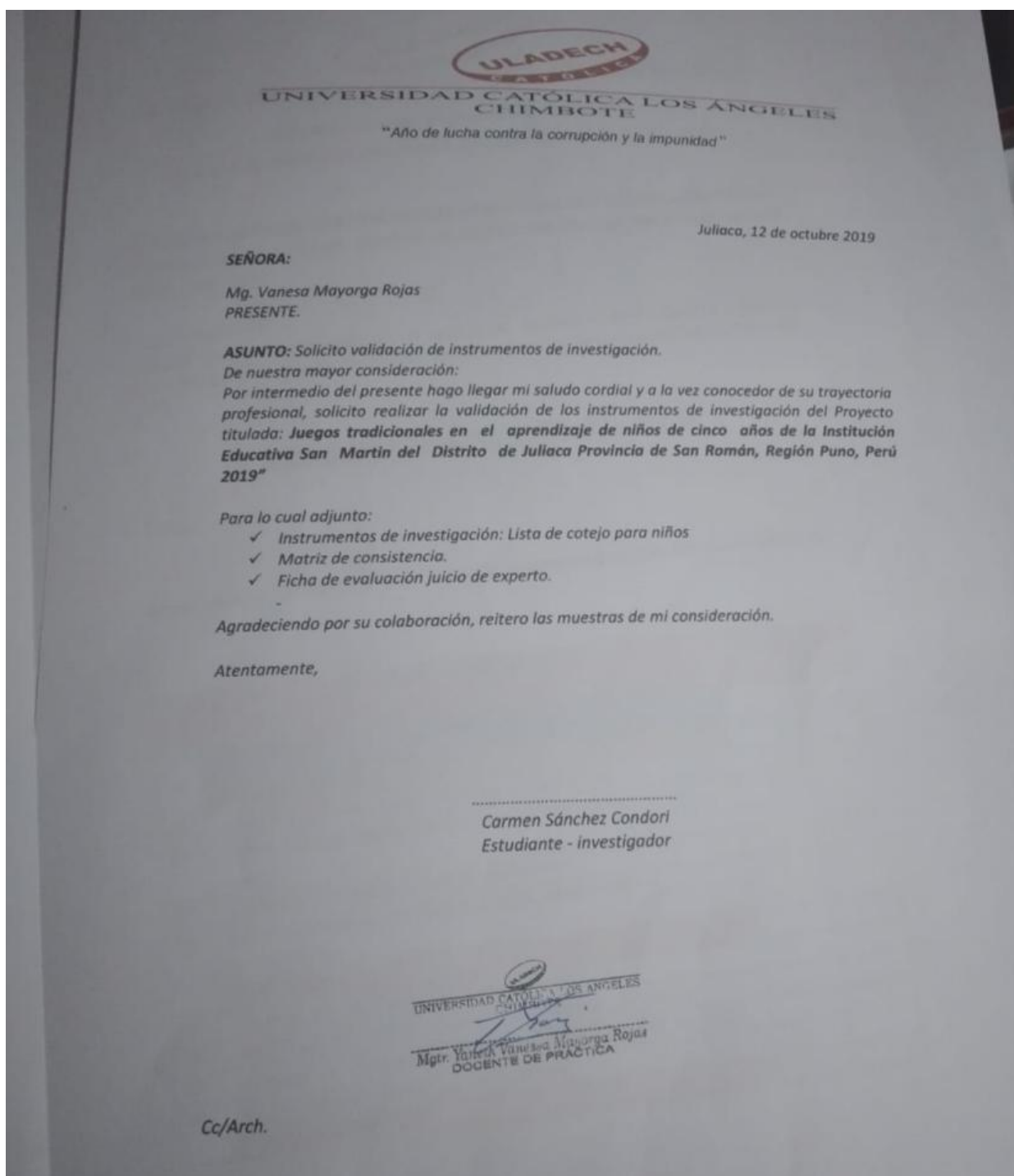
Juliaca, 12 de Octubre de 2019

Evaluado por:
Nombre y Apellido: Vanesa Mayorga Rojas

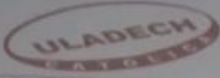
D.N.I.: 42793585 **Titulada/o en:** Mgtr. En didáctica de Educación Superior


Mgtr. Vanesa Mayorga Rojas
DOCENTE DE PRÁCTICA

Anexo 3: Carta para validación del instrumento



Anexo 4: Instrumento de evaluación


**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**
"Año de lucha contra la corrupción y la impunidad"
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES, ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

"JUEGOS TRADICIONALES EN EL APRENDIZAJE DE NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN MARTIN DEL DISTRITO DE JULIACA PROVINCIA DE SAN ROMÁN, REGIÓN PUNO, PERÚ 2019"

Objetivo general:
Describir los juegos tradicionales en el aprendizaje en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial San Martín del Distrito de Juliaca Provincia de San Román, Región Puno, año 2019.

LISTA DE COTEJO PARA EL NIÑO

Fecha:

Instrucciones: Marcar con una X donde se observa la acción del niño observado.

N°	VALORACION/ ÍTEMS	VALORACION	
		SI	NO
	JUEGOS TRADICIONALES		
	EL JUEGO MOTOR		
01	Coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse.		
02	Demuestra agilidad, coordinación en los movimientos de su cuerpo.		
03	Explora movimientos nuevos en donde vive		
04	Crea movimientos, con todo su cuerpo, vivenciando sus posibilidades.		
	JUEGO SOCIAL		
05	Respetar las opiniones de sus compañeros		
06	Muestra autonomía al momento de expresar su gustos		
07	Ayuda a sus amigos que presentan dificultades en el juego.		
08	Interactúa con los demás activamente.		
	JUEGO COGNOSCITIVO		



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

"Año de lucha contra la corrupción y la impunidad"

09	Propone espontáneamente juegos emparejando por color, forma y tamaño.		
10	Juega imitando personajes conocidos.		
11	Relacionan numero con cantidades		
12	Ubico mi cuerpo según indicaciones(arriba, abajo, delante de, detrás de, etc)		
TOTAL			


Mgtr. Yaneth Winessa Mavorgna Rojas
DOCENTE DE PRÁCTICA

Anexo 5: Sesión de aprendizaje

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD			
Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio (jugando con las pelotas)	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - En asamblea les proponemos a los niños jugar con la pelota lanzándola a diferentes direcciones. 	Material de psicomotriz del MED
	Calentamiento	<ul style="list-style-type: none"> - Salen al patio corren alrededor luego caminan dando palmas en diferentes partes del cuerpo siguiendo cada niño su ritmo de los aplausos que da la docente rápido y lento. 	
	Exploración del Material	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños se paran y observan el material. - Se les reparte a cada niño una pelota. - Juegan libremente con su pelota 	
Desarrollo	Expresividad Motriz	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños se coloquen círculo y les pedimos a los niños que lancen su pelota hacia arriba y la atrapen no dejar que caiga al suelo. Repetir varias veces. - Luego se les pide que lancen la pelota hacia abajo y la atrapen. repetir varias veces. - Luego vamos a jugar con la pelota a dar botes y con la mano hacer rebotar y rebotar. - Luego se colocan en filas y les pedimos que lancen su pelota hacia la derecha. Recogen sus pelotas y vuelven a colocarse a la fila y les pedimos que la lancen hacia la izquierda. - Recogen sus pelotas se colocan en círculo; les pedimos que las coloquen delante de suyo, luego la colocan detrás, luego la cogen y la colocan arriba, abajo y encima de su cabeza. - Luego juegan libremente con su pelota. - Guardamos las pelotas 	
		Relajación	<ul style="list-style-type: none"> - Luego se echan así en círculo y cierran los ojos y respiran profundamente,
		Cierre	Verbalización

Anexo 6: Evidencias (dos fotos comentadas)



El juego de la rayuela



Jugando al rey dice

