



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO DE PUNO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA
DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE NIÑOS
Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA I.E.I N° 285 GRAN UNIDAD
ESCOLAR SAN CARLOS DE LA CIUDAD DE PUNO**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. FANNY CASTRO CASTRO

Bach. VILMA MAYGUA LUQUE

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

PUNO – PERÚ

2021



DEDICATORIA

Primeramente, dedico este trabajo de investigación a Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi vida profesional.

A mis padres, Eloy y Felicitas por el apoyo incondicional que me brindaron en mi formación profesional, que me han enseñado a no rendirme y perseverar a través de sus sabios consejos, y a mis hermanos y familiares abuelito, abuelita, tíos y tías y a mis amigas que me apoyaron moralmente.

A mis maestras que me impartieron sus conocimientos y experiencias en el transcurso de mi vida estudiantil.

Fanny

Esta tesis está dedicado a mis padres Guzmán y Tomasa por haber sido mi apoyo a lo largo de toda mi carrera universitaria.

En especial a todas las personas que me acompañaron en esta etapa de mi vida, aportando a mi formación tanto profesional y como a ser humano.

Vilma



AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a Dios, quien ha forjado mi camino y me ha dirigido por el sendero correcto guiándome y dándome fuerza para seguir adelante.

A la Universidad Nacional del Altiplano - Puno por permitirme a ser parte de ella abriéndome las puertas para poder estudiar mi carrera profesional.

Agradezco a todas las docentes y administrativos de la Facultad Ciencias de la Educación de la Escuela Profesional de Educación Inicial quienes nos brindaron sus conocimientos e experiencias y sus apoyos para seguir adelante en nuestra formación profesional.

A nuestra asesora Nancy Mónica García Bedoya por su apoyo incondicional en la elaboración de mi proyecto de investigación por sus recomendaciones y orientaciones a mis jurados.

A mis padres por el apoyo incondicional que me dieron en mi formación profesional.

Vilma y Fanny



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE FIGURAS

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

RESUMEN 10

ABSTRACT..... 11

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA..... 13

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 15

1.2.1 Problema general..... **15**

1.2.2 Problema específicos..... **15**

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN 15

1.3.1. Hipótesis general..... **15**

1.3.2. Hipótesis específicas **15**

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO..... 16

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN..... 17

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES 19

2.2.1. El juego..... **26**

2.2.2. Los juegos tradicionales **27**



| | | |
|-----------------------------|---|-----------|
| 2.2.2.1 | Importancia de los juegos tradicionales | 27 |
| 2.2.2.2 | Tipos de juegos tradicionales | 28 |
| 2.2.3. | ¿Qué es el desarrollo psicomotor?..... | 31 |
| 2.2.3.1 | El juego psicomotor..... | 33 |
| 2.2.3.2 | Con el juego psicomotor se trabaja | 33 |
| 2.2.3.3 | El desarrollo motor a los 5 años | 33 |
| 2.2.3.4 | Áreas del desarrollo psicomotor..... | 35 |
| 2.2.3.5 | Áreas de desarrollo psicomotor..... | 35 |
| 2.2.3.5.1 | Coordinación..... | 35 |
| 2.2.3.5.2 | Lenguaje..... | 36 |
| 2.2.3.5.3 | Motricidad..... | 36 |
| 2.2. | MARCO CONCEPTUAL | 38 |
| CAPÍTULO III | | |
| MATERIALES Y MÉTODOS | | |
| 3.1. | UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO..... | 41 |
| 3.2. | PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO | 41 |
| 3.3. | PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO PARA EL ESTUDIO . | 41 |
| 3.3.1. | Material experimental..... | 41 |
| 3.3.2. | Técnica..... | 42 |
| 3.3.3. | Instrumento..... | 42 |
| 3.3.4. | Tipo de investigación | 45 |
| 3.3.5. | Diseño de investigación..... | 45 |
| 3.4. | POBLACIÓN Y MUESTRA DE INVESTIGACIÓN | 46 |
| 3.4.1. | Población | 46 |
| 3.4.2. | Muestra | 47 |



| | |
|--|-----------|
| 3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO | 47 |
| 3.6. PROCEDIMIENTO | 50 |
| 3.7. VARIABLES | 50 |
| 3.8. ANÁLISIS DE RESULTADOS | 50 |
| CAPÍTULO IV | |
| RESULTADOS Y DISCUSIÓN | |
| 4.1. RESULTADOS | 52 |
| 4.1.1. Resultados del pre test | 52 |
| 4.1.1.1 Test de desarrollo psicomotor de los niños en la pre test | 52 |
| 4.1.1.2 Resultados promedio del desarrollo psicomotor de los niños. | 55 |
| 4.1.2. Resultados del post test | 60 |
| 4.1.3.1 Test de desarrollo psicomotor de los niños en el post test | 60 |
| 4.1.3.2 Resultados promedio del desarrollo psicomotor de los niños. | 63 |
| 4.1.3. Prueba de hipótesis estadística | 64 |
| 4.1.4. Distribución t para la diferencia de medias entre el pre test y el post test según las dimensiones de investigación..... | 67 |
| 4.1.5. Comparación del pre test y post test..... | 68 |
| 4.2. DISCUSIÓN | 69 |
| V. CONCLUSIONES | 72 |
| VI. RECOMENDACIONES | 74 |
| VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 75 |
| ANEXOS | 78 |
| Área : Gestión Curricular | |
| Tema : Estrategias metodológicas en las diversas áreas curriculares | |

Fecha de sustentación: 15 / Marzo / 2021



ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1. Distribución porcentual de los resultados del Test de desarrollo psicomotor de los niños de 5 años en el pre test. | 54 |
| Figura 2. Distribución porcentual del resultado promedio del Test de desarrollo psicomotor de los niños de 5 años en el pre test. | 55 |
| Figura 3. Distribución porcentual de los resultados de la evaluación del tratamiento experimental en los niños de 5 años..... | 58 |
| Figura 4. Distribución porcentual de los resultados del tratamiento experimental en los niños de 5 años. | 59 |
| Figura 5. Distribución porcentual de los resultados del Test de desarrollo psicomotor de los niños de 5 años en el post test..... | 61 |
| Figura 6. Distribución porcentual del resultado promedio del Test de desarrollo psicomotor de los niños de 5 años en el post test. | 63 |
| Figura 7. Distribución porcentual del gráfico comparativo entre el pre y post test..... | 68 |



ÍNDICE DE TABLAS

| | | |
|----------|--|----|
| Tabla 1 | El diagrama del diseño de investigación: | 46 |
| Tabla 2 | Distribución de la población de investigación..... | 46 |
| Tabla 3 | Distribución de la muestra de investigación..... | 47 |
| Tabla 4. | Operacionalización de variables..... | 50 |
| Tabla 5 | Resultados del Test de desarrollo psicomotor de los niños de 5 años en el pre test en niños de la I.E.I. N° 285 G.U.E.S.C. – Puno..... | 54 |
| Tabla 6 | Resultados de los talleres de aprendizaje en los niños de 5 años. | 57 |
| Tabla 7 | Resultados del Test de desarrollo psicomotor de los niños de 5 años en el post test en niños de la I.E.I. N° 285 G.U.E.S.C. – Puno. | 61 |
| Tabla 8 | Calculo del estadístico adecuado..... | 65 |
| Tabla 9 | Valores de la distribución de la t de student de diferencias de medias con muestras apareadas según aspectos del desarrollo psicomotor de los niños. ... | 67 |
| Tabla 10 | Resultados comparativos entre el Pre test y post test | 68 |



ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

- EEDP : Evaluación del Desarrollo Psicomotor
- TEPSI : Test de Evaluación Psicomotora y Social
- IEI : Institución Educativa Inicial
- IEP : Institución educativa Primaria
- MINEDU : Ministerio de Educación
- GUESC : Gran Unidad Escolar San Carlos
- MINSA : Ministerio de Salud
- OMS : Organización Mundial de la Salud
- SPSS : Statistical Package for the Social Sciences (Paquete **Estadístico** para las Ciencias Sociales)



RESUMEN

En la presente investigación denominada los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N°285 de la Gran Unidad Escolar San Carlos de la ciudad de Puno, teniendo como objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo psicomotor de los niños y niñas, para lograr la finalidad de utilizar los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el proceso del desarrollo psicomotor de los niños. La hipótesis de la investigación plantea que los juegos tradicionales influyen positivamente en la mejora del desarrollo psicomotor de los niños. El tipo de investigación es experimental con un diseño pre experimental de un solo grupo con pre y post prueba. En donde se aplicó al grupo experimental. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación, el instrumento fue el test de TEPSI de la prueba de entrada y la prueba de salida. Para ello se tuvo la intervención del investigador para manipular la variable independiente (juegos tradicionales) y como variable dependiente (desarrollo psicomotor); para lo cual se ejecutó 20 talleres de acuerdo a la necesidad de los niños y niñas que se evaluó con la ficha de observación. Se ha llegado a la conclusión con la prueba de pre test y pos test y con la aplicación de la prueba estadística “T”-Student nos muestra la T calculada de 5.814 y la T tabulada de 2,056 según la regla de decisión la T calculada es mayor a la T tabulada por lo tanto se acepta la hipótesis alterna, por ello indica que los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo psicomotor de los niños, en las tres áreas de coordinación, lenguaje y motricidad.

Palabras claves: juegos tradicionales, psicomotor, estrategia didáctica.



ABSTRACT

In the present investigation called traditional games as a didactic strategy for psychomotor development in 5-year-old boys and girls in IEI No. 285 of the San Carlos Great School Unit of the city of Puno, with the objective of determining the influence of the Traditional games as a didactic strategy for the psychomotor development of boys and girls, to achieve the purpose of using traditional games as a didactic strategy in the process of psychomotor development of children. The research hypothesis states that traditional games positively influence the improvement of children's psychomotor development. The type of research is experimental with a pre-experimental design of a single group with pre and post test. Where it was applied to the experimental group. For data collection, the observation technique was used, the instrument was the TEPSI test of the entry test and the exit test. For this, the intervention of the researcher was had to manipulate the independent variable (traditional games) and as a dependent variable (psychomotor development); For which, 20 workshops were carried out according to the needs of the children who were evaluated with the observation sheet. The conclusion has been reached with the pre-test and post-test test and with the application of the statistical test "T" - Student shows us the calculated T of 5,814 and the tabulated T of 2,056 according to the decision rule, the calculated T is greater than the tabulated T, therefore, the alternative hypothesis is accepted, which is why it indicates that traditional games positively influence the psychomotor development of children, in the three areas of coordination, language and motor skills.

Keywords: traditional games, psychomotor, didactic strategy.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

La presente investigación denominada “los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N°285 de la Gran Unidad Escolar San Carlos de la ciudad de Puno”. Así también menciona Haeussler P de A. & Marchant O, (1985) el desarrollo psicomotor es muy importante en la primera infancia, ya que es la madurez de los aspectos psíquicos y motrices del ser humano que conllevan a un mejor desenvolvimiento y tiene como propósito conocer el desarrollo psicomotor en tres áreas: Motricidad, Coordinación y Lenguaje.

El término desarrollo psicomotor es un fenómeno evolutivo de adquisición continua y progresiva de habilidades a lo largo de la infancia. Las habilidades mencionadas comprenden la comunicación, el comportamiento y la motricidad del niño. El desarrollo psicomotor es un proceso gradual y continuo en el cual es posible identificar etapas o estadios de creciente nivel de complejidad, que se inicia en la concepción y culmina en la madurez, con una secuencia similar en todos los niños, pero con un ritmo variable. (Vericat & Orden, 2013)

En nuestro país y a nivel mundial, el sistema educativo viene enfrentando grandes retos y desafíos por la superación y el logro de aprendizajes óptimos en nuestros niños y niñas; uno de los aspectos es en cuanto al desarrollo psicomotor.

Los estudios sobre el desarrollo psicomotor se han ido dándole mayor énfasis desde la primera etapa de la vida, que es abordado prioritariamente en los campo de salud, la Organización Mundial de la Salud (OMS) y el ministerio de Salud (MINSA) para la protección de los niños y niñas, dentro de ello el desarrollo psicomotor así como el programa del crecimiento y desarrollo (CRED), Así también en el campo educativo, en



el Desarrollo Curricular Nacional de Educación Básica Regular, en el nivel de Educación Inicial se hace referencia a la promoción del desarrollo psicomotor en el área personal social.

El propósito de la investigación es conocer si la aplicación de los juegos tradicionales como estrategias didáctica influyen en el desarrollo psicomotor en los niños y niñas; la finalidad es contribuir con la educación inicial, brindando estrategias metodológicas mediante los juegos tradicionales, promoviendo un mejor desarrollo psicomotor de los niños y niñas en las áreas de coordinación, lenguaje y motricidad, donde puedan desarrollar diferentes habilidades, disfrutar las actividades lúdicas, integrándose de manera armónica con sus compañeros y potenciando sus habilidades y destrezas.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En las instituciones educativas, en especial en el nivel inicial el desarrollo psicomotor es de gran importancia para la educación del hombre y en especial para los niños y las niñas, ya que el desarrollo psicomotor está dirigida hacia el control del propio cuerpo, que le permite al niño entrar en contacto con los objetos y las personas a través del movimiento. Según se plantea en el programa de estudios del Ciclo de Transición este desarrollo psicomotor involucra tanto la actividad psíquica como la actividad motora e integra complejos procesos de movimiento, acción y organización psicológica señala que el desarrollo psicomotor se manifiesta en psicomotricidad gruesa y fina. Desde esta perspectiva el nivel inicial tiene la tarea de favorecer el desarrollo motor en sus tres dimensiones: locomotor, manipulativo, el espacio y los objetos.

Al respecto, el desarrollo psicomotor afirma que la inteligencia se constituye a partir de la actividad motriz de los niños. En los primeros años de vida, hasta los



7 años aproximadamente, sobre todo en la etapa sensorio motriz de 0 a 2 años seguida de la pre operacional que se da entre los 2 a 7 años donde el niño va desarrollando también la inteligencia que constituyen el equivalente práctico de los conceptos y de las relaciones, la educación del niño es psicomotriz. (Loli & Silva, 2006)

El crecimiento y el desarrollo, el cambio y la progresión constantes, tanto en sus características físicas como en las aptitudes y habilidades psíquicas, es la característica fundamental que diferencia al niño del adulto. El niño es un ser en continua transformación, el desarrollo y la maduración de un órgano esencial como es el cerebro se evidencia bien con los avances en las funciones motoras y psíquicas del niño. El desarrollo psicomotor es un proceso unitario, compuesto de dos tipos de desarrollo que los propios padres y educadores perciben claramente diferentes:

- a. El desarrollo motor, de las habilidades ligadas al sistema formado sobre todo por huesos y músculos, La actividad muscular esta siempre ordenada y coordinada por el sistema nervioso (cerebro, medula espinal y nervios periféricos).
- b. El desarrollo psíquico afectivo, ligado sobre todo a la actividad cerebral, de la que dependen funciones como el lenguaje, las manifestaciones afectivas y la relación social. Lo condiciona y estimula sobre todo el clima de afecto y los cuidados continuos de los padres, su amor, en definitiva. (Cabezuelo & Frontera, 2012)

El desarrollo psicomotor es muy importante en los niños ya que influyen constantemente en el desarrollo de sus habilidades en cuanto al desarrollo motor en los movimientos corporales y en cuanto al desarrollo psíquico afectivo está ligada a la



actividad cerebral y esto ayuda en el lenguaje, ya que los juegos tradicionales permiten desarrollar sus habilidades en las tres áreas: Coordinación, Lenguaje y Motricidad.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1 Problema general

¿De qué manera los juegos tradicionales influyen como estrategia didáctica en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas en la IEI N° 285 “Cariñositos” Gran Unidad Escolar San Carlos de la ciudad de Puno del año 2019?

1.2.2 Problema específicos

- ¿De qué manera los juegos tradicionales influyen como estrategia didáctica para el desarrollo de la coordinación en los niños de 5 años?
- ¿De qué manera los juegos tradicionales influyen como estrategia didáctica para el desarrollo de motricidad en los niños de 5 años?
- ¿De qué manera los juegos tradicionales influyen como estrategia didáctica para el desarrollo del lenguaje en los niños de 5 años?

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Hipótesis general

Los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen positivamente en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de cinco años de la IEI N° 285 “Cariñositos” Gran Unidad Escolar San Carlos de la ciudad de Puno del año 2019.

1.3.2. Hipótesis específicas

- Los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen positivamente en el desarrollo de la coordinación.



- Los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen positivamente en el desarrollo de motricidad.
- Los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen positivamente en el desarrollo del lenguaje.

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

El presente trabajo de investigación tiene por finalidad mejorar el nivel del desarrollo psicomotor de los niños y niñas de cinco años de edad de la I.E.I. N° 285 Gran Unidad Escolar San Carlos de la Ciudad de Puno. Viendo esta situación en la que los niños de 5 años, se encuentran con dificultades en el desarrollo psicomotor, específicamente en las áreas de coordinación, lenguaje y motricidad, por ello proponemos los juegos tradicionales como estrategias didácticas que permitan mejorar sus habilidades en el desarrollo motor y el desarrollo psíquico afectivo.

Al vivir en un mundo globalizado, los juegos tradicionales han sido reemplazados por juegos electrónicos por ello rescatar el valor trascendental, el uso de los juegos tradicionales como estrategia didáctica, para mejorar el desarrollo psicomotor, en las tres áreas: Coordinación, Lenguaje y Motricidad ya que los niños al realizar los juegos tradicionales muestran mayor interés.

Considerando también lo que plantea los autores “Indica que los juegos tradicionales expresan la historia cultural de una forma alegre, recreativa e imaginativa, mejora el ambiente social de toda una comunidad, donde el compañerismo, la amistad, el entusiasmo de compartir momentos de alegría dentro de un grupo social”. (Navarro, et al 2015).



Estos juegos ayudan a la mejora del desarrollo de sus habilidades. La propuesta del uso de los juegos tradicionales como estrategia didáctica beneficiara principalmente a los niños de cinco años de la mencionada Institución Educativa Inicial. Los mismos que será un aporte para mejorar el desarrollo psicomotor de los niños y niñas. Así también sugerir a la directora de dicha institución educativa inicial y a los docentes a que utilicen los juegos tradicionales como estrategia didáctica para trabajar el desarrollo psicomotor con los niños de manera activa y efectiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se reduzca los problemas actuales que aún se observan con respecto a esta capacidad y así se logre mejoras efectivas en cuanto al desarrollo psicomotor.

Puesto que este es un medio que interviene de manera significativa en el desarrollo motor y psíquico del niño, lo que contribuyen de manera notable al aprendizaje y la potenciación psicomotor en sus tres áreas coordinación, lenguaje y motricidad.

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

Determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de cinco años de la IEI N° 285 “Cariñositos” Gran Unidad Escolar San Carlos de la ciudad de Puno del año 2019.

1.5.2. Objetivos específicos

- Determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el desarrollo de la coordinación.
- Determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el desarrollo de motricidad.



- Determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el desarrollo del lenguaje.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

Revisando las páginas web, libros y tesis, existen trabajos referidos al problema planteado de la investigación, en donde se encontró los siguientes antecedentes:

El juego requiere de acción, manipular objetos y de relacionarse para adquirir experiencia y adaptarse al medio social. Es a través de éste, que el niño desarrolla funciones motrices, capacidades sensoriales, al mismo tiempo que toma contacto con sus pares, aprendiendo normas de comportamiento. En este sentido, se considera al juego como una oportunidad de aprendizaje; agudizando el ingenio y la memoria. Los juegos que presentan nuevas exigencias, son importantes oportunidades para (Garcia M & Alarcon A, 2011).

Los juegos tradicionales constituyen la expresión lúdica de la motricidad humana a través del tiempo y forman parte de nuestro patrimonio cultural. A lo largo de la historia han sido adaptados a las características socioeconómicas de cada lugar y transmitidos de generación en generación hasta nuestros días. Practicando los juegos, el niño no sólo se divierte, sino que también desarrolla sus potencialidades físicas, intelectuales y sociales (Fernandez R & Mendez J, 2010).

Albares (1995) “El desarrollo psicomotor está dirigida hacia el control del propio cuerpo, que le permite al niño entrar en contacto con los objetos y las personas a través del movimiento, Según se plantea en el programa de estudios del Ciclo de Transición este desarrollo psicomotor involucra tanto la actividad psíquica como la actividad motora e integra complejos procesos de movimiento, acción y organización psicológica señala que el desarrollo psicomotor se manifiesta en psicomotricidad gruesa y fina” Esta autora



manifiesta que es importante el proceso de desarrollo psicomotor se ajusta a la ley céfalo-caudal y a la ley próximo-distal, por eso es que el niño controla inicialmente las partes del cuerpo que están más cerca de la cabeza y del eje corporal. Desde esta perspectiva el nivel inicial tiene la tarea de favorecer el desarrollo motor en sus tres categorías: locomotor, manipulativo, el espacio y los objetos.

El desarrollo físico y el psicológico de las capacidades sensorio perceptivas, se ha determinado por la coordinación entre aspectos madurativos de los sistemas nervioso, esquelético, muscular y sensorial, el progreso motor influye y se ve influenciado a su vez por otros componentes del desarrollo infantil como los aspectos físicos, socio afectivos y psicológicos. (Terna, et al, 2011).

El desarrollo psicomotor es un proceso evolutivo y continuo, que sigue una secuencia similar en todos los niños. Sin embargo, establecer qué es lo normal en el desarrollo psicomotor es dificultoso, porque el proceso de maduración psicomotriz no se realiza de manera rígida. En España el término retraso psicomotor se utiliza como sinónimo de retraso del desarrollo, mientras que en América Latina es más frecuente el término retraso madurativo. Por otra parte, definen al retraso del desarrollo como una demora o lentitud en la secuencia normal de adquisición de los hitos del desarrollo, por lo cual para estos autores no existe nada de lo anormal, los hitos madurativos se cumplen en el orden esperado, sólo que en forma más lenta. Esto implica que, a largo plazo, el niño adquirirá las habilidades de acuerdo a su maduración y siempre seguirá un orden específico. (Vericat & Orden, 2013).

Anibal (2017) “La actividad lúdica en la vida de los niños es un componente transcendental para la enseñanza, donde los juegos tradicionales contribuyen de manera notable al aprendizaje y la potenciación motriz, por lo que es un aspecto pedagógico de



suma utilidad en muchas ciencias con énfasis en la actividad física para la salud, que permite adquirir una evolución motor al desarrollar una serie de habilidades y destrezas, enriquece la comunicación, la salud, la exploración, las conductas y la creación”. Este autor utiliza los juegos tradicionales para promover el aprendizaje psicomotriz que estas actividades pueden ser un medio ideal para facilitar el aprendizaje de los niños.

Influencia del juego orientado en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años I.E. N°019 El Molino 2017. Tuvo como objetivo general; Determinar que la aplicación del juego orientado mejoró el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. N° 019 El Molino 2017. Llegando a la conclusión Respondiendo al objetivo general de la investigación podemos decir que la aplicación del Programa “Juego orientado en el desarrollo psicomotor” se identificó una gran mejora porque aumentó el desarrollo psicomotor en estudiantes de 5 años de la I.E N° 019 el molino; Podemos decir entonces que como respuesta a nuestro objetivo general también es importante que en el aula los niños mejoraron el nivel de desarrollo psicomotor con la aplicación del programa de juego orientado, esto nos llama poderosamente la atención, ya que eso debe ser la fuente de aprendizaje para los niños de edad temprana sobre todo, con un orden y orientaciones bien definidas para lograr el propósito planteado en las actividades diversas en las Instituciones Educativas. (Llaja Zelada, 2017).

Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición, Melgar - Tolima, 2016. Tuvo como objetivo general; establecer como estrategia pedagógica los juegos tradicionales para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición. Llegando a la que los juegos tradicionales fortalecen la dimensión Corporal en los niños del grado transición, se puede hablar de una alternativa desde cada uno de los agentes educativos fortaleciendo así los procesos de aprendizaje en los niños y niñas de la institución, así mismo los juegos



tradicionales son una estrategia pedagógica motivadora que favorece la formación no solo motriz sino integral en los estudiantes contribuyendo al desarrollo intelectual, auditivo, sensorial, del habla, y en valores, así como el aprendizaje logrando autonomía en sus actividades frecuentes, asumiendo el cuidado de sí mismos y del entorno. (Alfaro, 2016).

“Los juegos tradicionales en el desarrollo motriz de los niños y niñas de 4 años de la I. E. I. P. del Buen Pastor - Puno”. Tuvo como objetivo general determinar la eficacia de los juegos tradicionales en el desarrollo motriz de los niños/as de 4 años de la I. E. I. P “El buen pastor” Puno. Llegando a la conclusión la aplicación de los juegos tradicionales son eficaces en el desarrollo motriz de los niños y niñas de 4 años de la I.E. I. P. El Buen Pastor de la ciudad de Puno ya que en los resultados de la prueba de salida del grupo experimental se encontró a 20 niños el cual representa el 83% en la escala de calificación de logro previsto, asimismo en la prueba de hipótesis estadística de comparación de dos proporciones poblacionales se obtuvo una $t_c = 4,048$ que es mayor que $t_c = 2,024$, con lo que se acepta a un nivel de significancia del 5% margen de error. Los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Privada “el buen pastor” logran desarrollar la motricidad gruesa puesto que el 76% de los niños se ubican en la escala de calificación en logros previstos ya que realizan acciones que implican la utilización de los movimientos musculares. Los resultados obtenidos en las escalas de calificación en la prueba de salida del grupo experimental son mucho mejores que en la prueba de entrada, puesto que la aplicación de los juegos tradicionales mejora notablemente el logro de los niños y niñas de la I.E. Privada El Buen Pastor en las habilidades motrices gruesa y fina. (Jimenez et el 2014),

Los juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área de personal social en los niños de la I.E.I Corazón de Jesús del distrito de Acora 2017. Tuvo como objetivo aplicar los juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área personal social en



los niños y niñas de cuatro años de la I. E. I. N°194 Corazón de Jesús del distrito de Acora 2017. Llegando a la conclusión la aplicación de los juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área personal social en los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I N° 194 Corazón de Jesús Acora – 2017. Según los resultados en el grupo experimental, en la escala numérica 0 – 10 se encuentran 3 niños que corresponden a la escala en inicio, posteriormente tenemos de 11 – 13 a 2 niños que pertenecen a la escala en proceso finalmente de 14 – 20 se encuentran 15 niños que se hallan en logro previsto. Así mismo se puede observar el promedio de 15.08 que corresponde al grupo experimental, por otro lado, vemos un promedio de 11.65 en el grupo control, en la desviación estándar se obtuvo, un 4.066 en el grupo experimental y el grupo control un 2,295, como resultado final de la desviación estándar globales 3,3015, esto indica que el aprendizaje del área personal social en el grupo experimental es significativo. Por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna del aprendizaje del área personal social del grupo experimental es mayor al aprendizaje del grupo control. La utilización de los juegos andinos como estrategia en el desarrollo personal de acuerdo a la descripción de los resultados obtenidos de la prueba de salida (post test), se deduce que en el grupo experimental tenemos en l escala literal de inicio a 3, en proceso a 5 y en logro a 12. Se precisa implementar los juegos andinos como estrategia en el desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo en los niños y niñas. (Candía & Maquera, 2017).

Aplicación del juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la I.E.P. “Ch’iki” de la ciudad de Puno-2015. Tuvo como objetivo general: determinar la eficacia de la aplicación del juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I.P “Ch’iki” de la Ciudad de Puno. Llegando a la conclusión, con la aplicación de los juegos como estrategia es eficaz para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3



años de la I. E. I. Privada “Ch’iki” de la Ciudad de Puno, ya que de la ficha de observación de la prueba de salida del grupo experimental se entró con un 80% se encuentra en la categoría del nivel de logro previsto. En el proceso del desarrollo en la dimensión del dominio corporal dinámico se aprecia en los resultados que los niños y niñas logran un puntaje de logro previsto en un mayor de porcentaje de 59% en consecuencia estos resultados demuestran que el juego como estrategia influye significativamente en el desarrollo del dominio corporal dinámico puesto que se desarrollan la coordinación general, equilibrio dinámico y coordinación visomoriz al aplicar el juego. En la dimensión corporal estático se aprecien los resultados que los niños y niñas logran un puntaje de logro previsto en un porcentaje de 62%, en consecuencia, estos resultados muestran que el juego como estrategia permite que los niños desarrollen el dominio corporal estático ya que desarrollan con eficacia el equilibrio estático, respiración y relajación. (Leguia & Vilca, 2015).

La importancia de los juegos psicomotrices en el desarrollo de la coordinación visomotora fina y gruesa en los alumnos 4 y 5 años del nivel I.E.I. N° 652 de Ollantaytambo de la Provincia de Urubamba” Tuvo como objetivo general: determinar la importancia de los juegos psicomotrices en el desarrollo de la coordinación visomotora fina y gruesa en los niños 4 y 5 años de edad de la institución educativa N° 654 de Ollantaytambo de Urubamba en el año 2015. Y llegando a la conclusión se determinó que los juegos psicomotrices, algunos niños no le dan importancia a los juegos psicomotrices debido al desinterés de los padres, con la aplicación en la I.E.I N° 654 de Ollantaytambo poseen muy buen desarrollo de la coordinación visomotora fina y gruesa dichas cualidades y capacidades coordinativas facilitan el aprendizaje de los deportes, finalmente se concluye que los juegos psicomotrices y el desarrollo de la coordinación visomotora fina y gruesa existe una correlación. (Mercedes, 2015).



Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°231 de San Marcos, Huari - 2017, tuvo como objetivo general: determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el mejoramiento del desarrollo psicomotriz de los niños de 5 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017. Y llegando a la conclusión se determinó que los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen en el mejoramiento del desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017; en la prueba de entrada, el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel En inicio y el 21% se ubican en el nivel En Proceso. Mientras que en la evaluación de salida el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel Logro alcanzado y el 21% se ubican en el nivel Logro destacado. el adecuado diseño y aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica, mejoran el desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017, por lo tanto, fueron mejorando la psicomotricidad en forma gradual, según se fue desarrollando las sesiones de aprendizaje, los juegos tradicionales como estrategia didáctica posibilitó la mejora de la dimensión coordinación viso-motriz de los niños y niñas de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejoró la dimensión precisión de movimientos de los estudiantes de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari, 2017; siendo el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel, en Inicio y un 21% en el nivel En Proceso y en la evaluación de salida el 71% se ubican en el nivel Logro alcanzado y el 21% e en el nivel Logro destacado, los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejoró la dimensión esquema corporal de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari, 2017. (Huaman Rivera, 2018).



2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. El juego

El juego es un conjunto de actividades dialécticas, donde se ponen en manifiesto las experiencias, vivencias y conocimientos de cada uno de las personas, para generar la creatividad, recreación e imaginación que contribuye a la formación integral del ser humano. (Sailema & Sailema, 2018) El juego es un “medio de comunicación y liberación bajo una forma permitida es un proceso de educación completa indispensable para el desarrollo físico, intelectual y social del niño y la niña. (Márquez, 2014).

El juego es una actividad imprescindible para un adecuado desarrollo integral de la persona. No es necesario, por tanto, recurrir a demasiadas citas para poder afirmar que “jugar es como soñar despierto” o que “el placer del juego y la total implicación hacia él, sólo puede recuperarse jugando otra vez”. El juego en los niños es una forma de realización y contribuye a su desarrollo físico, psíquico, social, cognitivo y afectivo. Es, esencialmente, formativo, pues induce a la imitación y al progreso de facultades físicas, intelectuales y morales. En gran manera, los adultos son los que procuran los ejemplos culturales que los niños usan para identificarse con su sociedad y consigo mismo. (Saco, 2001).

El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva de cada individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las faces evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio; el juego simbólico; el juego reglado. (Piaget, 1956).



2.2.2. Los juegos tradicionales

Juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. La modalidad denominada juego tradicional infantil, denominada así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerando parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo. (Lavega, 2014).

Los juegos tradicionales - populares con un impacto lúdico recreacional en cada zona y rincón de la nación, existen juegos que desconocemos el origen exacto, estos trascienden de generación en generación, eran enseñados de padres a hijos, manteniéndose esta costumbre hasta la actualidad en muchos de los casos, en cierta manera notamos que nuestros juegos lúdicos quizá han sido reemplazados en la actualidad por los juegos electrónicos y otros de nivel tecnológico de acuerdo a nuestra época, por ello resulta muy interesante rescatar el valor trascendental de nuestra costumbres y tradiciones.

2.2.2.1 Importancia de los juegos tradicionales

Los juegos populares - tradicionales expresan la historia cultural de una forma alegre, recreativa e imaginativa, mejora el ambiente social de toda una comunidad, donde el compañerismo, la amistad, el entusiasmo de compartir momentos de alegría dentro de un grupo social, forme parte de una concientización de todos los seres humanos, para



potencia el buen vivir, porque los expresan la forma de pensar, sentir y actuar de un pueblo.

Después de lo analizado existen varias razones de la importancia de la práctica de los juegos que a continuación se detallan:

- En los juegos ancestrales y autóctonos las personas juegan de una forma recreativa se utiliza reglas flexibles que permiten mejorar ciertas destrezas de las personas.
- Se juega para demostrar el estado de vida que tiene una persona con una serie de desafíos y penitencias.
- Se busca la participación de todas las personas, sin distinguir raza, sexo, religión, estatus social.
- Se juega en equipo con la participación masiva no individual.
- No se permite ningún tipo de agresión física o verbal, se conserva diferentes hábitos de vida que cada participa. (Navarro, et al 2009).

2.2.2.2 Tipos de juegos tradicionales

Según Autor: (Hector, 2017)

- **La rayuela (tejos).** Con una tiza blanca y sobre el suelo se dibujan cuadrados y se enumeran del uno al diez. Luego, cada participante deberá coger una piedra y tirarla sobre cada casilla; deberá completar el casillero saltando con una sola pierna por cada número hasta llegar donde está la piedra, y así sucesivamente. Si la piedra no cae dentro de las casillas correspondientes pierde su turno y le toca al siguiente. El Ganador será el primero en llegar al Número Diez.
- **La salta sogá.** Es un juego que se puede realizar individual o colectivamente. Si se juega individualmente, es la propia persona la encargada de hacer girar la cuerda y saltar. Si se practica colectivamente, la cuerda será girada por Dos Personas, una a



cada extremo, mientras que otra persona será la encargada de saltar. Y asegúrate de saltar más veces que tus compañeros.

- **La gallinita ciega.** Los participantes sortean para ver quien comienza, éste tendrá que taparse los ojos con la prenda y dar vueltas sobre sí mismo. Cantando la siguiente canción: ‘Gallinita ciega que se te ha perdido una aguja y un dedal date la vuelta y lo encontrarás’. Una vez terminada la canción, el niño que tiene tapado los ojos tendrá que encontrar a los demás.
- **Escondite.** Consiste en que uno o varios niños se esconden y otro tiene que buscar a los que se han escondido. Antes de comenzar a jugar se delimita la zona donde los participantes podrán esconderse y el tiempo que contara para que se puedan esconder. Se sortea para ver quien empieza a buscar y deberá encontrar a todos los niños; si no consigue a alguno pierde y deberá volver a buscar.
- **Las canicas.** En el juego de las canicas necesitamos un hoyo y luego se pinta en el suelo una línea a unos cinco metros del hoyo. Desde esta línea es de donde los jugadores lanzaran sus canicas en dirección al hoyo y el que más cerca que quedo de la línea será el primero y así sucesivamente.

El objetivo del juego de las canicas es ganarles canicas a los oponentes. Con el dedo pulgar debes introducir la canica en el hoyo para luego poder tirar a las canicas de tus rivales y apoderarte de ellas.
- **Las sillas musicales.** Se deben colocar varias sillas en una habitación. La cantidad de sillas debe ser siempre una menos que la cantidad de jugadores. Alguien debe tocar algún instrumento o encender un equipo de sonido mientras tanto, los jugadores deberán bailar alrededor de las sillas. De repente, la música debe detenerse y los jugadores deben buscar una silla donde tomar asiento. Como hay una silla menos, un



jugador no podrá conseguir un asiento y tendrá que abandonar el juego.

- **Trompo.** Se debe enrollar la cuerda al trompo, para luego lanzarlo al suelo intentando bailarlo. Según la edad de los jugadores así es el grado de dificultad para hacer los distintos trucos mientras el trompo se mantenga girando.

Puedes Jugar:

- Colocar un trompo dentro de un círculo marcado en el suelo y realizar el juego en grupo, para que gane quien haga más marcas al trompo del círculo
 - Bailarlo en el suelo y levantarlo con la mano, manteniéndolo el mayor tiempo girando en la mano.
- **Las chapas.** Se dibuja un circuito de carrera bien en el suelo o sobre una cartulina. Cada jugador debe desplazar su chapa por este circuito con su dedo, desde la salida hasta la meta, tirando alternativamente entre todos los jugadores, si se sale del recorrido, la siguiente vez se vuelve a tirar desde donde se tiró la última vez o comenzar desde el principio, la chapa que llegara primero a la meta ganaba las chapas de todos sus rivales.
 - **Tres en raya.** En un papel se hacen dos líneas horizontales y dos verticales, formando una cuadrícula de nueve espacios, por turnos, cada jugador debe poner una X o un O, intentando hacer una línea vertical, horizontal o diagonal. Cuando todos los espacios están llenos se termina la partida, que puede terminar con un ganador o bien en empate, que suele ser lo más habitual una vez se conoce la mecánica del juego.
 - **Gato y ratón.** Se eligen el «ratón» y el «gato». El resto se cogen de las manos y forman un corro. El ratón, dentro del círculo, sale corriendo del círculo, pasando entre dos jugadores, después entra el gato y dice: ¿por dónde salió el ratón? Los del corro



contestan «por la puerta» y señalan por donde salió el ratón, por esa puerta sale el gato persiguiendo al ratón, pasando por todas las puertas por las que éste pasa. Si el gato atrapa al ratón, se cambian los papeles entre ellos.

- **El aro.** Consiste en hacer rodar por el suelo un aro ayudándose de una vara de metal llamada guía, la cual en uno de sus extremos tiene forma de arco con la que sujeta dicho aro, tras trazar un recorrido se pueden hacer carreras para ver quién rueda más deprisa el aro y también quién es capaz de hacerlo rodar durante más tiempo sin que se caiga.
- **Cuatro esquinas.** Uno de los participantes se queda en el centro de las cuatro esquinas designadas, mientras el resto ocupa una esquina cada uno, en lugar de esquinas se pueden utilizar árboles, farolas, o simples piedras para delimitar el campo de juego, a la orden de uno o de todos los participantes, se intercambian las esquinas, muy rápidamente, para intentar así que quien se encuentra en el centro no consiga quitar “su” esquina a nadie, si lo consigue, pasa al centro el participante que se ha quedado sin ella.

2.2.3. ¿Qué es el desarrollo psicomotor?

Según (Cabezuelo & Frontera, 2012) El crecimiento y el desarrollo, el cambio y la progresión constantes, tanto en sus características físicas como en las aptitudes y habilidades psíquicas, es la característica fundamental que diferencia al niño del adulto. El niño es un ser en continua transformación, el desarrollo y la maduración de un órgano esencial como es el cerebro se evidencia bien con los avances en las funciones motoras y psíquicas del niño. El desarrollo psicomotor es un proceso unitario, pero sin embargo compuesto de la imbricación concomitante y paralela de dos tipos de desarrollo que los propios padres y educadores perciben como claramente diferentes:



- a. El desarrollo motor, de las habilidades ligadas al sistema formado sobre todo por huesos y músculos, capaz de efectuar movimientos cada vez más complejos y precisos. La actividad muscular esta siempre ordenada y coordinada por el sistema nervioso (cerebro, medula espinal y nervios periféricos).
- b. El desarrollo psíquico afectivo, ligado sobre todo a la actividad cerebral, de la que dependen funciones como el lenguaje, las manifestaciones afectivas y la relación social. Lo condiciona y estimula sobre todo el clima de afecto y los cuidados continuos de los padres, su amor, en definitiva.

El desarrollo psicomotor del niño es totalmente imposible sin los cuidados y el amor de los padres o de otros adultos que sustituyan sus funciones.

El desarrollo psicomotor depende casi a partes iguales de tres factores, que actúan sobre él bebe, el niño y el adolescente de manera continuada: el potencial genético, las condiciones ambientales adecuadas y el amor de los padres.

El progreso en el desarrollo del sistema nervioso y de las funciones psicomotoras sea unitario, y suele dividirse en tres áreas diferentes:

- a. Postura y movimiento (desarrollo motor o de las habilidades corporales)
- b. Órganos de los sentidos, sobre todo visión y audición que son los básicos.
- c. Lenguaje, que incluye la conducta social ya que es muy importante vehículo de relación.

Desarrollo psicomotor afirma que la inteligencia se constituye a partir de la actividad motriz de los niños. En los primeros años de vida, hasta los 7 años aproximadamente, sobre todo en la etapa sensorio motriz de 0 a 2 años seguida de la pre operacional que se da entre los 2 a 7 años donde el niño va desarrollando también la inteligencia que constituyen el equivalente práctico de los conceptos y de las relaciones,



la educación del niño es psicomotriz. Todo, el conocimiento y el aprendizaje, se sienten en la acción del niño sobre el medio, los demás y las experiencias, a través de su acción y movimiento. (Loli & Silva, 2006).

2.2.3.1 El juego psicomotor

Hacia el primer año de vida el niño juega principalmente a juegos motores que simbolizan el proceso de separación del adulto. Si tiene el deseo de huir, pero al mismo tiempo la necesidad de ser cogido y de no estar solo, por eso a casi todos los niños entre dos y tres años les gusta jugar a ser perseguidos. Se juega soltar, a caerse, a gritar, a girar, etc., les gusta experimentar con el equilibrio y desequilibrio, subiendo y bajando rampas. Todas estas actividades van ayudando a definir el esquema corporal y ayudando a los procesos de lateralización de funciones. (Andalucía, 2012).

2.2.3.2 Con el juego psicomotor se trabaja

- La percepción: visual auditiva, táctil gustativa y olfativa.
- Esquema corporal: estructura corporal, postura y equilibrio, respiración y relajación, lateralización, de las funciones.
- El cuerpo en movimiento: coordinación dinámica, coordinación perceptiva, organización espacial y estructuración espacio - temporal, el ritmo.
- La expresión corporal.

2.2.3.3 El desarrollo motor a los 5 años

A los 5 años las habilidades motoras del niño han llegado casi al máximo. Tiene fuerza, equilibrio y control. Mantiene los brazos cerca del cuerpo y es capaz de caminar sobre una línea estrecha sin salirse. Es capaz de parar con los dos pies juntos cuando está en marcha. Puede sostenerse sobre un solo pie teniendo los brazos cruzados, es decir sin hacer balancín con ellos.



Es muy activo y le gusta correr, saltar, deslizarse sobre una superficie, trepar a cualquier cosa, incluso cavar el suelo o aprender a nadar. Se mueve rítmicamente con la música, sobre todo con los ritmos conocidos en la escuela.

Sobre todo, los varones, patean y arrojan simultáneamente balones y pelotas. Ahora no solo le gusta jugar con ellas, sino que las maneja bien, e incluso puede seguir unas reglas del juego muy sencillas como es colocar el balón en una línea o chutar hacia una portería o hacia un determinado objetivo.

Su habilidad manual también es elevada. Sigue gustándole los juegos de cubos o de construcción y cada vez hace modelos más elaborados, siempre que se le enseñe con paciencia. Con sus manos agarra y aprieta con fuerza los objetos o las manos del adulto, demostrando su potencia. Alterna el uso de las manos, pero la dominante es la que utiliza con mayor frecuencia.

Ha mejorado mucho su habilidad con el lápiz y le gusta dibujar. Lo toma con la mano dominante y rara vez lo pasa a la otra mano, como hacía en años anteriores. Le gusta copiar círculos, cuadrados y algo parecido a las letras mayúsculas. Es capaz de dibujar una figura humana en la que, aunque todavía toscamente, pueden distinguirse el tronco, las piernas y los brazos. Cuando dibuja una casa, ya puede colocar unos cuadrados representando puertas y ventanas, así como el tejano inclinado. Dibuja espontáneamente otras figuras de su alrededor, incluso anunciando su nombre antes de empezar.

Colorea los dibujos con los colores más frecuentes y más vivos de lo que conoce su nombre. Le gusta que los adultos, sobre todo los padres, le guíen, le ayuden y le alaben el trabajo que hace. En la tarea de vestirse y desvestirse maneja los botones que están en la parte delantera, aunque todavía no puede anudarse los cordones de los zapatos. Puede vestirse, pero no quiere hacerlo, porque su máximo interés es jugar y jugar.



El Test de desarrollo psicomotor de 2 - 5 años TEPSI, evalúa desarrollo psíquico infantil en tres áreas: coordinación, lenguaje y motricidad mediante la observación de la conducta del niño frente a situaciones propuestas por el examinador. (Haeussler & Marchant O., 1985).

El TEPSI es un test de tamizaje, esto determina si el desarrollo del niño esta normal o está bajo lo esperado para su edad.

2.2.3.4 Áreas del desarrollo psicomotor

El desarrollo psicomotor ha sido estudiado desde hace muchos años por diversos autores que han contribuido con aportes muy esenciales y sobre todo por (Haeussler P de A. & Marchant O., 1985) a las tres áreas fundamentales del desarrollo psíquico del niño: coordinación, lenguaje, motricidad.

2.2.3.5 Áreas de desarrollo psicomotor

2.2.3.5.1 Coordinación

La habilidad del niño para coger y manipular objetos y dibujar, a través de conductas como construir torres cubos, enhebrar una aguja, reconocer y copiar figuras geométricas, dibujar una figura humana. (Haeussler & Marchant O., 1985).

La coordinación del movimiento está dada por el óptimo trabajo y la interacción que se da entre el sistema nervioso central. y la musculatura, en donde las armonías en los movimientos son eficaces, estéticos, rítmicos y sincronizados, también se refiere a la manipulación de los objetos, la percepción visomotriz, la representación de la acción la imitación y la figuración gráfica. Está dada por: las acciones orientadas al logro progresivo y paulatino de las coordinaciones: ojo-mano, ojo-pie, ojo-mano-pie, ojo-cuerpo, ojo-mano-sonido. (Loli & Silva, 2006).

En este contexto la coordinación visomotora cumple un rol importante, pues en ella



se realiza la unión del campo visual con la motricidad fina de la mano, por la cual se busca las coordinaciones, habilidades y destrezas que necesitan y que constituyen pre requisitos para el aprendizaje de la lectoescritura y demás aprendizajes.

2.2.3.5.2 Lenguaje

Comprensión y expresión, a través de conductas tales como nombrar objetos, definir palabras, verbalizar acciones, describir escenas representadas en láminas.

Es una de las funciones psicológicas que más roles desempeña en el desarrollo psíquico del ser humano; permite comunicar información, significados, intenciones, pensamientos y peticiones, así como expresar sus emociones, interviniendo en procesos cognoscitivos: pensamiento, memoria, razonamiento, solución de problemas”. Teniendo en cuenta esta definición entendemos la importancia del lenguaje como otra dimensión del desarrollo psicomotor desde una perspectiva semántica, comprensiva y pragmática de comunicación con los demás, considerando el lenguaje simbólico de la primera infancia. (Haeussler & Marchant O, 1985).

2.2.3.5.3 Motricidad

La habilidad de los niños para manejar su propio cuerpo a través de conductas como coger una pelota, saltar en un pie, caminar en punta de pies, pararse en un pie un cierto tiempo.

“La acción del sistema nervioso central sobre los músculos que motiva sus contracciones” Según otra definición de motricidad expuesto por (Haeussler & Marchant O, 1985) se refiere a que gran parte del mundo del niño está relacionado con movimiento; primero está ligado a los progresos de las nociones y de las capacidades fundamentales del niño y luego cuando pasa al control dominante de la inteligencia se exterioriza. Esta dimensión está relacionada al movimiento y control del cuerpo o partes del cuerpo.



La motricidad interfiere en la inteligencia, ya que la inteligencia verbal o reflexiva reposa en una inteligencia sensorio motor o práctica. El movimiento constituye un sistema de esquemas de asimilación y organiza lo real a partir de estructuras espacio-temporales y causales. Las percepciones y los movimientos, al establecer relación con el medio exterior, elaboran la función simbólica que genera el lenguaje y éste último dará origen a la representación y al pensamiento. Piaget define a la motricidad mediante la explicación de las conductas que la conciben de un modo interrogativo en la construcción de esquemas sensorio motores, realzando su importancia en la formación de la imagen mental y en la representación de lo imaginario. Lo vivido integrado por el movimiento y por lo tanto introducido en el cuerpo del individuo refleja todo un equilibrio cinético con el medio. La inteligencia es el resultado de una cierta experimentación motora integrada e interiorizada, que como proceso de adaptación es esencialmente movimiento. (Loli & Silva, 2006).

Las competencias de Personal social que están vinculadas al desarrollo psicomotor, los niños van a desarrollar también otras competencias del área y de las demás áreas. Por ejemplo: es posible que, al jugar, el niño pueda “realizar desplazamientos. Considerando qué hizo para ir de un lugar a otro”, siendo este un indicador de la capacidad “comunica y representa ideas matemáticas” del área de Matemática. Asimismo, podría ocurrir que, de manera espontánea, “reconozca algunas de sus características físicas y preferencias”, siendo este un indicador de la capacidad “se valora así mismo” de las competencias de Personal social vinculadas al desarrollo personal. (MINEDU, 2019).



2.2. MARCO CONCEPTUAL

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

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

Coordinación visomotora permite la evaluación de las actividades coordinadas con ojo – mano, el cual permite hacer actividades como: dibujo de cuadrados, copiar figuras, entre otras. (Benjumea, 2004) “la coordinación visomotriz, es la concordancia entre el ojo (verificador de la actividad) y la mano (ejecutora), de manera que cuando la actividad cerebral ha creado los mecanismos para el acto motor, sea preciso y económico. Lo que implica que la visión se libere de la mediación activa entre el cerebro y la mano y pase a ser una simple verificadora de la actividad”.

Lateralidad. Es la capacidad para recordar información con la finalidad de reproducirlos de forma inmediata (p.4) En nuestra vida diaria recibimos una enorme cantidad de información y nuestro cerebro tiene la tarea de tener que recordar buena parte de ellas, por lo que esta dimensión le permite al niño recordar de manera inmediata de 5 a 9 elementos y para que perduren en la memoria será necesario que pasen a la memoria de largo plazo. (Padilla, et al, 2010).

Psicomotor.) Se centra en diagnosticar el nivel de memoria que es utilizada para la ejecución de actividades motoras, como, por ejemplo: reproducción de figuras.



Finalmente, llamada también memoria procedimental se encuentra constituida por hábitos y habilidades motoras, no siendo recuerdos de habilidades y hábitos, sino los mismos hábitos y habilidades. (Benjumea, 2004).

Lenguaje. Evalúa el grado de expresión de información captada por el oído. Por ejemplo: repetir palabras. (Benjumea, 2004) Así mismo, la memoria auditiva como “Procesos para recordar información captada por el oído con la finalidad de reproducirlos en el instante”. (Padilla, et al, 2010).

Coordinación lógica. Evalúa la capacidad de comprensión y retención. Del mismo modo, es el “Proceso mediante el cual el niño tiende a recordar aplicando materiales o contenidos aprendidos”. Así también “es aquella capacidad del razonamiento, que permite generar una respuesta en base a inferencias y relaciones con aprendizajes pasados” (Benjumea, 2004).

Pronunciación (lenguaje). Evalúa el nivel de pronunciación, evaluando lenguaje expresivo y especialmente trastornos fono-articulatorios, mediante la repetición de palabras pocas conocidas (Padilla, Becerra, Vega, Sierra, & Cassiani, 2010) “Es un proceso básico que establece la capacidad de la lectoescritura, la persona aprende de acuerdo a su capacidad fonológica, por lo tanto, cualquier alteración o disfuncionalidad incide en los procesos de enseñanza aprendizaje” (Benjumea, 2004).

Coordinación motora. Es la capacidad que tienen los músculos esqueléticos del cuerpo de sincronizarse bajo parámetros de trayectoria y movimiento. Para (Benjumea, 2004) Evalúa las capacidades del niño para realizar actividades coordinadas con precisión. Es este sentido es importante recordar la os quien nos dice “El conjunto de capacidades que organizan y regulan de forma precisa todos los procesos parciales de un acto motor en función de un objetivo motor preestablecido” Por tal motivo permitirá el ajuste entre todas



las fuerzas producidas, tanto internas como externas, considerando todos los grados de libertad del aparato motor y las actividades que se deseen realizar.

Atención y fatigabilidad. La define como “la capacidad para prestar atención, siendo constante”, lo que permitirá que el niño pueda terminar sus actividades en el tiempo programado. La atención es un proceso mental discriminativo y complejo que filtra información y permite la adaptación, asimismo acompaña al procesamiento cognitivo. (Benjumea, 2004) Por lo tanto, la atención es un aspecto que determina el éxito o fracaso de cual actividad que se realiza. (Padilla, et al, 2010).

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



CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

La población de estudio está ubicada dentro del ámbito de la región de Puno, específicamente la I.E.I. N° 285 “Gran Unidad Escolar San Carlos”, se encuentra ubicado en la Ciudad de Puno, la infraestructura educativa es propia y es adecuado a las necesidades de los niños y niñas, su población es de diversa estructura social, existe padres profesionales, comerciantes y en menor cantidad padres que se dedican a la ganaderías y agricultura.

3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

La duración del estudio comprendió cuatro meses del segundo semestre académico del periodo académico del año 2019, los mismos que corresponden a los meses de octubre, noviembre y diciembre.

3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO PARA EL ESTUDIO

3.3.1. Material experimental

Talleres de aprendizaje. Es un proceso planificado y estructurado de aprendizaje, que implica a los participantes del grupo y que tiene una finalidad concreta. Los talleres se desarrollan considerando estrategias y las capacidades relacionadas al desarrollo de la psicomotricidad de los niños(as).

Se realizaron en un número de 20 talleres de aprendizaje donde los niños y niñas se organizaron de manera individual y en grupos, para la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica; esta técnica permitirá la participación activa de los niños y niñas.

3.3.2. Técnica

Técnica de la observación. Se utilizó para recoger datos con respecto al desarrollo psicomotor de los niños y niñas, la cual consideramos al proceso de evaluación permanente: al inicio (pre test), proceso (talleres de aprendizaje) y final (post test).

Se aplicó en el desarrollo de los talleres de aprendizaje donde se registró hechos y avances de las actividades experimentales que se ejecutan con los niños(as), sobre todo, esta técnica se utilizó para la recolección de datos de los talleres de aprendizaje de los juegos tradicionales como estrategia didáctica que desarrollan las habilidades psicomotoras de los niños y niñas; el cual posee como instrumento listo de cotejo.

3.3.3. Instrumento

Pre test y pos test con un solo grupo. Se aplicó una prueba previa a través del Test del Desarrollo Psicomotor para 5 años (TEPSI) al grupo antes de la introducción del estímulo (Juegos tradicionales como estrategia didáctica) y después se realiza otra prueba posterior al estímulo.

Test del desarrollo psicomotor: El Test del Desarrollo Psicomotor 5 años TEPSI evalúa el desarrollo psíquico infantil en tres áreas: Coordinación, Lenguaje y Motricidad, mediante la observación de la conducta del niño frente a situaciones propuestas por el examinador.

El TEPSI, es un test de tamizaje, es decir, es una evaluación gruesa y fina que permite conocer el nivel de rendimiento en cuanto a desarrollo psicomotor de niños entre 2 a 5 años, en relación a una norma estadística establecida por grupo de edad y determinar si este rendimiento es normal, o está bajo lo esperado.

Tipo de administración. El test debe ser administrativo en forma individual. No es una prueba de uso colectivo.



Sub test del instrumento. El test está compuesto de 52 ítems o tareas organizadas en tres sub test:

- * **Sub test Coordinación:** Evalúa en 16 ítems la habilidad del niño para coger y manipular objetos para dibujar, a través de conductas como construir torres con cubos, enhebrar una aguja, reconocer y copiar figuras geométricas, dibujar una figura humana.
- * **Sub test Lenguaje:** Evalúa en 24 ítems aspectos como definir palabras, verbalizar acciones, describir escenas representadas en láminas.
- * **Sub test Motricidad:** Evalúa en 12 ítems la habilidad del niño para manejar su propio cuerpo a través de conductas como coger una pelota, saltar en un pie, caminar en punta de pies, pararse en un pie cierto tiempo.

Tiempo de administración. El tiempo de administración del instrumento varía según la edad del niño y la experiencia del examinador, entre 30 y 40 minutos.

Criterios de evaluación. Las conductas a evaluar están presentadas de tal forma que frente a cada una de ellas sólo existen dos posibilidades: éxito o fracaso. Si la conducta evaluada en el ítem se aprueba, se otorga un punto, y si no se aprueba, se otorga cero puntos.

Normas. EL TEPSI es un test estandarizado que tiene normas elaboradas en puntajes T, en rangos de edad, tanto para el Test Total como para cada uno de los Sub test.

El Test de Desarrollo Psicomotor 2-5 años permite ubicar el rendimiento del niño en el Test Total y en cada uno de los Sub test en categorías que tienen relación con los puntajes T obtenidos por el niño: Normalidad, Riesgo y Retraso.



Materiales **requeridos para su administración.** Para administrar el TEPSI, se requiere los siguientes materiales:

- * La batería de prueba, que incluye los materiales necesarios, para la administración del Test. Consta de objetos de bajo costo o de deshecho tales como vasos de plástico, hilo de nylon, lápiz de grafito, cubos de madera, etc. La lista completa de estos materiales se detalla en el Anexo 1.

- * El manual de administración, que describe las instrucciones específicas para administrar cada ítem del Test, contiene toda la información necesaria organizada en seis columnas:
 - Número de Ítem y Sub test al que corresponde
 - Nombre del ítem: se describe la tarea a ser realizado por el niño.
 - Ubicación: se detalla la localización física en que debe estar el niño y el examinador
 - Administración; se describe la situación que debe proponer, el examinador al niño.
 - Material: Se detalla si se requiere o no algún material para la administración del ítem y si es así cual.
 - Criterio de aprobación: se dan las indicaciones necesarias para reconocer las respuestas del niño y determinar si deben registrarse como éxito o fracaso.

- * El protocolo y hoja de registro, se utiliza para recoger los resultados obtenidos por el niño. La primera hoja de protocolo contiene en una parte la información pertinente sobre el niño y sus padres, y otra que resume los resultados del niño en los sub test y el test total, tanto en forma cuantitativa como gráfica. En la segunda



y tercera hoja del protocolo se registran los resultados obtenidos por el niño en cada ítem de los tres Sub test.

3.3.4. Tipo de investigación

La investigación corresponde al tipo “Experimental” puesto que el investigador manipula una o más variables de estudio, para controlar el aumento o disminución de esas variables y su efecto en las conductas observadas. Dicho de otra forma, un experimento consiste en hacer un cambio en el valor de una variable (variable independiente) y observar su efecto en otra variable (variable dependiente). Esto se lleva a cabo en condiciones rigurosamente controladas, con el fin de describir de qué modo o por qué causa se produce una situación o acontecimiento particular. Puesto que se manipulan en variables.

3.3.5. Diseño de investigación

Diseño de pre prueba - pos prueba con un solo grupo. Se realiza una prueba previa al grupo antes de la introducción del estímulo (o variable independiente), se introduce el estímulo y después se realiza otra prueba posterior al estímulo. El diseño y/o estrategia de la investigación es Pre-experimental con pre prueba y post prueba del grupo experimental con un solo grupo C, Al cual se le aplicó una prueba previa y se le administra el tratamiento, se le aplicó una prueba posterior (Platón Palomino: 2007-203).

Se aplicó a un grupo una prueba previa para conocer el estado en el que se encuentran los niños y niñas en su desarrollo psicomotor, después se le administrará el tratamiento que lo realizaremos aplicando los juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la psicomotricidad en los niños y niñas de 5 años de edad, luego finalmente se le aplicó una prueba posterior al tratamiento que lo realizaremos con la post prueba para ver los resultados obtenidos en el desarrollo psicomotor en los niños.

Tabla 1

El diagrama del diseño de investigación:

| Grupo | Acción | Tratamiento | Acción |
|---------------------|----------------------|--------------------|----------------------|
| Experimental | O₁ | X | O₂ |

Nota. Fernández, R.

Donde:

G.E. = Grupo Experimental.

O₁ = Pre prueba (Prueba de Entrada del Grupo Experimental).

X = Tratamiento experimental (aplicación de los juegos tradicionales
Como estrategia didáctica)

O₂ = Post prueba (Prueba de Salida del Grupo Experimental).

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE INVESTIGACIÓN

3.4.1. Población

“Es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” Según (Fernandez Collado & Baptista Lucio, 2014) La población de estudio del trabajo de investigación estuvo constituida por los niños y niñas de 5 años matriculados en la I.E.I. N° 285 “Gran Unidad Escolar San Carlos” de la ciudad de Puno – 2019; el cual está compuesto por 03 secciones distribuidas de la siguiente manera:

Tabla 2

Distribución de la población de investigación

| Edad | Secciones | Niños | Niñas | Total de niños(as) |
|--------------|------------------|--------------|--------------|---------------------------|
| 5 años | A | 14 | 9 | 23 |
| | B | 13 | 11 | 24 |
| | C | 15 | 12 | 27 |
| Total | 3 | 42 | 32 | 74 |

Nota. Nómina de matrícula de la I.E.I. N° 285 GUESC.

3.4.2. Muestra

La muestra de estudio estuvo conformada por los niños y niñas de 5 años de la sección “C” que están matriculados en I.E.I. N° 285 “Gran Unidad Escolar San Carlos”, al cual se le considera como grupo experimental de la población. Ochoa (2015) El tipo de muestreo que se utilizó es la muestra no probabilística, en su clasificación de muestreo por conveniencia, técnica comúnmente usada que consiste en seleccionar una muestra de la población por el hecho de que sea accesible, es decir, los individuos empleados en la investigación se seleccionan porque están fácilmente disponibles y porque sabemos que pertenecen a la población de interés, no porque hayan sido seleccionados mediante un criterio estadístico.

Tabla 3

Distribución de la muestra de investigación

| Edad | Sección | Niños | Niñas | Total |
|--------------|----------|-----------|-----------|-----------|
| 5 años | C | 15 | 12 | 27 |
| Total | 9 | 15 | 12 | 27 |

Nota. Nómima de matrícula de la I.E.I. N° 285

3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

A. Resultados a nivel de estadística descriptiva:

a. Media aritmética:

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

Dónde:

\bar{X} = Media Aritmética

X_i = Calificativos Obtenidos

n = Muestra Investigada



B. Varianza

$$s^2 = \frac{\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2}{n-1}$$

Dónde:

S^2 = Varianza

\bar{X} = Media Aritmética.

X_i = Marca de Clase.

n = Número total de Alumnos.

C. Prueba Hipótesis estadística.

Se utilizó la prueba de hipótesis estadística de la t de student de comparación de medias de observaciones pareadas ya que los datos recolectados son de tipo paramétrico (cuantitativa) y la muestra de investigación es menor o igual a 30 individuos. Cuya finalidad es comparar los estadísticos de dos conjuntos de puntuaciones de los mismos individuos. Para para lo cual se asume los siguientes pasos:

a. Establecimiento de hipótesis estadística

H₀: No existen diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes obtenidos antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales para el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 285 de la Gran Unidad Escolar San Carlos.

$$u_{\bar{D}} = 0$$

H₁: Existen diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes obtenidos antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales para el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 285 de la Gran Unidad Escolar San Carlos.

$$u_{\bar{D}} \neq 0$$

b. Nivel de Significancia:

El nivel de significancia o error que se asume es $\alpha = 0.05$, que es igual al 5% margen de error, con un nivel de confianza del 95%

c. Prueba estadística a usar:

* *Calculo del estadístico adecuado*

Media de las diferencias entre las puntuaciones apareadas

$$\bar{D} = \frac{\sum D}{n} =$$

Reemplazando valores

$$t_0 = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{\sum \bar{D}^2 - \frac{(\sum D)^2}{n}}{n(n-1)}}$$

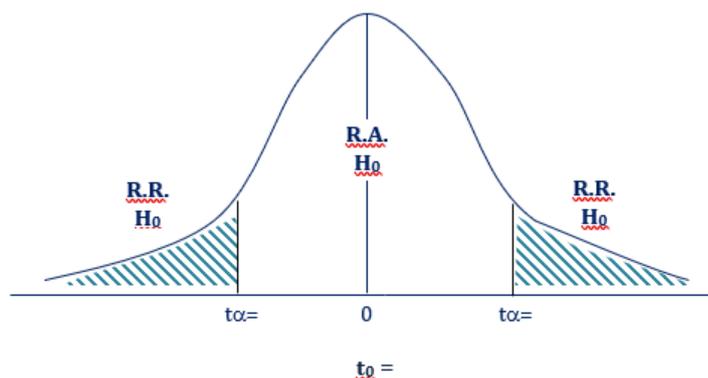
* *Evaluación del estadístico.* Grados de libertad para el caso es

$$Gl = n - 1$$

De la tabla de t de student con $\mu = 0,05_{2\text{ colas}}$ y grados de libertad se tiene:

$$t_{25;\alpha/2} =$$

d. Toma de decisión de aceptar o rechazar la hipótesis nula



3.6. PROCEDIMIENTO

Primero: Se gestionó la autorización para realizar el experimento a la autoridad de la Instituciones Educativa Inicial antes mencionada.

Segundo: Se realizó el experimento de los juegos tradicionales como estrategia didáctica con la aplicación de la prueba de pre test a través del Test del Desarrollo Psicomotor.

Tercero: Se aplicó los talleres de aprendizaje durante un tiempo de 45 minutos, para el desarrollo psicomotor en los niños y niñas.

Cuarto: Se aplicó la prueba de post test para conocer los logros obtenidos con la experimentación.

Quinto: Finalmente se procesaron los datos recolectados para ser analizados e interpretados.

3.7. VARIABLES

Tabla 4.
Operacionalización de variables

| VARIABLE | DIMENSIONES | INDICADOR |
|--|----------------------|--|
| INDEPENDIENTE Juegos tradicionales | Proceso didáctico | <ul style="list-style-type: none">• Proceso de planificación• Proceso de aprendizaje• Resultado de aprendizaje |
| DEPENDIENTE Desarrollo psicomotor | Áreas | <ul style="list-style-type: none">• Coordinación• Lenguaje• Motricidad |

Nota. Cuadro de variables

3.8. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Para verificar la confiabilidad de los resultados de la presente investigación. Primero se tabularon los datos recolectados durante la ejecución del proyecto, luego se procedió a presentar los datos en cuadros, gráficos, tabulados y clasificados, con un anexo interpretativo inmediato y de igual manera se empleará la prueba de hipótesis para su



respectiva investigación, los datos serán obtenidos de las calificaciones obtenidas del grupo pre experimental.



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

En este capítulo se da a conocer los resultados obtenidos de la aplicación del Test del Desarrollo Psicomotor de pre test con la finalidad de conocer cómo se encuentran los niños de 5 años en el desarrollo de la coordinación, lenguaje y motricidad; el tratamiento experimental, también se presenta los resultados del post test para conocer de qué manera influye la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo psicomotor específicamente en el desarrollo de la coordinación, lenguaje y motricidad de niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 285 Gran Unidad Escolar San Carlos de la ciudad de Puno de acuerdo a los objetivos planteados en la investigación el cual se llevó a cabo en un periodo de 3 meses y está organizado de la siguiente manera:

Se da a conocer la aplicación del diseño estadístico de la prueba de t student para dos muestras dependientes o apareadas puesto que se compara los estadísticos de dos conjuntos de puntuaciones de los mismos sujetos (Gamarra Astuhuaman et al, 2008). Las mediciones se hacen sobre la muestra de sujetos tanto antes como después de la introducción de algún fenómeno. (Mitacc Meza, 2001). Finalmente se considera la comparación de los resultados de la prueba de entrada y salida según los promedios totales y por las áreas del desarrollo fonológico.

4.1.1. Resultados del pre test

4.1.1.1 Test de desarrollo psicomotor de los niños en el pre test

Como se puede apreciar en la tabla N° 5 ilustra los siguientes resultados de la evaluación de entrada del grupo experimental de los niños de la I.E.I Gran Unidad San



Carlos de un total de 27 niños de 5 años evaluados con en el test de desarrollo psicomotor, se aprecia que:

En el área de coordinación; se ubicó a 13 niños que están en retraso y 8 niños en riesgo haciendo un total de 21 niños lo que denota un 78% de los niños que muestran deficiencias a la hora de desarrollar habilidades para coger, manipular y dibujar objetos, muestran dificultades en la construcción de torres de cubos y enhebrar una aguja, no reconocen, ni copian figuras geométricas.

En el área de lenguaje; se halló a 12 niños que están en retraso y 11 niños en riesgo haciendo un total de 23 niños, lo que representa el 85% del total de niños que tienen limitaciones para comprender y expresar denotados en el momento de nombrar objetos, definir palabras, verbalizar acciones y describir escenas representadas en láminas.

En el área de motricidad; se encontró a 11 niños que están en retraso y 10 niños en riesgo haciendo un total de 21 niños, lo que representa el 78% del total de niños que no desarrollan las habilidades motoras de su propio cuerpo evidenciándose al momento de coger una pelota, saltar en un pie, caminar en punta de pies, pararse en un pie un cierto tiempo.

Por lo tanto, en los primeros años de vida el niño juega principalmente a juegos motores. Si tiene el deseo de huir, pero al mismo tiempo la necesidad de ser cogido y de no estar solo, por eso a casi todos los niños entre dos y tres años les gusta jugar a ser perseguidos. Se juega soltar, a caerse, a gritar, a girar, etc., les gusta experimentar con el equilibrio y desequilibrio, subiendo y bajando rampas. Todas estas actividades van ayudando a definir el esquema corporal y ayudando a los procesos de lateralización de funciones.

A los 5 años las habilidades motoras del niño han llegado casi al máximo. Tiene fuerza, equilibrio y control. Mantiene los brazos cerca del cuerpo y es capaz de caminar sobre una línea estrecha sin salirse. Es capaz de parar con los dos pies juntos cuando está en marcha. Puede sostenerse sobre un solo pie teniendo los brazos cruzados, es decir sin hacer balancín con ellos. Así mismo esto ayuda al desarrollo psicomotor del niño a través de los juegos tradicionales o en cuanto a motricidad y psíquico afectivo.

Tabla 5

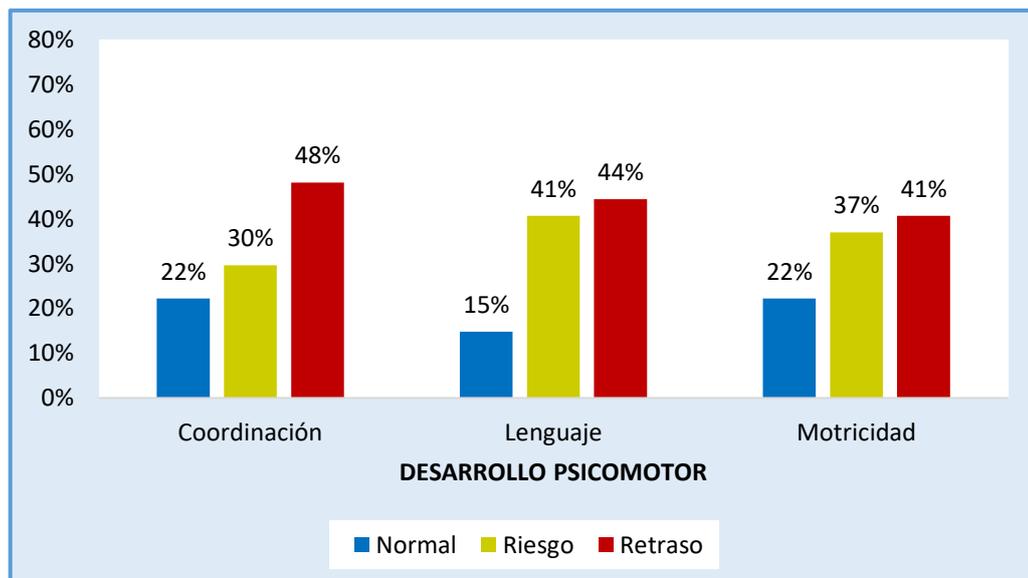
Resultados del Test de desarrollo psicomotor de los niños de 5 años en el pre test en niños de la I.E.I. N° 285 G.U.E.S.C. – Puno.

| Criterios de evaluación | Test de desarrollo psicomotor | | | | | | Promedio | |
|-------------------------|-------------------------------|-------------|-----------|-------------|------------|-------------|-----------|-------------|
| | Coordinación | | Lenguaje | | Motricidad | | Fi | % |
| | fi | % | fi | % | fi | % | | |
| Normal | 6 | 22% | 4 | 15% | 6 | 22% | 5 | 19% |
| Riesgo | 8 | 30% | 11 | 41% | 10 | 37% | 10 | 37% |
| Retraso | 13 | 48% | 12 | 44% | 11 | 41% | 12 | 44% |
| Total | 27 | 100% | 27 | 100% | 27 | 100% | 27 | 100% |

Nota. Base de datos del TEPSI en el Pre test.

Figura 1

Prueba de entrada de los niños y niñas de GUESC



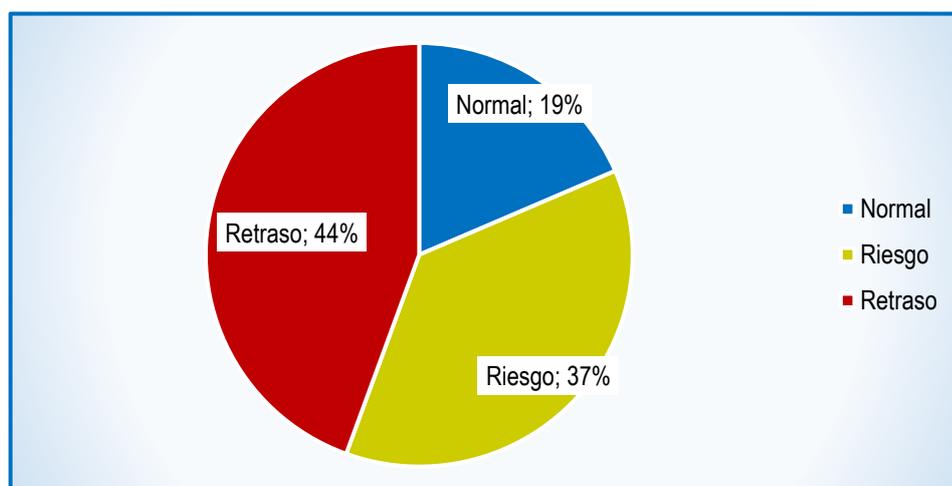
Nota. Distribución porcentual por áreas según resultados del Test de desarrollo psicomotor de los niños de 5 años en el pre test.

En la figura N° 1 siguiente se puede observar que la mayoría de los niños se ubican en el criterio de evaluación de retraso según el test de desarrollo psicomotor, así en; Coordinación el 48% de los niños no desarrollan habilidades para coger, manipular y dibujar objetos, muestran dificultades en la construcción de torres de cubos y enhebrar una aguja, no reconocen, ni copian figuras geométricas. En lenguaje el 44% de los niños tienen serias limitaciones para comprender y expresar denotados en el momento de nombrar objetos, definir palabras, verbalizar acciones y describir escenas representadas en láminas. En motricidad el 41% de los niños no desarrollan las habilidades motoras de su propio cuerpo evidenciándose al momento de coger una pelota, saltar en un pie, caminar en punta de pies, pararse en un pie un cierto tiempo. Asimismo, La habilidad del niño para coger y manipular objetos y dibujar, a través de conductas como construir torres de cubos, enhebrar una aguja, reconocer y copiar figuras geométricas, dibujar una figura humana. En este contexto la coordinación visomotora cumple un rol de especial importancia, pues en ella se realiza la unión del campo visual con la motricidad fina de la mano, por la cual se busca las coordinaciones, habilidades y destrezas que necesitan y que constituyen para el aprendizaje de la lectoescritura.

4.1.1.2 Resultados promedio del desarrollo psicomotor de los niños.

Figura 2

Prueba de entrada de los niños y niñas de GUESC



Nota. Distribución porcentual del resultado promedio del Test de desarrollo psicomotor de los niños de 5 años en el pre test.



En la figura N° 2 se puede observar los resultados promedio del test de desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 285 Gran Unidad Escolar San Carlos donde se evidencia al 44% de los niños que se ubican en el criterio de evaluación de retraso, al 37% de niños en riesgo y solo el 19% de niños en normal. Los resultados demuestran que niños no están desarrollando adecuadamente sus habilidades psicomotoras de coordinación, lenguajes y motricidad, lo que se denota en el crecimiento y el desarrollo, el cambio y la progresión constantes, tanto en sus características físicas como en las aptitudes y habilidades psíquicas. Considerando que el niño es un ser en continua transformación, el desarrollo y la maduración de un órgano esencial como es el cerebro se evidencia bien con los avances en las funciones motoras y psíquicas del niño. Asimismo, los resultados revelan que debe existir mayor participación de los docentes y padres en la educación de los niños, mejor dinamización de las técnicas, estrategias, dinámicas, etc. Para la mejora en el desarrollo psicomotor en las áreas de coordinación, lenguaje y motricidad.

En España el término retraso psicomotor se utiliza como sinónimo de retraso del desarrollo, mientras que en América Latina es más frecuente el término retraso madurativo. (Vericat & Orden 2013), por otra parte, definen al retraso del desarrollo como una demora o lentitud en la secuencia normal de adquisición de los límites del desarrollo, por lo cual para estos autores no existe nada de lo anormal, los límites madurativos se cumplen en el orden esperado, sólo que en forma más lenta. Esto implica que, a largo plazo, el niño adquirirá las habilidades de acuerdo a su maduración y siempre seguirá un orden específico.

4.1.2 Resultados del tratamiento experimental

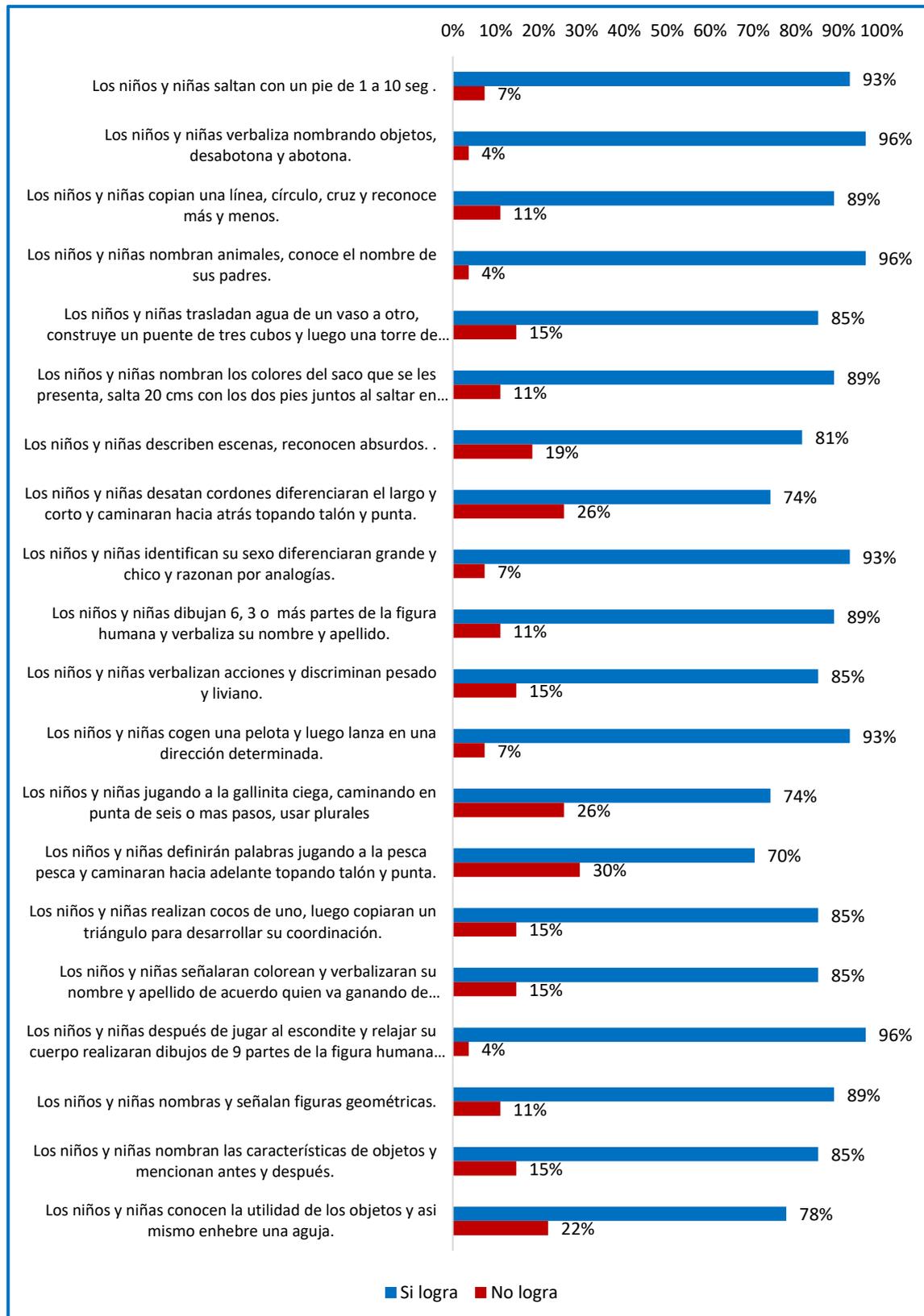
Tabla 6

Resultados de los talleres de aprendizaje en los niños de 5 años.

| Indicadores de los talleres de aprendizaje | Si logra | | No logra | | Total | |
|--|-----------|------------|----------|------------|-----------|-------------|
| | fi | % | fi | % | fi | % |
| Los niños y niñas saltan con un pie de 1 a 10 seg. | 25 | 93% | 2 | 7% | 27 | 100% |
| Los niños y niñas verbalizan nombrando objetos, desabotona y abotona. | 26 | 96% | 1 | 4% | 27 | 100% |
| Los niños y niñas copian una línea, círculo, cruz y reconoce más y menos. | 24 | 89% | 3 | 11% | 27 | 100% |
| Los niños y niñas nombran animales, conoce el nombre de sus padres. | 26 | 96% | 1 | 4% | 27 | 100% |
| Los niños y niñas trasladan agua de un vaso a otro, construye un puente de tres cubos y luego una torre de ocho cubos a más y ordena por tamaños. | 23 | 85% | 4 | 15% | 27 | 100% |
| Los niños y niñas nombran los colores del saco que se les presenta, salta 20 cms con los dos pies juntos al saltar en el saco. | 24 | 89% | 3 | 11% | 27 | 100% |
| Los niños y niñas describen escenas, reconocen absurdos. . | 22 | 81% | 5 | 19% | 27 | 100% |
| Los niños y niñas desatan cordones diferenciaran el largo y corto y caminaran hacia atrás topando talón y punta. | 20 | 74% | 7 | 26% | 27 | 100% |
| Los niños y niñas identifican su sexo diferenciaran grande y chico y razonan por analogías. | 25 | 93% | 2 | 7% | 27 | 100% |
| Los niños y niñas dibujan 6, 3 o más partes de la figura humana y verbaliza su nombre y apellido. | 24 | 89% | 3 | 11% | 27 | 100% |
| Los niños y niñas verbalizan acciones y discriminan pesado y liviano. | 23 | 85% | 4 | 15% | 27 | 100% |
| Los niños y niñas cogen una pelota y luego lanza en una dirección determinada. | 25 | 93% | 2 | 7% | 27 | 100% |
| Los niños y niñas jugando a la gallinita ciega, caminando en punta de seis o más pasos, usar plurales | 20 | 74% | 7 | 26% | 27 | 100% |
| Los niños y niñas definirán palabras jugando a la pesca pesca y caminarán hacia adelante topando talón y punta. | 19 | 70% | 8 | 30% | 27 | 100% |
| Los niños y niñas realizan cocos de uno, luego copiaran un triángulo para desarrollar su coordinación. | 23 | 85% | 4 | 15% | 27 | 100% |
| Los niños y niñas señalaran colorean y verbalizaran su nombre y apellido de acuerdo quien va ganando de acuerdo al juego que ellos van desarrollando se lenguaje. | 23 | 85% | 4 | 15% | 27 | 100% |
| Los niños y niñas después de jugar al escondite y relajar su cuerpo realizarán dibujos de 9 partes de la figura humana y darán respuestas coherentes a situaciones planteadas comprendiendo preposiciones. | 26 | 96% | 1 | 4% | 27 | 100% |
| Los niños y niñas nombras y señalan figuras geométricas. | 24 | 89% | 3 | 11% | 27 | 100% |
| Los niños y niñas nombran las características de objetos y mencionan antes y después. | 23 | 85% | 4 | 15% | 27 | 100% |
| Los niños y niñas conocen la utilidad de los objetos y así mismo enhebra una aguja. | 21 | 78% | 6 | 22% | 27 | 100% |
| Promedio | 23 | 86% | 4 | 14% | 27 | 100% |

Nota. Base de datos (Evaluación de los talleres de aprendizaje)

Figura 3
Descripción de los talleres de aprendizaje.



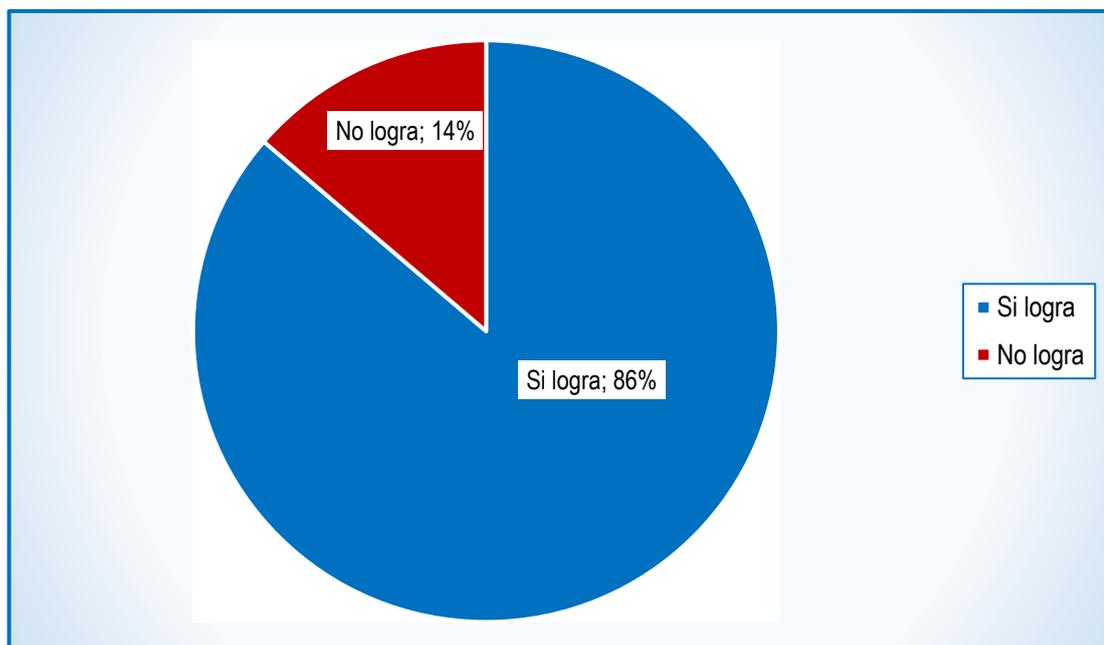
Nota. Distribución porcentual de los resultados de la evaluación del tratamiento experimental en los niños de 5 años.

En la tabla N° 6 y figura N° 3 se observa los resultados hallados de los 27 niños evaluados en los 20 talleres de aprendizaje con la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica, en el que se puede notar que la mayoría de los niños desarrollan las habilidades psicomotoras como la coordinación, el lenguaje y la motricidad. Así; De los 20 talleres programados y evaluados, en 15 talleres de aprendizaje se ha observado que sobre pasan el 85% de niños logran los indicadores propuestos en cada taller de aprendizaje para el desarrollo de las habilidades psicomotoras.

Como se puede ver, los resultados de las sesiones de aprendizaje los niños fueron mejorando positivamente en el desarrollo psicomotor en forma gradual, según se fue desarrollando las sesiones de aprendizaje mediante los juegos tradicionales como estrategia didáctica; en sus tres áreas coordinación, lenguaje y motricidad.

Figura 4

Descripción perceptual del total de los talleres.



Nota. Distribución porcentual de los resultados del tratamiento experimental en los niños de 5 años.

En la siguiente figura N°4 se da conocer el resultado promedio de los 20 talleres de aprendizaje evaluados en donde se observa que: el 86% de los niños logran desarrollar las habilidades psicomotoras como la coordinación, lenguajes y motricidad y solo el 14%



de los niños muestra ciertas debilidades y limitaciones para desarrollar sus habilidades psicomotoras. Lo que significa que la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en los talleres de aprendizaje influye positivamente en el logro del desarrollo de las habilidades psicomotrices como la coordinación, el lenguaje y motricidad.

4.1.2. Resultados del post test

4.1.3.1 Test de desarrollo psicomotor de los niños en el post test

En la tabla N° 7 se puede observar los resultados promedio del test de desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 285 Gran Unidad Escolar San Carlos. Como se puede apreciar en la tabla siguiente de un total de 27 niños de 5 años evaluados con el instrumento del test de desarrollo psicomotor (TEPSI), en el post test de los niños se aprecia que:

En el área de coordinación; se ubicó a 14 niños que están en situación normal, el cual representa al 52% de niños de un total de 27 niños, estos niños logran desarrollar habilidades para coger, manipular y dibujar objetos, construyen torres de cubos y enhebrar una aguja, reconocen, copia figuras geométricas, 11 niños se encuentran en situación de riesgo, el cual representa el 41% estos niños logran desarrollar las habilidades motrices de coordinación con algunas dificultades,

En el área de lenguaje; se halló a 16 niños de 27 niños lo que significa el 59%, niños que se ubican en una situación de normal en el desarrollo psicomotor, puesto que desarrollan capacidades de comprensión y expresión denotados en el momento de nombrar objetos, definir palabras, verbalizar acciones y describir escenas representadas en láminas. Esto nos indica que la mayor cantidad de niños logran la capacidad comprensiva, que se desarrolla desde el nacimiento.

En el área de motricidad; se encontró a 18 niños de 27 niños, lo cual significa el 67% de niños que están en situación normal en el desarrollo de sus habilidades motrices, lo que da conocer que los niños logran desarrollar habilidades motoras de su propio cuerpo evidenciándose al momento de coger una pelota, saltar en un pie, caminar en punta de pies, pararse en un pie un cierto tiempo. Esta área está relacionada con la habilidad para moverse y desplazarse, permitiendo al niño tomar contacto con el mundo.

Tabla 7

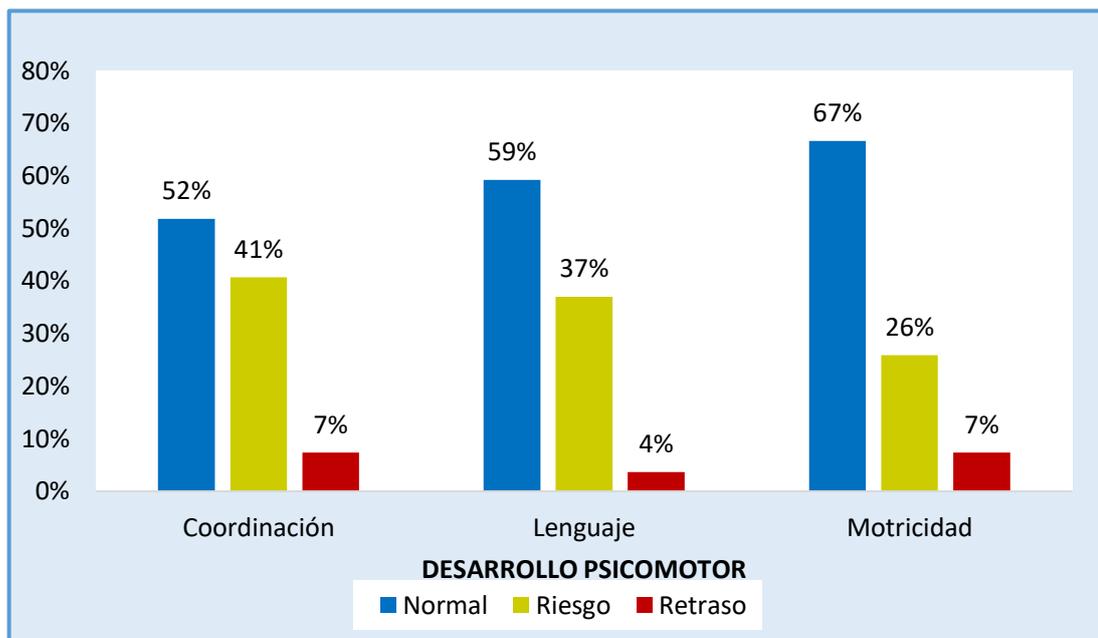
Resultados del Test de desarrollo psicomotor de los niños de 5 años en el post test en niños de la I.E.I. N° 285 G.U.E.S.C. – Puno.

| Criterios de evaluación | Test de desarrollo psicomotor | | | | | | Promedio | |
|-------------------------|-------------------------------|-------------|-----------|-------------|------------|-------------|-----------|-------------|
| | Coordinación | | Lenguaje | | Motricidad | | Fi | % |
| | fi | % | fi | % | fi | % | | |
| Normal | 14 | 52% | 16 | 59% | 18 | 67% | 16 | 59% |
| Riesgo | 11 | 41% | 10 | 37% | 7 | 26% | 9 | 33% |
| Retraso | 2 | 7% | 1 | 4% | 2 | 7% | 2 | 7% |
| Total | 27 | 100% | 27 | 100% | 27 | 100% | 27 | 100% |

Nota. Base de datos del TEPSI en el Post test.

Figura 5

Descripción porcentual del Post test.



Nota. Distribución porcentual de los resultados del Test de desarrollo psicomotor de los niños de 5 años en el post test.



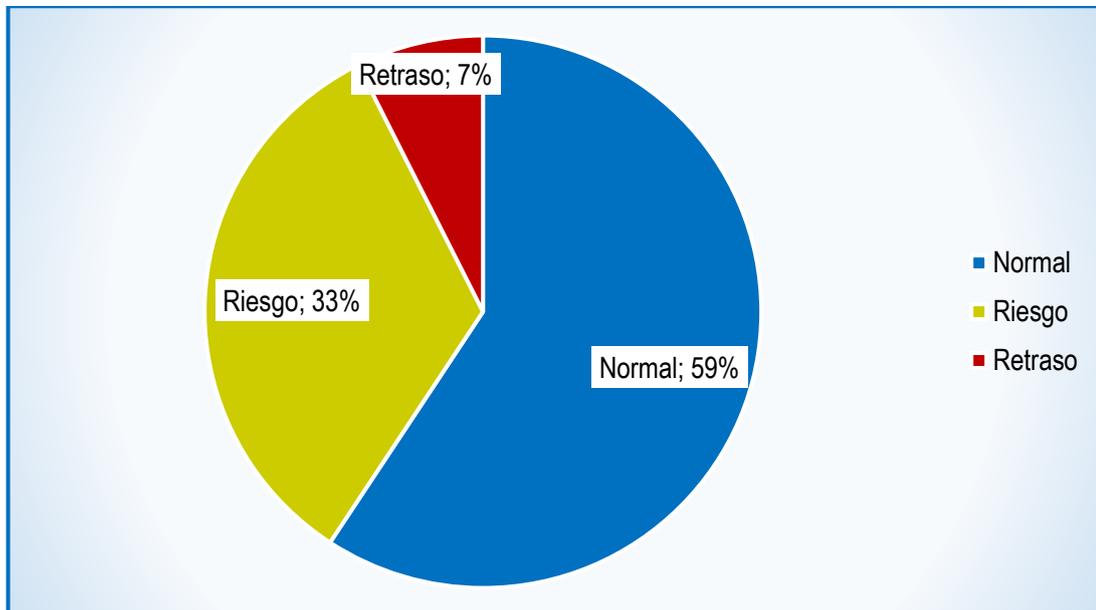
En la siguiente figura N° 5 se puede ver que la mayor parte de los niños se encuentran en el criterio de evaluación de desarrollo de habilidades psicomotrices según el post test, así en; Coordinación el 52% de los niños desarrollan habilidades para coger, manipular y dibujar objetos, construyen torres de cubos y enhebra una aguja, reconocen y copian figuras geométricas. En lenguaje el 59% de los niños desarrollan habilidades para comprender y expresarse al momento de nombrar objetos, definir palabras, verbalizar acciones y describir escenas representadas en láminas. En motricidad el 67% de los niños desarrollan las habilidades motoras de su propio cuerpo evidenciándose al momento de coger una pelota, saltar en un pie, caminar en punta de pies, pararse en un pie un cierto tiempo. Estos resultados denotan que la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica influye positivamente para el desarrollo de las habilidades motrices en las áreas de coordinación, lenguaje y motricidad en los niños de 5 años.

Con los juegos tradicionales, se fundamenta en actividades que aportan y contribuyen al proceso de enseñanza-aprendizaje fortaleciendo la dimensión corporal y conocimiento de su cultura. Con el juego se va Generando experiencias significativas que de manera lúdica y creativa acercan al niño a procesos cognitivos, socio-afectivos y motrices.

4.1.3.2 Resultados promedio del desarrollo psicomotor de los niños.

Figura 6

Distribución porcentual en el nivel alcanzado en post test.



Nota. Distribución porcentual del resultado promedio del Test de desarrollo psicomotor de los niños de 5 años en el post test.

En la figura N° 6 se puede apreciar los resultados promedio del test de desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 285 Gran Unidad Escolar San Carlos en el post test donde se evidencia al 59% de los niños que se ubican en el criterio de evaluación de normal, esto quiere decir que se encuentra en los puntajes T mayor o igual a 40 puntos esto denota que los juegos tradicionales si influyen positivamente en el desarrollo psicomotor, el 33% de niños están en riesgo, esto indica que se encuentra en los puntajes T entre 30 a 39 puntos y solo el 7% de niños en retraso es decir que se encuentran en los puntajes T menor o igual a 29 puntos. Los resultados revelan que la mayoría de los niños y niñas logran desarrollar adecuadamente sus habilidades psicomotoras de coordinación, lenguaje y motricidad, demostrándose con la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen de manera positiva en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 5 años, lo que se denota en el crecimiento



y el desarrollo de los niños, en el cambio y la progresión constante, tanto en sus características físicas como en las aptitudes y habilidades psíquicas.

4.1.3. Prueba de hipótesis estadística

Se utilizó la prueba de hipótesis estadística de la t de student de comparación de medias de observaciones pareadas ya que los datos recolectados son de tipo paramétrico (cuantitativa) y la muestra de investigación es menor a 30 individuos. Cuya finalidad es comparar los estadísticos de dos conjuntos de puntuaciones de los mismos individuos. Para para lo cual se asume los siguientes pasos:

a. Establecimiento de hipótesis estadística

H₀: No existen diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes obtenidos antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales para el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 285 de la Gran Unidad Escolar San Carlos.

$$u_{\bar{D}} = 0$$

H₁: Existen diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes obtenidos antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales para el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 285 de la Gran Unidad Escolar San Carlos.

$$u_{\bar{D}} \neq 0$$

b. Nivel de Significancia:

El nivel de significancia o error que se asume es $\alpha = 0.05$, que es igual al 5% margen de error, con un nivel de confianza del 95%.

c. Prueba estadística a usar:

Tabla 8
Calculo del estadístico adecuado

| N° de alumnos | Pre test (a) | Post test (d) | Diferencia | |
|--------------------------------|-----------------|------------------|--------------|----------------|
| | | | D (d - a) | D ² |
| 1 | 33 | 46 | 13 | 169 |
| 2 | 33 | 45 | 12 | 144 |
| 3 | 23 | 45 | 22 | 484 |
| 4 | 31 | 33 | 2 | 4 |
| 5 | 39 | 28 | -11 | 121 |
| 6 | 17 | 51 | 34 | 1156 |
| 7 | 35 | 48 | 13 | 169 |
| 8 | 32 | 41 | 9 | 81 |
| 9 | 25 | 31 | 6 | 36 |
| 10 | 22 | 48 | 26 | 676 |
| 11 | 30 | 45 | 15 | 225 |
| 12 | 27 | 32 | 5 | 25 |
| 13 | 18 | 41 | 23 | 529 |
| 14 | 31 | 50 | 19 | 361 |
| 15 | 41 | 38 | -3 | 9 |
| 16 | 34 | 50 | 16 | 256 |
| 17 | 21 | 29 | 8 | 64 |
| 18 | 22 | 33 | 11 | 121 |
| 19 | 30 | 42 | 12 | 144 |
| 20 | 16 | 49 | 33 | 1089 |
| 21 | 41 | 32 | -9 | 81 |
| 22 | 16 | 31 | 15 | 225 |
| 23 | 32 | 50 | 18 | 324 |
| 24 | 32 | 51 | 19 | 361 |
| 25 | 16 | 42 | 26 | 676 |
| 26 | 32 | 27 | -5 | 25 |
| 27 | 29 | 46 | 17 | 289 |
| SUMATORIA | | | 346 | 7844 |
| NUMERO DE OBSERVACIONES | | | 27 | |

Nota. Cuadro de cálculos estadísticos.

Media de las diferencias entre las puntuaciones apareadas

$$\bar{D} = \frac{\sum D}{n} = \frac{346}{27} = 12.81$$

Reemplazando valores

$$t_0 = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{n}}{n(n-1)}}$$

$$t_0 = \frac{12.81}{\sqrt{\frac{7844 - \frac{346^2}{27}}{27(27-1)}}$$

$$t_0 = 5.814$$

* **Evaluación del estadístico.** Grados de libertad para el caso es

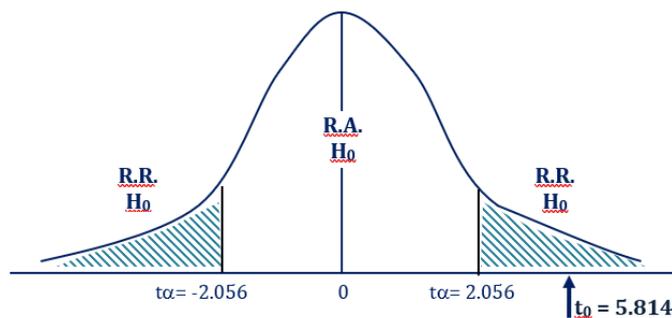
$$Gl = n - 1$$

$$Gl = 27 - 1$$

$$Gl = 26$$

De la tabla de t de student con $\mu = 0,05_{2\text{ colas}}$ y 26 grados de libertad se tiene:

$$t_{25;\alpha/2} = -2,056$$



d. Toma de decisión de aceptar o rechazar la hipótesis nula

Del valor obtenido $t_0 = 5,814$ mayor a $t_{\alpha} = 2,056$ entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Por lo que se concluye que existen diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes obtenidos antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el desarrollo psicomotriz en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 285 Gran Unidad Escolar San Carlos de la ciudad de Puno a un nivel de significancia del 5%.

4.1.4. Distribución t para la diferencia de medias entre el pre test y el post test según las dimensiones de investigación.

Tabla 9
Valores de la distribución de la t de student de diferencias de medias con muestras apareadas según aspectos del desarrollo psicomotor de los niños.

| | DESCRIPCIÓN | Desarrollo psicomotor | | | |
|------------|---------------------|---|---------------|---------------|---------------|
| | | Coordinación | Lenguaje | Motricidad | |
| DATOS | Suma D | 92 | 162 | 92 | |
| | Suma D ² | 792 | 1808 | 608 | |
| | Nº observaciones | 27 | 27 | 27 | |
| | Promedio \bar{D} | $\bar{D} = \frac{\sum D}{n}$ | 3.41 | 6.00 | 3.41 |
| APLICACIÓN | t ₀ | $t_0 = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{\sum \bar{D}^2 - \frac{(\sum D)^2}{n}}{n(n-1)}}}$ | 4.13 | 5.50 | 5.26 |
| | t _α | $gl = n - 1 \Rightarrow 27 - 1 = 26$ | 2.056 | 2.056 | 2.056 |
| | Condición | $t_0 > t_\alpha$ | 4.13 > 2.056 | 5.50 > 2.056 | 5.26 > 2.056 |
| | DIFERENCIA | | Significativa | Significativa | Significativa |

Nota. Base de datos del desarrollo psicomotor de los niños de la Pre y Post test.

Concluida el tratamiento experimental los resultados de los valores de la t calculada son mayores al de la t tabulada, por tanto, la media de puntajes obtenidos en el post test es superior a la media de puntajes obtenidas en el pre test, en las áreas del desarrollo de habilidades psicomotoras como en la coordinación, el lenguaje y la motricidad, puesto que esta diferencia en el post test demuestra que la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen positivamente en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años, al haber producido diferencia significativa en las tres áreas del desarrollo psicomotor.

4.1.5. Comparación del pre test y post test

Tabla 10

Resultados comparativos entre el Pre test y post test

| Criterios de evaluación | | Evaluación | | | |
|-------------------------|-------------------|------------|-------------|-----------|-------------|
| Literal | Intervalo T | Fi | Pre test % | fi | Post test % |
| Normal | [>=40] | 4 | 15% | 18 | 67% |
| Riesgo | [>= 30 - <= 39] | 11 | 41% | 6 | 22% |
| Retraso | [<= 29] | 12 | 44% | 3 | 11% |
| Total | | 27 | 100% | 27 | 100% |

Nota. Tabla de Pre y post test.

Figura 10

Comparación del pre test y post test

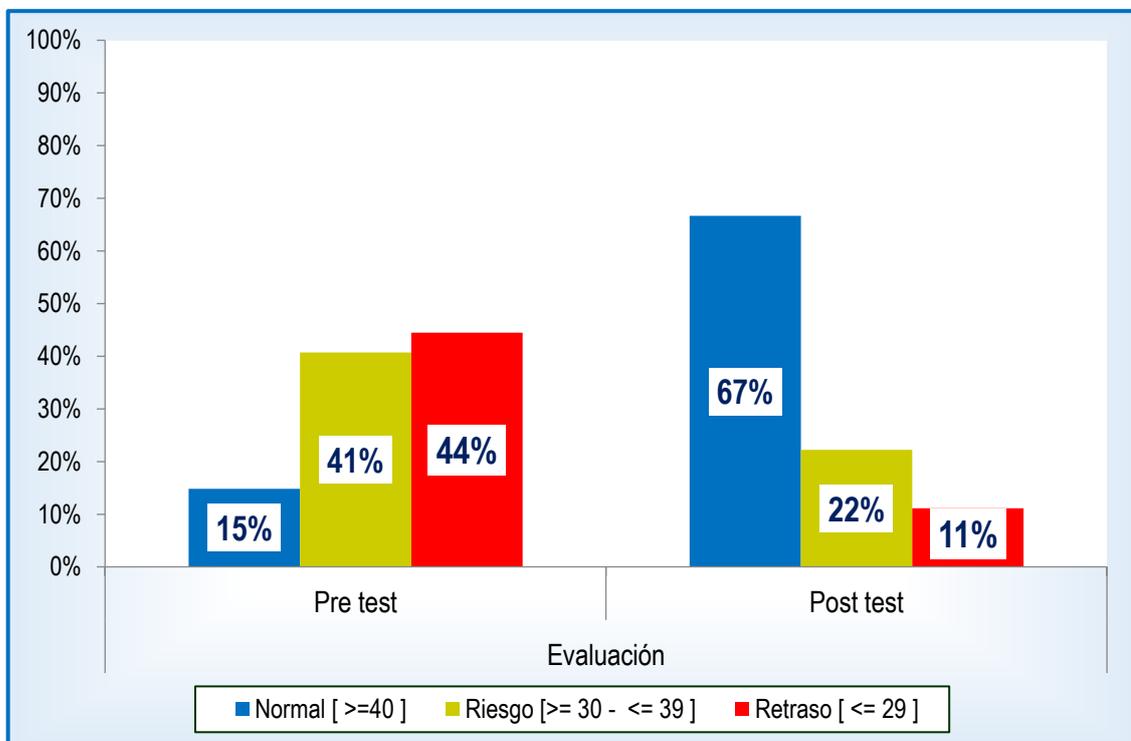


Figura 1. Distribución porcentual del gráfico comparativo entre el pre y post test

En la Tabla N° 10 y Figura N° 7 se aprecia los resultados obtenidos en el pre test da conocer que la mayor parte de los niños y niñas se encuentran en el criterio de evaluación de retraso en el desarrollo psicomotor del niño de acuerdo al TEPSI que evalúa 52 ítems, ubicándose a 12 niños lo que representa el 44% y en riesgo en el desarrollo psicomotor se encontró a 11 niños lo que representa el 41%, estos resultados permiten afirmar que



los niños y niñas muestran ciertas deficiencias en el desarrollo de habilidades psicomotoras en la coordinación, lenguaje y motricidad por lo que se aplica el tratamiento experimental (los juegos tradicionales como estrategia didáctica). Los resultados del post test revela que la mayoría de los niños y niñas se ubican en el criterio de evaluación normal desarrollo psicomotor, puesto que se ubicó a 18 niños y niñas que representa el 67% del total de niños lo que significa que los niños logran positivamente desarrollar las habilidades psicomotoras en las áreas de coordinación, lenguajes y motricidad, con los que se puede afirmar que los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de las habilidades psicomotoras de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 285 Gran Unidad Escolar San Carlos de la ciudad de Puno.

4.2. DISCUSIÓN

Los resultados encontrados coinciden con varios autores por lo cual, determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 285 Gran Unidad Escolar San Carlos. se puede afirmar que los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen positivamente en el desarrollo de las habilidades psicomotoras, estos resultados confirman la teoría expuesta sobre el desarrollo psicomotor, así (Cabezuelo & Frontera, 2012) afirma que el crecimiento y el desarrollo, el cambio y la progresión constantes, tanto en sus características físicas como en las aptitudes y habilidades psíquicas del niño, sufre una continua transformación de acuerdo al entorno donde vive.

En cuanto a los antecedentes se ha verificado que los juegos tradicionales mejoran el desarrollo psicomotor de los niños, en las áreas de coordinación, lenguaje y motricidad, así también las investigaciones confirman los resultados obtenidos.



Afirma que (García M & Alarcon A, 2011) “El juego requiere, manipular objetos y relacionarse para adquirir experiencia y adaptarse al medio social, a través de éste, el niño desarrolla funciones motrices, capacidades sensoriales, al mismo tiempo toma contacto con sus pares, aprendiendo normas de comportamiento”. En este sentido, se considera al juego como una oportunidad de aprendizaje, para el desarrollo psicomotor a través de los juegos. (Fernandez R & Mendez J, 2010). “Los juegos tradicionales constituyen la expresión lúdica de la motricidad humana. Y han sido transmitidos de generación en generación hasta nuestros días”. Practicando los juegos tradicionales influyen en el desarrollo psicomotor del niño no sólo se divierte, sino que también desarrolla sus potencialidades físicas, intelectuales y sociales. Comparando con la investigación de (Anibal, 2017) “Sostiene los juegos tradicionales contribuyen de manera notable al aprendizaje y la potenciación motriz, por lo que es un aspecto pedagógico de suma utilidad, que permite adquirir una evolución al desarrollar motor una serie de habilidades y destrezas”. (Alfaro, 2016), en su estudio concluye que los juegos tradicionales como estrategia pedagógica fortalece la dimensión corporal en los niños del grado transición y (Leguia & Vilca, 2015) los resultados de su estudio demuestran que el juego como estrategia influye significativamente en el desarrollo del dominio corporal dinámico puesto que se desarrollan la coordinación general, equilibrio dinámico y coordinación visomotriz al aplicar el juego. Con estas investigaciones concordamos que los juegos tradicionales ayudan en el desarrollo motor.

Este resultado se comparó con las investigaciones realizadas por (Huaman Rivera, 2018), que los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen en el mejoramiento del desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017 Los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejoró la dimensión esquema corporal de los niños de 05 años; el 79% se ubican en el



nivel En inicio y el 21% en el nivel En proceso y en la prueba de salida, el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel Logro alcanzado y un 17% en el nivel Logro destacado. Del mismo modo, (Jiménez et el 2014), en su tesis titulada “Los juegos tradicionales en el desarrollo motriz de los niños y niñas de 4 años de la I. E. I. P. del Buen Pastor - Puno”. Los resultados obtenidos en las escalas de calificación en la prueba de salida del grupo experimental son mucho mejores que en la prueba de entrada, puesto que la aplicación de los juegos tradicionales mejora notablemente el logro de los niños y niñas de la I.E. Privada El Buen Pastor en las habilidades motrices gruesa y fina. Esto nos indica que; está demostrado que la aplicación de los juegos tradicionales mejora el desarrollo Psicomotor en los niños de 5 años.

. En cambio (Mercedes, 2015) con la tesis titulada “La importancia de los juegos psicomotrices en el desarrollo de la coordinación visomotora fina y gruesa en los alumnos 4 y 5 años del nivel I.E.I. N° 652 de Ollantaytambo de la Provincia de Urubamba” Y llegando a la conclusión se determinó que los juegos psicomotrices, algunos niños no lo dan importancia a los juegos psicomotrices debido al desinterés de los padres, con la aplicación en la I.E.I N° 654 de Ollantaytambo, finalmente se concluye que los juegos psicomotrices y el desarrollo de la coordinación visomotora fina y gruesa existe una correlación. No concordamos con esta investigación ya que no logra desarrollar la motricidad por que los niños no toman interés por el juego psicomotrices.



V. CONCLUSIONES

- PRIMERA:** La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente para el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 285 “Cariñositos” de la Gran Unidad Escolar San Carlos de la ciudad de Puno, debido a que los resultados así lo confirman. De tal manera con la aplicación de los talleres en la prueba de salida el 59% lograron en la categoría normal, observamos que los niños y niñas tienen un mejor nivel de desarrollo psicomotor a comparación de los resultados obtenidos por los niños y niñas del grupo control, confirmando con los resultados con la prueba de hipótesis.
- SEGUNDA:** La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen positivamente en el desarrollo de la coordinación que el 52% de niños están en normal en esta área, esto supone el control postural en los comportamientos relacionados con la movilidad de todo el cuerpo, incluyendo la carrera y el salto.
- TERCERA:** Con la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica, influyen positivamente en el desarrollo del lenguaje, donde los resultados indican que el 59% de los niños presentan normalidad dentro de esta área, considerando entonces a estos niños con un buen desarrollo de la comunicación tanto visible como auditiva, permitiéndoles a los niños comunicarse con su entorno de manera comprensiva, expresiva y gestual.



CUARTA: La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen positivamente en el desarrollo de la motricidad, resultando que el 67% presenta un desarrollo normal, este resultado nos indica que la mayoría de estos niños tienen desarrollado los movimientos de motricidad.



VI. RECOMENDACIONES

- PRIMERA:** Sugerimos a las maestras y especialistas del nivel inicial que incentiven y motiven para que realicen los juegos tradicionales como estrategia didáctica en donde los niños y niñas participen, porque esto mejorara mucho en los niveles de desarrollo psicomotor, tal como se demuestra en las pruebas de hipótesis realizada.
- SEGUNDA:** Se sugiere a las maestras y especialistas de nivel inicial que incentiven y motiven para que realicen los juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la coordinación en donde los niños y niñas participen con las habilidades de coger, manipular objetos, dibujar, etc. para mejorar sus niveles de desarrollo psicomotor.
- TERCERA:** Sugerimos a las maestras y especialistas de nivel inicial que incentiven y motiven para que realicen los juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar el lenguaje en donde los niños y niñas participen en el desarrollo psíquico que permite comunicarse con su entorno de manera comprensiva, expresiva y gestual.
- CUARTA:** Sugerimos a las maestras y especialistas de nivel inicial que incentiven y motiven para que realicen los juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la motricidad en donde los niños y niñas participen y desarrollen sus habilidades del movimiento y control de su propio cuerpo.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albares, P. C. (1995). *El desarrollo psicomotor y sus alteraciones*. Madrid: PIRAMIDE,S.A. Obtenido de Disponible en: <http://www.untumbes.edu.pe>
- Alfaro, I. (2016). Los juegos tradicionales como estrategia pedagogica para fortalecer la dimension corporal en los niños del grado transicion. (*Tesis de licenciatura en pedagogia infantil*). Universidad del Tolima, Melgar-Tolima. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2337/1/TRABAJO%20DE%20GRAD%20VERSION%20APROBADA.pdf>
- Andalucia, F. d. (2012). La psicomotricidad Infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 4-5.
- Anibal, e. A. (2017). juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de down. *Revista cubana de investigaciones biomedicas*. Obtenido de <http://scielo,sld,cu/>
- Benjumea, M. P. (2004). *La motricidad, corporalidad y pedagogia de movimiento en educacion fisica*. Instituto Universitario de Educación Física y Deporte Universidad de Antioquia., Colombia. Obtenido de http://viref.udea.edu.co/contenido/pdf/04_la_motricidad_corporalidad.pdf
- Cabezuelo, G., & Frontera, P. (2012). *El desarrollo Psicomotor*. Madrid, España: Narcea. S. A. de ediciones.
- Candia, B., & Maquera, R. (2017). Los juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del area personal social en los niños (as) de cuatro años de la I.E.I Corazon de Jesus Acora. (*tesis de licenciada en Educacion Inicial*). Universidad Nacional del altiplano, Puno.
- Fernandez Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodologia de la investigacion*. (Vol. 6° Edicion). Mexico: Mexicana. Obtenido de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Fernandez R, J., & Mendez J, A. (2010). Los juegos tradicionales infantiles: un marco privilegiado para el trabajo interdisciplinar y competencial. *Didáctica de la Educación Física*,. Obtenido de <file:///C:/Users/MY%20PC/Downloads/MndezGimenezzyFernandezRo20102.pdf>
- Garaigordobil, M. (1999). Evaluación del desarrollo psicomotor y sus relaciones. *RIDEP*.
- Garcia M, E., & Alarcon A, M. J. (2011). influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y niña. *Revista Digital. Buenos Aires*. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>
- Haeussler P de A., I. M., & Marchant O., T. (1985). *Tepsi*. Chile: Ediciones Universidad Catolica de Chile.



- Haeussler, I. M., & Marchant O., T. (1985). *Tepsi test de desarrollo psicomotor 2-5 años*. (U. C. Chile, Ed.) Santiago de Chile: Decima edicion.
- Hector, V. R. (06 de Abri de 2017). “*Juegos tradicionales. ¡¡Recuperemos nuestros juegos de la infancia!!*”. Obtenido de <https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-para-ninos/juegos-tradicionales.html>
- Huaman Rivera, L. I. (2018). *Juejos tradicionales como estrategia didactica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 5 años de la institucion Educativa Inicial N°231 De San Marcos, Huari - 2017*. Universidad Catolica Los Angeles, Huaraz, Peru .
- Jimenez, E., & Mamani, Rossy. (2014). Los juegos tradicionales en el desarrollo motriz de los niños y niñas de 4 años" B" de la institucion educativa privada "El Buen Pastor" - Puno. (*tesis de licenciada en Educacion Inicial*). Universidad Nacional del Altiplano, Puno.
- Lavega. (2014). *cuaderno de recopiacion de juegos traicionales*. Obtenido de https://elblogdehiara.files.wordpress.com/2012/04/cuaderno_juegos_tradicionale-s-4.pdf
- Leguia, V., & Vilca, K. (2015). Aplicacion del juego como estrategia para el desarrollo del la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 anos de la I.E.I.P "CH'IKI" de la ciudad de Puno. *Tesis de lecencia en Educacion Inicial*. Universidad Nacional del Altiplano, Puno.
- Llaja Zelada, M. (2017). Influencia del juego orientado en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años I.E. N° 019 el Molino 22017. *Tesis de maestria*. Universidad Cesar Vallejo, Chiclayo, Peru.
- Loli, G., & Silva, Y. (2006). *psicomotricidad, intelecto y afectividad*. Lima - Peru: Bruño. Obtenido de www.librosperuanos.com
- Mercedes, M. P. (2015). La importancia de los juegos psimcomotrices en el desarrollo de la coordinacion visomotora fina y gruesa en los alumnos de 4 y 5 años del nivel inicial de la Institucion Educativa 654 de Ollantaytambo de la povincia de Urubamba. *Tesis de lLicenciada en Educacion Inicial*. Universidad Nacional del Altiplano, Puno.
- MINEDU. (2019). *Taller de psicomotricidad*. Obtenido de <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/MINEDU/5423>
- Mitacc Meza, M. (2001). *Tópicos de Estadística Descriptiva y Probabilidad*. Lima - Peru: San Marcos. Obtenido de http://www.sancristoballibros.com/libro/topicos-de-estadistica-descriptiva-y-probabilidad_33361
- Navarro P, R., Alvarez Fernandez, M., & Basanta Camiño, S. (2009). Los juegos y actividades tradicionales como reflejo de la sociedad. estudio comparativo entre la poblacion adulta y los escolaresde educacion secundaria. *Revista digital de educacion fisica*. Obtenido de file:///G:/DICTAMEN/diapositiva%20para%20sustentar/Los_juegos_y_actividades_tradicionales_como_reflejo_de_la_sociedad%20navarro.pdf



- Ochoa, C. (29 de Mayo de 2015). Muestreo no probabilístico: muestreo por conveniencia. Obtenido de <https://www.netquest.com/blog/es/blog/es/muestreo-por-conveniencia>
- Padilla, O., Becerra, y., Vega, K., Sierra, P., & Cassiani, Y. (2010). Madurez para la lecto escritura en niños de Instituciones con firentes estratos Socioeconomico. *psicogente*. Obtenido de <file:///C:/Users/ADMIN/Downloads/Dialnet-MadurezParaLaLectoescrituraEnNinosasDeInstitucione-3661433.pdf>
- Piaget, J. (1956). *Teorias de los juegos Piaget, Viogotsky, Groos*. Recuperado el 19 de Noviembre de 2019, de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Saco, M. P. (2001). *Los juegos popolare y tradicionales*. Merida: JAVIER FELIPE S.L (Producciones & Diseño).
- Sailema Torres, A., & Sailema Torres, M. (2018). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. Ambato, Ecuador: editorial@uta.edu.ec.
- Terna, L., Guimenez Acebedo, P., Mestre Ricaurte, K., & Paredes Pacheco, N. (2011). Características del desarrollo motor en niños de 3 a 7 años. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?!d=49755235>
- Vericat, A., & Orden, A. B. (2013). El desarrollo psicomotor y sus alteraciones: entre lo normal y lo patológico. *redalyc*. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo>



ANEXOS

ANEXO N° 1
MATRIZ DE CONSISTENCIA

| TÍTULO: Juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 5 años en la I.E. I N° 285 Gran Unidad Escolar San Carlos de la ciudad de Puno | | | | |
|--|--|--|---|---|
| PROBLEMA | OBJETIVO | HIPOTESIS | VARIABLES | MOTODOLOGIA |
| <p>Problema general</p> <p>¿De qué manera los juegos tradicionales influyen como estrategia didáctica en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas en la I.EI N° 285 “Cariñositos” Gran Unidad Escolar San Carlos de la ciudad de Puno del año 2019?,</p> <p>Problemas específicos:</p> <p>¿De qué manera los juegos tradicionales influyen como estrategia didáctica para el desarrollo de la coordinación en los niños de 5 años?</p> <p>¿De qué manera los juegos tradicionales influyen como estrategia didáctica para el desarrollo de motricidad en los niños de 5 años?</p> <p>¿De qué manera los juegos tradicionales influyen como estrategia didáctica para el desarrollo del lenguaje en los niños de 5 años?</p> | <p>Objetivo general</p> <p>Determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de cinco años de la I.EI N° 285 “Cariñositos” Gran Unidad Escolar San Carlos de la ciudad de Puno del año 2019.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el desarrollo de la coordinación.</p> <p>Determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el desarrollo de motricidad.</p> <p>Determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el desarrollo del lenguaje.</p> | <p>Hipótesis general</p> <p>Los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen de manera significativamente en el fortalecimiento del desarrollo psicomotor en los niños y niñas de cinco años de I.EI N° 285 “Cariñositos” Gran Unidad Escolar San Carlos de la ciudad de Puno del año 2019.</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>Los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente de un nivel de retraso a un nivel normal en el desarrollo de la coordinación</p> <p>Los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en el desarrollo de motricidad.</p> <p>Los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en el desarrollo del lenguaje.</p> | <p>* Juegos tradicionales</p> <p>- Proceso de planificación</p> <p>- Proceso de aprendizaje</p> <p>- Resultado de aprendizaje</p> <p>* Desarrollo psicomotor</p> <p>- Coordinación</p> <p>- Lenguaje</p> <p>- Motricidad</p> | <p>Tipo de investigación</p> <p>- Experimental</p> <p>Diseño de investigación:</p> <p>- Pre-experimental</p> <p>Técnica e instrumento:</p> <p>- Observación</p> <p>- Test de Tepsi</p> <p>Muestra de estudio:</p> <p>- 15 niños</p> <p>- 12 niñas</p> <p>- Total: 27 niños</p> <p>Diseño estadístico:</p> <p>- T de studen</p> <p>-</p> |



ANEXO N° 02

TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR DE 5 AÑOS

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL PROYECTO DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 IEI: Barrio:

1.2 Edad y Sección:

1.3 Nombre del Niño:

1.4 Fecha de Nacimiento:

1.5 Examinador:

II. DESARROLLO DEL TALLER

➤ marcarse con una (x) las escalas que logra cada niño de acuerdo a sus capacidades

| N° | INDICADOR | ESCALA | | |
|--------------------------------|--|--------|--------|---------|
| | | NORMAL | RIESGO | RETRASO |
| I. SUBTEST COORDINACION | | | | |
| 1 | Traslada agua de un vaso a otro | | | |
| 2 | Construye un puente con tres cubos con modelo presente | | | |
| 3 | Construye una torre de 8 o más cubos | | | |
| 4 | Desabotona | | | |
| 5 | Abotona | | | |
| 6 | Enhebra una aguja | | | |
| 7 | Desata cordones | | | |
| 8 | Copia una línea | | | |
| 9 | Copia un círculo | | | |
| 10 | Copia una cruz | | | |
| 11 | Copia un triángulo | | | |
| 12 | Copia un cuadrado | | | |
| 13 | Dibuja 9 o más partes de una figura humana | | | |
| 14 | Dibuja 6 o más partes de una figura humana | | | |
| 15 | Dibuja 3 o más partes de una figura humana | | | |
| 16 | Ordena por tamaño | | | |
| II. SUBTEST LENGUAJE | | | | |
| 1 | Reconoce grande y chico | | | |
| 2 | Reconoce más y menos | | | |
| 3 | Nombra animales | | | |
| 4 | Nombra objetos | | | |
| 5 | Reconoce largo y corto | | | |
| 6 | Verbaliza acciones | | | |
| 7 | Conoce la utilidad de objetos | | | |
| 8 | Discrimina pesado y liviano | | | |
| 9 | Verbaliza su nombre y apellido | | | |
| 10 | Identifica su sexo | | | |
| 11 | Conoce el nombre de sus padres | | | |
| 12 | Da respuestas coherentes a situaciones planteadas | | | |
| 13 | Comprende preposiciones | | | |
| 14 | Razona por analogías opuestas | | | |
| 15 | Nombra colores | | | |
| 16 | Señala colores | | | |
| 17 | Nombra figuras geométricas | | | |
| 18 | Señala figuras geométricas | | | |
| 19 | Describe escenas | | | |
| 20 | Reconoce absurdos | | | |
| 21 | Usa plurales | | | |
| 22 | Reconoce antes y después | | | |
| 23 | Define palabras | | | |



| | | | | |
|----|-----------------------------------|--|--|--|
| 24 | Nombra características de objetos | | | |
|----|-----------------------------------|--|--|--|

| III. SUBTEST MOTRICIDAD | | | | |
|--------------------------------|---|--|--|--|
| 1 | Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar | | | |
| 2 | Camina diez pasos llevando un vaso de agua | | | |
| 3 | Lanza una pelota en una dirección determinada | | | |
| 4 | Se para en un pie sin apoyo 10 seg. O mas | | | |
| 5 | Se para en un pie sin apoyo 5 seg. O mas | | | |
| 6 | Se para en un pie 1 seg. O mas | | | |
| 7 | Camina en punta pies seis o más pasos | | | |
| 8 | Salta 20 cms con los pies juntos | | | |
| 9 | Salta en un pie tres o más veces sin apoyo | | | |
| 10 | Coge una pelota | | | |
| 11 | Camina hacia adelante topando talón y punta | | | |
| 12 | Camina hacia atrás topando punta y talón | | | |

Fuente: test de Tepsi (Haeussler y Marchant 1985)

Escala:

Normal= 50

Riesgo= 40

Retraso=30

ANEXO 3 BASE DE DATOS DEL POS TEST DE DESARROLLO MOTRIZ EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DEL GRUPO EXPERIMENTAL

| No. Pr | SUB TEST COORDINACIÓN | | | | | | | | | | | | | | | | Sub total | Puntaje T | Categoría |
|--------|---------------------------------|--|--------------------------------------|------------|---------|---------------------|-----------------|-----------------|------------------|----------------|--------------------|-------------------|--|--|--|--------------------|-----------|-----------|-----------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | | | |
| 1 | Traslada agua de un vaso a otro | Construye un Puente con tres cubos (con modelo presente) | Construye una Torre de 8 a más cubos | Desabotona | Abotona | Enhebra a una aguja | Desata cordones | Copia una línea | Copia un círculo | Copia una cruz | Copia un triángulo | Copia un cuadrado | Dibuja 9 o más partes de una figura humana | Dibuja 6 o más partes de una figura humana | Dibuja 3 o más partes de una figura humana | Ordena por tamaños | Retraso | | |
| 2 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | Riesgo | | |
| 3 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | Retraso | | |
| 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | Retraso | | |
| 5 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | Riesgo | | |
| 6 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | Normal | | |
| 7 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | Normal | | |
| 8 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | Riesgo | | |
| 9 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | Normal | | |
| 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | Retraso | | |
| 11 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | Retraso | | |
| 12 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | Riesgo | | |
| 13 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | Retraso | | |
| 14 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | Riesgo | | |
| 15 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | Normal | | |
| 16 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 7 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | Retraso | | |
| 17 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | Normal | | |
| 18 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | Retraso | | |
| 19 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | Retraso | | |
| 20 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | Retraso | | |
| 21 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | Riesgo | | |
| 22 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | Retraso | | |
| 23 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | Riesgo | | |
| 24 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | Riesgo | | |
| 25 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | Retraso | | |
| 26 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | Retraso | | |
| 27 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | Normal | | |

| Categorías | Nº |
|--------------|-----------|
| Normal | 6 |
| Riesgo | 8 |
| Retraso | 13 |
| Total | 27 |

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 16 | 15 | 11 | 18 | 14 | 14 | 15 | 15 | 17 | 13 | 14 | 14 | 12 | 16 | 15 | 14 |
| 11 | 12 | 16 | 9 | 13 | 12 | 12 | 11 | 10 | 14 | 13 | 13 | 15 | 11 | 12 | 13 |
| 27 | 27 | 27 | 27 | 27 | 26 | 27 | 26 | 27 | 27 | 27 | 27 | 27 | 27 | 27 | 27 |

SUB TEST LENGUAJE

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | Sub total | Puntaje T | Categoría |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----------|-----------|-----------|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 16 | 37 | Riesgo |
| 2 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 16 | 37 | Riesgo |
| 3 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 9 | 18 | Retraso |
| 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 14 | 31 | Riesgo |
| 5 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 18 | 43 | Normal |
| 6 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 7 | 18 | Retraso |
| 7 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 16 | 37 | Riesgo |
| 8 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 15 | 34 | Riesgo |
| 9 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 9 | 18 | Retraso |
| 10 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 10 | 18 | Retraso |
| 11 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 16 | 37 | Riesgo |
| 12 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 13 | 28 | Retraso |
| 13 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 12 | 25 | Retraso |
| 14 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 15 | 34 | Riesgo |
| 15 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 19 | 47 | Normal |
| 16 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 18 | 43 | Normal |
| 17 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 6 | 18 | Retraso |
| 18 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 8 | 18 | Retraso | |
| 19 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 15 | 34 | Riesgo |
| 20 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 7 | 18 | Retraso |
| 21 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 22 | 56 | Normal |
| 22 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 8 | 18 | Retraso |
| 23 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 14 | 31 | Riesgo |
| 24 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | 34 | Riesgo |
| 25 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 7 | 18 | Retraso |
| 26 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 16 | 37 | Riesgo |
| 27 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 12 | 25 | Retraso |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | | Cated N° | |
| 16 | 12 | 15 | 17 | 12 | 14 | 16 | 16 | 15 | 14 | 15 | 13 | 12 | 14 | 13 | 18 | 16 | 15 | 16 | 13 | 14 | 17 | 13 | 17 | | Normal | |
| 11 | 15 | 12 | 10 | 15 | 13 | 11 | 11 | 12 | 13 | 12 | 14 | 15 | 13 | 14 | 9 | 11 | 12 | 11 | 14 | 13 | 10 | 14 | 10 | | Riesgo | |
| 27 | 27 | 27 | 27 | 27 | 27 | 27 | 27 | 27 | 27 | 27 | 27 | 27 | 27 | 27 | 27 | 27 | 27 | 27 | 27 | 27 | 27 | 27 | 27 | 27 | | Retras |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Total |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 27 |

Activar Win Total 27



| SUB TEST MOTRICIDAD | | | | | | | | | | | | Sub total | Puntaje T | | Categoria |
|---|--|---|---|--|---|----------------------------------|---------------------------------|--|-------------------|---|--|-----------|-----------|----|-----------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | | | | |
| Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar | Camina diez pasos llevando un vaso de agua | Lanza una pelotita en dirección determinada | Se para en un pie sin apoyo 10 segundos a más | Se para en un pie sin apoyo 5 segundos a más | Se para en un pie sin apoyo 1 segundo a más | Camina en punta seis o mas pasos | Salta 20 cm con los pies juntos | Salta en un pie tres o más veces sin apoyo | Coge una pelotita | Camina hacia adelante topando talón y punta | Camina hacia atrás topando punta y punta | | | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 10 | 52 | 52 | Normal |
| 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 7 | 35 | 35 | Riesgo |
| 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 7 | 35 | 35 | Riesgo |
| 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 7 | 35 | 35 | Riesgo |
| 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 7 | 35 | 35 | Riesgo |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 18 | 18 | Retraso |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 8 | 41 | 41 | Normal |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 7 | 35 | 35 | Riesgo |
| 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 3 | 18 | 18 | Retraso |
| 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 6 | 29 | 29 | Retraso |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 7 | 35 | 35 | Riesgo |
| 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 4 | 18 | 18 | Retraso |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 3 | 18 | 18 | Retraso |
| 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 7 | 35 | 35 | Riesgo |
| 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 7 | 35 | 35 | Riesgo |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 9 | 47 | 47 | Normal |
| 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 4 | 18 | 18 | Retraso |
| 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 6 | 29 | 29 | Retraso |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 7 | 35 | 35 | Riesgo |
| 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 4 | 18 | 18 | Retraso |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 10 | 52 | 52 | Normal |
| 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 4 | 18 | 18 | Retraso |
| 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 8 | 41 | 41 | Normal |
| 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 35 | 35 | Riesgo |
| 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 2 | 18 | 18 | Retraso |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 9 | 47 | 47 | Normal |
| 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 6 | 29 | 29 | Retraso |

| Categorías | N° |
|--------------|-----------|
| Normal | 6 |
| Riesgo | 10 |
| Retraso | 11 |
| Total | 27 |

| | | | | | | | | | | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | |
| 16 | 16 | 16 | 13 | 15 | 16 | 12 | 13 | 14 | 15 | 11 | 11 | |
| 11 | 11 | 11 | 14 | 12 | 11 | 15 | 14 | 13 | 12 | 16 | 16 | |
| 27 | |

| | |
|--------------|-----------|
| Total | 27 |
|--------------|-----------|

ANEXO 4

TALLERES

TALLER N°01

I. DATOS GENERALES

| | | |
|------------------------------|---|--|
| INSTITUCION EDUCATIVA | : | I.E.I N° 285 Gran Unidad Escolar San Carlos - Puno |
| EDAD | : | 5 años |
| EJECUTORAS | : | CASTRO CASTRO FANNY MAYGUA LUQUE VILMA |
| DURACIÓN | : | 45 min |

II. PROGRAMACIÓN DEL TALLER DE APRENDIZAJE

| | |
|--|--|
| SITUACIÓN SIGNIFICATIVA | Los niños jugando al tejo, demostrando sus habilidades para desarrollar la motricidad y lenguaje. |
| APRENDIZAJE ESPERADO | Los niños y niñas realizarán la actividad en tres grupos respetando las normas y reglas establecidas. |
| INDICADOR | Los niños y niñas saltan con un pie de 1 a 10 seg |
| ACTIVIDAD | Mediante el juego “los tejos” demuestran sus habilidades en lenguaje y motricidad. |
| ITEMS | <ul style="list-style-type: none"> ➤ se para en un pie sin apoyo 10 seg. o mas ➤ se para en pie sin apoyo 5 seg. O mas ➤ se para en un pie 1 seg. O mas |
| TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Observación directa ➤ Test de desarrollo motriz |

DESARROLLO DEL TALLER

| Actividad | Estrategia | Tiempo |
|-----------------|---|--------|
| jugando al tejo | <p>ASAMBLEA O INICIO Conjuntamente con los niños y niñas hacemos nuestros acuerdos, nuestras normas de convivencia para el desarrollo del taller.</p> <p>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL Se les propone realizar un juego utilizando los materiales. Se les presentara el material a los niños y niñas en donde observaran y comentan sobre los materiales y escucharán las reglas del juego y luego exploran el material que se les presento</p> <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD Con una tiza blanca y sobre el suelo se dibujan cuadrados y se enumeran del uno al diez. Luego, cada participante deberá coger una piedra y tirarla sobre cada casilla; deberá completar el casillero saltando con una sola pierna por cada número hasta llegar donde está la piedra, y así sucesivamente. Si la piedra no cae dentro de las casillas correspondientes pierde su turno y le toca al siguiente. El Ganador será el primero en llegar al Número Diez.</p>  <p>CIERRE Comentaran los niños (as) sobre el juego desarrollado respondiendo algunas interrogantes ¿Qué se llamaba el juego? ¿Cómo jugaron? ¿Les gusto el juego?</p> | 45min. |



TALLER N° 02

I. DATOS GENERALES

INSTITUCION EDUCATIVA : I.E.I N° 285 Gran Unidad Escolar San Carlos - Puno
EDAD : 5 años
EJECUTORAS : CASTRO CASTRO FANNY
 MAYGUA LUQUE VILMA
DURACIÓN : 45 min

II. PROGRAMACIÓN DEL TALLER DE APRENDIZAJE

| | |
|--------------------------------|---|
| SITUACIÓN SIGNIFICATIVA | Los niños y niñas jugando a “las canicas”, demostraran sus habilidades y destrezas en cuanto a coordinación y lenguaje. |
| APRENDIZAJE ESPERADO | Mediante el juego “las canicas” demuestran sus habilidades de coordinación y lenguaje. |
| INDICADOR | Los niños y niñas verbaliza nombrando objetos, desabotona y abotona. |
| ACTIVIDAD | Los niños y niñas realizaran la actividad grupalmente respetando las normas y reglas establecidas |
| ITEMS | - Nombra objetos - Desabotona - Abotona |

| | |
|--|--|
| TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Observación directa ➤ Lista de cotejo |
|--|--|

| Desarrollo del taller | | |
|------------------------------------|---|---------------|
| Actividad | Estrategia | Tiempo |
| Me divierto con las canicas | <p>Asamblea o inicio Conjuntamente con los niños y niñas hacemos nuestros acuerdos, nuestras normas de convivencia para el desarrollo del taller. Exploración del material se les presentara varias bolsitas en donde se les entregara a cada uno de los niños y niñas tendrán que descubrir que ay dentro de la bolsita desabotonando la bolsita y luego descubriendo el material a los niños y niñas, exploraran el material que se le ofreció libremente.</p> <p>Desarrollo de la actividad En seguida se les presenta el juego de las “canicas” a los niños y niñas en donde observaran y escucharan las reglas del juego, el juego consta que es un juego que se realiza grupalmente. En el juego de las canicas necesitamos un hoyo y luego se pinta en el suelo una línea no muy cerca del hoyo. Desde esta línea es de donde los jugadores lanzaran sus canicas en dirección al hoyo y el que más cerca que quedo de la línea será el primero y así sucesivamente. El objetivo del juego de las canicas es ganarles canicas a los oponentes. Con el dedo pulgar debes introducir la canica en el hoyo para luego poder tirar a las canicas de tus rivales y apoderarte de ellas luego los niños y niñas al culminar el juego entregaran en la misma bolsita las canicas, pero abotonadas. Este juego está desarrollando el lenguaje al nombrar objetos, y la coordinación al desabotonar y abotonar.</p> <p>Cierre Comentarán los niños (as) sobre el juego desarrollado respondiendo algunas interrogantes ¿Qué se llamaba el juego? ¿Cómo jugaron? ¿Les gusto el juego? ¿Tuvieron algunas dificultades?</p> | 45min. |



TALLER N° 03

I. DATOS GENERALES

INSTITUCION EDUCATIVA : I.E.I N° 285 Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno
EDAD : 5 años
EJECUTORAS : CASTRO CASTRO FANNY
 MAYGUA LUQUE VILMA
DURACIÓN : 45 min

II. PROGRAMACIÓN DEL TALLER DE APRENDIZAJE

| | |
|--------------------------------|---|
| SITUACIÓN SIGNIFICATIVA | Los niños y niñas jugando “tres en raya”, demostraran sus habilidades y destrezas en cuanto a coordinación y lenguaje. |
| APRENDIZAJE ESPERADO | Mediante el juego “de las canicas” demuestran sus habilidades de coordinación y lenguaje. |
| INDICADOR | Los niños y niñas copian una línea, círculo, cruz y reconoce más y menos. |
| ACTIVIDAD | Los niños y niñas realizaran la actividad grupalmente respetando las normas y reglas establecidas |
| ITEMS | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Copia una línea recta ➤ Copia un círculo ➤ Copia una cruz ➤ Reconoce más y menos |

| | |
|--|--|
| TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Observación directa ➤ Lista de cotejo |
|--|--|

| Desarrollo del taller | | |
|-----------------------|---|--------|
| Actividad | Estrategia | Tiempo |
| Tres en raya | <p>Asamblea o inicio Conjuntamente con los niños y niñas hacemos nuestros acuerdos, nuestras normas de convivencia para el desarrollo del taller. Exploración del material se les presentara el material a los niños y niñas y en donde se les entregara por grupos, luego los niños y niñas, exploraran el material que se le ofreció libremente y comentaran sobre ello si lo conocen o no.</p> <p>Desarrollo de la actividad En seguida se les presenta el juego de “tres en raya” a los niños y niñas en donde observaran y escucharan las reglas del juego, el juego consta que se realiza grupalmente. En un papel se hacen dos líneas horizontales y dos verticales, formando una cuadrícula de nueve espacios, por turnos, cada jugador debe poner una X o 0, intentando hacer una línea vertical, horizontal o diagonal. Cuando todos los espacios están llenos se termina la partida, y terminar con un ganador o bien en empate. Este juego está desarrollando el lenguaje al reconocer más y menos de las X o 0, y la coordinación al dibujar una línea, un círculo, una cruz.</p> <p>Cierre Comentarán los niños (as) sobre el juego desarrollado respondiendo algunas interrogantes ¿Qué se llamaba el juego? ¿Cómo jugaron? ¿Les gusto el juego? ¿Tuvieron algunas dificultades?</p> | 45min. |



TALLER N° 04

I. DATOS GENERALES

INSTITUCION EDUCATIVA : I.E.I N° 285 Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno
EDAD : 5 años
EJECUTORAS : CASTRO CASTRO FANNY
 MAYGUA LUQUE VILMA
DURACIÓN : 45 min

II. PROGRAMACIÓN DEL TALLER DE APRENDIZAJE

| | |
|--------------------------------|--|
| SITUACIÓN SIGNIFICATIVA | Los niños y niñas jugando “la silla musical”, demostraran sus habilidades y destrezas en cuanto a lenguaje. |
| APRENDIZAJE ESPERADO | Mediante el juego de “la silla musical” demuestran sus habilidades en lenguaje. |
| INDICADOR | Los niños y niñas nombran animales, conoce el nombre de sus padres. |
| ACTIVIDAD | Los niños y niñas realizaran la actividad grupalmente respetando las normas y reglas establecidas |
| ITEMS | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nombra animales ➤ Conoce el nombre de sus padres. |

| | |
|--|--|
| TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Observación directa ➤ Lista de cotejo |
|--|--|

| Desarrollo del taller | | |
|-------------------------|--|--------|
| Actividad | Estrategia | Tiempo |
| La silla musical | <p>Asamblea o inicio Conjuntamente con los niños y niñas hacemos nuestros acuerdos, nuestras normas de convivencia para el desarrollo del taller. Exploración del material se les presentara a los niños y niñas siluetas de animales en donde nombraran el nombre de la silueta presentada, luego se les hará escuchar la canción de la ronda de animales en donde los niños y niñas, comentaran libremente sobre ello sobre que podrían realizar.</p> <p>Desarrollo de la actividad Seguidamente se les presenta a los niños y niñas el juego de “la silla musical” en donde observaran y escucharan las reglas del juego, el juego consta que se realiza grupalmente. Se deben colocar varias sillas en una habitación. La cantidad de sillas debe ser siempre una menos que la cantidad de jugadores. Encender un equipo de sonido con la canción de la ronda de los animales, mientras tanto, los jugadores deberá bailar alrededor de las sillas. De repente, la música debe detenerse y los jugadores deben buscar una silla donde tomar asiento. Como hay una silla menos, un jugador no podrá conseguir un asiento y tendrá que abandonar el juego y luego al perdedor interrogar el nombre de sus padres. Este juego está desarrollando el lenguaje al nombrar animales y al conocer el nombre de sus padres.</p> <p>Cierre Comentaran los niños (as) sobre el juego desarrollado respondiendo algunas interrogantes ¿Qué se llamaba el juego? ¿Cómo jugaron? ¿Les gusto el juego?</p> | 45min. |



TALLER N° 05

I. DATOS GENERALES

INSTITUCION EDUCATIVA : I.E.I N° 285 Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno
EDAD : 5 años
EJECUTORAS : CASTRO CASTRO FANNY
 MAYGUA LUQUE VILMA
DURACIÓN : 45 min

II. PROGRAMACIÓN DEL TALLER DE APRENDIZAJE

| | |
|--------------------------------|--|
| SITUACIÓN SIGNIFICATIVA | Los niños y niñas jugando “el rey manda”, demostraran sus habilidades y destrezas en cuanto a coordinación. |
| APRENDIZAJE ESPERADO | Mediante el juego “el rey manda” demuestran sus habilidades en cuanto a lenguaje y motricidad. |
| INDICADOR | Los niños y niñas trasladan agua de un vaso a otro, construye un puente de tres cubos y luego una torre de ocho cubos a más y ordena por tamaños. |
| ACTIVIDAD | Los niños y niñas realizaran la actividad individualmente respetando las normas y reglas establecidas |
| ITEMS | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Traslada agua de un vaso a otro sin derramar ➤ Construye un puente con tres cubos con modelo presente. ➤ Construye una torre de 8 o más cubos. |

| | |
|--|--|
| TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Observación directa ➤ Lista de cotejo |
|--|--|

| Desarrollo del taller | | |
|-----------------------|---|--------|
| Actividad | Estrategia | Tiempo |
| El rey manda | <p>Asamblea o inicio Conjuntamente con los niños y niñas hacemos nuestros acuerdos, nuestras normas de convivencia para el desarrollo del taller. Exploración del material se les presentara a los niños y niñas en una cajita de sorpresa los materiales que se utilizara en el juego en donde se les entregara a cada niño y niña, luego comentaran sobre ello que podrían realizar con los materiales y jugaran libremente explorando los materiales.</p> <p>Desarrollo de la actividad Seguidamente se les presenta a los niños y niñas el juego de “el rey manda” en donde observaran y escucharan las reglas del juego, el juego consta que se realiza individualmente. Realizaremos un circulo en donde todos estén sentados con sus respectivos materiales que se les entrego y luego habrá una reyna en el centro del circulo en donde la reyna mandara primero que trasladen agua de un vaso a otro sin derramar, el segundo construye un puente con tres cubos, el tercero construye una torre de ocho cubos o más y ordena por tamaños y así sucesivamente. Este juego está desarrollando la coordinación.</p> <p>Cierre Comentaran los niños (as) sobre el juego desarrollado respondiendo algunas interrogantes ¿Qué se llamaba el juego? ¿Cómo jugaron? ¿Les gusto el juego?</p> | 45min. |



TALLER N° 06

I. DATOS GENERALES

INSTITUCION EDUCATIVA : I.E.I N° 285 Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno
EDAD : 5 años
EJECUTORAS : CASTRO CASTRO FANNY
 MAYGUA LUQUE VILMA
DURACIÓN : 45 min

II. PROGRAMACIÓN DEL TALLER DE APRENDIZAJE

| | |
|--------------------------------|---|
| SITUACIÓN SIGNIFICATIVA | Los niños y niñas jugando “me divierto saltando en el saco”, demostraran sus habilidades y destrezas en cuanto a lenguaje y motricidad. |
| APRENDIZAJE ESPERADO | Mediante el juego de “me divierto saltando en el saco” demuestran sus habilidades en cuanto a lenguaje y motricidad. |
| INDICADOR | Los niños y niñas nombran los colores del saco que se les presenta, salta 20 cms con los dos pies juntos al saltar en el saco. |
| ACTIVIDAD | Los niños y niñas realizaran la actividad grupalmente respetando las normas y reglas establecidas |
| ITEMS | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nombra colores ➤ Salta 20 cms con los pies juntos. |

| | |
|--|--|
| TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Observación directa ➤ Lista de cotejo |
|--|--|

| Desarrollo del taller | | |
|--|--|---------------|
| Actividad | Estrategia | Tiempo |
| Me divierto saltando en el saco | <p>Asamblea o inicio Conjuntamente con los niños y niñas hacemos nuestros acuerdos, nuestras normas de convivencia para el desarrollo del taller. Exploración del material se les presentara a los niños y niñas los sacos de colores en donde nombraran los colores de saco, luego los niños y niñas comentaran libremente sobre ello que podrían realizar.</p> <p>Desarrollo de la actividad Seguidamente se les presenta a los niños y niñas el juego de “me divierto saltando en el saco” en donde observaran y escucharan las reglas del juego, el juego consta que se realiza grupalmente. Formaran 6 grupos y se les entregara por grupo un saco luego se colocan en filas el primer niño tendrá que entrar dentro del saco en seguida empezaran a avanzar saltando y quien llega primero al punto final es el ganador. Este juego está desarrollando el lenguaje al nombrar los colores de saco y también motricidad al saltar con los dos pies juntos.</p> <p>Cierre Comentaran los niños (as) sobre el juego desarrollado respondiendo algunas interrogantes ¿Qué se llamaba el juego? ¿Cómo jugaron? ¿Les gusto el juego?</p> | 45min. |



TALLER N° 07

I. DATOS GENERALES

| | | |
|------------------------------|---|--|
| INSTITUCION EDUCATIVA | : | I.E.I N° 285 Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno |
| EDAD | : | 5 años |
| EJECUTORAS | : | CASTRO CASTRO FANNY MAYGUA LUQUE VILMA |
| DURACIÓN | : | 45 min |

II. PROGRAMACIÓN DEL TALLER DE APRENDIZAJE

| | |
|--------------------------------|---|
| SITUACIÓN SIGNIFICATIVA | Los niños y niñas jugando “Señor San Miguel”, demostraran sus habilidades y destrezas en cuanto a coordinación. |
| APRENDIZAJE ESPERADO | Mediante el juego “señor san miguel” demuestran sus habilidades en cuanto a lenguaje y motricidad. |
| INDICADOR | Los niños y niñas describen escenas, reconocen absurdos. |
| ACTIVIDAD | Los niños y niñas realizaran la actividad grupalmente respetando las normas y reglas establecidas |
| ITEMS | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Describe escenas ➤ Reconoce absurdos |

| | |
|--|--|
| TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Observación directa ➤ Lista de cotejo |
|--|--|

| Desarrollo del taller | | |
|------------------------------|---|---------------|
| Actividad | Estrategia | Tiempo |
| Señor san miguel | <p>Asamblea o inicio Conjuntamente con los niños y niñas hacemos nuestros acuerdos, nuestras normas de convivencia para el desarrollo del taller.</p> <p>Desarrollo de la actividad Seguidamente se les presenta a los niños y niñas el juego del “señor san miguel” en donde escucharán las reglas del juego, el juego consta que se realiza grupalmente. Realizaremos una fila sentados y habrá una niña quien se llamara señor san miguel quien cuida de un grupo de niños y un niño será el que rapta a los niños que estén sentados describiendo escenas y reconociendo absurdos y así sucesivamente. Este juego está desarrollando el lenguaje.</p> <p>Cierre Comentaran los niños (as) sobre el juego desarrollado respondiendo algunas interrogantes ¿Qué se llamaba el juego? ¿Cómo jugaron? ¿Les gusto el juego?</p> | 45min. |



TALLER N° 08

I. DATOS GENERALES

| | | |
|------------------------------|---|--|
| INSTITUCION EDUCATIVA | : | I.E.I N° 285 Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno |
| EDAD | : | 5 años |
| EJECUTORAS | : | CASTRO CASTRO FANNY MAYGUA LUQUE VILMA |
| DURACIÓN | : | 45 min |

II. PROGRAMACIÓN DEL TALLER DE APRENDIZAJE

| | |
|--------------------------------|---|
| SITUACIÓN SIGNIFICATIVA | Los niños y niñas jugando “el trompo”, demostraran sus habilidades y destrezas en cuanto a coordinación. |
| APRENDIZAJE ESPERADO | Mediante el juego “el trompo” demuestra sus habilidades en cuanto a lenguaje y motricidad. |
| INDICADOR | Los niños y niñas desatan cordones diferenciaron el largo y corto y caminaran hacia atrás topando talón y punta. |
| ACTIVIDAD | Los niños y niñas realizaran la actividad grupalmente respetando las normas y reglas establecidas |
| ITEMS | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Desata cordones ➤ Identifica largo y corto ➤ Camina hacia atrás topando talón y punta |

| | |
|--|--|
| TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Observación directa ➤ Lista de cotejo |
|--|--|

| Desarrollo del taller | | |
|------------------------------|---|---------------|
| Actividad | Estrategia | Tiempo |
| Jugando con el trompo | <p>Asamblea o inicio Conjuntamente con los niños y niñas hacemos nuestros acuerdos, nuestras normas de convivencia para el desarrollo del taller.</p> <p>Desarrollo de la actividad Seguidamente se les presenta a los niños y niñas el juego del “jugando con el trompo” en donde escucharan las reglas del juego, el juego consta, se debe enrollar la cuerda al trompo, para luego lanzarlo al suelo intentando bailarlo. Según la edad de los jugadores así es el grado de dificultad para hacer los distintos trucos mientras el trompo se mantenga girando. Puedes jugar colocar un trompo dentro de un círculo marcado en el suelo y realizar el juego en grupo, para que gane quien haga más marcas al trompo del círculo. Bailarlo en el suelo y levantarlo con la mano, manteniéndolo el mayor tiempo girando que se realiza grupalmente. Y así sucesivamente. Este juego está desarrollando el lenguaje y motricidad y coordinación.</p> <p>Cierre Comentaran los niños (as) sobre el juego desarrollado respondiendo algunas interrogantes ¿Qué se llamaba el juego? ¿Cómo jugaron? ¿Les gusto el juego?</p> | 45min. |



TALLER N° 09

I. DATOS GENERALES

| | | |
|------------------------------|---|--|
| INSTITUCION EDUCATIVA | : | I.E.I N° 285 Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno |
| EDAD | : | 5 años |
| EJECUTORAS | : | CASTRO CASTRO FANNY MAYGUA LUQUE VILMA |
| DURACIÓN | : | 45 min |

II. PROGRAMACIÓN DEL TALLER DE APRENDIZAJE

| | |
|--------------------------------|--|
| SITUACIÓN SIGNIFICATIVA | Los niños y niñas jugando “el gato con el ratón”, demostraran sus habilidades y destrezas en cuanto a lenguaje. |
| APRENDIZAJE ESPERADO | Mediante el juego “el gato con el ratón” demuestra sus habilidades en cuanto a lenguaje. |
| INDICADOR | Los niños y niñas identifican su sexo diferenciaran grande y chico y razonan por analogías. |
| ACTIVIDAD | Los niños y niñas realizaran la actividad grupalmente respetando las normas y reglas establecidas |
| ITEMS | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifica su sexo ➤ Reconoce grande y chico ➤ Razona por analogías opuestas |

| | |
|--|--|
| TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Observación directa ➤ Lista de cotejo |
|--|--|

| Desarrollo del taller | | |
|------------------------------|---|---------------|
| Actividad | Estrategia | Tiempo |
| El gato y el ratón | <p>Asamblea o inicio Conjuntamente con los niños y niñas hacemos nuestros acuerdos, nuestras normas de convivencia para el desarrollo del taller.</p> <p>Desarrollo de la actividad Seguidamente se les propondrá frases para completar como por ejemplo “el fuego es caliente y el hielo es.....” Y luego se les presenta a los niños y niñas el juego del “el gato y el ratón” en donde escucharan las reglas del juego, se eligen el «ratón» y el «gato”. En donde se le les interrogara quien es el grande y chico y cada niño que salga hacer el gato o ratón identificara su sexo el resto se cogen de las manos y forman un corro. El ratón, dentro del círculo, sale corriendo del círculo, pasando entre dos jugadores, después entra el gato y dice: ¿por dónde salió el ratón? Los del corro contestan «por la puerta» y señalan por donde salió el ratón, por esa puerta sale el gato persiguiendo al ratón, pasando por todas las puertas por las que éste pasa. Si el gato atrapa al ratón, se cambian los papeles entre ellos. Se realiza grupalmente. Y así sucesivamente. Este juego está desarrollando el lenguaje y motricidad y coordinación.</p> <p>Cierre Comentaran los niños (as) sobre el juego desarrollado respondiendo algunas interrogantes ¿Qué se llamaba el juego? ¿Cómo jugaron? ¿Les gusto el juego?</p> | 45min. |



TALLER N° 10

I. DATOS GENERALES

| | | |
|------------------------------|---|--|
| INSTITUCION EDUCATIVA | : | I.E.I N° 285 Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno |
| EDAD | : | 5 años |
| EJECUTORAS | : | CASTRO CASTRO FANNY MAYGUA LUQUE VILMA |
| DURACIÓN | : | 45 min |

II. PROGRAMACIÓN DEL TALLER DE APRENDIZAJE

| | |
|--------------------------------|--|
| SITUACIÓN SIGNIFICATIVA | Los niños y niñas jugando a la salta sogas, demostraran sus habilidades y destrezas. |
| APRENDIZAJE ESPERADO | Mediante el juego “jugando a la salta sogas” demuestran sus habilidades de motricidad, coordinación y lenguaje. |
| INDICADOR | Los niños y niñas dibujan 6, 3 o más partes de la figura humana y verbaliza su nombre y apellido- |
| ACTIVIDAD | Los niños y niñas realizaran la actividad grupalmente respetando las normas y reglas establecidas |
| ITEMS | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dibuja 6 o más partes de una figura humana. ➤ Dibuja 3 o más partes de una figura humana ➤ Verbaliza su nombre y apellido. |

| | |
|--|--|
| TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Observación directa ➤ Lista de cotejo |
|--|--|

| Desarrollo del taller | | |
|-----------------------|--|--------|
| Actividad | Estrategia | Tiempo |
| Salta sogas | <p>Asamblea o inicio Conjuntamente con los niños y niñas hacemos nuestros acuerdos, nuestras normas de convivencia para el desarrollo del taller. Exploración del material se les presentara en una caja de sorpresa las salta sogas en donde los niños tendrán que decir lo que ay dentro de la caja y luego se les presentara el material a los niños y niñas, luego exploraran el material que se le ofreció libremente.</p> <p>Desarrollo de la actividad Luego se les presenta el juego de la “salta sogas” a los niños y niñas en donde observaran y escucharan las reglas del juego, el juego consta que es un juego que se puede realizar individual o grupalmente. Si se juega individualmente, es la propia persona la encargada de hacer girar la cuerda y saltar. Si se practica grupalmente, la cuerda será girada por dos personas, una a cada extremo, mientras que otra persona será la encargada de saltar. Y asegúrate de saltar más veces que tus compañeros. Desarrollando el lenguaje al decir su nombre y apellido, la coordinación al dibujar una figura humana y la motricidad saltar con los dos pies juntos en el mismo lugar.</p> <p>Cierre Comentaran los niños (as) sobre el juego desarrollado respondiendo algunas interrogantes ¿qué se llamaba el juego? ¿Cómo jugaron? ¿Les gusto el juego? ¿Tuvieron algunas dificultades? Luego representaran el juego dibujándose cada uno y verbalizado su nombre y apellido?</p> | 45min. |

ANEXO 5 EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

FOTO 01

Jugando al tejo



los niños que están en la institución educativa, realizando el juego del tejo, que es el taller de la investigación.

FOTO 02

Jugando tren en raya



Los niños de la I.E.I Gran Unidad Escolar San Carlos “cariñositos”, En esta imagen dos niñas están realizando el juego tres en raya, realizando la cruz y el círculo

FOTO 03

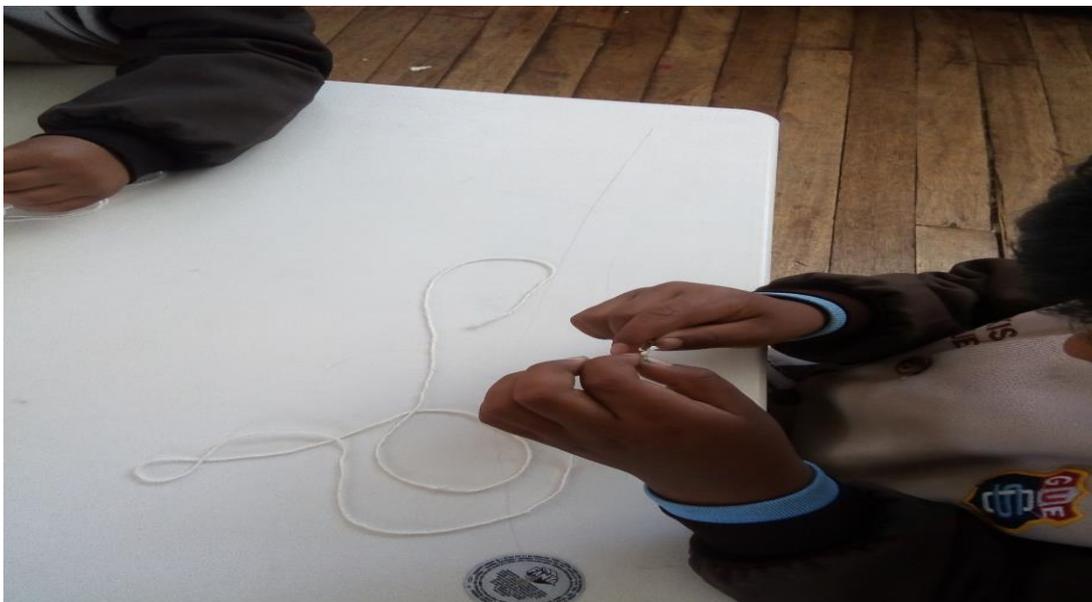
Jugando al taps



Los niños de la I.E.I Gran Unidad Escolar San Carlos “cariñositos”, es esta imagen observamos a dos niños jugando con el taps de color verde, están desarrollando subtes lenguaje (señala colores).

Foto 04

Juego al zumbambico



Los niños de la I.E.I Gran Unidad Escolar San Carlos “cariñositos”, como podemos observar en esta foto uno de los niños está insertando la aguja con un cordel de color blanco, para realizar el juego de zumbambico, desarrollando la coordinación.