

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA



Tesis

Aplicación de juegos tradicionales en la atención visual en niños de cinco años de la
institución educativa inicial N°1135 San Gabriel Huancarama, 2024

Presentado por:

Liseth Guizado Munares
Enma Aine Huaman Chiclla

Para optar el título de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe: Primera y
Segunda Infancia

Abancay, Perú
2025



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE: PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA



TESIS

**Aplicación de juegos tradicionales en la atención visual en niños de cinco años de la
Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel Huancarama, 2024**

Presentado por **Liseth Guizado Munares** y **Enma Aine Huaman Chiella**, para
optar el título de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe: Primera y
Segunda Infancia

Sustentado y aprobado el 20 de agosto de 2025, ante el jurado evaluador:

Presidente:




Mg. Freddy Barrios Sánchez

Primer miembro:



Dr. Rafael Urrutia Huamán

Segundo miembro:



Lic. Oswaldo Quispe Quispe

Asesor:



Mtro. Ivonne Karin Rimascca Rodriguez



UNIVERSIDAD NACIONAL
MICAELA BASTIDAS
DE APURIMAC *Los valles de Apurímac*

CONSTANCIA DE SIMILITUD N° 221 -2025

La Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac, a través de la Unidad de Investigación de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales, declara que la Tesis intitulada: **Aplicación de juegos tradicionales en la atención visual en niños de cinco años de la institución educativa inicial N°1135 San Gabriel Huancarama, 2024**, presentado por las tesisistas **Liseth Guizado Munares y Enma Aine Huaman Chiclla**, para optar el título de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe: Primera y Segunda Infancia, han sido sometido a un mecanismo de evaluación de verificación de similitud, a través del software Turnitin, siendo el índice de similitud **ACEPTABLE (15%)**, por lo que cumple con los criterios de originalidad establecidos por la Universidad.

Abancay, 16 de setiembre del 2025


UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS
DE APURIMAC
Dr. Carlos Enrique Coacalla Castillo
DIRECTOR DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN - FECS
Unidad de Investigación
Facultad de Educación y Ciencias
Sociales



Agradecimiento

A la Mtra. Ivonne Karin Rimascca Rodríguez, por la orientación y apoyo durante la elaboración de este trabajo de investigación.

A la directora y profesora titular del Aula de cinco años de la I.E.I N° 1135 San Gabriel de Huancarama, la profesora Yony Antezana Ccahuana por abrirnos las puertas de su institución y por permitirnos realizar la ejecución de nuestro trabajo de investigación.

A los docentes que nos apoyaron en la validación de instrumentos de este trabajo de investigación.

Al Magíster Wilfredo Salas Laime, por su valiosa guía y orientación como asesor externo durante todo el proceso de investigación. Su apoyo, consejos y experiencia fueron fundamentales para hacer posible la culminación de este logro.

A todos los docentes de la E.P. de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Primera y Segunda Infancia de la universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac, que nos brindaron conocimientos y nos impulsaron a seguir logrando nuestros objetivos.



Dedicatoria

*A Dios, por darme la vida por ser mi guía y mi fortaleza en cada paso que doy. A mi padre, Edgar Guizado por su apoyo incondicional y por estar siempre presente. A mi madre Maribel Munares, que partió antes de que pueda mostrarle este logro, fuiste mi refugio, mi fortaleza si hoy llegue hasta aquí es porque me diste fuerzas incluso cuando ya no estabas para verme lograr todo lo que un día anhelaste, gracias por inculcar en mí valores y responsabilidades que me acompañaron en cada desafío, recuerda todo lo que soy me lo debo a ti, te amo mamá. A mis hermanos, Lucely y Diego por su cariño, motivación y aliento a seguir adelante con todo mi amor para ustedes. Familia, decirles que este también es vuestro logro. **Liseth***

*A Dios por darme la vida y fortaleza para poder culminar esta tesis. A mi padre Francisco Huaman, quien siempre me enseñó a superarme y hoy desde el cielo, me guía para seguir adelante. También a mi madre Concepción Chiclla, a mis hermanos David, Elizabeth, Mariluz, Noemi por brindarme moralmente con sus consejos. **Enma Aine***



Aplicación de juegos tradicionales en la atención visual en niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 1135 San Gabriel Huancarama, 2024.

Línea de investigación: Educación inicial, desarrollo infantil y gestión pedagógica.

Esta publicación está bajo una Licencia Creative Commons



ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
RESUMEN	4
ABSTRACT	5
CAPÍTULO I	6
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	6
1.1 Descripción del problema	6
1.2 Enunciado del Problema	8
1.2.1 Problema general	8
1.2.2 Problemas específicos	8
1.2.3 Justificación de la investigación	8
CAPÍTULO II	10
OBJETIVOS E HIPÓTESIS	10
2.1 Objetivos de la investigación	10
2.2.1 Objetivo general	10
2.2.2 Objetivos específicos	10
2.2 Hipótesis de la investigación	10
2.2.3 Hipótesis general	10
2.2.4 Hipótesis específicas	10
2.3 Operacionalización de variables	11
CAPÍTULO III	13
MARCO TEÓRICO REFERENCIAL	13
3.1 Antecedentes	13
3.2 Marco teórico	17
3.2.1 Juegos tradicionales	17
3.2.2 Atención visual	34
3.3 Marco conceptual	41
CAPÍTULO IV	43
METODOLOGÍA	43
4.1 Tipo y nivel de investigación	43
4.2 Diseño de la investigación	43
4.3 Descripción ética de la investigación	44



4.4	Población y muestra	44
4.6	Procedimiento	46
4.7	Técnica e instrumentos	47
4.7	Análisis estadístico	49
CAPÍTULO V		51
RESULTADOS Y DISCUSIONES		51
5.1	Análisis de resultados	51
5.2	Contrastación de hipótesis	57
5.3	Discusión	63
CAPÍTULO VI		66
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		66
6.1	Conclusiones	66
6.2	Recomendaciones	67
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		68
ANEXOS		74



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Matriz de operacionalización de la variable juegos tradicionales	11
Tabla 2	Matriz de paralización de la variable atención visual (dependiente)	12
Tabla 3	Población de niños de la unidad de análisis.	45
Tabla 4	Tamaño de muestra de niños de cinco años	45
Tabla 5	Escala de calificación del nivel de Educación Inicial-EBR.	47
Tabla 6	Profesionales especialistas que participaron en la validación del instrumento	48
Tabla 7	Coefficiente de fiabilidad del instrumento de investigación	49
Tabla 8	Distribución según nivel de atención visual durante el pre y post test	51
Tabla 9	Distribución según nivel de atención selectiva durante el pre y post test	53
Tabla 10	Distribución según nivel de visoespacial durante el pre y post test	54
Tabla 11	Distribución según nivel de atención perceptiva durante el pre y post test	55
Tabla 12	Rangos de valores según el nivel de atención visual durante el pre y post test	57
Tabla 13	Prueba estadística respecto al nivel de atención visual	58
Tabla 14	Rangos de valores según el nivel de atención selectiva durante el pre y post test	59
Tabla 15	Prueba estadística respecto a los niveles de atención selectiva	60
Tabla 16	Rangos de valores según el nivel atención visoespacial durante el pre y post test	61
Tabla 17	Prueba estadística respecto al nivel de atención visoespacial	61
Tabla 18	Rangos de valores según el nivel de atención perceptiva durante el pre y post test	62
Tabla 19	Prueba estadística respecto a los niveles de la atención perceptiva	63



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Distribución según nivel de atención visual durante el pre y post test	51
Figura 2 Distribución según nivel de atención selectiva durante el pre y post test	53
Figura 3 Distribución según nivel de atención visoespacial durante el pre y post test	54
Figura 4 Distribución según nivel de atención perceptiva durante el pre y post test	56

INTRODUCCIÓN

La atención visual es una de las habilidades cognitivas fundamentales que permite a los niños concentrarse en los estímulos más importantes de su entorno. Esta capacidad está ligada a varios aspectos del aprendizaje, como la memoria, el lenguaje, la percepción y la coordinación entre la vista y el movimiento (Rueda et al., 2004). Durante la educación preescolar, especialmente alrededor de los cinco años, los niños atraviesan una etapa clave en la que comienzan a fortalecer estas capacidades, que serán determinantes tanto para su rendimiento académico como para su desarrollo social. Por eso, fomentar la atención visual desde edades tempranas resulta esencial para que puedan desarrollarse de manera integral.

En este sentido, los juegos tradicionales se convierten en una herramienta educativa muy valiosa. Al mismo tiempo que divierten, estos juegos transmiten conocimientos y costumbres propias de la cultura, fortalecen la convivencia entre los niños y apoyan procesos cognitivos como la percepción, la concentración y la autorregulación (Ginsburg, 2007). Juegos como la rayuela, el salto de cuerda, la soga o el escondite exigen una atención visual sostenida, seguimiento ocular y discriminación de estímulos, lo cual podría favorecer el fortalecimiento de dicha habilidad en contextos educativos.

La presente investigación tiene como propósito evaluar la influencia de la aplicación de juegos tradicionales en la atención visual de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel, ubicada en el distrito de Huancarama, región Apurímac, durante el año 2024. El estudio se justifica en la necesidad de identificar estrategias pedagógicas innovadoras y culturalmente pertinentes que potencien el desarrollo cognitivo infantil, particularmente en entornos rurales donde los recursos pedagógicos convencionales pueden ser limitados.

La pregunta central que guía esta investigación es: ¿En qué medida la aplicación de juegos tradicionales influye en la atención visual de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel de Huancarama en el año 2024? En este sentido, se plantea como objetivo general: Determinar la influencia de la aplicación de juegos tradicionales en la atención visual de los niños de cinco años de dicha institución.



El enfoque del estudio es cuantitativo, de tipo aplicado, con diseño preexperimental, ya que se utilizará un grupo único con pre y post prueba para analizar los efectos de la intervención. La dirección que tomará esta investigación busca validar empíricamente el uso de los juegos tradicionales como una herramienta educativa efectiva para mejorar la atención visual, proporcionando evidencia que sustente su inclusión sistemática en la práctica docente del nivel inicial.

La presente investigación titulada “Aplicación de juegos tradicionales en la atención visual en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel Huancarama, 2024” se estructura en seis capítulos debidamente organizados para desarrollar de forma rigurosa el estudio planteado.

En el Capítulo I se plantea el problema de investigación. Aquí se describe con detalle el contexto y la situación que motivaron el estudio, además de formular la pregunta principal junto con las secundarias que guiarán el análisis. Se explica también por qué resulta relevante abordar este tema dentro del ámbito educativo y social.

El Capítulo II trata sobre los objetivos y las hipótesis del estudio. Aquí se explica cuál es el objetivo principal y los específicos, además de la hipótesis central y sus variantes, que se evaluarán durante la investigación. También se presenta una matriz que sirve para organizar las variables y sus indicadores.

En el Capítulo III se desarrolla el marco teórico. Se revisan estudios anteriores a nivel internacional, nacional y local que apoyan el tema. Además, se aclaran conceptos importantes, como “juegos tradicionales” y “atención visual”, para definir bien el enfoque.

El Capítulo IV expone la metodología utilizada. Se describe el tipo de estudio, su nivel, el diseño, los aspectos éticos, la población y muestra, así como las técnicas e instrumentos de recolección de datos y el análisis estadístico aplicado.

En el Capítulo V se muestran los resultados obtenidos con los instrumentos aplicados y se analizan. Aquí se comparan las hipótesis con los hallazgos y se discuten en relación con los estudios previos y el marco teórico.

El Capítulo VI presenta las conclusiones y recomendaciones. Estas se dirigen a docentes, directivos y futuros investigadores que quieran fortalecer la atención visual en niños mediante juegos tradicionales.



Finalmente, el trabajo se cierra con las referencias y anexos, donde se incluyen los instrumentos usados y documentos de apoyo. Toda esta estructura da una visión completa del estudio y respalda la reflexión pedagógica



RESUMEN

Esta tesis tiene como objetivo determinar la influencia de la aplicación de juegos tradicionales en la atención visual de los niños de cinco años de la I.E.I. N° 1135 San Gabriel de Huancarama, 2024. El estudio fue enfoque cuantitativo, diseño preexperimental de pre y post test, nivel explicativo. La muestra estuvo conformada por 20 niños seleccionados mediante un muestreo no probabilístico intencionado. Los datos fueron recolectados mediante observación utilizando una escala de medición ordinal con 19 ítems, distribuidos en tres dimensiones: atención selectiva, atención visoespacial y atención perceptiva. La contrastación de la hipótesis se realizó mediante la prueba de rangos con signos de Wilcoxon. Los resultados inferenciales revelaron que la participación activa en los juegos tradicionales tiene un impacto significativo en el desarrollo de la atención visual de los niños, con una efectividad del 100%. Esto demuestra que la implementación de juegos tradicionales puede ser una estrategia eficaz para mejorar las habilidades atencionales en los niños de la educación inicial, contribuyendo al fortalecimiento de su capacidad de concentración y al desarrollo integral de su aprendizaje.

Palabras clave: juegos tradicionales, atención visual, infancia.



ABSTRACT

This thesis aims to determine the influence of the application of traditional games on the visual attention of five-year-old children from I.E.I. N° 1135 San Gabriel in Huancarama, 2024. The study was quantitative approach, pre-experimental design with pre and post tests, and explanatory level. The sample consisted of 20 children selected through intentional non-probability sampling. Data were collected through observation using an ordinal measurement scale with 19 items, distributed in three dimensions: selective attention, visuospatial attention, and perceptual attention. Hypothesis testing was carried out using the Wilcoxon signed-rank test. The inferential results revealed that active participation in traditional games has a significant impact on the development of children's visual attention, with an effectiveness of 100%. This demonstrates that implementing traditional games can be an effective strategy for improving attention skills in children in early childhood education, contributing to strengthening their concentration capacity and promoting the overall development of their learning.

Keywords: *traditional games, visual attention, childhood.*



CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

En el contexto de esta investigación, las variables principales son la "aplicación de juegos tradicionales" y la "atención visual". La variable independiente, aplicación de juegos tradicionales, se refiere a la intervención educativa que consiste en la implementación de juegos lúdicos ancestrales, diseñados para mejorar habilidades cognitivas y motrices en los niños.

Según Ling y Carrasco (2006) la atención visual es capacidad es clave para adaptarse y desenvolverse en entornos complejos como la escuela. Durante los primeros años, resulta fundamental, ya que influye en el desarrollo de otras destrezas como la lectura, las matemáticas, la resolución de problemas y la planificación. Sin embargo, varios estudios muestran que cuando existen dificultades de atención visual en la niñez, el rendimiento escolar suele verse afectado. Esta situación se agravó después de la pandemia de COVID-19. Además, UNICEF (2022) informó que seis de cada diez niños en el mundo no logran leer ni comprender un texto sencillo, lo que refleja problemas de atención y aprendizaje.

En América Latina el panorama también es preocupante. Antes de la pandemia. El Banco Mundial (2018) señalaba que más de la mitad de los estudiantes no alcanzaba un nivel básico de comprensión lectora, cifra que subió al 70 % durante la crisis sanitaria. Esto evidencia tanto la debilidad de los sistemas educativos como las carencias en habilidades cognitivas esenciales, entre ellas la atención visual. En Argentina, la prueba PISA mostró que el 70 % de los alumnos rinde por debajo del promedio internacional en comprensión lectora, y más de la mitad solo logra identificar información literal, sin llegar a hacer inferencias ni análisis más profundo (OCDE, 2013). En matemáticas, la situación es aún más preocupante: el 72.9 % de los escolares no alcanza siquiera el nivel básico. Estos bajos desempeños están directamente asociados con la intención, la dificultad para mantener la concentración y la escasa capacidad de procesar información visual relevante (Resett, 2021).



En el Perú, la situación no es diferente. Los resultados de la evaluación PISA 2022 revelan que solo el 34 % de estudiantes peruanos alcanzan el nivel 2 de competencia en matemáticas, cifra muy inferior al promedio internacional de 69 % (Ministerio de Educación, 2022). Este resultado pone en evidencia un bajo desarrollo de habilidades cognitivas como la atención visual, la cual es esencial para procesar, retener y aplicar información visual en problemas académicos. Paralelamente, investigaciones en neurodesarrollo como la de Vasconcelos et al. (2018) desarrollada en el Hospital Provincial Clínico Quirúrgico Universitario, muestran que el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) afecta entre el 5 % y el 10 % de la población infantil, siendo el subtipo inatento el más común (60 %). Los niños con este trastorno presentan dificultades para sostener la atención, se distraen fácilmente con estímulos irrelevantes, pierden el hilo de las actividades y tienen un bajo rendimiento escolar, afectando su desarrollo académico y emocional. Esta condición también refleja una debilidad significativa en los componentes de la atención visual, como la atención selectiva, visoespacial y perceptiva, que son claves en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En la provincia de Apurímac, distrito de Huancarama, los docentes de la I.E.I. N.º 1135 San Gabriel han notado que varios niños de cinco años presentan dificultades en su atención visual. Las evaluaciones realizadas mostraron problemas en tres áreas: la atención selectiva, ya que muchos se distraen con facilidad y les cuesta mantener la mirada en una tarea; la atención visoespacial, pues tienen problemas para ubicar posiciones o seguir trayectorias visuales; y la atención perceptiva, donde se observa dificultad para diferenciar detalles, reconocer figuras y relacionar formas. Los resultados del aula “Las Abejitas Valientes” fueron bajos: solo el 25 % identificó objetos entre distractores, el 20 % siguió trayectorias y apenas el 15 % logró emparejar figuras, lo que refleja un déficit que impacta directamente en áreas como comunicación y matemáticas.

Frente a esta situación, se plantea la necesidad de aplicar estrategias que ayuden a los niños a mejorar su atención visual. Una alternativa eficaz son los juegos tradicionales, ya que favorecen la concentración, la orientación espacial y la percepción visual de manera dinámica y motivadora. Si no se interviene a tiempo, estas dificultades podrían afectar su aprendizaje y desarrollo cognitivo; sin embargo, con un programa lúdico bien aplicado, es posible revertir esta tendencia y fortalecer las habilidades de atención visual en sus tres dimensiones.



1.2 Enunciado del Problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera la aplicación de juegos tradicionales influye en la atención visual en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°1135 San Gabriel Huancarama, 2024?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿Qué efecto tiene la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de la atención perceptiva en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel de Huancarama, 2024?
- ¿Qué efecto tiene la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de la atención selectiva en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel de Huancarama, 2024?
- ¿Qué efecto tiene la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de la atención visoespacial en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel de Huancarama, 2024?

1.2.3 Justificación de la investigación

Justificación teórica

Esta investigación parte de la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños en edad preescolar. Diversas teorías, como el aprendizaje significativo, el enfoque sociocultural de Vygotsky y la teoría del juego simbólico, coinciden en que los juegos tradicionales estimulan habilidades clave, entre ellas la atención visual. Trabajar la atención selectiva, visoespacial y perceptiva desde temprana edad es esencial para que los niños puedan aprender mejor. Con estas actividades lúdicas no solo se fomenta la concentración y la disciplina, sino también aprendizajes significativos que aportan a su desarrollo integral.

Justificación práctica

En la práctica, este estudio busca fortalecer la atención visual en la educación inicial, considerando la realidad de los contextos rurales donde los recursos suelen ser limitados. Los juegos tradicionales ofrecen una forma sencilla, entretenida y accesible de desarrollar estas habilidades, lo que impacta de



manera directa en el rendimiento escolar. Además, al aplicar talleres estructurados con estos juegos, se podrán evaluar los avances de los niños y dar a los docentes herramientas útiles para mejorar sus estrategias de enseñanza.

Justificación social

A nivel social, la investigación responde a la necesidad de acompañar a los niños en una etapa clave para su desarrollo académico y personal. Mejorar la atención visual no solo favorece el aprendizaje, sino también la autoestima, la motivación y la capacidad de relacionarse con los demás. Por otro lado, rescatar los juegos tradicionales ayuda a mantener vivas las costumbres locales, fortaleciendo la identidad cultural y la unión dentro de la comunidad escolar. De este modo, se logra un doble beneficio: apoyar el desarrollo infantil y valorar el patrimonio cultural.

Justificación de la metodología

En cuanto a la metodología, el estudio propone diseñar un instrumento específico para medir la atención visual en niños de cinco años a través de juegos tradicionales. Este se basará en una escala tipo Likert, validada por expertos y probada en su confiabilidad. Contar con un instrumento así permitirá obtener resultados sólidos, replicables y útiles para futuras investigaciones, aportando un recurso valioso tanto a la comunidad educativa como al ámbito científico.



CAPÍTULO II

OBJETIVOS E HIPÓTESIS

2.1 Objetivos de la investigación

2.2.1 Objetivo general

Determinar la influencia de la aplicación de juegos tradicionales en la atención visual en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel de Huancarama, 2024.

2.2.2 Objetivos específicos

- Evaluar el efecto que generará la aplicación de los juegos tradicionales en la atención perceptiva en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel Huancarama, 2024.
- Determinar el efecto que generará la aplicación de los juegos tradicionales en la atención selectiva en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel Huancarama, 2024.
- Analizar el efecto que generará la aplicación de los juegos tradicionales en la atención visoespacial de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel Huancarama 2024.

2.2 Hipótesis de la investigación

2.2.3 Hipótesis general

La aplicación de los juegos tradicionales tiene una influencia significativa en el desarrollo de habilidades de atención visual en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel Huancarama, 2024.

2.2.4 Hipótesis específicas

- La aplicación de los juegos tradicionales tiene un efecto significativo en la atención selectiva en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel de Huancarama, 2024.



- La aplicación de los juegos tradicionales tiene un efecto significativo en la atención visoespacial en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel de Huancarama, 2024.
- La aplicación de los juegos tradicionales tiene un efecto significativo en la atención perceptiva en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel de Huancarama, 2024.

2.3 Operacionalización de variables

Tabla 1

Matriz de operacionalización de la variable juegos tradicionales (independiente)

Definición conceptual	Momentos del tratamiento	Juegos tradicionales seleccionados
<p>Juegos tradicionales:</p> <p>En el ámbito educativo, los juegos tradicionales se convierten en una herramienta de fácil acceso, de bajo costo y con una diversidad tal, que puede ser utilizado en cualquier ocasión y/o lugar y por cualquier persona (Morera Castro, 2008).</p>	<p>Inicio 5 minutos</p> <p>Desarrollo 30 minutos</p> <p>Cierre 10 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El trompo. • Las canicas. • Plic plac. • Salta soga. • Matas cholas. • Pesca pesca. • Escondidas. • Mata gente. • Kiwi. • Lobo ¿Dónde estás? • San miguel • Jala sogas • El gato y el ratón • Carrera de sacos • Gallinita ciega • El rey manda • Patea tejo • Arroz con leche • Aro • La papa se quema • El Águila y el pollito • Las ollitas



Tabla 2

Matriz de operacionalización de la variable atención visual (dependiente)

Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
<p>Atención visual:</p> <p>La atención visual, se centra en cómo el cerebro dirige la atención a diferentes estímulos visuales (Posner & Petersen, 1990).</p>	<p>La atención visual se entiende como la capacidad cognitiva que permite a los niños de cinco años concentrarse en estímulos visuales relevantes, ignorando aquellos que no lo son, para procesar, discriminar y responder adecuadamente a la información visual. Esta variable se evalúa a través de tres dimensiones observables: atención selectiva, atención visuoespacial y atención perceptiva.</p>	<p>Atención selectiva.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica objetos entre distractores. ● Sigue instrucciones visuales sin distracción. ● Mantiene la mirada en el objetivo. ● Escoge el elemento solicitado. ● Discrimina colores, formas o tamaños. ● Observa detalles específicos al jugar. 	
		<p>Atencional visoespacial.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Ubica objetos en el espacio (arriba, abajo, etc.). ● Sigue trayectorias visuales. ● Coordina visión y movimiento al jugar. ● Reconoce patrones espaciales. ● Mantiene orientación en desplazamientos. ● Señala posiciones en imágenes/tableros. ● Anticipa trayectorias de objetos. 	<p>1. Inicio</p> <p>2. Proceso</p> <p>3. Logro esperado</p> <p>4. Logro destacado</p>
		<p>Atención perceptiva.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Distingue diferencias entre figuras. ● Detecta elementos que no encajan. ● Reconoce patrones repetitivos o simétricos. ● Empareja figuras o imágenes iguales. ● Completa imágenes faltantes. ● Identifica errores visuales. 	



CAPÍTULO III

MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

3.1 Antecedentes

a) Internacionales

Espinoza (2022) en su investigación titulada “La lúdica para el desarrollo de la percepción visual en niños de Inicial 2 del Centro de Educación Inicial 'La Primavera' de la ciudad de Riobamba, periodo 2022”, realizada en Riobamba, Ecuador, planteó como objetivo analizar la incidencia de las actividades lúdicas aplicadas por los docentes en el desarrollo de la percepción visual en niños de 4 a 5 años. El estudio se enmarcó en un enfoque de investigación básica y de campo, con un diseño no experimental, ya que no se manipularon variables, y se clasificó como descriptivo y documental. La población estuvo conformada por 35 niños del nivel Inicial 2. Para la recolección de datos se empleó una ficha de observación estructurada. Entre los resultados, se evidenció que la inclusión de actividades lúdicas en el aula contribuye significativamente a la mejora de la percepción visual, ya que facilita la discriminación de formas, colores, detalles y la atención sostenida. Los resultados indicaron que la inclusión de dinámicas lúdicas incrementó notablemente la motivación de los niños hacia el aprendizaje y favoreció mejoras en la percepción visual, destacando que los alumnos podían diferenciar elementos y mantener atención sostenida durante períodos más largos. En conclusión, el estudio demuestra que el juego es una herramienta muy útil para la enseñanza en la primera infancia. El aporte principal de esta investigación es resaltar la importancia de incluir actividades lúdicas de manera organizada, ya que ayudan a fortalecer habilidades cognitivas básicas y favorecen un aprendizaje más activo y significativo en los niños.

Lloor-Zambrano y Grasst-Samada (2022) llevaron a cabo un estudio llamado “Diseño de un sistema de actividades lúdicas digitales para el desarrollo de la concentración y memoria en niños de 5 años de la E.E.G.B”. La investigación fue de tipo cualitativo y descriptivo, aplicada directamente en el aula con niños de 5 años. Para recolectar información, se usaron observaciones y entrevistas a los docentes, apoyándose en fichas y guías diseñadas para este fin. Los resultados mostraron que los niños tenían pocas oportunidades de usar herramientas digitales de manera lúdica, lo que



dificultaba el desarrollo de su atención y memoria. Por ello, los autores concluyen que los recursos tecnológicos, cuando se usan de forma creativa y planificada, pueden ser una herramienta efectiva para mejorar la concentración y la memoria en los niños. Además, el estudio propone un modelo que puede aplicarse en otras escuelas, con beneficios directos en el aprendizaje y la motivación infantil.

Poma (2024) enmarco su estudio titulado “La gimnasia cerebral y la atención en los niños de primer año de la Escuela de Educación Básica Benjamín Franklin ‘Science School’”, con el objetivo de evaluar cómo la implementación de ejercicios de gimnasia cerebral influye en la atención de niños de 5 a 6 años. Para ello, se adoptó un enfoque mixto (cualitativos y cuantitativos), con un diseño documental, descriptivo, y no experimental. La población incluyó a 22 niños de primer año de educación básica, y la recolección de datos se realizó mediante ficha de observación. Los resultados mostraron que, antes de la intervención, los niños presentaban dificultades para concentrarse y seguir instrucciones. Tras la aplicación de ejercicios de gimnasia cerebral, se evidenció una mejora notable en los niveles de atención, reflejada en mayor concentración, seguimiento de instrucciones y participación activa en el aula. Las conclusiones resaltan que esta metodología lúdica constituye un recurso efectivo para activar y fortalecer funciones cognitivas vinculadas con la atención. El aporte principal del estudio radica en ofrecer actividades concretas de gimnasia cerebral que los docentes pueden integrar de manera práctica en el aula, potenciando tanto la atención como el aprendizaje temprano, promoviendo un entorno educativo dinámico y motivador para los niños.

Uchupailla (2023) realizó un estudio “Actividades lúdicas para mejorar la atención y concentración en niños de 4 - 5 años del Centro de E.I. Ciudad de Cuenca, 2022 - 2023”. El enfoque fue mixto de diseño descriptivo. La muestra fue niños de 4 a 5 años, de quienes se recogieron información mediante ficha de observación. Las conclusiones destacan que las actividades lúdicas no solo ayudan a mejorar la atención, sino que también aumentan la motivación y el interés de los niños por aprender. El estudio muestra que incluir juegos bien planificados en la educación inicial favorece el desarrollo integral y fortalece las capacidades cognitivas de los estudiantes en el aula.



Loja (2023) llegó hacer un estudio “Herramientas educativas para el desarrollo de la percepción visual en niños del Nivel Inicial 1 del Centro de E.I. República de Guatemala’, de la ciudad de Quito, provincia de Pichincha”. Este estudio se desarrolló bajo un tipo básica no experimental. La muestra incluyó a 16 niños del nivel Inicial 1, es de allí que se recolectaron los datos utilizados la ficha de observación directa, que registraban la atención, discriminación de formas y colores, y coordinación visomotora de los participantes. La conclusión resalta que los recursos pedagógicos, físicos y digitales, son un apoyo para el aprendizaje en los primeros años. El estudio aporta evidencia de su efectividad y abre camino para futuras investigaciones y nuevas estrategias en la educación inicial.

b) Nacionales

Condori y Taype (2020) realizaron la tesis “Percepción visual en niños de 4 años de instituciones educativas públicas de la urbanización San Carlos” en Huancayo. El estudio fue cuantitativo, de tipo básico y diseño descriptivo, con una muestra de 60 niños de un total de 214. Para la recolección de datos se aplicó el Test de Frostig, reconocido para medir la percepción visual, y los resultados se analizaron con estadística descriptiva. Los hallazgos mostraron que el 64,8 % de los niños tenía un nivel promedio de percepción visual. Los autores concluyeron que evaluar esta capacidad es fundamental para detectar a tiempo posibles necesidades educativas y permitir que docentes y especialistas actúen con estrategias adecuadas. El estudio aporta una visión clara de la situación en un contexto urbano específico y ofrece información útil para diseñar programas que fortalezcan el desarrollo cognitivo en la infancia.

Gudiel (2023) llevó a cabo el estudio “Aplicación de juegos lúdicos para mejorar la atención sostenida en los niños de 4 años de la I.E.I. San Pablo” en Cusco. La investigación fue de enfoque cuantitativo, tipo aplicado, nivel explicativo y diseño preexperimental, evaluando los efectos de la intervención en un grupo sin control. La población estuvo conformada por 39 niños con un a muestra 9 niños, de los cuales se recogieron los datos mediante la guía de observación. Las conclusiones destacaron que los juegos no solo fortalecen la atención, sino que aumentan la motivación y participación de los niños en el aula. El principal aporte del trabajo consiste en ofrecer una propuesta metodológica replicable que permite a los docentes aplicar juegos de manera estructurada para potenciar la atención sostenida en la educación



inicial, promoviendo tanto el aprendizaje como el desarrollo integral de los estudiantes.

Pomachahua y Rios (2024) realizaron el estudio “Talleres de juegos dirigidos y atención en estudiantes de 4 años de una I.E. Pública de El Tambo”, con el objetivo de analizar cómo los talleres lúdicos estructurados influyen en el desarrollo de la atención en niños de nivel inicial. La investigación se desarrolló un enfoque cuantitativo, tipo aplicado, nivel explicativo y diseño preexperimental de pretest y postest en un solo grupo. La muestra incluyó 22 estudiantes del aula “Alhelí” de la I.E. N.º 255 “Mi Pequeño Mundo”, seleccionados mediante muestreo intencional. Para recoger los datos recurrió ficha de observación lo que permitió que los resultados sean analizados según la prueba de rangos con signos de Wilcoxon. Las conclusiones indicaron que los talleres de juegos dirigidos constituyen una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer la atención en la primera infancia. El aporte principal radica en ofrecer una propuesta metodológica concreta y replicable, que permite a los docentes de educación inicial implementar actividades lúdicas estructuradas para mejorar habilidades cognitivas esenciales, destacando el valor de intervenciones planificadas y significativas en contextos educativos similares.

Arias y Huaynate (2021) desarrollaron la investigación en la I.E. “Santa Rosa de Lima” del distrito de Yanacancha, Pasco, con el propósito de evaluar los efectos del juego como estrategia pedagógica en la atención y concentración de niños de cinco años. El estudio adoptó un diseño cuasi experimental con pretest y postest, comparando el rendimiento de los niños antes y después de la intervención. La muestra estuvo compuesta por estudiantes de 5 años, quienes participaron en un programa lúdico diseñado específicamente para fortalecer la atención. Se aplicaron pruebas en ambos momentos, y los datos fueron analizados mediante la prueba T de Student. Las conclusiones resaltaron que la aplicación de actividades lúdicas no solo potencia el aprendizaje, sino que también genera un entorno motivador y significativo para los estudiantes. El principal aporte consiste en evidenciar que estrategias basadas en el juego pueden integrarse de manera sistemática en la educación inicial, fomentando el desarrollo cognitivo y promoviendo experiencias educativas más atractivas y efectivas para niños en sus primeros años escolares.



Garamendi (2021) logro la investigación “Atención selectiva en niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial pública Angelitos de la Virgen de la Asunción, Provincia de Cangallo, Ayacucho 2020”, con el objetivo de describir el nivel de atención selectiva en estudiantes de 4 años. La investigación fue de enfoque cuantitativo, exploratorio-descriptivo, con diseño no experimental. La muestra incluyó 16 estudiantes evaluados mediante observación directa utilizando una guía. Los resultados indicaron que, en la atención auditiva, el 50% de los niños se encontraba en el nivel inicial, mientras que, en atención visual, el 50% estaba en proceso de desarrollo. Las conclusiones subrayan que la investigación permitió diagnosticar con claridad las áreas de atención que requieren intervención, aportando información valiosa para la planificación de estrategias pedagógicas. El principal aporte radica en identificar los aspectos específicos de la atención selectiva que necesitan refuerzo, ofreciendo una base sólida para diseñar programas educativos dirigidos a mejorar la capacidad de concentración y percepción visual en niños de edad preescolar, contribuyendo así a un aprendizaje más efectivo y sostenido.

Zegarra (2022) llevó a cabo el estudio “Efectividad del programa ‘Mejorando mi cognición’ en el desarrollo de las capacidades cognitivas de los niños con Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) en el Centro Psicopedagógico Aristo. Arequipa, 2021”. La investigación fue de enfoque cuantitativo, el instrumento fue la ficha de observación y un cuestionario según el test WISC V. La población fue de 32 niños. Las conclusiones destacaron que el programa constituyó una estrategia efectiva para estimular procesos cognitivos y mejorar el rendimiento académico de los niños con TDAH (según T Student, $p = 0.028$). Como aporte, el estudio ofrece una metodología validada y adaptable a contextos educativos similares, brindando una alternativa pedagógica y terapéutica que fortalece la atención y las capacidades cognitivas en estudiantes con necesidades educativas especiales, demostrando la importancia de intervenciones estructuradas y personalizadas en la infancia.

3.2 Marco teórico

3.2.1 Juegos tradicionales

Antes de conceptualizar que es el juego tradicional es importante definir que es el juego, García (2005) considera que es una actividad simbólica y absolutamente libre, en cuanto a la elección y el deseo de jugador: no se puede jugar por obligación. El juego se ubica en un plano intermedio entre la fantasía y la realidad.



El juego tomado como estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino, puesto que el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia (Minerva, 2002).

El juego es el lenguaje principal de los niños, ayuda a expresar su mundo interior, sus deseos, fantasías, temores y conflictos; refleja la percepción de sí mismos, de otras personas y del mundo que los rodea, estimula todos los sentidos, enriquece la creatividad y la imaginación, facilita el desarrollo de las habilidades físicas, facilita las destrezas sociales, facilita la inteligencia racional y la emocional. Entendiendo esta definición sobre la actividad anterior, los juegos tradicionales provienen de tiempos muy remotos, y que, con el pasar de los años dichos juegos se han venido perdiendo y evolucionando, sin embargo, es crucial rescatar los juegos tradicionales, que son útiles para la formación integral de los niños (Andrade, 2020).

Castro (2008) los juegos tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse o como una prueba de demostración de habilidades. Forman parte inseparable de la vida de la persona y, sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.

Los juegos tradicionales representan aquellas prácticas lúdicas transmitidas de generación en generación que reflejan los valores, costumbres y formas de interacción de una cultura. Estos juegos no solo cumplen una función recreativa, sino también formativa, al promover la convivencia, el respeto por las reglas y la cooperación entre pares. En los niños, especialmente en la primera infancia, los juegos tradicionales fortalecen la atención, la concentración y las habilidades socioemocionales, además de mantener vivo el patrimonio cultural de la comunidad. Por ello, resultan una estrategia pedagógica integral, capaz de vincular la educación formal con el legado cultural y social que enriquece el desarrollo infantil.



3.2.1.1 Teorías que sustentan la aplicación de juegos tradicionales

a) Teoría del Aprendizaje Significativo

Ausubel (1983) David Ausubel sostiene que el aprendizaje de una persona depende en gran medida de los conocimientos previos que posee y de la manera en que estos se organizan en su mente. A esta red de ideas y conceptos la denomina *estructura cognitiva*.

Esto implica que los niños no construyen sus aprendizajes desde cero, sino que los desarrollan a partir de las experiencias previas y conocimientos adquiridos en su vida diaria. En este proceso, influyen tanto lo que experimentan en el hogar, como lo aprendido en la escuela y lo vivido en su entorno cercano. Por ejemplo, al trabajar contenidos relacionados con los hábitos de higiene, no se parte únicamente de explicaciones nuevas, sino que se aprovechan prácticas cotidianas ya conocidas, como lavarse las manos antes de comer o cepillarse los dientes antes de dormir.

Ausubel (1983) plantea que lo más importante en el aprendizaje es el conocimiento previo del estudiante. Por eso, en la educación inicial es esencial identificar lo que los niños ya saben, para que el docente pueda guiar su aprendizaje de manera clara, motivadora y conectada con su entorno y experiencias.

b) Teoría de la Simulación Cultural según Bruner

Bruner (1997) explica que el aprendizaje siempre ocurre en contacto con la cultura. A través del lenguaje, las normas y las prácticas sociales, los niños interpretan su mundo y construyen nuevos conocimientos. En este proceso, el docente cumple un papel clave como mediador entre lo que aporta la comunidad y la experiencia del niño. En la infancia, esto se refleja en juegos de roles, cuentos, canciones o dinámicas que no solo enseñan palabras o gestos, sino también valores, formas de convivencia y maneras de resolver problemas, ayudando a los niños a integrarse a su entorno familiar y escolar.



c) Teoría de la Enculturación según Sutton-Smith

Sutton-Smith (1981) señala que los juegos reflejan los valores y costumbres de cada cultura. Por eso, los juegos tradicionales, además de entretener, enseñan a los niños reglas, concentración, respeto, trabajo en grupo y convivencia. En el caso de los pequeños de cinco años, estos juegos son valiosos porque ocurren en contextos cercanos y familiares, lo que facilita aprendizajes más naturales. Además, al practicarlos, los niños refuerzan su identidad y sentido de pertenencia a la comunidad.

d) Teoría Sociocultural de Vygotsky

Vygotsky (1979) sostiene que el juego es un espacio donde los niños aprenden a controlar sus impulsos y a seguir reglas, gracias a la interacción con adultos o compañeros más avanzados. A esto lo llama Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que es la diferencia entre lo que un niño puede hacer solo y lo que logra con apoyo. En los juegos tradicionales con normas y roles definidos, los niños desarrollan la atención, la autorregulación, la planificación y la cooperación, al mismo tiempo que aprenden a coordinar acciones y respetar normas sociales.

e) Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget

Piaget (1980) planteó que el desarrollo cognitivo de los niños ocurre a través de etapas sucesivas, en las cuales construyen activamente su conocimiento mediante la interacción con el entorno. Según este autor, los niños no son receptores pasivos de información, sino pequeños investigadores que exploran, experimentan y organizan mentalmente lo que observan.

Durante la etapa preoperacional, que abarca aproximadamente de los 2 a los 7 años, los niños desarrollan la capacidad de emplear símbolos para representar objetos, acciones y situaciones de su entorno. En este periodo aparece el juego simbólico, en el cual los pequeños “hacen como si” asumieran distintos roles y recrearan experiencias de su vida cotidiana. Este tipo de juego resulta fundamental porque estimula procesos como la atención, la memoria y la concentración, al requerir



que los niños respeten ciertas reglas internas y mantengan activa una representación mental de la actividad que están realizando.

Al relacionar la teoría de Piaget con los juegos tradicionales, se evidencia que estas dinámicas constituyen un escenario privilegiado para el aprendizaje. Actividades como las escondidas, la rayuela o el sapo exigen a los niños coordinación motriz, atención visual, memoria de reglas y la aplicación de estrategias para solucionar problemas, elementos que, de acuerdo con Piaget, resultan esenciales en la formación del pensamiento. Asimismo, al interactuar con sus compañeros, los niños desarrollan habilidades sociales como la negociación, la espera de turnos y la cooperación, lo cual fortalece simultáneamente su desarrollo cognitivo y socioemocional.

f) Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner

Gardner (1994) con su teoría de las inteligencias múltiples, plantea que el aprendizaje se potencia al abordar diversas inteligencias, como la kinestésica, interpersonal y visual-espacial, todas presentes en los juegos tradicionales. La incorporación de los juegos tradicionales en la enseñanza favorece la estimulación de la atención visual y de diversas habilidades cognitivas dentro de un enfoque activo y con sentido para el niño. Esta perspectiva se articula con el constructivismo de Piaget, que resalta el valor del aprendizaje a través de la acción y la resolución de problemas. De este modo, los juegos tradicionales se consolidan como recursos pedagógicos efectivos para fortalecer tanto la atención visual como el desarrollo integral de los niños de cinco años.

3.2.1.4 Características de los juegos tradicionales

De acuerdo con Lavega y Olaso (2003) los juegos tradicionales presentan las siguientes características:

- Constituyen un medio de transmisión cultural y de valores sociales.
- Poseen reglas sencillas, fáciles de comprender, recordar y aplicar, además de ser flexibles.



- No exigen materiales costosos para su práctica.
- Ofrecen una amplia variedad que permite la participación de todos.
- Pueden desarrollarse en cualquier espacio y momento.
- Representan un patrimonio cultural de gran valor e imposible de sustituir.
- Brindan momentos de disfrute y unión familiar.
- Funcionan como una fuente de motivación tanto para niños como para adultos.
- Favorecen la interacción social entre generaciones, con los pares y con el entorno cercano.
- Permiten apreciar y conocer juegos y tradiciones provenientes de otras culturas.
- Contribuyen al desarrollo de la comunicación y a la adquisición del lenguaje

3.2.1.5 Beneficios de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje

Los juegos tradicionales son una herramienta pedagógica valiosa, usada desde hace generaciones para apoyar el desarrollo integral de los niños. Diferentes estudios muestran que tienen un impacto positivo en el plano físico, cognitivo, social, emocional y cultural. Además de rescatar prácticas ancestrales, su incorporación en la educación inicial refuerza competencias clave para un aprendizaje significativo y un crecimiento equilibrado.

En el aspecto físico, juegos como la cuerda, la rayuela o las rondas fortalecen las habilidades motoras, mejoran la coordinación y aumentan el equilibrio y la resistencia. Según Sunanto et al. (2024) estos juegos ayudan a desarrollar patrones motores de forma natural y reducen riesgos asociados al sedentarismo. De manera similar, Pate et al. (2006) señalan que el juego activo es una estrategia eficaz para prevenir la obesidad infantil.

En el plano social, promueven la convivencia, la colaboración y la resolución pacífica de conflictos. Bausela (2010) explica que estas dinámicas enseñan a los niños a compartir, esperar turnos y negociar para lograr metas comunes.

Desde lo cognitivo, estimulan la atención, la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas. Caillois (2002) afirma que los juegos plantean retos que fortalecen las funciones ejecutivas, esenciales para matemáticas y comunicación. También impulsan la creatividad, pues los niños suelen adaptar reglas o inventar variantes (Brougere, 2013).

En el plano emocional, los juegos permiten expresar sentimientos y manejar frustraciones. Lieberman (1977) indica que favorecen la resiliencia y la autoestima, mientras que Zhao et al. (2020) resaltan que reducen la ansiedad y el estrés, beneficiando la salud mental infantil.

Finalmente, en lo cultural, los juegos tradicionales transmiten costumbres e identidad comunitaria. Sutton-Smith (2021) sostiene que son vehículos de pertenencia cultural e interculturalidad. Además, al ser menos estructurados, fomentan autonomía, liderazgo y confianza en sí mismos (Sturrock y Else, 1998) aspectos fundamentales para el desarrollo personal y social.

3.2.1.5 El juego en la infancia

El juego en la infancia es una necesidad para el niño o niña, ya que el juego le permite descubrir su ambiente y más allá de su realidad, para el niño el juego es su universo, es por ello que en la infancia los niños se dedican a jugar todo el tiempo, siendo este acto muchas veces incomprendido por los adultos (Cáceres et al., 2018). El juego es una habilidad muy natural que vivencian en forma cotidiana, desarrollándose en los distintos ambientes y situaciones en las que participan. Logran conectarse con otros, utilizar juguetes y objetos para simular situaciones o proyectar eventos, utilizan la imaginación y la creatividad para resolver problemas o encontrar soluciones a sus inquietudes y disfrutan en un involucramiento sostenido que los mantiene motivados por largo tiempo. De tal manera, el juego es una característica de la infancia, que hace que los niños y niñas descubran sus habilidades motrices e intelectuales, a través de sus sentidos; por lo que el juego en la infancia viene a ser un factor



muy importante y necesaria para el desarrollo óptimo de los niños, siendo este un elemento vital en la vida de los humanos.

Zorrilla y Vargas (2008) indica que el juego en la infancia es una actividad espontánea por excelencia del niño. Un bebé recién nacido, hasta los 6 o 7 meses no realiza el juego, sin embargo, ese tiempo el niño o niña se prepara, es decir perfecciona las funciones orgánicas que más adelante utilizara, tales como: estática, dinámicas, sensoriales, etc.

El juego comienza cuando el infante inicia con la actividad instintiva, ya que a esa edad los niños y niñas comienzan a descubrir sus posibilidades corporales y mentales, aunque dicha actividad es entendida por muchos adultos como actividades inútiles y no prestar la debida atención y andamiaje para aflorar destrezas y habilidades en los pequeños. Al contrario de los adultos los niños toman como ejemplo a los adultos de su alrededor y de su contexto para crear juegos de la vida cotidiana (las cocinitas, el papá y la mamá el chofer, el doctor, etc.) y esto lo hacen mediante la observación y la imaginación siendo vivenciado por los niños a diario, colocándose en el rol de los adultos.

El juego en la infancia ha venido “perfeccionándose” por los adultos que en su ignorancia confunden el significado de la protección del infante y eliminan o modifican algún juego propiamente creado por los infantes, dichos juegos son reemplazados por juegos creados por los adultos, que al contrario del provecho ocasiona la dependencia de un adulto.

3.2.1.6 Importancia de los juegos en el proceso de aprendizaje

El desarrollo y el aprendizaje son de naturaleza compleja y holística; sin embargo, a través del juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, 2018). El juego es una de las formas más importantes de aprendizaje en la edad de un niño, ya que mediante el juego adquieren conocimientos y descubre sus potencialidades, habilidades, posibilidades, sentimientos y diferentes características. El juego no solo implica de habilidades físicas, sino que también de habilidades mentales, en donde la participación activa implica el



uso de sus sentidos y de todo su ser. Los niños no juegan con la intención de aprender, al contrario, lo hacen con la intención de divertirse y es por ello que el aprendizaje en esa etapa de la vida se da de manera involuntaria, pero de buen provecho para la vida adulta de la persona, entonces los niños por su increíble encuentran en los juegos un gran potencial en el proceso de aprendizaje. El juego tiene una relación fundamental con el desarrollo del niño ya que promueve diferentes habilidades que son esenciales en el desarrollo del niño desde el nacimiento y a lo largo de toda la vida para comprender su contexto cultural que los rodea. El juego en la primera infancia ayuda a que los niños tengan autocontrol sobre ellos mismos se orienten en el espacio a ser motivados y tener confianza, y sobre todo a desarrollar su habilidad de atención y concentración.

3.2.1.5 Selección de juegos tradicionales en el tratamiento

a) El trompo

Navas (2022) señala que el trompo, peón o peonza, es un objeto de madera con forma de pera que en su punta tiene colocado un rejo de hierro. Como complemento, la peonza va acompañada de una cuerda para enrollarla y hacer girar el trompo. Muchos niños suelen colocar un aro metálico en uno de los extremos de la cuerda para que se sujete con facilidad entre los dedos. El trompo es un juego tradicional que a pesar del paso del tiempo ha venido conservando su esencia. con el juego del trompo los niños mejoran la concentración, el movimiento de la vista, la posición del cuerpo y la coordinación óculo manual.

b) Las canicas

Navas (2022) señala que el juego de las canicas mantiene el mismo nombre en Perú que en otros países de habla hispana, aunque hay países como Chile que prefiere llamarlo las bolitas. Este pasatiempo se juega en todas partes del mundo ya que es muy simple y solo se necesitan unas bolitas hechas con vidrio o metal. Las canicas al ser un juego tradicional son muy divertidas que estimulan y desarrollan diversas habilidades en el aprendizaje de los niños, así como la imaginación, mejora la motricidad fina, el pensamiento la creatividad, la coordinación óculo



manual, el cálculo de la distancia, el discernimiento de la fuerza en los dedos y la fijación del objetivo.

c) Plic Plac

Conocido también como juego del mundo. Es un juego que consiste en saltar en un pie por los casilleros previamente marcados en una superficie plana, el plic plac es un juego tradicional donde los participantes del juego lanzan una piedra o un objeto pequeño y luego saltan por los casilleros hasta concluir y llegar al mundo, para luego vendarse los ojos y poder lanzar su piedra u objeto a uno de los casilleros, para posteriormente apropiarse de dicho casillero, y sucesivamente hasta culminar. El juego del plic plac es muy entretenido y beneficioso para los niños, porque mejora la lateralidad, la imaginación, la coordinación óculo pedal y óculo manual, mejora la habilidad cognitiva, la interacción social, además regula sus emociones, realiza la coordinación viso espacial, así mismo al jugar el plic plac los niños desarrollan habilidades matemáticas como: cálculo, distancia, fuerza noción del tiempo y espacio. Este juego requiere de una concentración visual, ya que el participante necesita percibir la distancia y medir la fuerza para no ser eliminado del juego.

d) Salta sogá

Es un juego que se divide en dos tipos: el primero se realiza grupal, para lo cual se forma dos equipos, en el cual uno de los equipos se encarga de mover la sogá, mientras que el otro equipo salta de manera coordinada sin ser tocado por la sogá. El segundo se realiza de manera individual y consiste en saltar la sogá o cuerda cantando diferentes canciones secuenciales. Al saltar la cuerda los niños no solo se divierten, sino que también adquieren beneficios que aportan a su desarrollo corporal y cognitivo ya que mejora la coordinación óculo manual, óculo pedal, la concentración, la agilidad, el equilibrio.

e) Mata cholas

Es un juego tradicional que consiste en amarrar una pelota de Trapo a una cuerda y uno de los participantes es quien gira la cuerda mientras el resto evitar que la cuerda al girar tropiece con uno de los participantes, dado el caso el participante que fue alcanzado por la pelota de trapo se



retira del juego y una vez que no haya ningún participante y todos queden eliminados, termina el juego y se repite de acuerdo al interés de los participantes. Este juego mejora la atención, percepción visual, coordinación corporal y la fijación.

f) Pesca pesca

El juego de “pesca pesca”, también conocido en diversas regiones andinas como “chapa chapa”, es una actividad lúdica tradicional muy popular entre los niños. Su dinámica comienza con la selección de un jugador que será el “pescador” o “chapa”, elección que suele hacerse mediante rimas como “zapatito roto”. Luego de elegir al encargado, se delimita el espacio donde se desarrollará el juego, generalmente un patio amplio o campo abierto. Los demás participantes corren y se dispersan intentando no ser atrapados por el pescador. Una vez que alguien es atrapado, este asume el rol de pescador en la siguiente ronda. Este juego promueve el trabajo en equipo, mejora la agilidad, desarrolla la motricidad gruesa y estimula la atención visoespacial.

g) Escondidas

Este juego se conoce también como chanca la lata y trata de buscar a los participantes del juego, primeramente, se escoge a uno de los participantes para que busque a los demás, luego se delimita el lugar donde se puedan esconder, seguidamente el participante que va a buscar se pone contra una pared y cuenta de manera ascendente. Este juego, implica no solo de atención visual sino que también de atención auditiva por lo que los jugadores deben mantenerse en silencio (los que se esconden) y también el que busca a los demás integrantes, es por ello que este juego aporta muchos beneficios tales como: habilidades cognitivas, capacidad de inhibición, capacidad de monitorización y sobre todo la atención para realizar una búsqueda visual o localizar un escondite adecuado mediante la visión y de esa manera coordinar sus movimientos.

h) Mata gente

El juego tradicional conocido como “mata gente” es una dinámica recreativa muy popular en diversas regiones del Perú, especialmente en los recreos escolares. Consiste en formar dos equipos, uno de los cuales



inicia con una pelota blanda o de trapo. El objetivo es lanzar la pelota para intentar “matar” o eliminar a los jugadores del equipo contrario, quienes se ubican dentro de un espacio previamente delimitado. Estos deben correr, esquivar y moverse con agilidad para evitar ser alcanzados por el balón. Cada vez que un jugador es impactado por la pelota, queda eliminado del juego. Una vez que todos los integrantes han sido eliminados, los roles se invierten. Este juego favorece el desarrollo de la coordinación, la rapidez, la atención visual y el trabajo en equipo.

i) Kiwi

Este juego tradicional consiste en dividir dos grupos un grupo se encarga de armar la torre de latas, y el otro grupo se encarga de derribar la pirámide de latas con una pelota una vez derribada, el otro grupo tiene que intentar armarla mientras el otro equipo intenta derribarlos una vez más con la pelota de trapo, este juego fomenta la coordinación óculo manual, la concentración, la atención visual y el trabajo en equipo.

j) Lobo ¿Dónde estás?:

Este juego tradicional consiste en hacer una ronda y girar al ritmo de la canción ¿Lobo que estás haciendo? Mientras que otra persona simula ser el lobo haciendo uso de una máscara esta alrededor de la ronda contestando a las preguntas, el juego continuo hasta que el lobo decide salir de su casa en busca de niños, la ronda de niños presta mucha atención y al escuchar que el lobo va a en busca de ellos la ronda se rompe y todos salen corriendo para ello los niños tienen que estar atentos utilizando las habilidades de concentración para desviar al lobo y así no puedan ser atrapados.

k) El gato y el ratón

“El gato y el ratón” es un juego tradicional ampliamente practicado en la infancia, cuyo propósito es combinar diversión con el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. La dinámica inicia con una ronda de niños tomados de las manos, quienes giran en círculo al ritmo de una canción alusiva al juego. Dentro del círculo se coloca un participante que



asume el rol de “ratón”, mientras que fuera de la rueda permanece otro que representa al “gato”.

La tarea principal del “gato” consiste en ingresar a la ronda para atrapar al “ratón”. Al mismo tiempo, los demás jugadores deben permanecer atentos y cohesionados, abriendo y cerrando estratégicamente la ronda para impedir el acceso del perseguidor. Este intercambio requiere coordinación, rapidez de reacción y vigilancia constante por parte de todos los niños.

Además de ser una actividad lúdica cargada de entusiasmo, este juego fortalece la atención visoespacial, estimula la memoria motriz y promueve el sentido de cooperación y protección grupal. Al hacerlo, no solo genera un espacio recreativo, sino que también contribuye al desarrollo de competencias esenciales en la etapa infantil.

1) Carrera de sacos

La carrera de sacos es una práctica lúdica tradicional que integra ejercicio físico, entretenimiento y el fortalecimiento de capacidades cognitivas en la infancia. La dinámica comienza al organizar a los niños en dos grupos con igual número de integrantes. A cada participante se le proporciona un saco o costal ajustado a su talla, el cual utilizará como medio de desplazamiento durante la competencia. El juego consiste en que los participantes se introduzcan dentro del saco, sujetándolo con ambas manos a la altura de la cintura, y, al escuchar la señal de inicio, deben desplazarse hacia la meta dando saltos. La competencia se desarrolla en un espacio previamente delimitado, y se establece una línea de salida y una línea de llegada. Cada niño debe avanzar sin salirse del recorrido ni caerse, lo cual requiere un alto nivel de coordinación, equilibrio y, sobre todo, concentración y atención para mantener el ritmo. Gana el equipo cuyos miembros logren cruzar la meta primero. Este juego también refuerza valores como el compañerismo, la perseverancia y el trabajo en equipo.



m) San miguel

El juego tradicional “San Miguel” es una actividad lúdica muy practicada en las zonas rurales del Perú, ideal para promover la actividad física, la agilidad mental y la interacción social entre los niños. Para jugarlo, se escoge a un participante que representará a "San Miguel", quien se ubicará en el centro de un espacio amplio previamente delimitado. Los demás niños se colocan a un lado del área de juego. Al escuchar la frase "San Miguel, ¿me dejarás pasar?", el jugador principal debe responder "sí, pero solo si no llevas el color..." mencionando un color específico. Entonces, los niños deben cruzar corriendo hacia el otro extremo del espacio sin ser atrapados por San Miguel. Si alguno lleva el color mencionado o es atrapado durante la carrera, pasa a apoyar a San Miguel. Este juego estimula la atención, la rapidez de reacción, la coordinación óculo-manual y óculo-podal, además de reforzar normas de convivencia y trabajo en grupo.

n) Jala sogas

El juego popular de jala sogas constituye una actividad grupal que estimula la cooperación, la fuerza conjunta y la sincronización de movimientos. La dinámica se organiza dividiendo a los niños en dos grupos con la misma cantidad de integrantes, quienes se colocan a cada extremo de una cuerda resistente para iniciar la competencia. Ambos grupos se colocan en extremos opuestos de una cuerda gruesa y resistente, marcando una línea en el centro del campo que delimita el espacio de juego. El objetivo es que cada equipo jale la soga con fuerza y estrategia para lograr que el equipo contrario cruce la línea central.

Durante el juego, los niños deben coordinar sus movimientos, sincronizar los jalones y mantener el equilibrio, lo que estimula la atención, la concentración y la comunicación entre los compañeros. Esta actividad no solo desarrolla la coordinación óculo manual y óculo podal, sino también refuerza el sentido de pertenencia y la colaboración, ya que el triunfo depende del esfuerzo conjunto más que de la fuerza individual.



o) Gallinita ciega

El juego tradicional de "Gallinita Ciega" es una actividad muy divertida que se realiza comúnmente en grupos de niños y que favorece el desarrollo de habilidades físicas y cognitivas. Para comenzar, se elige a un participante que representará a la "gallinita" y se le cubren los ojos con un pañuelo, dejándolo sin visión. Luego, se le da unas vueltas para desorientarlo mientras el resto de niños se ubica a su alrededor formando un círculo o moviéndose libremente por un espacio seguro. La "gallinita ciega" debe caminar con los brazos extendidos e intentar atrapar a alguno de sus compañeros guiándose únicamente por los sonidos que escucha. Cuando logra atrapar a alguien, debe adivinar de quién se trata. Este juego fortalece la percepción auditiva, la coordinación motora, el equilibrio y la concentración, además de fomentar la socialización, la confianza y el trabajo en equipo entre los niños.

p) El rey manda

"El Rey Manda" es un juego tradicional muy popular entre los niños, caracterizado por su dinamismo y creatividad. Para iniciar, se elige a un participante que actuará como "el rey". Este se coloca frente al grupo y da órdenes que los demás deben cumplir rápidamente. Las instrucciones pueden ser físicas, como "el rey manda saltar en un pie", "el rey manda tocarse la cabeza", o incluso más creativas como "el rey manda actuar como un gato". Lo interesante del juego es que solo deben obedecerse las órdenes precedidas por la frase "el rey manda". Si el rey da una orden sin decir esta frase y algún participante la cumple, queda eliminado. Esta dinámica requiere de atención visual y auditiva, concentración, rapidez mental y control corporal. Además, promueve la expresión corporal y fomenta el trabajo en equipo, ya que los niños deben estar atentos unos a otros y divertirse en conjunto siguiendo las reglas del juego.

q) Patea tejo

El juego tradicional "Patea Tejo" es una dinámica muy popular entre los niños, especialmente en comunidades rurales andinas, donde se utiliza como una actividad recreativa que estimula múltiples habilidades. Para desarrollarlo, se traza una línea de partida en el suelo y se coloca un tejo



o chapita en el centro. Los participantes, por turnos, deben patear el tejo con precisión desde una distancia determinada, tratando de enviarlo lo más lejos posible o hacia una meta establecida, sin salirse del área delimitada. Este juego requiere coordinación óculo-podal, ya que el niño debe calcular el movimiento de su pierna en relación con la posición del tejo. Además, se necesita equilibrio y concentración para ejecutar un buen disparo. A través de esta práctica, también se promueve la atención visual, ya que el niño debe observar cuidadosamente el punto a donde quiere enviar el tejo. Igualmente, favorece la socialización y el respeto por turnos, fomentando un ambiente de juego colaborativo.

r) Arroz con leche

"Arroz con leche" es un juego tradicional muy popular en la educación inicial, ideal para fomentar la socialización, el trabajo en equipo y diversas habilidades cognitivas y motoras en los niños. Para jugar, los participantes se colocan en círculo, mientras uno de ellos camina alrededor del grupo cantando la canción (Arroz con leche me quiero casar con una señorita Abanquina), a medida que avanza la melodía, el niño elige a un compañero al finalizar la canción, tomándolo de la mano para bailar dentro del círculo. Luego, ambos continúan la ronda y repiten el proceso, sumando a más niños conforme se repite la canción. Este juego, además de ser divertido, estimula la coordinación óculo-manual al moverse y tomarse de las manos, desarrolla la atención visual y auditiva, ya que deben seguir el ritmo y la letra de la canción, y potencia la imaginación al representar escenas de la canción. Es una dinámica lúdica que refuerza la integración y el respeto mutuo.

s) Aro Andino

El Aro Andino es un juego ancestral que integra coordinación, control motriz y concentración. Los participantes utilizan una varilla para hacer rodar un aro de madera o metal, procurando mantenerlo en movimiento durante un trayecto marcado. La dinámica exige precisión en la guía del aro, coordinación ojo-mano y equilibrio corporal. Al mismo tiempo, estimula la atención visual y la constancia en el control del movimiento.



En ocasiones se desarrolla en competencias grupales, favoreciendo la socialización y el sentido de cooperación entre los niños.

t) La papa se quema

El juego La papa se quema consiste en que los niños, ubicados en círculo, se pasan rápidamente una pelota que simboliza la “papa caliente”. El reto es evitar quedarse con el objeto cuando la canción o conteo se detiene. Quien resulta atrapado debe cumplir una pequeña penitencia o retirarse de la ronda. Esta actividad requiere vigilancia permanente, velocidad de reacción y coordinación motora. Además, al ser colectivo, refuerza el compañerismo, el respeto por los turnos y la interacción positiva entre los participantes.

u) El águila y el pollito

En El águila y el pollito, los niños representan roles dentro de una ronda: uno asume ser el pollito y otro el águila. Mientras cantan, los compañeros de la ronda protegen al pollito e intentan impedir que el águila lo atrape. La dinámica desarrolla atención y rapidez, ya que los niños deben anticipar los movimientos del perseguidor. Asimismo, estimula la imaginación, la cooperación y la capacidad de organizarse en grupo para alcanzar un objetivo común.

v) Las ollitas

Las ollitas se juegan dibujando varios círculos en el suelo, a los que se asignan números o valores. Los niños lanzan una piedra pequeña para que caiga en uno de los círculos y, dependiendo de la casilla, realizan un conteo o una operación matemática sencilla antes de recuperar el objeto. Este ejercicio fortalece la concentración, la agilidad mental y la motricidad fina. Además, al jugarse por turnos, fomenta la convivencia, el respeto y la colaboración entre los participantes.



3.2.2 Atención visual

Londoño (2009) señala que, observar, escuchar, tocar, oler y gustar requieren, entre otras cosas, la habilidad de atender; se conoce mejor como un proceso psicológico básico e indispensable para el procesamiento de la información de cualquier modalidad y para la realización de cualquier modalidad y para la realización de cualquier actividad.

Respecto a la atención visual según Ramírez-Villegas y Ramírez-Moreno (2010) sustenta que es un proceso desarrollado sobre gran parte del área de procesamiento visual primario. El procesamiento cerebral provoca la focalización selectiva de los objetos del campo visual que compiten por procesamiento, esta competencia se encuentra mediada por características primarias de los objetos como el contraste de color, el contraste de intensidad y el contraste de orientación. Otro aporte refiere que es un proceso cognitivo que precede el aprendizaje de la lectura. Mediante ella es posible efectuar el procesamiento y memoria visual de las palabras escritas y de los demás signos ortográficos (Pino & Bravo, 2005).

La atención visual de acuerdo a Anne Treisman destacada psicóloga cognitiva que ha contribuido significativamente al campo de la atención visual, refiere que es un proceso mediante el cual un individuo enfoca su percepción en estímulos visuales específicos, lo que le permite procesar y analizar información visual de manera selectiva. Asimismo, sostienen que la es el proceso a través de cual un sujeto selecciona y concentra su enfoque en estímulos visuales específicos y es capaz de discriminar (Rosa & Brescó, 2005).

La atención visual puede entenderse como un proceso psicológico y cognitivo que permite al niño concentrarse en ciertos estímulos visuales relevantes del entorno mientras descarta otros, facilitando así la percepción, el procesamiento y la memoria de la información. Gracias a esta capacidad, los niños pueden identificar colores, formas, movimientos o palabras escritas, lo cual resulta fundamental para el aprendizaje, especialmente en etapas tempranas como la lectura, el desarrollo cognitivo y la interacción con su entorno.

3.2.2.1 Teorías que explican la atención visual

La teoría de la atención visual en el niño es un campo de estudio importante que se centra en cómo los niños desarrollan y utilizan su atención visual. En



los niños es fundamental para su desarrollo cognitivo y aprendizaje. A medida que los niños crecen, pasan por diferentes etapas de desarrollo en cuanto a su atención visual, entre las teorías sobre la atención visual tenemos:

a) Teoría del filtro selectivo

La propuesta de Broadbent (2004) sobre el filtro atencional explica que la atención actúa como un mecanismo de selección que permite procesar únicamente una parte de los estímulos presentes en el entorno. De esta manera, se evita la sobrecarga cognitiva y el individuo concentra sus recursos en la información más relevante en un momento específico.

En el caso de los niños, este modelo resulta especialmente útil, ya que sus habilidades atencionales aún se encuentran en desarrollo. Dentro del aula, los infantes reciben estímulos diversos la voz de la docente, los colores de los materiales, las conversaciones de sus compañeros, pero gracias al filtro atencional logran, en cierta medida, concentrarse en la explicación de la maestra y restar importancia a lo secundario. Sin embargo, debido a la inmadurez de sus procesos, suelen distraerse con facilidad frente a estímulos llamativos o novedosos.

De ahí la importancia de implementar actividades pedagógicas que fortalezcan la atención selectiva, como juegos de clasificación, dinámicas de observación o narraciones acompañadas de imágenes. Estas experiencias no solo facilitan la focalización en lo importante, sino que además convierten el filtro atencional en una habilidad entrenable bajo la guía docente.

b) Teoría del procesamiento paralelo

Treisman y Gelade (1980) explican que la atención visual funciona como un sistema capaz de procesar varias características de un estímulo al mismo tiempo, como el color, la forma o el movimiento, para luego integrarlas en una sola imagen coherente.

En los niños pequeños, esta capacidad se refleja sobre todo en la atención selectiva, es decir, la habilidad de concentrarse en algo importante y



dejar de lado lo que distrae. Esto resulta fundamental en la escuela, pues les permite enfocarse en la lectura, en lo que explica la maestra o en la resolución de tareas, incluso cuando hay ruidos o estímulos alrededor. Además, no solo favorece el aprendizaje académico, sino también el desarrollo socioemocional, ya que los niños que saben focalizarse controlan mejor sus impulsos, regulan sus emociones y participan de manera adecuada en interacciones sociales, como seguir normas de juego o escuchar a sus compañeros.

c) Teoría de la Atención y Procesamiento de la Información

Bausela (2010) señala que esta teoría describe cómo las personas reciben, analizan y responden a los estímulos del entorno. En el caso de los niños de cinco años, la atención visual es clave porque les permite distinguir lo que es importante y concentrarse en ello.

En este sentido, los juegos tradicionales son una herramienta muy útil, ya que requieren reconocer secuencias, colores, formas y movimientos. A través de estas actividades, los niños aprenden a identificar lo esencial y a ignorar las distracciones de manera natural y divertida. Además, como estos juegos están ligados a su cultura y entorno, no solo fortalecen la concentración, sino que también aportan experiencias significativas que favorecen su desarrollo cognitivo y social.

3.2.2.2 Proceso de atención visual

Castillo y Paternina (2006) la atención visual se organiza en cuatro dimensiones principales: La primera es la captura automática de estímulos salientes, un mecanismo involuntario que se activa ante elementos destacados por su color, brillo o movimiento. La segunda corresponde al control voluntario de la atención, mediante el cual la persona dirige conscientemente su foco hacia un estímulo determinado, como ocurre al leer o resolver un ejercicio. El tercer componente diferencia entre la atención espacial centrada en un área del entorno y la atención objetual dirigida a un objeto específico sin importar su localización, cada una asociada a patrones de activación cerebral distintos. Finalmente, la atención visual varía con el tiempo: puede mantenerse o fluctuar según la motivación, la fatiga o la presencia de



distracciones. Estas variaciones influyen directamente en la capacidad de sostener el foco y en la rapidez con que se cambia de un estímulo a otro.

3.2.2.3 Factores que afecta a la atención visual

Uno de los principales factores que puede afectar negativamente el desarrollo de la atención visual en los niños son las dificultades de salud visual. Problemas como la miopía, el astigmatismo o el estrabismo pueden interferir con la capacidad del niño para enfocar correctamente los objetos, seguir movimientos o mantener una atención sostenida sobre estímulos visuales específicos. Cuando las alteraciones visuales no son diagnosticadas ni tratadas oportunamente, pueden afectar de manera significativa el aprendizaje y la interacción de los niños con su entorno. Esto limita sus posibilidades de fortalecer procesos como la atención visual, indispensables en la etapa escolar. De acuerdo con Creavin et al. (2014) existe una relación estrecha entre la presencia de problemas visuales sin corrección y un bajo rendimiento en actividades que demandan concentración visual prolongada. De ahí que resulte fundamental promover evaluaciones oftalmológicas regulares durante la infancia, con el fin de prevenir dificultades en el desarrollo académico y cognitivo.

Otro aspecto crítico es la estimulación temprana. Durante los primeros años de vida, el cerebro infantil necesita recibir una amplia variedad de estímulos sensoriales, especialmente visuales, para desarrollar adecuadamente sus capacidades perceptivas y atencionales. Una exposición limitada a colores, formas, movimientos o cambios en el entorno visual puede restringir el desarrollo de las redes neuronales asociadas a la atención visual. Según García (2023) los niños que crecen en entornos con escasa estimulación visual como aquellos en donde no hay libros ilustrados, juguetes variados o interacciones visuales significativas presentan más dificultades para mantener la atención y discriminar estímulos relevantes.

El uso excesivo de pantallas electrónicas es otro factor que ha despertado preocupación en la comunidad científica y educativa. Aunque las tecnologías digitales pueden ofrecer oportunidades de aprendizaje, el contacto prolongado y sin control con dispositivos como tabletas, teléfonos o televisores puede disminuir la capacidad de atención sostenida en contextos



reales. Radesky et al. (2015) advierten que el exceso de pantallas puede generar un entorno sobrecargado de estímulos artificiales y rápidos que no favorecen la concentración prolongada, además de desplazar el tiempo de interacción con el mundo físico, esencial para el desarrollo perceptual y atencional.

Además, los problemas de salud mental, como el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), también están estrechamente relacionados con dificultades en la atención visual. Los niños que padecen este tipo de trastornos suelen tener dificultades para filtrar estímulos irrelevantes, mantener la concentración y responder de forma adecuada a señales visuales específicas. López-Martín et al. (2010) destacan que los déficits en el control atencional visual en niños con TDAH están relacionados con disfunciones en ciertas áreas del cerebro, particularmente en la corteza prefrontal, lo cual interfiere en la regulación de la atención tanto selectiva como sostenida.

La nutrición también desempeña un papel fundamental. Una dieta pobre en nutrientes esenciales como ácidos grasos omega-3, hierro, zinc y vitaminas del complejo B puede afectar el desarrollo del sistema nervioso y, en consecuencia, las funciones cognitivas vinculadas a la percepción visual y la atención. Hepsomali et al. (2021) señalan que una alimentación balanceada en la infancia contribuye no solo al desarrollo físico, sino también a la maduración de habilidades neurocognitivas fundamentales, incluida la atención visual, por lo que se recomienda prestar especial atención a la calidad de la dieta en los primeros años de vida.

Otro aspecto a tener en cuenta son los factores genéticos, que en muchos casos influyen de manera significativa en el desarrollo visual y atencional. Algunos niños heredan predisposiciones a presentar deficiencias o alteraciones neurológicas que afectan la manera en que procesan los estímulos visuales. Williams et al. (2008) señalan que ciertas variaciones genéticas se relacionan directamente con dificultades en el procesamiento de la información visual, lo que resalta la importancia de incluir la historia clínica y familiar en el diagnóstico y seguimiento de posibles problemas de atención visual.



3.2.2.4 Importancia de la atención visual en el proceso de aprendizaje

a) Percepción de la información

La atención visual es clave para que los niños puedan percibir y procesar lo que pasa a su alrededor. Gracias a ella logran distinguir lo que es importante y organizar lo que ven, creando representaciones mentales que facilitan nuevos aprendizajes. Este tipo de atención es determinante para analizar la información visual y constituye la base del desarrollo académico inicial.

b) Focalización en detalles

Una de sus funciones más importantes es ayudar a concentrarse en detalles específicos, como letras, números o símbolos. Esto permite que los niños trabajen con más precisión y se distraigan menos. Bausela (2010) la atención puede orientarse hacia objetos concretos, acelerando la identificación y el aprendizaje.

c) Memorización

La memoria depende en gran parte de la atención visual, ya que solo aquello que es observado con conciencia puede ser guardado y recordado después. Gráficos, imágenes o textos requieren de este proceso para consolidarse en la mente. Ranganath y Rainer (2003) destacan que una buena atención visual fortalece la memoria y mejora el rendimiento académico.

d) Seguimiento de instrucciones

En el aula, los niños necesitan atender tanto a lo que escuchan como a lo que ven en la pizarra o en materiales escritos. Mantener la mirada en los estímulos adecuados les permite comprender mejor las tareas y ejecutarlas correctamente. Posner y Petersen (1990) señalan que este tipo de atención es esencial para procesar instrucciones escolares.

e) Participación activa

Un niño atento no solo recibe información, sino que también se involucra en clase: pregunta, responde, colabora y comparte ideas. Johnson (2019) explica que la atención visual favorece esta participación activa, lo que



convierte al estudiante en alguien más autónomo y comprometido con su aprendizaje.

f) Resolución de problemas

Finalmente, la atención visual ayuda a identificar datos relevantes, reconocer patrones y comparar opciones, lo que resulta esencial para tomar decisiones y resolver problemas. En este sentido, Carrasco (2011) afirma que esta capacidad es fundamental en materias como matemáticas, ciencias o comprensión lectora.

3.2.2.5 Dimensiones de la atención visual

Posner y Petersen (1990) explican que la atención visual ayuda a organizar y dirigir la mente hacia los estímulos del entorno. Según ellos, se compone de tres dimensiones principales: atención perceptiva, atención selectiva y atención visoespacial.

a) Atención perceptiva

Posner y Petersen (1990) se refiere a la capacidad de reconocer e identificar estímulos importantes del entorno. En los niños esto se ve cuando distinguen la voz de su maestra, el timbre del colegio o detalles en imágenes y letras. Esta habilidad es clave para aprender a leer y escribir, ya que permite diferenciar entre letras o símbolos parecidos.

Pino y Bravo (2005) indican que aquí intervienen procesos como la discriminación visual, la memoria gráfica y la atención sostenida, todos necesarios para avanzar en lenguaje y matemáticas.

b) Atención selectiva

Posner y Petersen (1990) señala que la atención selectiva debe centrarse en un estímulo relevante mientras se ignoran otros distractores. Por ejemplo, cuando un niño escucha la explicación de su docente a pesar del ruido, o termina un rompecabezas sin distraerse con lo que ocurre alrededor. Ballesteros (2014) explica que este tipo de atención ayuda a filtrar lo más importante, aunque no siempre logra eliminar del todo las distracciones. Además, es muy importante para la memoria consciente, ya que permite guardar y organizar mejor la información. Un buen desarrollo



de esta dimensión mejora la concentración y la comprensión en las tareas escolares.

c) Atención visoespacial

Posner y Petersen (1990) indican que la atención visoespacial, es la capacidad de mantener la atención en un punto o área específica dentro del espacio visual. Los niños la ponen en práctica cuando siguen una pelota en movimiento o al copiar un dibujo de la pizarra, cuidando posiciones y proporciones. Ison y Korzeniowski (2016) señalan que esta habilidad es clave para la orientación espacial y depende de dos sistemas neuronales: uno que procesa detalles y colores (parvocelular) y otro que reconoce movimiento y contrastes (magnocelular). Gracias a ellos, los niños pueden leer secuencias, escribir, calcular y resolver rompecabezas con mayor precisión.

3.3 Marco conceptual

- a) **Atención.** Proceso cognitivo mediante el cual un niño se concentra sus recursos mentales en un estímulo, objeto o actividad específica, dejando de lado otros elementos presentes en el entorno.
- b) **Selectivo.** Se refiere a la habilidad de seleccionar algo con la misma característica, ya sea objetos, hechos o situaciones. La palabra selectivo se refiere a que las personas sean capaces de elegir algo que sea mejor que otro, de acuerdo a su conveniencia.
- c) **Perceptivo.** Es un proceso, en el que implica el uso de los 5 sentidos humanos, ya sea solo uno de ellos o en conjunto; es decir la persona que percibe lo puede hacer de distintas maneras ya sea con las manos, oído, gusto, olfato o vista, de acuerdo al estímulo que se presente. El cual los niños usan para poder construir sus conocimientos a partir de su percepción.
- d) **Cognitivo.** La cognición implica diversos factores como el pensamiento, el razonamiento, la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la lengua, la capacidad de tomar de decisiones, la percepción, la memoria, la atención etc. es muy importante ya que forman parte del desarrollo intelectual de una persona.



- e) **Jugar.** Es una acción automotivada de acuerdo con los intereses personales o impulsos expresivos.
- f) **Tradicional.** Determina al conjunto de costumbres, tradiciones, saberes, creencias ancestrales, juegos tradicionales, valores, música., platos típicos y diversas practicas costumbristas que nuestros ancestros tenían y que hasta hoy en día se sigue transmitiendo de generación en generación y que son parte de una comunidad y del día a día de las personas que integran esa cultura.
- g) **Visual.** Alude a aquello que está vinculado al sentido de la vista, así como la percepción, la observación de diferentes objetos que a través de los ojos que día a día se observa en nuestro contexto.
- h) **Óculo – Visual.** Alude a aquello que está vinculado al sentido de la vista, así como la percepción, la observación de diferentes objetos que a través de los ojos que día a día se observa en nuestro contexto.
- i) **Trastornos.** Describe a las diferentes anomalías, dificultades, alteraciones físicas o mentales que una persona puede padecer, estos pueden ser genéticos o también se puede ir dando en el proceso de desarrollo de una persona por sucesos traumáticos estos puedes tratados y controlados para minimizar los síntomas.



CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1 Tipo y nivel de investigación

Tipo: Aplicada

La presente investigación se desarrolló dentro del enfoque de tipo aplicada, siguiendo el planteamiento de Narváez y Villegas (2014) quienes señalaron que esta clase de estudios, también denominada investigación práctica o empírica, se caracteriza por trasladar el conocimiento teórico a situaciones reales, buscando aplicar soluciones a problemas concretos. En el contexto del estudio sobre la aplicación de juegos tradicionales en la atención visual en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°1135 San Gabriel de Huancarama, 2024, esta orientación aplicada se evidenció en la ejecución de actividades lúdicas tradicionales dirigidas a fortalecer la atención visual de los estudiantes, respondiendo a necesidades observadas en la práctica educativa.

Nivel: Explicativa

De acuerdo con Holgado et al. (2022) la investigación de alcance explicativo se caracteriza por su objetivo de analizar vínculos de causa y efecto entre las variables. A diferencia de otros enfoques, este tipo de estudio busca mayor rigor y profundidad, pues establece una clara distinción entre las variables independientes que funcionan como factores causales y las variables dependientes que reflejan las consecuencias. Bajo esta perspectiva, en el estudio desarrollado sobre la aplicación de juegos tradicionales en la atención visual en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°1135 San Gabriel de Huancarama, 2024, se planteó la intervención mediante actividades lúdicas tradicionales (variable independiente) con el fin de mejorar la atención visual (variable dependiente), respondiendo a una necesidad observada en el contexto educativo.

4.2 Diseño de la investigación

La presente investigación adoptó, conforme a lo planteado por Carrasco (2005) un diseño preexperimental de tipo preprueba-posprueba con un solo grupo. Este diseño se caracterizó



por la aplicación de una medición inicial (pretest) para evaluar el nivel de atención visual en los niños antes de la intervención. Posteriormente, se implementó el tratamiento basado en la utilización de juegos tradicionales, y finalmente se administró una segunda medición (postest) para identificar los cambios producidos tras la intervención. Esta estructura metodológica permitió medir el efecto de la aplicación de los juegos tradicionales sobre la atención visual de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°1135 San Gabriel de Huancarama en el año 2024.

$$Ge = O1 X O2$$

Donde:

Ge: grupo experimental

O1: Observación pre test

X: Variable tratamiento (juegos tradicionales)

O2: Observación pos test

4.3 Descripción ética de la investigación

En cuanto al cumplimiento de los principios éticos, se aseguró inicialmente la obtención del consentimiento informado de los padres de los niños participantes. Para ello, se brindó una explicación clara sobre los objetivos del estudio, las actividades a realizar, los posibles beneficios y los riesgos mínimos, garantizando así una participación voluntaria y consciente. Asimismo, al tratarse de una investigación desarrollada en una institución educativa pública, se gestionó la autorización correspondiente ante la dirección de la I.E.I. N.º1135 San Gabriel de Huancarama, respetando la normativa institucional. Durante todo el proceso se resguardó la confidencialidad de los menores, protegiendo su identidad y el manejo de la información recolectada. Finalmente, en la redacción del informe se priorizó la originalidad, aplicando las normas APA 7.^a edición para la citación y referenciación de fuentes, a fin de garantizar la integridad académica y evitar cualquier forma de plagio. De este modo, la investigación se desarrolló con responsabilidad ética y respeto hacia los participantes.

4.4 Población y muestra

Mejía (2005) considera que una población se define como el conjunto de sujetos o elementos que comparten características comunes y que son seleccionados conforme a los criterios establecidos por el investigador. En el presente estudio, la población estuvo



conformada únicamente por 20 niños de cinco años pertenecientes al aula “Las abejitas valientes” de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel de Huancarama, tal como se detalla en la Tabla 3. Esta aula representa la totalidad de la unidad de análisis, constituyendo así el 100% de la población estudiada. La selección de este grupo respondió a la necesidad de trabajar con niños que, por su etapa evolutiva, se encuentran en un momento clave para el desarrollo de habilidades cognitivas como la atención visual, lo cual resulta pertinente para los objetivos planteados en la investigación.

Tabla 3

Población de niños de la unidad de análisis.

AULA	N°	%
Las Abejitas valientes (cinco años)	20	100

Nota. Se construyó en base a la nómina de matrícula de la unidad de análisis correspondiente al año académico 2024

4.5 Muestra

Pino (2018) menciona que la muestra se entiende como una parte representativa de la población que permite extraer conclusiones válidas sobre el grupo total. En esta investigación, la muestra fue seleccionada mediante un muestreo no probabilístico de tipo intencional o por conveniencia, en función de los objetivos planteados y las características del contexto educativo. La muestra estuvo compuesta por 20 niños de cinco años pertenecientes al aula “Las Abejitas Valientes” de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel de Huancarama, los cuales constituyen el 100% de la población específica seleccionada para el estudio. Como se detalla en la Tabla 4, esta muestra permitió centrar la investigación en un grupo homogéneo en cuanto a edad y nivel educativo, lo cual favoreció una evaluación más precisa del impacto que tienen los juegos tradicionales sobre el desarrollo de la atención visual en la primera infancia.

Tabla 4

Tamaño de muestra de niños de cinco años

Aula	N°
Las Abejitas Valientes	20
Total	20

Nota. Tamaño de muestra según base a la nómina de matrícula



4.6 Procedimiento

Las fases del proceso de experimentación de la presente investigación, se constituye y desarrolla de la siguiente manera.

- **Primera etapa:** se procedió con la preparación de talleres de aprendizaje e instrumentos de información, análisis y validación de los datos.
- **Segunda etapa:** se realizó la coordinación con la directora, docentes y padres de familia de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel Huancarama, con la finalidad de socializar la propuesta y encausar el consentimiento y aplicación del proyecto.
- **Tercera etapa:** en esta etapa se realizó aplicación del pre test, al grupo experimental, a fin de evaluar el estado o nivel en que se encuentra las habilidades de atención visual de los niños objetos del presente estudio, y puesta en marcha de la incorporación de los talleres de los juegos tradicionales en el grupo experimental. Esta fase, condujera a general cambios en la variable dependiente.
- **Cuarta etapa:** se implementó los talleres de aprendizaje de los juegos tradicionales cuyo proceso de ejecución llego a completar los 22 talleres programados, con una frecuencia de tres talleres de juegos tradicionales por semana con una duración de 45 minutos por día y aplicados en un total de ocho semanas.
- **Quinta etapa:** culminando la aplicación de los talleres de aprendizaje, se aplicó la evaluación de post test, permitiendo esta obtener los datos producto de proceso de experimentación haciendo la comparación respectiva.
- **Sexta etapa:** se procesó los datos de pre y post test, permitiendo contrastar la hipótesis de estudio, demostrando la contribución de los talleres de los juegos tradicionales en las habilidades de atención visual de los niños estudiados.

4.7 Técnica e instrumentos

Técnica: Observación

Holgado et al. (2022) explica que la observación es una técnica útil porque permite obtener información directa al registrar cómo actúan y responden las personas en su propio entorno. En esta investigación, fue una herramienta fundamental para conocer el nivel de atención visual de los niños de cinco años de la I.E.I. N° 1135 San Gabriel de Huancarama. A través de una observación sistemática, se pudieron identificar conductas relacionadas con la concentración, el movimiento de la mirada y la reacción ante distintos estímulos. Estos datos fueron valiosos para analizar cómo los juegos tradicionales ayudan a fortalecer la atención visual en los niños.

Instrumento: ficha de observación escala tipo ordinal

El principal instrumento de este estudio fue una ficha de observación estructurada con formato de escala Likert. Se eligió porque permite registrar de manera clara y objetiva los niveles de atención visual en niños de cinco años. Su elaboración siguió los lineamientos de la Resolución Viceministerial N° 094-2020-MINEDU (Ministerio de Educación, 2020), que establece criterios de evaluación para el nivel inicial en la Educación Básica Regular. La ficha estuvo compuesta por 19 ítems que facilitaron el registro de conductas observables relacionadas con las distintas dimensiones de la atención visual.

Cada ítem fue calificado según la escala oficial de logros de aprendizaje, que contempla cuatro niveles: AD (Logro destacado), A (Logro esperado), B (En proceso) y C (En inicio). Esta clasificación facilita identificar el grado de avance del estudiante en función de su competencia frente a los aprendizajes esperados para su edad. A continuación, se presenta la tabla que resume los niveles de calificación empleados:

Tabla 5

Escala de calificación del nivel de Educación Inicial-EBR.

Escala	Significado	Descripción:
AD (4)	Logro destacado	Estudiante se ubica en un nivel superior a lo esperado respecto a la competencia.
A (3)	Logro esperado	El estudiante se ubica en un nivel esperado respecto a la competencia.
B (2)	En proceso	El estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia.
C (1)	En inicio	El estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado.

Nota. Elaborado en base a la escala considerada en la resolución viceministerial N°00094- 2020-MINEDU.



Conforme a lo indicado por el Ministerio de Educación, la ficha de observación permitió consignar el nivel de logro alcanzado en cada una de las dimensiones evaluadas. En los casos en que los niños lograron ubicarse en los niveles A o AD, se procedió a elaborar conclusiones descriptivas que reflejaban su nivel de competencia. En cambio, cuando se identificaron niveles B o C, se consideró la elaboración de conclusiones según el criterio profesional del docente-investigador, con el objetivo de orientar posibles estrategias de mejora.

Este enfoque permitió obtener información detallada, coherente con los principios de evaluación formativa, y aseguró la validez del proceso de recolección de datos, al estar alineado con los marcos normativos vigentes en la educación peruana.

Para garantizar la validez de contenido del instrumento, se realizó un proceso de validación con la participación de tres profesionales especialistas en el área educativa, cuyos datos se detallan en la Tabla 6. Los expertos fueron: Amalia Torres Chipana (Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe para la Primera y Segunda Infancia), Genaro Cahuana Orihuela (Magíster en Administración de la Educación) y Octavio Chambi Ancori (Magíster en Administración de la Educación). Cada uno de ellos evaluó la pertinencia, coherencia y claridad de los ítems del instrumento mediante una ficha de validación, concluyendo de manera unánime que el instrumento procedía para su aplicación.

Asimismo, se realizó un pilotaje previo, cuyos resultados fueron procesados estadísticamente para verificar la fiabilidad, confirmando la consistencia interna del instrumento antes de su implementación definitiva en el estudio.

Tabla 6

Profesionales especialistas que participaron en la validación del instrumento

Nombres y Apellidos	DNI	Título o Grado Académico	Resultado de Evaluación del instrumento
1 Amalia Torres Chipana	70763404	Lic. Educación Inicial Intercultural Bilingüe Primera y Segunda Infancia	Procede su aplicación
2. Genaro Cahuana Orihuela	45104431	Mtro. Administración de la educación	Procede su aplicación
3 Octavio Chambi Ancori	23372773	Mtro. Administración de la educación	procede su aplicación

Nota. Elaboración a partir de las fichas de validación

Los tres especialistas, son docentes con experiencia en docencia universitaria, que realizaron la evaluación de validez de contenido, concluyendo que el instrumento es válido para ser aplicado.



Tabla 7*Coefficiente de fiabilidad del instrumento de investigación*

Alfa de Cronbach	Número de ítems
,955	19

Nota. Datos obtenidos desde la prueba piloto

La Tabla 7 muestra el coeficiente de fiabilidad del instrumento de investigación, obtenido mediante el cálculo del Alfa de Cronbach, que tiene un valor de 0.955 para los 19 ítems de la escala utilizada. Este coeficiente refleja el nivel de consistencia interna del instrumento y se interpreta como un indicador de la fiabilidad de las mediciones.

Según el valor obtenido (0.957), el instrumento presenta un muy alto nivel de fiabilidad, ya que este valor está muy cercano a la unidad (1), lo que indica que las respuestas de los participantes son coherentes y consistentes a través de los distintos ítems de la escala.

4.7 Análisis estadístico

Para el contraste de hipótesis de esta investigación, se empleó la prueba de rangos con signos de Wilcoxon, utilizando como herramienta de procesamiento el programa estadístico SPSS v27. Esta decisión metodológica se fundamentó en que la prueba de Wilcoxon es una prueba no paramétrica adecuada para comparar dos mediciones relacionadas de una misma muestra, especialmente cuando no se puede asumir que los datos siguen una distribución normal (Cordova, 2016).

El estudio trabajó con una muestra de niños de cinco años a quienes se les aplicó una preprueba y una posprueba después del tratamiento con juegos tradicionales, por lo que era indispensable utilizar un estadístico que evaluara si existían cambios significativos entre ambos momentos de medición dentro de un mismo grupo. A diferencia de otras pruebas paramétricas como el t de Student para muestras relacionadas, la prueba de Wilcoxon no exige requisitos estrictos de normalidad, lo que la hace ideal para el tipo de datos que maneja esta investigación: datos de tipo ordinal derivados de escalas de evaluación. De este modo:

- La hipótesis nula (H_0) plantea que no existen diferencias significativas entre la preprueba y la posprueba.



- La hipótesis alterna (H_1) indica que sí existen diferencias significativas entre ambas mediciones.

La decisión estadística se tomará considerando el valor de p :

- Si el valor de $p > 0,05$, se acepta H_0 .
- Si el valor de $p < 0,05$, se rechaza H_0 y se acepta H_1 .

El nivel de significancia se estableció en $\alpha = 0,05$ (5%), valor convencionalmente aceptado en ciencias sociales y educativas, lo que limita la probabilidad de cometer errores de tipo I (rechazar una hipótesis verdadera). Por tanto, la elección de la prueba de Wilcoxon garantiza rigor y adecuación estadística en el análisis de los efectos de la aplicación de juegos tradicionales sobre la atención visual en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel de Huancarama.

CAPÍTULO V RESULTADOS Y DISCUSIONES

5.1 Análisis de resultados

a) Resultados de la variable atención visual

Tabla 8

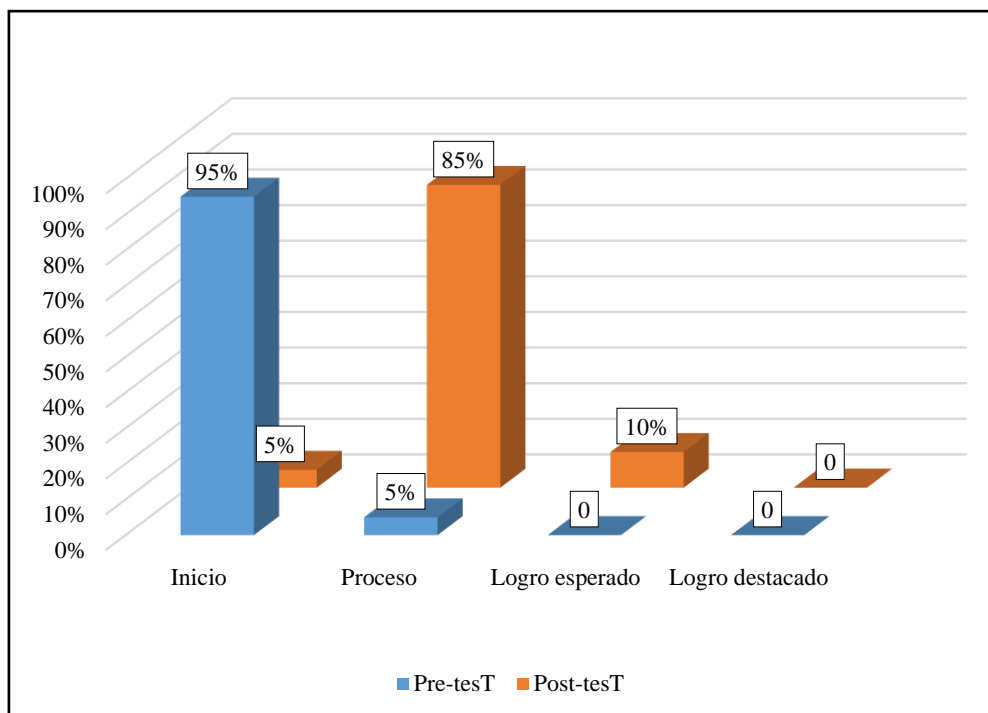
Distribución según nivel de atención visual durante el pre y post test

Categoría	Pre-test		Post-test		Total	
	f	%	f	%	f	%
Inicio	19	95%	1	5%		
Proceso	1	5%	17	85%	20	100%
Logro esperado	0	0	2	10%		
Logro destacado	0	0	0	0		

Nota. Datos logrados desde la aplicación del instrumento

Figura 1

Distribución según nivel de atención visual durante el pre y post test



Nota. Datos logrados desde la aplicación del instrumento



Interpretación:

La Tabla 8 y la Figura 1 muestran la evolución del nivel de atención visual en los niños antes y después de la aplicación del tratamiento basado en juegos tradicionales. Durante el pre-test, la mayoría de los niños (95%, es decir, 19 de 20) se ubicaban en el nivel de inicio, lo que indica un desempeño bajo en las dimensiones de atención visual: selectiva, visoespacial y perceptiva. Solo un niño (5%) alcanzó el nivel proceso, lo que evidencia limitaciones en el desarrollo de esta capacidad al inicio del estudio. Sin embargo, los resultados posteriores a la intervención muestran un cambio, en el post-test, solo un estudiante (5%) se mantiene en el nivel de inicio, mientras que diecisiete (85%) alcanzan el nivel de proceso, lo que evidencia un progreso notorio en el desarrollo de la atención visual. Asimismo, dos niños (10%) lograron ubicarse en el nivel de logro esperado, lo que refleja un avance considerable, caracterizado por una mejor concentración, discriminación de estímulos y mayor rapidez en el procesamiento visual.

La comparación entre la evaluación inicial y final mostró que el programa de 22 talleres con juegos tradicionales fue efectivo para mejorar la atención visual. Los niños que avanzaron a niveles superiores lograron concentrarse mejor, diferenciar estímulos importantes, ubicarse en el espacio visual y mantener la atención en actividades específicas. Además, los dos estudiantes que alcanzaron el nivel esperado destacaron por la rapidez y exactitud en sus respuestas, lo que refleja un desarrollo más avanzado y automático de sus habilidades de atención.

En contraste, el único niño que permaneció en el nivel inicial después de la intervención podría estar influenciado por factores personales, como un ritmo más lento de maduración, dificultades para controlar distracciones o condiciones externas no atendidas en su totalidad durante el proceso.

Por tanto, el análisis de los datos demuestra que la intervención basada en juegos tradicionales tuvo un impacto positivo en el desarrollo de la atención visual en la mayoría de los niños, siendo una estrategia pedagógica efectiva y recomendable para este tipo de habilidades cognitivas en la educación inicial.



b) Resultados de la dimensión atención selectiva

Tabla 9

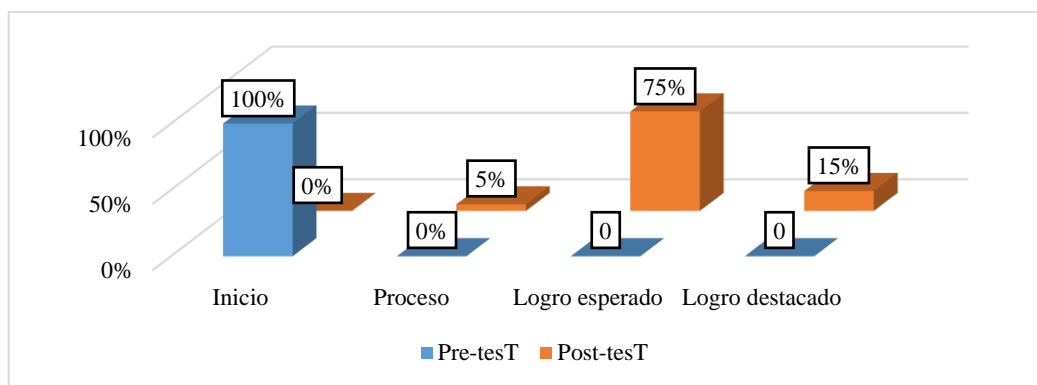
Distribución según nivel de atención selectiva durante el pre y post test

Categoría	Pre-tesT		Post-tesT		Total	
	f	%	f	%	f	%
Inicio	20	100%	0	0%		
Proceso	0	0%	2	5%	20	100%
Logro esperado	0	0	15	75%		
Logro destacado	0	0	3	15%		

Nota. Datos logrados desde la aplicación del instrumento

Figura 2

Distribución según nivel de atención selectiva durante el pre y post test



Nota. Datos logrados desde la aplicación del instrumento

Interpretación:

La Tabla 9 y la Figura 2 reflejan claramente la evolución en los niveles de atención selectiva de los niños evaluados antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia de intervención. En el pre-test, se observa que el 100% de los niños (20 de 20) se ubicaban en el nivel de inicio, lo cual evidencia una dificultad en la capacidad para orientar su atención en estímulos visuales específicos dentro del entorno. Antes de la intervención, se observaban limitaciones reflejadas en la incapacidad para localizar objetos mostrados previamente, recordar colores o figuras, y cometer errores en tareas sencillas como identificar animales en ilustraciones.

Después de aplicar el programa pedagógico con talleres de juegos tradicionales, los resultados del post-test mostraron un avance importante. La mayoría de los niños, quince en total (75%), alcanzaron el nivel de logro esperado, evidenciando un buen



desarrollo en la capacidad de seleccionar, reconocer y recordar estímulos visuales. Además, tres estudiantes (15%) llegaron al nivel de logro destacado, mostrando rapidez y precisión en tareas de atención selectiva. Por su parte, dos niños (10%) permanecieron en el nivel de proceso, aunque lograron progresar en comparación con la evaluación inicial, todavía presentan dificultades en actividades que exigen mayor concentración y discriminación visual.

La implementación de juegos tradicionales tuvo un efecto en la atención selectiva de los niños, ya que estimuló la memoria visual, la detección de patrones y la capacidad de enfocar conscientemente la atención. Además, se evidenció que estas actividades generan un entorno participativo y motivador, lo que facilita la transferencia de lo aprendido a situaciones escolares cotidianas.

c) Resultados de la variable Atencional visoespacial.

Tabla 10

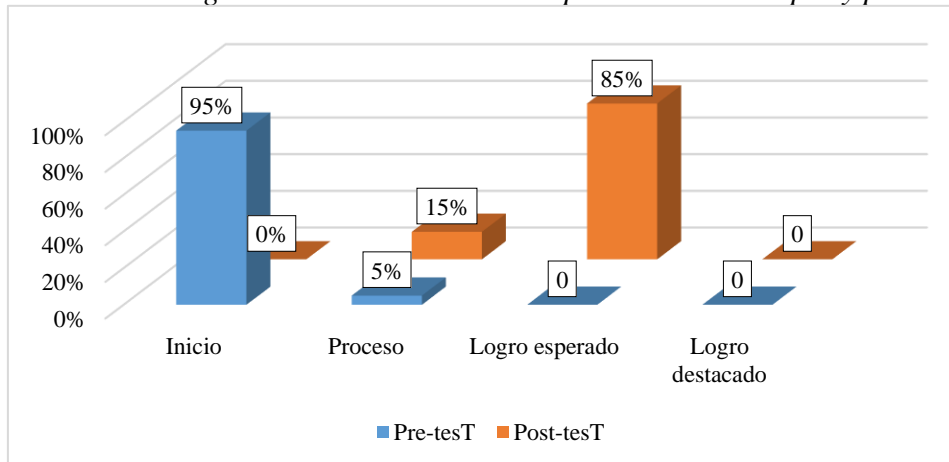
Distribución según nivel de visoespacial durante el pre y post test

Categoría	Pre-tesT		Post-tesT		Total	
	f	%	f	%	f	%
Inicio	19	95%	0	0%		
Proceso	1	5%	3	15%		
Logro esperado	0	0	17	85%	20	100%
Logro destacado	0	0	0	0		

Nota. Datos logrados desde la aplicación del instrumento

Figura 3

Distribución según nivel de atención visoespacial durante el pre y post test



Nota. Datos logrados desde la aplicación del instrumento



Interpretación:

La Tabla 10 y la Figura 3 evidencian un cambio en los niveles de desarrollo de la atención visoespacial en los niños, antes y después de los juegos tradicionales. En el pre-test, se registró que 19 de los 20 niños (95%) se encontraban en el nivel de inicio, lo que indica una marcada dificultad para reconocer relaciones espaciales y distinguir detalles visuales en su entorno. Las observaciones realizadas revelaron que los niños no lograban identificar el objeto más grande sobre la mesa, no podían encontrar diferencias entre figuras similares ni localizar objetos específicos dentro de un conjunto desordenado, lo cual refleja una atención visoespacial incipiente y poco desarrollada.

Luego de implementar los 22 talleres de los juegos tradicionales orientados al fortalecimiento de la percepción visual y espacial, los resultados evidenciaron un progreso significativo. En la evaluación final, 17 niños (85%) alcanzaron el nivel de logro esperado, lo que refleja una mayor habilidad para discriminar formas, localizar objetos ocultos, identificar diferencias visuales y establecer vínculos espaciales con mayor rapidez y exactitud. Asimismo, 3 estudiantes (15%) se situaron en el nivel de proceso, lo que también representa un avance considerable en relación con la evaluación inicial, en la que se encontraban en el nivel de inicio. Aunque aún presentan algunas limitaciones en determinadas tareas, sus mejoras indican que se encuentran en pleno proceso de desarrollo.

Por lo que, los juegos tradicionales no solo motivan y estimulan el interés de los niños, sino que además activan habilidades cognitivas relacionadas con la percepción visoespacial, tales como la orientación, la localización visual y la discriminación de formas.

d) Resultados de la dimensión Atención perceptiva.**Tabla 11***Distribución según nivel de atención perceptiva durante el pre y post test*

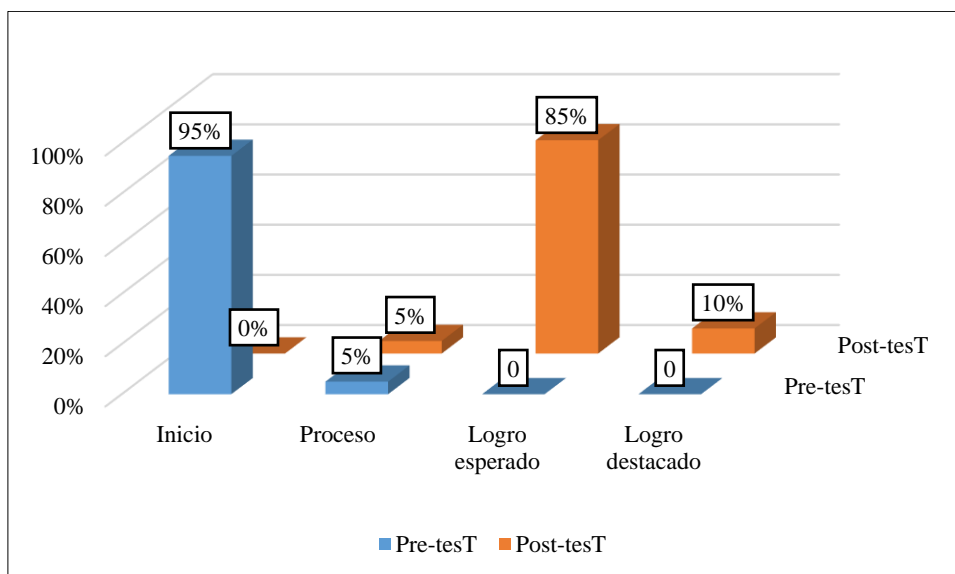
Categoría	Pre-test		Post-test		Total	
	f	%	f	%	f	%
Inicio	18	90%	4	20%		
Proceso	2	10%	15	75%		
Logro esperado	0	0%	1	5%	20	100%
Logro destacado	0	0%	0	0%		

Nota. Datos logrados desde la aplicación del instrumento



Figura 4

Distribución según nivel de atención perceptiva durante el pre y post test



Nota. Datos logrados desde la aplicación del instrumento

Interpretación:

La Tabla 11 y la Figura 4 muestran un progreso en el desarrollo de la atención perceptiva de los niños después de la implementación de los juegos tradicionales. En el pre-test, se observa que 18 de los 20 niños (90%) se encontraban en el nivel de inicio, lo cual evidencia un bajo nivel de atención perceptiva. Específicamente, los niños no lograban identificar con rapidez ni precisión bloques con formas distintas a las del grupo, fallaban al reconocer imágenes que no guardaban relación con otras, no distinguían colores predominantes entre varios objetos, ni recordaban la ubicación de elementos en una imagen mostrada previamente. Además, eran incapaces de describir detalles relevantes de objetos que antes habían observado.

Luego de aplicar los 22 talleres de juegos tradicionales, los resultados del post-test revelan una mejora sustancial. 15 niños (75%) se ubicaron en el nivel de proceso, y 1 niño (5%) alcanzó el logro esperado, mostrando claras mejoras en su capacidad para percibir, discriminar y recordar estímulos visuales. Estos niños lograban identificar con mayor agudeza las diferencias entre objetos, seleccionar imágenes coherentes con el conjunto, percibir colores predominantes con facilidad y describir con mayor detalle lo que observaban, lo cual sugiere un fortalecimiento de su percepción visual activa y funcional.



Por otro lado, 4 niños (20%) permanecieron en el nivel de inicio, lo que indica que si bien aún presentan dificultades en varias tareas visuales, se debe tener en cuenta que dos de estos niños habían mejorado respecto a su situación inicial, pasando de no responder correctamente casi ninguna de las preguntas, a lograr responder algunas, aunque sin alcanzar los niveles requeridos para ubicarse en “proceso”.

Este análisis sugiere que los juegos tradicionales, al involucrar tareas que exigen observación, comparación y memoria visual, resultaron altamente eficaces para el desarrollo de la atención perceptiva en la mayoría de los niños. La mejora en esta dimensión es especialmente importante porque la atención perceptiva constituye la base para identificar y discriminar estímulos visuales complejos, necesarios para un aprendizaje más eficiente en contextos escolares.

5.2 Contrastación de hipótesis

a) Hipótesis general

H₀: La aplicación de los juegos tradicionales no tiene una influencia significativa en el desarrollo de habilidades de atención visual en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel Huancarama, 2024.

H₁: La aplicación de los juegos tradicionales tiene una influencia significativa en el desarrollo de habilidades de atención visual en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel Huancarama, 2024.

Tabla 12

Rangos de valores según la variación del nivel de atención visual durante el pre y post test

		N	Rangos promedios	Suma de rangos
Atención visual (Post Test - Pre Test)	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	20 ^b	10,50	210,00
	Empates	0 ^c		
	Total	20		

a. Atención visual (Post Test) < Atención visual (Pre Test)

b. Atención visual (Post Test) > Atención visual (Pre Test)

c. Atención visual (Post Test) = Atención visual (Pre Test)

La Tabla 12 presenta los resultados del análisis de rangos promedios obtenido a través de la prueba no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas, aplicada a los datos del pre y post test de atención visual. Esta prueba es apropiada cuando se desea



comparar dos mediciones relacionadas, como en este caso: antes y después de la intervención pedagógica con juegos tradicionales.

De acuerdo con los resultados, todos los 20 estudiantes (100%) presentaron rangos positivos, lo que significa que el puntaje obtenido en el post test fue mayor que en el pre test para cada uno de los casos individuales. En otras palabras, no hubo ningún niño que mostrara retroceso ni se mantuviera igual en su nivel de atención visual; todos evidenciaron alguna mejora. El promedio de los rangos positivos fue de 10,50 y la suma total de los rangos ascendió a 210,00, lo cual representa una mejora acumulada significativa en el desempeño de la muestra total. Este hallazgo confirma que el tratamiento aplicado, basado en juegos tradicionales, tuvo un impacto positivo y generalizado en el desarrollo de la atención visual de los niños evaluados. Este resultado es coherente con lo reportado anteriormente en las tablas de análisis por dimensiones (atención selectiva, visoespacial y perceptiva), donde se evidenció un tránsito notable de los niveles más bajos (inicio) hacia niveles medios y altos (proceso y logro esperado), tras la implementación de los talleres.

Por tanto, el análisis de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon respalda estadísticamente la hipótesis de que la intervención fue efectiva, indicando una mejora significativa y sistemática en la atención visual, y consolidando la propuesta pedagógica basada en juegos tradicionales como una estrategia útil para el desarrollo cognitivo en la primera infancia.

Tabla 13

Prueba estadística respecto al nivel de atención visual

	Atención visual (Post Test - Pre Test)
	-4,300 ^b
Significancia asintótica (bilateral)	< ,001

- a. Prueba de rangos con signos de Wilcoxon
- b. Se basa en rangos negativos.

La Tabla 13 presenta los resultados de la prueba estadística de rangos con signo de Wilcoxon aplicada para contrastar la hipótesis de investigación: “La aplicación de los juegos tradicionales tiene una influencia significativa en el desarrollo de habilidades de atención visual en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel Huancarama, 2024”. El análisis arrojó un estadístico Z de -4,300 y un valor de significancia asintótica bilateral menor a 0,001, resultado que se encuentra por



debajo del nivel de significancia establecido del 5% ($p < 0,05$). En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, lo que permite afirmar que la aplicación de los juegos tradicionales influyó de manera positiva y estadísticamente significativa en el desarrollo de la atención visual en el grupo muestral. Este hallazgo se respalda con un nivel de confianza del 95% y se ve reflejado también en los resultados previos obtenidos en las Tablas 7 a 11, donde todos los niños mostraron mejoras en sus niveles de atención visual tras la intervención, abarcando las dimensiones selectiva, visoespacial y perceptiva. Por tanto, se concluye que los juegos tradicionales constituyen una estrategia eficaz para potenciar las habilidades de atención visual en la educación inicial.

b) Hipótesis específica 1

H₀: La aplicación de los juegos tradicionales no tiene un efecto significativo en la atención selectiva en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel de Huancarama, 2024.

H₁: La aplicación de los juegos tradicionales tiene un efecto significativo en la atención selectiva en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel de Huancarama, 2024.

Tabla 14

Rangos de valores según la variación del nivel de atención selectiva durante el pre y post test

		N	Rangos promedios	Suma de rangos
Atención selectiva (Post Test - Pre Test)	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	20 ^b	10,50	210,00
	Empates	0 ^c		
	Total	20		

a. Atención selectiva (Post Test < Pre Test)

b. Atención selectiva (Post Test > Pre Test)

c. Atención selectiva (Post Test = Pre Test)

La Tabla 14 muestra que los 20 niños evaluados obtuvieron rangos positivos después de la aplicación del tratamiento basado en juegos tradicionales. No se registraron rangos negativos ni empates, lo que indica que el 100% de los niños mejoró su nivel de atención selectiva en comparación con los resultados del pretest. Este resultado refleja que todos los participantes experimentaron una variación favorable, aunque en diferentes grados,



evidenciando la efectividad del tratamiento implementado. La suma total de rangos positivos (210,00) y un promedio de 10,50 por niño refuerzan esta conclusión.

Tabla 15

Prueba estadística respecto a los niveles de atención selectiva

	Atención selectiva (Post Test - Pre Test)
Z	-4,128 ^b
Significancia asintótica (bilateral)	<,001

a. Prueba de rangos con signos de Wilcoxon.

b. Se basa en rangos negativos.

La Tabla 15 presenta los resultados de la prueba estadística de Wilcoxon aplicada para comparar los niveles de atención selectiva entre el pretest y el posttest. El valor del estadístico Z fue -4,128 y la significancia asintótica bilateral fue menor a 0,001, lo que es mucho menor al nivel de significancia preestablecido (0,05). Esto significa que existe una diferencia estadísticamente significativa entre las mediciones antes y después de la intervención. Por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, concluyendo que la aplicación de los juegos tradicionales tiene un efecto significativo y positivo en el desarrollo de la atención selectiva en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel de Huancarama, 2024.

c) Hipótesis específica 2

H₀: La aplicación de los juegos tradicionales no tiene un efecto significativo en la atención visoespacial en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel de Huancarama, 2024.

H₁: La aplicación de los juegos tradicionales tiene un efecto significativo en la atención visoespacial en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel de Huancarama, 2024.



Tabla 16

Rangos de valores según la variación del nivel atención visoespacial durante el pre y post test

		N	Rangos promedios	Suma de rangos
Atención visoespacial (Post Test Pre Test)	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	20 ^b	10,50	210,00
	Empates	0 ^c		
	Total	20		

a. Atención visoespacial (Post Test) < Dirección (Pre Test)

b. Atención visoespacial (Post Test) > Dirección (Pre Test)

c. Atención visoespacial (Post Test) = Dirección (Pre Test)

La Tabla 16 presenta los resultados del análisis de los rangos de variación entre los puntajes obtenidos en el pretest y el posttest de atención visoespacial. Se observa que los 20 niños (100%) alcanzaron rangos positivos, es decir, todos mostraron una mejora en su nivel de atención visoespacial tras la aplicación de los juegos tradicionales. No se registraron ni rangos negativos ni empates, lo que indica una efectividad total del tratamiento en esta dimensión de la atención visual. Además, la suma total de los rangos positivos fue de 210,00, con un promedio de 10,50 por niño, lo que evidencia una mejora constante en el grupo muestral, aunque con distintos grados de avance individual.

Tabla 17

Prueba estadística respecto al nivel de atención visoespacial

Atención visoespacial (Post Test - Pre Test)	
Z	-4,179 ^b
Significancia asintótica (bilateral)	< ,001

a. Prueba de rangos con signos de Wilcoxon.

b. Se basa en rangos negativos.

La Tabla 17 muestra los resultados de la prueba no paramétrica Wilcoxon de rangos con signo, aplicada para verificar la significancia estadística de las diferencias entre el pretest y el posttest en atención visoespacial. El valor de Z fue -4,179 y la significancia asintótica bilateral fue menor a 0,001, lo cual es inferior al nivel de significancia del 5% (0,05). Este resultado implica que la diferencia observada entre ambas mediciones no se debe al azar, sino al efecto de la intervención aplicada. Por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, concluyendo que la aplicación de los juegos tradicionales tiene un efecto significativo y positivo en la mejora del nivel de

atención visoespacial de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel de Huancarama, durante el año 2024.

d) Hipótesis específica 3

H₀: La aplicación de los juegos tradicionales no tiene un efecto significativo en la atención perceptiva en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel de Huancarama, 2024.

H₁: La aplicación de los juegos tradicionales tiene un efecto significativo en la atención perceptiva en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel de Huancarama, 2024.

Tabla 18

Rangos de valores según la variación del nivel de atención perceptiva durante el pre y post test

		N	Rangos promedios	Suma de rangos
Atención perceptiva (Post Test - Pre Test)	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	20 ^b	10,50	210,00
	Empates	0 ^c		
	Total	20		

- a. Atención perceptiva (Post Test) < Distancia (Pre Test)
- b. Atención perceptiva (Post Test) > Distancia (Pre Test)
- c. Atención perceptiva (Post Test) = Distancia (Pre Test)

La Tabla 18 muestra el análisis de los rangos de variación entre los puntajes obtenidos en el pretest y el posttest en atención perceptiva. Se observa que los 20 niños alcanzaron rangos positivos (100% de la muestra), lo que indica que todos los participantes experimentaron una mejora en su nivel de atención perceptiva como resultado de la intervención con juegos tradicionales. No se registraron rangos negativos ni empates, lo que resalta que el tratamiento tuvo un efecto positivo uniforme en el grupo. La suma total de los rangos positivos fue de 210,00, con un promedio de 10,50 por niño, lo que demuestra que, aunque con variaciones individuales, todos los niños mejoraron su capacidad de atención perceptiva.



Tabla 19*Prueba estadística respecto a los niveles de la atención perceptiva*

	Atención perceptiva (Post Test - Pre Test)
Z	-4,064 ^b
Significancia asintótica (bilateral)	< ,001

a. Prueba de rangos con signos de Wilcoxon.

b. se basa en rangos negativos.

En la Tabla 19, los resultados de la prueba Wilcoxon de rangos con signo para evaluar la diferencia en atención perceptiva entre el pretest y el postest muestran un valor de Z de -4,064 y una significancia asintótica bilateral menor a 0,001. Dado que el valor de significancia es mucho menor al nivel de significancia establecido (0,05), podemos inferir que la diferencia observada no es producto del azar. Este resultado lleva a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, que establece que la aplicación de los juegos tradicionales tiene un efecto positivo y significativo en el desarrollo de la atención perceptiva en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel de Huancarama, 2024.

5.3 Discusión

La investigación en torno a la utilización de juegos tradicionales en la educación infantil hoy en día es sumamente importante y viable, en lo que concierne al fomento de habilidades cognitivas, tales como la atención visual. En este marco, se lleva a cabo un análisis que contrasta la metodología y los hallazgos de este estudio con otros realizados, así como con teorías educativas asociadas.

La metodología empleada en el presente estudio se fundamenta en un enfoque cuantitativo, implementando un diseño pre experimental y una muestra compuesta por 20 niños. La metodología de recopilación de datos se basó en la observación, y se implementó una escala de medición para analizar el efecto de los juegos tradicionales en el desarrollo de la atención visual. La evaluación de la hipótesis se llevó a cabo utilizando los rangos con signos de Wilcoxon, lo que posibilita la obtención de resultados tanto descriptivos como inferenciales.

A partir de los resultados obtenidos tanto en el análisis descriptivo como en el inferencial, se evidencia de manera contundente la eficacia de la aplicación de juegos tradicionales en el fortalecimiento de la atención visual en los niños de cinco años de la Institución E.I. N° 1135 San Gabriel de Huancarama. En el pretest, el 95% de los niños (19 de 20) se encontraban en el nivel de inicio, reflejando serias limitaciones en las dimensiones de

atención visual (selectiva, visoespacial y perceptiva), mientras que solo un 5% (1 niño) alcanzaba el nivel de proceso. Sin embargo, tras la implementación de 22 talleres con juegos tradicionales, el panorama cambia significativamente: en el postest, el 85% de los niños (17 de 20) se ubicaron en el nivel de proceso, el 10% (2 niños) alcanzó el nivel de logro esperado, y solo un 5% (1 niño) se mantuvo en el nivel de inicio. Este progreso se sustenta también en los resultados inferenciales presentados en la Tabla 12, donde la prueba de Wilcoxon arrojó un valor de $Z = -4,300$ y una significancia $p < 0,001$, menor al nivel de significancia del 5%, lo cual permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, confirmando así que los juegos tradicionales tienen una influencia positiva y estadísticamente significativa en el desarrollo de la atención visual con un nivel de confianza del 95%.

Los hallazgos de esta investigación demuestran que la incorporación de juegos tradicionales produce un efecto positivo en el fortalecimiento de la atención visual en niños de cinco años. Los resultados de este estudio coinciden con lo planteado por Espinoza (2022), quien señala que las actividades lúdicas estimulan la percepción visual al favorecer la discriminación de formas y la atención sostenida. No obstante, mientras este autor destaca la creatividad y la planificación del docente, aquí se resalta la efectividad de una propuesta organizada en talleres con juegos tradicionales, mostrando mejoras claras en la atención selectiva, perceptiva y visoespacial.

De forma complementaria, Loor-Zambrano & Grasst-Samada (2022) advierten que la falta de recursos digitales limita el desarrollo cognitivo. A diferencia de ello, esta investigación demuestra que las dinámicas tradicionales, incluso sin tecnología, logran avances significativos cuando se aplican con estrategias simples y adaptadas al contexto cultural.

En la misma línea, Poma (2024) sostiene que la gimnasia cerebral mejora la atención a través de ejercicios físicos. Aunque se basa en un enfoque distinto, coincide con este estudio en destacar la importancia del movimiento y la participación activa, con la diferencia de que aquí se añade el valor cultural del juego tradicional. Asimismo, Uchupailla (2023) reconoce la utilidad de actividades lúdicas con estímulos visuales rápidos para fomentar la atención, lo cual coincide con nuestros resultados, aunque el aporte de esta investigación radica en analizar de manera diferenciada cada dimensión de la atención visual.

Por otro lado, Loja (2023) resalta el uso de herramientas digitales en la estimulación perceptiva, mientras que este trabajo demuestra que los juegos tradicionales son una



alternativa viable y accesible en entornos rurales con pocos recursos tecnológicos. Condori y Taype (2020) remarcan la importancia de diagnósticos tempranos en la percepción visual, pero a diferencia de ellos, este estudio incorpora la intervención pedagógica, evidenciando sus efectos positivos.

De manera similar, Gudiel (2023) señala que los juegos lúdicos ayudan a mantener la atención en tareas largas, aunque su estudio se centró en un solo tipo de atención; en cambio, aquí se aborda una mirada más integral. En sintonía, Pomachahua y Ríos (2024) comprobaron que los juegos dirigidos fortalecen el seguimiento de instrucciones, lo que coincide con los progresos en la atención perceptiva de este trabajo. Finalmente, Arias y Huaynate (2021) a través de la prueba T de Student, demostraron la efectividad de programas lúdicos en la atención, mientras que esta investigación amplía el análisis diferenciando cada dimensión. De igual modo, Garamendi (2021) destacó la importancia del diagnóstico atencional, pero aquí se suma además la implementación de una propuesta pedagógica y la verificación de sus resultados.

En poblaciones distintas, Zegarra (2022) y Melo (2022) confirman que los programas cognitivos o de juegos son eficaces para mejorar la atención en niños con TDAH. Aunque nuestro estudio se dirige a niños sin diagnósticos clínicos, comparte la premisa de que una estrategia bien diseñada logra cambios positivos. Brito (2016) por su parte, trabajó con una muestra amplia y generalizable, mientras que esta investigación, con un diseño focalizado, ofrece una visión más detallada del impacto de los juegos tradicionales en la primera infancia.

Los resultados muestran que los juegos tradicionales ayudan a mejorar la atención visual en sus distintas formas. Esto se relaciona con la teoría de Piaget, que resalta el aprendizaje mediante la interacción con el entorno, y con Gardner, quien reconoce que el juego desarrolla varias inteligencias como la visoespacial, la corporal y la interpersonal. Además, coincide con la teoría del procesamiento de la información, ya que estas dinámicas permiten seleccionar y organizar mejor los estímulos, favoreciendo el aprendizaje de manera natural y significativa.

En consecuencia, esta investigación reafirma que el juego —especialmente el tradicional— no solo constituye una actividad recreativa, sino también una herramienta pedagógica efectiva y necesaria para fomentar la atención visual y, con ello, favorecer aprendizajes significativos desde la educación inicial.



CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

Según el análisis descriptivo, los 20 niños que participaron en la muestra alcanzaron resultados positivos tras la implementación de los juegos tradicionales. Asimismo, los datos inferenciales respaldan la conclusión de que estas actividades lúdicas ejercen un efecto favorable y significativo en el desarrollo de la atención visual en niños de cinco años de la institución educativa.

Las evidencias descriptivas permiten indicar que los juegos tradicionales modificaron el nivel de atención selectiva de manera favorable, y los resultados inferenciales conduce a concluir con base científica que la aplicación de juegos tradicionales mejora de manera positiva y significativa el nivel de atención selectiva en niños de cinco años de la institución educativa.

Las evidencias descriptivas permiten indicar que los juegos tradicionales modificaron el nivel de atención visoespacial de manera favorable, y los resultados inferenciales conduce a concluir con base científica que la aplicación de juegos tradicionales incrementa de manera positiva y significativa el nivel de atención visoespacial en niños de cinco años de la institución educativa.

Las evidencias descriptivas permiten indicar que los juegos tradicionales modificaron el nivel de atención perceptiva de manera favorable, y los resultados inferenciales conduce a concluir con base científica que la aplicación de juegos tradicionales aumenta de manera positiva y significativa el nivel de atención perceptiva en niños de cinco años de la institución educativa.



6.2 Recomendaciones

Se sugiere que los docentes incorporen juegos tradicionales como estrategia pedagógica para potenciar la atención visual en niños de educación inicial. Para lograrlo de manera efectiva, es importante gestionar ante las autoridades escolares los recursos y materiales necesarios, así como adecuar el espacio del aula que permita la implementación de estas actividades.

Para fortalecer la atención selectiva, se recomienda desarrollar talleres con juegos como “Matagente”, “El juego del Kiwi”, “Mata cholas”, “Carrera de sacos”, “La gallinita ciega” y “Lobo, ¿Dónde estás?”. Estas dinámicas lúdicas fomentan la concentración y el desarrollo cognitivo en un ambiente entretenido y participativo.

En cuanto a la atención visoespacial, se aconseja aplicar talleres basados en juegos tradicionales como “Escondidas”, “Plic Plac”, “Jalar sogas”, “Mata cholas”, “Aro Andino”, “Canicas”, “Patea tejos”, “Pesca, Pesca” y “San Miguel”. Estas actividades ayudan a mejorar la percepción del espacio, la coordinación motora y la capacidad de concentración.

Para favorecer la atención perceptiva, se recomienda implementar talleres con juegos como “El gato y el ratón”, “El águila y el pollito”, “El rey manda”, “La papa se quema”, “Las ollitas” y “Arroz con leche”. Estas actividades permiten a los niños desarrollar la habilidad de enfocarse en diferentes estímulos del entorno, mejorando la observación, la escucha y el procesamiento de información de manera divertida y efectiva.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andrade, A. L. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, ISSN 2528-8083, Vol. 5, N°. 2, 2020, Págs. 132-149, 5(2), 132–149. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Arias, A. R., & Huaynate, J. M. (2021). *El juego como estrategia pedagógica para mejorar el proceso de atención y concentración de los niños de 5 años de la Institución Educativa “Santa Rosa de Lima” -Yanacancha - Pasco* [Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/2204/1/T026_48021964_T.pdf
- Ausubel, D. P. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *The Arithmetic Teacher*, 2, 1–10. <https://doi.org/10.5951/at.15.2.0126>
- Ballesteros, S. (2014). *La atención selectiva modula el procesamiento de la información y la memoria implícita*. 11, 7–20. <https://doi.org/10.5944/ap.1.1.13788>
- Banco Mundial. (2018, November). *Gestión de la educación*. Banco Mundial .
- Bausela, E. (2010). Cognitive Neuroscience: The biology of the mind. *Cuad. Neuropsicología*, 4(1), 87–90. <https://www.redalyc.org/pdf/4396/439642485006.pdf>
- Broadbent, D. E. (2004). Perception and communication. In *Perception and communication*. Pergamon Press. <https://doi.org/10.1037/10037-000>
- Brougere, G. (2013). El niño y la cultura lúdica. *Ludicamente A*, 2(4), 1–11. <https://biblioteca.clacso.edu.ar/Argentina/iigg-uba/20140708035759/3190-17226-1-PB.pdf>
- Brumer, J. (1997). *La educación, puerta de la cultura*. Machado Grupo de Distribución S.L. [https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=yBN5DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=b\)%09Teoría+de+la+Simulación+Cultural+según+Bruner&ots=IxWiHvQ32W&sig=T_7oSGHScZGno9Cf9mhS47xnsPY&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=yBN5DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=b)%09Teoría+de+la+Simulación+Cultural+según+Bruner&ots=IxWiHvQ32W&sig=T_7oSGHScZGno9Cf9mhS47xnsPY&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Cáceres, F., Granada, M., & Pomés, M. (2018). Inclusión y Juego en la Infancia Temprana. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 12(1), 181–198. <https://doi.org/10.4067/S0718-73782018000100181>
- Caillois, R. (2002). *Man, Play and Games* (First Illinois paperback (ed.)). <https://voidnetwork.gr/wp-content/uploads/2016/09/Man-Play-and-Games-by-Roger-Caillois.pdf>
- Carrasco, M. (2011). Visual attention: The past 25 years. *Vision Research*, 51(13), 1484–1525. <https://doi.org/10.1016/J.VISRES.2011.04.012>
- Carrasco, S. (2005). *Metodología de la investigación científica: pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación* (Primera). Editorial San Marcos.
- Castillo, A., & Paternina, A. (2006). Redes atencionales y sistema visual selectivo. *Universitas Psychologica*, 5(2), 305–326. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-92672006000200009&lng=en&nrm=iso&tlng=es



- Castro, M. (2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. *MHSalud: Movimiento Humano y Salud*, 5(1), 1–8. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3579671&info=resumen&idioma=SPA>
- Condori, E. D., & Taype, P. Y. (2020). *Percepción visual en niños de 4 años de instituciones educativas públicas de la Urbanización San Carlos - Huancayos* [Universidad Nacional del Centro del Perú]. https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/6517/T010_74144365_T.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Cordova, M. (2016). *Estadística Descriptiva E Inferencial* (5° edición). MOSHERA S.R.L. <https://archive.org/details/204984482CordovaZamoraManuelEstadisticaDescriptivaEInferencialAplicaciones5Ed>
- Creavin, A. L., Lingam, R., Northstone, K., & Williams, C. (2014). Ophthalmic abnormalities in children with developmental coordination disorder. *Developmental Medicine and Child Neurology*, 56(2), 164–170. <https://doi.org/10.1111/DMCN.12284>
- Espinoza, E. L. (2022). *La lúdica para el desarrollo de la percepción visual en niños de Inicial 2 del Centro de Educación Inicial “La Primavera” de la ciudad de Riobamba, periodo 2022* [Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/9607/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-0018-2022.pdf>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Garamendi, N. (2021). *Atención selectiva en niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial pública Angelitos de la Virgen de la Asunción, Provincia De Cangallo, Ayacucho 2020* [Universidad Católica los Ángeles Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27778/ATENCION_AUDITIVA_GARAMENDI_PALOMINO_NANCY.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- García, H. (2023). Alteraciones visuales y auditivas en prematuros. *Revista Mexicana de Pediatría*, 90(5), 173–175. <https://doi.org/10.35366/115499>
- García, P. (2005). *Fundamentos teóricos del juego*. Wanceulen Editorial. https://books.google.com.pe/books?id=UGFrCgAAQBAJ&printsec=copyright&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Gardner, H. (1994). Estructuras de la mente. La Teoría de Las Inteligencias Múltiples. In *Estructuras de la Mente. La Teoría de Las Inteligencias Múltiples* (2da ed.). Basic Books. http://educate.iacat.com/Maestros/Howard_Gardner_-_Estructuras_de_la_mente.pdf
- Ginsburg, K. R. (2007). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182–191. <https://doi.org/10.1542/PEDS.2006-2697>
- Gudiel, F. L. (2023). *Aplicación de juegos lúdicos para el desarrollar la atención sostenida en los niños de 4 años de la I.E.I. “San Pablo” Cusco-2023* [Instituto de Educación Superior Pedagógica



Publica Santa Rosa].
<https://repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe/server/api/core/bitstreams/398bbd28-36d0-417b-bb24-a7be7bef8754/content>

- Hepsomali, P., Greyling, A., Scholey, A., & Vauzour, D. (2021). Acute Effects of Polyphenols on Human Attentional Processes: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Frontiers in Neuroscience*, 15, 1–4. <https://doi.org/10.3389/FNINS.2021.678769>,
- Holgado, J., Tafur, T., Vasquez, M., & Arias, J. (2022). *Metodología de la Investigación . El método ARIAS para hacer el proyecto de tesis*. (Primera, Issue June). Biblioteca Nacional del Perú.
- Ison, M. S., & Korzeniowski, C. (2016). El Rol de la Atención y Percepción Viso-Espacial en el Desempeño Lector en la Mediana Infancia. *Psykhe*, 25(1), 1–13. <https://www.redalyc.org/pdf/967/96745598007.pdf>
- Johnson, S. P. (2019). Development of Visual-Spatial Attention. *Current Topics in Behavioral Neurosciences*, 41, 37–58. https://doi.org/10.1007/7854_2019_96
- Lavega, P., & Olaso, S. (2003). *1000 juegos y deportes populares y tradicionales* (2nd ed.). Editor Service S.L. https://books.google.es/books/about/MIL_JUEGOS_Y_DEPORTES_POPULARES_Y_TRADICIONALES.html?id=jlDtDvA5BCcC&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Lieberman, J. (1977). *El juego: su relación con la imaginación y la creatividad*. Prensa académica de Nueva York. - Referencias - Publicaciones de investigación científica. Academic Press. <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=2453905>
- Ling, S., & Carrasco, M. (2006). Sustained and transient covert attention enhance the signal via different contrast response functions. *Vision Research*, 46(8–9), 1210–1220. <https://doi.org/10.1016/j.visres.2005.05.008>
- Loja, J. C. (2023). *Herramientas educativas para el desarrollo de la percepción visual en niños del Nivel Inicial 1 del Centro de Educación Inicial “República de Guatemala”, de la ciudad de Quito, provincia de Pichincha*. [Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/10882/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-0018-2023.pdf>
- Londoño, L. P. (2009). La atención: un proceso psicológico básico Attention as a basic psychological process. *Academica*, 5(8), 91–101. <https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150730/555786.pdf>
- Loor-Zambrano, M. E., & Grasst-Samada, Y. (2022). Desarrollo de la concentración y memoria en niños de 5 años mediante actividades lúdicas digitales. *MQRInvestigar*, 6(4), 664–685. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.4.2022.664-685>
- López-Martín, S., Albert, J., Fernández-Jaén, A., & Carretie, L. (2010). Neurociencia afectiva del TDAH: Datos existentes y direcciones futuras. *Escritos de Psicología*, 3(2), 17–29. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1989-38092010000100003
- Mejía, E. (2005). *Técnicas e Instrumentos*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. <https://es.scribd.com/document/482299652/mejia-tecnicas-e-instrumentos-pdf>



- Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289–296. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Ministerio de Educación. (2022). *El Perú en PISA 2018 Informe nacional de resultados*. <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2022/02/PISA-2018-4feb.pdf>
- Narváez, O. M., & Villegas, L. I. (2014). *Introducción a la Investigación: guía interactiva*. Dirección General Editorial Hidalgo. <https://www.uv.mx/apps/bdh/investigacion/>
- Navas, C. (2022). *Juegos tradicionales: trompos y canicas*. <https://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>
- OCDE. (2013). *Tu Índice para una Vida Mejor*. <https://www.oecdbetterlifeindex.org/es/countries/united-states-es/>
- Pate, R. R., Davis, M. G., Robinson, T. N., Stone, E. J., McKenzie, T. L., & Young, J. C. (2006). Promoting physical activity in children and youth: A leadership role for schools - A scientific statement from the American Heart Association Council on Nutrition, Physical Activity, and Metabolism (Physical Activity Committee) in collaboration with the Councils on Cardiovascular Disease in the Young and Cardiovascular Nursing. *Circulation*, 114(11), 1214–1224. <https://doi.org/10.1161/CIRCULATIONAHA.106.177052>
- Piaget, J. (1980). La teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget. *La Tuerka*, 1(2), 1–13. <https://www.terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>
- Pino, M., & Bravo, L. (2005). La Memoria Visual Como Predictor del Aprendizaje de la Lectura. *Psykhé (Santiago)*, 14(1), 47–53. <https://doi.org/10.4067/S0718-22282005000100004>
- Pino, R. (2018). *Metodología de la investigación: Elaboración de diseños para contrastar hipótesis*. EDITORIAL SAN MARCOS. <https://editorialsanmarcos.com/producto/metodologia-de-la-investigacion/>
- Poma, E. M. (2024). *La gimnasia cerebral y la atención en los niños de Primer año de la Escuela de Educación Básica Benjamín Franklin “Science School”, de la ciudad de Riobamba*. [Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/12593/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-017-2024.pdf>
- Pomachahua, P. E., & Rios, K. G. (2024). *Talleres de juegos dirigidos y atención en estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Pública de El Tambo* [Universidad Nacional del Centro del Perú]. https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/11684/T010_75511933_T-T010_76444510_T.pdf?sequence=10&isAllowed=y
- Posner, M. I., & Petersen, S. E. (1990). The attention system of the human brain. *Annual Review of Neuroscience*, 13(1), 25–42. <https://doi.org/10.1146/ANNUREV.NE.13.030190.000325>
- Radesky, J. S., Schumacher, J., & Zuckerman, B. (2015). Mobile and interactive media use by young children: The good, the bad, and the unknown. *Pediatrics*, 135(1), 1–3. <https://doi.org/10.1542/PEDS.2014-2251>



- Ramírez-Villegas, J. F., & Ramírez-Moreno, D. F. (2010). Una revisión de modelos de atención visual Bottom-up neurobiológicamente inspirados. *El Hombre y La Máquina*, 35, 143–152. <https://www.redalyc.org/pdf/478/47817140014.pdf>
- Ranganath, C., & Rainer, G. (2003). Cognitive neuroscience: Neural mechanisms for detecting and remembering novel events. *Nature Reviews Neuroscience*, 4(3), 193–202. <https://doi.org/10.1038/NRN1052>
- Resett, S. (2021). Relación entre la atención y el rendimiento escolar en niños y adolescentes. *Revista Costarricense de Psicología*, 40(1), 3–22. <https://doi.org/10.22544/RCPS.V40I01.01>
- Rosa, A., & Brescó, I. (2005). Una antropología desde la psicología experimental. *Revista de Antropología Iberoamericana*, 1(1), 1–30. <https://www.redalyc.org/pdf/623/62309921.pdf>
- Rueda, M. R., Fan, J., McCandliss, B. D., Halparin, J. D., Gruber, D. B., Lercari, L. P., & Posner, M. I. (2004). Development of attentional networks in childhood. *Neuropsychologia*, 42(8), 1029–1040. <https://doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2003.12.012>
- Resolución Viceministerial N.º 094-2020-MINEDU - Normas y documentos legales - Ministerio de Educación - Plataforma del Estado Peruano, (2020) (testimony of RVM N° 094-2020-MINEDU). <https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/541161-094-2020-minedu>
- Sturrock, G., & Else, P. (1998). *The playground as therapeutic space: playwork as healing*. Triennial National Conference,. <https://ipaewni.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/05/colorado-paper.pdf>
- Sunanto, Syam, A. R., Indahwati, N., Suryanti, Himawan, A., & Putri, S. (2024). Modelos de juegos tradicionales en la educación física y el deporte: su efecto en el incremento del desarrollo motor de los estudiantes de educación primaria. *Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física*, 6, 722–727. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9774248.pdf>
- Sutton-Smith, B. (1981). A History of Children's Play. *University of Pennsylvania*, 184–195.
- Sutton-Smith, B. (2021). The Ambiguity of Play. In *The Ambiguity of Play* (Harvard University). Harvard University Press. <https://doi.org/10.2307/J.CTV1Q16S5B>
- Treisman, A. M., & Gelade, G. (1980). A feature-integration theory of attention. *Cognitive Psychology*, 12(1), 97–136. [https://doi.org/10.1016/0010-0285\(80\)90005-5](https://doi.org/10.1016/0010-0285(80)90005-5)
- Uchupailla, D. M. (2023). *Actividades lúdicas para mejorar la atención y concentración en niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial ciudad de Cuenca, período lectivo 2022-2023* [Universidad Politécnica Salesiana]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/26073/4/UPS-CT010891.pdf>
- UNICEF. (2022). *Compromiso para la acción sobre el aprendizaje básico | UNICEF*. <https://www.unicef.org/es/educacion/compromiso-accion-sobre-aprendizaje-basico>
- Vasconcelos, A. F., Ramírez, M. M., & Mildestein, Y. (2018). Trastorno por déficit de atención con hiperactividad, algunas consideraciones en su diagnóstico y su tratamiento. *Acta Médica Del Centro* /, 12(4), 485–495.



- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Grijalbo.
- Williams, C., Northstone, K., Howard, M., Harvey, I., Harrad, R. A., & Sparrow, J. M. (2008). Prevalence and risk factors for common vision problems in children: Data from the ALSPAC study. *British Journal of Ophthalmology*, 92(7), 959–964. <https://doi.org/10.1136/BJO.2007.134700>
- Zegarra, J. A. (2022). Efectividad del programa “ Mejorando mi cognición” en el desarrollo de las capacidades cognitivas de los niños con trastorno de déficit de atención e hiperactividad (TDAH) en el Centro Psicopedagógico Aristo. Arequipa, 2021 [Universidad Católica de Santa María]. In *Universidad Católica de Santa María*. <https://repositorio.ucsm.edu.pe/handle/20.500.12920/12339>
- Zhao, F., Egelman, S., Weeks, H. M., Kaciroti, N., Miller, A. L., & Radesky, J. S. (2020). Practices of Mobile Applications Played by Preschool-Aged Children. *JAMA Pediatrics*, 174(12). <https://doi.org/10.1001/JAMAPEDIATRICS.2020.3345>.
- Zorrilla, M., & Vargas, N. A. (2008). El juego en la infancia. *Revista Chilena de Pediatría*, 79(5), 544–549. <https://doi.org/10.4067/S0370-41062008000500014>



ANEXOS



ANEXO 01: Matriz de consistencia “Aplicación de juegos tradicionales en la atención visual en niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 1135 San Gabriel Huancarama, 2024”

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables					
<p>Problema principal</p> <p>¿De qué manera la aplicación de juegos tradicionales influye en la atención visual en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel Huancarama, 2024?</p> <p>Problemas secundarios</p> <p>¿Qué efecto tiene la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de la atención perceptiva en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel de Huancarama, 2024?</p> <p>¿Qué efecto tiene la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de la atención selectiva en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel de Huancarama, 2024?</p> <p>¿Qué efecto tiene la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de la atención visoespacial en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel de Huancarama, 2024?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la influencia de la aplicación de juegos tradicionales en la atención visual en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel de Huancarama, 2024.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Evaluar el efecto que generará la aplicación de los juegos tradicionales en la atención perceptiva en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel Huancarama, 2024.</p> <p>Determinar el efecto que generará la aplicación de los juegos tradicionales en la atención selectiva en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel Huancarama, 2024.</p> <p>Analizar el efecto que generará la aplicación de los juegos tradicionales en la atención visoespacial de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel Huancarama 2024.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>La aplicación de los juegos tradicionales tiene una influencia significativa en el desarrollo de habilidades de atención visual en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel Huancarama, 2024.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>La aplicación de los juegos tradicionales tiene un efecto significativo en la atención perceptiva en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel de Huancarama, 2024.</p> <p>La aplicación de los juegos tradicionales tiene un efecto significativo en la atención visoespacial en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel de Huancarama, 2024.</p> <p>La aplicación de los juegos tradicionales tiene un efecto significativo en la atención perceptiva en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel de Huancarama, 2024.</p>	<p>Tratamiento</p> <p>Variable independiente</p> <p>Juegos tradicionales</p>					
			Dimensiones		Indicadores		Escala	
			Variable dependiente			Atención visual		
			Atención selectiva		<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica objetos entre distractores. ● Sigue instrucciones visuales sin distracción. ● Mantiene la mirada en el objetivo. ● Escoge el elemento solicitado. ● Discrimina colores, formas o tamaños. ● Observa detalles específicos al jugar. 		<p>Inicio</p> <p>Proceso</p> <p>Logro esperado</p> <p>Logro destacado</p>	
Atención visoespacial		<ul style="list-style-type: none"> ● Ubica objetos en el espacio (arriba, abajo, etc.). ● Sigue trayectorias visuales. ● Coordina visión y movimiento al jugar. ● Reconoce patrones espaciales. ● Mantiene orientación en desplazamientos. ● Señala posiciones en imágenes/tableros. ● Anticipa trayectorias de objetos. 						
Atención perceptiva		<ul style="list-style-type: none"> ● Distingue diferencias entre figuras. ● Detecta elementos que no encajan. ● Reconoce patrones repetitivos o simétricos. ● Empareja figuras o imágenes iguales. ● Completa imágenes faltantes. ● Identifica errores visuales. 						
Metodología		Población		Técnica instrumento				
<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo de investigación: Aplicativo</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Método: hipotético deductivo</p> <p>Diseño: pre experimental</p>		<p>Constituida por 20 niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 San Gabriel de Huancarama 2024.</p>		<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Escala ordinal</p>				

ANEXO 02: Ficha de observación

Datos generales del niño:

- Nombres y apellidos: _____
- Edad: _____ años
- Aula: _____
- Fecha de aplicación: _____

Escala de valoración

- **Inicio (I):** No logra realizar la acción o requiere ayuda constante.
- **Proceso (P):** Realiza la acción con ayuda parcial o de forma inconsistente.
- **Logro esperado (LE):** Realiza la acción adecuadamente con autonomía.
- **Logro destacado (LD):** Supera el nivel esperado, muestra alto dominio de la habilidad.

Dimensión 1: Atención Selectiva

N°	Indicadores	I	P	LE	LD
1	Identifica objetos o imágenes específicas entre distractores visuales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Sigue instrucciones visuales simples sin distraerse.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Mantiene la mirada fija en un objeto durante una actividad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Escoge elementos solicitados entre varios similares.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Discrimina colores, formas o tamaños entre opciones múltiples.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Responde al observar un detalle específico en un juego.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Dimensión 2: Atención Visoespacial

N°	Indicadores	I	P	LE	LD
7	Identifica correctamente la ubicación de objetos en el espacio.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Sigue visualmente trayectorias de objetos en movimiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Coordina movimientos visuales y corporales en juegos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Reconoce patrones espaciales en actividades lúdicas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11	Mantiene orientación espacial al desplazarse con obstáculos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	Señala correctamente posiciones espaciales en imágenes/tableros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13	Anticipa correctamente trayectorias visuales de elementos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Dimensión 3: Atención Perceptiva

N°	Indicadores	I	P	LE	LD
15	Distingue diferencias entre figuras similares.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16	Detecta elementos que no encajan en un conjunto visual.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17	Reconoce patrones visuales repetitivos o simétricos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18	Realiza emparejamientos visuales de imágenes iguales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19	Completa visualmente figuras con elementos faltantes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20	Identifica errores visuales en dibujos o secuencias.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Observaciones adicionales del docente o evaluador:

.....

.....

Anexo 3. Confiabilidad del instrumento

a) Tabulación de la prueba piloto

*Sin título1 [Conjunto_de_datos0] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	var
1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	
2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
3	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	
4	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	
5	3	2	2	4	2	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	
6	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	
7	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	
8	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	
9	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	
10	2	2	2	3	4	3	4	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	

*Sin título1 [Conjunto_de_datos0] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	p1	Númerico	8	0	Identifica objeto...	{1, Inicio}...	Ninguna	3	Derecha	Escala	Entrada
2	p2	Númerico	8	0	Sigue instrucc...	{1, Inicio}...	Ninguna	3	Derecha	Escala	Entrada
3	p3	Númerico	8	0	Mantiene la mir...	{1, Inicio}...	Ninguna	3	Derecha	Escala	Entrada
4	p4	Númerico	8	0	Escoge elemen...	{1, Inicio}...	Ninguna	3	Derecha	Escala	Entrada
5	p5	Númerico	8	0	Discrimina colo...	{1, Inicio}...	Ninguna	3	Derecha	Escala	Entrada
6	p6	Númerico	8	0	Responde al ob...	{1, Inicio}...	Ninguna	3	Derecha	Escala	Entrada
7	p7	Númerico	8	0	Identifica correc...	{1, Inicio}...	Ninguna	3	Derecha	Escala	Entrada
8	p8	Númerico	8	0	Sigue visualme...	{1, Inicio}...	Ninguna	4	Derecha	Escala	Entrada
9	p9	Númerico	8	0	Coordina movi...	{1, Inicio}...	Ninguna	3	Derecha	Escala	Entrada
10	p10	Númerico	8	0	Reconoce patro...	{1, Inicio}...	Ninguna	3	Derecha	Escala	Entrada
11	p11	Númerico	8	0	Mantiene orient...	{1, Inicio}...	Ninguna	3	Derecha	Escala	Entrada
12	p12	Númerico	8	0	Señala correcta...	{1, Inicio}...	Ninguna	4	Derecha	Escala	Entrada
13	p13	Númerico	8	0	Anticipa correct...	{1, Inicio}...	Ninguna	3	Derecha	Escala	Entrada
14	p14	Númerico	8	0	Distingue difere...	{1, Inicio}...	Ninguna	3	Derecha	Escala	Entrada
15	p15	Númerico	8	0	Detecta elemen...	{1, Inicio}...	Ninguna	3	Derecha	Escala	Entrada
16	p16	Númerico	8	0	Reconoce patro...	{1, Inicio}...	Ninguna	3	Derecha	Escala	Entrada
17	p17	Númerico	8	0	Realiza empare...	{1, Inicio}...	Ninguna	3	Derecha	Escala	Entrada
18	p18	Númerico	8	0	Completa visual...	{1, Inicio}...	Ninguna	3	Derecha	Escala	Entrada
19	p19	Númerico	8	0	Identifica errore...	{1, Inicio}...	Ninguna	3	Derecha	Escala	Entrada



b) Tabulación de la fiabilidad

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left(1 - \frac{\sum_{i=1}^k S_i}{S_t} \right)$$

K: número de ítems
 S_i: varianza de cada ítem
 S_t: varianza de la suma de todos los ítems

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,955	19

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
1. Identifica objetos o imágenes específicas entre distractores visuales.	29,6000	102,711	,711	,953
2. Sigue instrucciones visuales simples sin distraerse.	29,7000	107,567	,473	,956
3. Mantiene la mirada fija en un objeto durante una actividad.	29,7000	108,011	,431	,956
4. Escoge elementos solicitados entre varios similares.	29,6000	94,933	,816	,952
5. Discrimina colores, formas o tamaños entre opciones múltiples.	29,4000	101,600	,597	,955
6. Responde al observar un detalle específico en un juego.	29,7000	97,122	,906	,949
7. Identifica correctamente la ubicación de objetos en el espacio.	29,2000	93,511	,854	,951
8. Sigue visualmente trayectorias de objetos en movimiento.	29,8000	101,511	,764	,952
9. Coordina movimientos visuales y corporales en juegos.	29,9000	105,433	,679	,954
10. Reconoce patrones espaciales en actividades lúdicas.	29,8000	108,844	,344	,957
11. Mantiene orientación espacial al desplazarse con obstáculos.	29,8000	100,622	,830	,951
12. Señala correctamente posiciones espaciales en imágenes/tableros.	29,5000	103,389	,708	,953
13. Anticipa correctamente trayectorias visuales de elementos.	29,6000	98,711	,826	,951
14. Distingue diferencias entre figuras similares.	29,6000	98,933	,811	,951
15. Detecta elementos que no encajan en un conjunto visual.	29,6000	102,267	,746	,952
16. Reconoce patrones visuales repetitivos o simétricos.	29,7000	96,900	,921	,949
17. Realiza emparejamientos visuales de imágenes iguales.	29,8000	103,289	,634	,954
18. Completa visualmente figuras con elementos faltantes.	29,7000	102,233	,720	,953
19. Identifica errores visuales en dibujos o secuencias.	29,7000	102,456	,703	,953



Validación de instrumentos por experto



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

Tesistas: Bach. Liseth Guizado Munares / Bach. Enma Aine Huaman Chiclla

Fecha : 17 / 06 / 2024

Título de la tesis: Aplicación de juegos tradicionales en la atención visual en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°1135 "San Gabriel" Huancarama, 2024.

Instrumento: Escala tipo Likert "Liderazgo transformacional"

II. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

1. FORMA:

.....
.....
.....

2. CONTENIDO:

.....
.....
.....

3. ESTRUCTURA:

.....
.....
.....

III. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
Dr. Octavio Chambi Ancori
DOCENTE

FIRMA

DNI: 29327723
Nombres: Octavio
Apellidos: Chambi Ancori
N° celular: 97912285





VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

1.1 Tesis: Aplicación de juegos tradicionales en la atención visual en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°1135 “San Gabriel” Huancarama, 2024.

1.2 NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Escala tipo Likert “Liderazgo”
Tesistas: Bach. Liseth Guizado Munares / Bach. Enma Aine Huaman Chiclla

Componente	Indicadores	Criterios	Deficiente	Regular	Bueno
Forma	Redacción	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios			
	1. Claridad	Está formulado con un lenguaje apropiado.			
	2. Objetividad	Está expresado en conducta observable.			
Contenido	3. Actualidad	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			
	4. Suficiencia	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.			
	5. Intencionalidad	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.			
Estructura	6. Organización	Existe una organización lógica.			
	7. Consistencia	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.			
	8. Coherencia	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables			
	9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.			
	10. Otros				

II. APORTE Y/O SUGERENCIAS:

.....

III. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
 FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

Dr. Getavio Chambi Ancori
 DOCENTE

FIRMA

DNI: 29382792

Nombres: Orbelio

Apellidos: Chambi Ancori

Nº celular: 9791705





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
 FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
 ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
 INTERCULTURAL BILINGÜE



FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL NIVEL DE ATENCIÓN VISUAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS

DATOS INFORMATIVOS:

- Nombres y apellidos: _____
- Edad: _____ Sexo: F () M () Aula: _____

Tesistas: **Bach.** Liseth Guizado Munares / **Bach.** Enma Aine Huaman Chiella

Título de la tesis: Aplicación de juegos tradicionales en la atención visual en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 "San Gabriel" Huancarama, 2024.

Escala de valoración

- **Inicio (I):** No logra realizar la acción o requiere ayuda constante.
- **Proceso (P):** Realiza la acción con ayuda parcial o de forma inconsistente.
- **Logro esperado (LE):** Realiza la acción adecuadamente con autonomía.
- **Logro destacado (LD):** Supera el nivel esperado, muestra alto dominio de la habilidad.

Escala de Likert	1	2	3	4
ITEMS	I	P	LE	L.D
ATENCIÓN VISUAL				
Dimensión 1: Atención Selectiva				
1. Identifica objetos o imágenes específicas entre distractores visuales.				
2. Sigue instrucciones visuales simples sin distraerse.				
3. Mantiene la mirada fija en un objeto durante una actividad.				
4. Escoge elementos solicitados entre varios similares.				
5. Discrimina colores, formas o tamaños entre opciones múltiples.				
6. Responde al observar un detalle específico en un juego.				
Dimensión 2: Atención Visoespacial				
7. Identifica correctamente la ubicación de objetos en el espacio.				
8. Sigue visualmente trayectorias de objetos en movimiento.				
9. Coordina movimientos visuales y corporales en juegos.				
10. Reconoce patrones espaciales en actividades lúdicas.				
11. Mantiene orientación espacial al desplazarse con obstáculos.				
12. Señala correctamente posiciones espaciales en imágenes/tableros.				
13. Anticipa correctamente trayectorias visuales de elementos.				
Dimensión 3: Atención Perceptiva				
14. Distingue diferencias entre figuras similares.				
15. Detecta elementos que no encajan en un conjunto visual.				
16. Reconoce patrones visuales repetitivos o simétricos.				
17. Realiza emparejamientos visuales de imágenes iguales.				
18. Completa visualmente figuras con elementos faltantes.				
19. Identifica errores visuales en dibujos o secuencias.				

Observaciones adicionales del docente o evaluador:

.....

.....

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
 PROFESOR DE EDUCACIÓN INICIAL
Dr. Octavio Chambi Ancori
 DOCENTE

FIRMA

DNI: 09380772

Nombres: Octavio

Apellidos: Chambi Ancori

N° celular: 9791226





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

Tesistas: Bach. Liseth Guizado Munares / Bach. Emma Aine Huaman Chiclla

Fecha : 17 / 06 / 2024

Título de la tesis: Aplicación de juegos tradicionales en la atención visual en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°1135 “San Gabriel” Huancarama, 2024.

Instrumento: Escala tipo Likert “Liderazgo transformacional”

II. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

1. FORMA:

.....
.....
.....
.....

2. CONTENIDO:

.....
.....
.....
.....

3. ESTRUCTURA:

.....
.....
.....
.....

III. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:


UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
Escuela Académico Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe
INSTITUCIÓN DE LA CULTURA Y LENGUA QUECHUA

FIRMA

DNI: H.5.104431.....

Nombres: GENARO.....

Apellidos: CAHUANA ORIHUELA.....

Nº celular: 925 550 937.....





VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

1.1 Tesis: Aplicación de juegos tradicionales en la atención visual en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°1135 “San Gabriel” Huancarama, 2024.

1.2 NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Escala tipo Likert “Liderazgo”
Tesistas: Bach. Liseth Guizado Munares / Bach. Emma Aine Huaman Chiclla

Componente	Indicadores	Criterios	Deficiente	Regular	Bueno
Forma	Redacción	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios			
	1. Claridad	Está formulado con un lenguaje apropiado.			
	2. Objetividad	Está expresado en conducta observable.			
Contenido	3. Actualidad	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			
	4. Suficiencia	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.			
	5. Intencionalidad	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.			
Estructura	6. Organización	Existe una organización lógica.			
	7. Consistencia	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.			
	8. Coherencia	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables			
	9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.			
	10. Otros				

II. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

.....

III. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
 M^g. GONALO CASHUANA OPIHUELA
 INVESTIGADOR DE LA CULTURA Y LENGUA QUECHUA

FIRMA
 DNI: 4.510.4431
 Nombres: GONALO
 Apellidos: CASHUANA OPIHUELA
 N° celular: 925 550 937





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
 ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE



FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL NIVEL DE ATENCIÓN VISUAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS

DATOS INFORMATIVOS:

- Nombres y apellidos: _____
- Edad: _____ Sexo: F () M () Aula: _____

Tesistas: Bach. Liseth Guizado Munares / Bach. Enma Aine Huaman Chiella

Título de la tesis: Aplicación de juegos tradicionales en la atención visual en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 "San Gabriel" Huancarama, 2024.

Escala de valoración

- **Inicio (I):** No logra realizar la acción o requiere ayuda constante.
- **Proceso (P):** Realiza la acción con ayuda parcial o de forma inconsistente.
- **Logro esperado (LE):** Realiza la acción adecuadamente con autonomía.
- **Logro destacado (LD):** Supera el nivel esperado, muestra alto dominio de la habilidad.

Escala de Likert	1	2	3	4
ITEMS	I	P	LE	LD
ATENCIÓN VISUAL				
Dimensión 1: Atención Selectiva				
1. Identifica objetos o imágenes específicas entre distractores visuales.				
2. Sigue instrucciones visuales simples sin distraerse.				
3. Mantiene la mirada fija en un objeto durante una actividad.				
4. Escoge elementos solicitados entre varios similares.				
5. Discrimina colores, formas o tamaños entre opciones múltiples.				
6. Responde al observar un detalle específico en un juego.				
Dimensión 2: Atención Visoespacial				
7. Identifica correctamente la ubicación de objetos en el espacio.				
8. Sigue visualmente trayectorias de objetos en movimiento.				
9. Coordina movimientos visuales y corporales en juegos.				
10. Reconoce patrones espaciales en actividades lúdicas.				
11. Mantiene orientación espacial al desplazarse con obstáculos.				
12. Señala correctamente posiciones espaciales en imágenes/tableros.				
13. Anticipa correctamente trayectorias visuales de elementos.				
Dimensión 3: Atención Perceptiva				
14. Distingue diferencias entre figuras similares.				
15. Detecta elementos que no encajan en un conjunto visual.				
16. Reconoce patrones visuales repetitivos o simétricos.				
17. Realiza emparejamientos visuales de imágenes iguales.				
18. Completa visualmente figuras con elementos faltantes.				
19. Identifica errores visuales en dibujos o secuencias.				

Observaciones adicionales del docente o evaluador:

.....

.....

FIRMA

DNI: 4.510.4431.....

Nombres: GENARO.....

Apellidos: CAHUANA ORIHUELA.....

N° celular: 925.550.937.....





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

Responsables: Bach. Liseth Guizado Munares / Bach. Enma Aine Huaman Chiella

Fecha : 17 / 06 / 2024

Título de la tesis: Aplicación de juegos tradicionales en la atención visual en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°1135 "San Gabriel" Huancarama, 2024.

Instrumento: Escala tipo Likert "Liderazgo transformacional"

II. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

1. FORMA:

.....
.....
.....

2. CONTENIDO:

.....
.....
.....

3. ESTRUCTURA:

.....
.....
.....

III. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación

Debe corregirse

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
E.A.P. Educación Inicial Intercultural Bilingüe

Dra. Amalia Torres Chipana
DOCENTE

FIRMA

DNI: ...70763404.....

Nombres: *Amalia*.....

Apellidos: *Torres chipana*.....

Nº celular: ...963.703.783.....





**UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

1.1 Tesis: Aplicación de juegos tradicionales en la atención visual en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 "San Gabriel" Huancarama, 2024.

1.2 NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Escala tipo Likert "Liderazgo"
Tesistas: Bach. Liseth Guizado Munares / Bach. Enma Aine Huaman Chiella

Componente	Indicadores	Criterios	Deficiente	Regular	Bueno
Forma	Redacción	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios			
	1. Claridad	Está formulado con un lenguaje apropiado.			
	2. Objetividad	Está expresado en conducta observable.			
Contenido	3. Actualidad	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			
	4. Suficiencia	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.			
	5. Intencionalidad	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.			
Estructura	6. Organización	Existe una organización lógica.			
	7. Consistencia	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.			
	8. Coherencia	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables			
	9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.			
	10. Otros				

II. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

.....

III. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
E.A.P. Escuela Académico Profesional Bilingüe

 Dra. Anjalia Torres Chipana
 DOCENTE

FIRMA

DNI: 70723404
 Nombres: Anjalia
 Apellidos: Torres Chipana
 N° celular: 963703782





**UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE
EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE**



FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL NIVEL DE ATENCIÓN VISUAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS

DATOS INFORMATIVOS:

- **Nombres y apellidos:** _____
- **Edad:** _____ **Sexo:** F () M () **Aula:** _____

Tesistas: Bach. Liseth Guizado Munares / Bach. Enma Aine Huaman Chilla

Título de la tesis: Aplicación de juegos tradicionales en la atención visual en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1135 "San Gabriel" Huancarama, 2024.

Escala de valoración

- **Inicio (I):** No logra realizar la acción o requiere ayuda constante.
- **Proceso (P):** Realiza la acción con ayuda parcial o de forma inconsistente.
- **Logro esperado (LE):** Realiza la acción adecuadamente con autonomía.
- **Logro destacado (LD):** Supera el nivel esperado, muestra alto dominio de la habilidad.

Escala de Likert	1	2	3	4
ITEMS	I	P	LE	LD
ATENCIÓN VISUAL				
Dimensión 1: Atención Selectiva				
1. Identifica objetos o imágenes específicas entre distractores visuales.				
2. Sigue instrucciones visuales simples sin distraerse.				
3. Mantiene la mirada fija en un objeto durante una actividad.				
4. Escoge elementos solicitados entre varios similares.				
5. Discrimina colores, formas o tamaños entre opciones múltiples.				
6. Responde al observar un detalle específico en un juego.				
Dimensión 2: Atención Visoespacial				
7. Identifica correctamente la ubicación de objetos en el espacio.				
8. Sigue visualmente trayectorias de objetos en movimiento.				
9. Coordina movimientos visuales y corporales en juegos.				
10. Reconoce patrones espaciales en actividades lúdicas.				
11. Mantiene orientación espacial al desplazarse con obstáculos.				
12. Señala correctamente posiciones espaciales en imágenes/tableros.				
13. Anticipa correctamente trayectorias visuales de elementos.				
Dimensión 3: Atención Perceptiva				
14. Distingue diferencias entre figuras similares.				
15. Detecta elementos que no encajan en un conjunto visual.				
16. Reconoce patrones visuales repetitivos o simétricos.				
17. Realiza emparejamientos visuales de imágenes iguales.				
18. Completa visualmente figuras con elementos faltantes.				
19. Identifica errores visuales en dibujos o secuencias.				

Observaciones adicionales del docente o evaluador:

.....

.....

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
E.A.P. Educación Intercultural Bilingüe

Dra. Amalia Torres Chipana
Docente

FIRMA

DNI: 70723404.....

Nombres: Amalia.....

Apellidos: Torres Chipana.....

Nº celular: 963703782



Anexo 03: Solicitud de autorización para el proceso de ejecución y aplicación de tesis



Carta N° 01-2024/I.E. I N° 1135 – San Gabriel Huancarama 2024

Señor:

Director de la escuela profesional de educación Inicial Intercultural bilingüe Abancay

Asunto: Remito respuesta al Oficio N° 103 – 2024 -D-EAP-EIIB-FECS-UNAMBA

Atención: Dr. Rafael Urrutia Huaman

Huancarama, 20 de junio del 2024

De mi consideración:

Me refiero al Oficio en referencia mediante el cual me solicitan autorización para el 'proceso de ejecución y aplicación de tesis. Al respecto y dentro del plazo otorgado por dicho oficio, estoy cumpliendo en comunicar, como hecho de importancia, lo siguiente:

1. Las bachilleres Liseth Guizado Munares y Enma Aine Huaman Chiclla, se presentaron en la Institución Educativa Inicial, para dar a conocer sobre oficio en referencia solicitando para el proceso de ejecución y aplicación de tesis de investigación titulada: **“Aplicación de juegos tradicionales en la atención visual en niños de cinco años de la institución educativa inicial N°1135 San Gabriel Huancarama, 2024.**
2. Las tesis de la facultad de Educación y ciencias sociales de la universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac y de la Escuela Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, lo realizaron su investigación aplicando los juegos tradicionales como estrategia didáctica para las habilidades de atención visual con los niños y niñas del aula de 5 años de edad de dicha institución Educativa en el horario pedagógico de talleres, bajo la autorización de la directora encargada prof.Yony Antezana Ccahuana.

Sin otro particular, aprovecho la ocasión para saludarle.

Atentamente,





CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE TRABAJO

DE INVESTIGACIÓN

Yo, Yony Antezana Ccahuana con DNI 31038577 directora de la institución educativa inicial N°1135 San Gabriel del Distrito Huancarama, provincia Andahuaylas, departamento de Apurímac.

HAGO CONSTAR:

Que las bachilleres de la facultad de educación y ciencias sociales de la escuela profesional de educación inicial intercultural bilingüe primera y segunda infancia de la universidad Micaela Bastidas de Apurímac.

- Liseth Guizado Munares
- Enma Aine Huaman Chiclla

La ejecución del trabajo de investigación titulada: "Aplicación de juegos tradicionales en la atención visual en niños de cinco años de la institución educativa inicial N°1135 San Gabriel Huancarama, 2024". Dando inicio a la aplicación de su proyecto en el mes de junio y culminando en el mes de agosto en el presente año electivo culminaron satisfactoriamente.

Sin otro particular, aprovecho la ocasión para saludarle.

Huancarama, 28 de agosto del 2024

Atentamente,



Anexo 04: Lista de consentimiento informados



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA



CONSENTIMIENTO INFORMADO

YoManifiesto mi pleno conocimiento y consentimiento (a) sobre la inclusión de mi hijo (a) en la investigación titulada “Aplicación de juegos tradicionales en la atención visual en niños de cinco años de la institución educativa inicial N°1135 San Gabriel Huancarama, 2024”. Este proyecto de investigación cuenta con el respaldo de la Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac y se financia con recursos propios de los tesisistas.

Comprendo que el propósito de este estudio es analizar la influencia de la aplicación de juegos tradicionales en la atención visual en niños de cinco años de la institución educativa inicial N°1135 San Gabriel Huancarama, 2024. La participación de mi hijo (a) se llevará a cabo en la misma institución educativa, durante talleres con una duración aproximada de 40 a 45 minutos, en el horario en el horario de 8:00 am a 12:00 pm.

Se me ha asegurado que la información recopilada será tratada de manera confidencial y que el nombre de mi hijo (a) será asociado a un código serie, garantizado así que los resultados sobre el reconocimiento cultural andino no serán divulgados ni identificables en la fase de la publicación.

Estoy plenamente consciente de que los datos no me serán entregados y que no se proporcionará ninguna compensación por la participación en esta investigación. Sin embargo, entiendo que la información recopilada puede beneficiar indirectamente a la sociedad debido a la relevancia de la investigación en curso.

De manera voluntaria, acepto participar en este estudio y he recibido una copia del presente documento para mi conocimiento.

.....

Firma del padre de familia

Anexo 05: Talleres de aprendizaje



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
 FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
 ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
 PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA



TALLER DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. : N° 1135 “San Gabriel” Huancarama
Edad : 5 Años
Aula : Las abejitas
Docente de aula : Yony Antezana Ccahuana
Tesistas :
 Liseth Guizado Munares
 Enma Aine Huamán Chiclla
Fecha : 18 / 06/ 2024

II. TITULO DEL TALLER: “Nos divertimos jugando canicas”

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño	Criterios de Evaluación
PSICOMOTRIZ	<ul style="list-style-type: none"> Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. 	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Realiza acciones de coordinación óculo manual y conteo a través del juego las canicas.
MATEMÁTICA	<ul style="list-style-type: none"> Resuelve problemas de cantidad” 	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	





IV. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Descripción de la actividad	Medios/Materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación: Se presenta laminas con imágenes • Observan imágenes de las canicas y se les presenta siluetas.  <ul style="list-style-type: none"> • Responden a interrogantes: ¿Qué observan en las imágenes? ¿Alguna vez jugaron? ¿saben cómo se juega? • Se rescata los saberes previos: ¿Quiénes participarán? ¿Cómo nos adecuaremos? 	<ul style="list-style-type: none"> • Canicas de colores • Pequeño • siluetas
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Presentamos el propósito del taller: Hoy aprenderemos a jugar con las canicas y quien tiene más canicas. • Proponemos normas de convivencia para el desarrollo del taller <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar a mi maestra y compañeros • Levantar la mano para hablar • Participar con orden y respeto • Compartir los materiales • Cuidar los materiales • Presentamos los materiales a utilizar para el juego de las canicas (canicas de diferentes tamaños y colores, tiza) • Nos dirigimos al partido de la I.E donde realizamos un hoyo con ayuda de un palo, luego pintamos en el suelo una línea a unos 5 metros del hoyo. • Antes de iniciar el juego se les da a conocer las normas o reglas del juego. • Damos a conocer cuál es el objetivo del juego de las canicas es ganarle la mayor cantidad de canicas a los oponentes o jugadores. • Se realiza la distribución de 5 canicas a cada niño, y antes de inicien con el juego pediremos que cuenten indicando las 	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja bond, • lápiz y pinturas. • canicas
	<p>canicas (uno, dos, tres, cuatro, cinco)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se inicia con el juego de las canicas indicando que con el dedo pulgar debes introducir la canica en el hoyo para luego poder tirar a las canicas de los oponentes y apoderarte de ellas. • Después de que todos los niños y niñas hayan sido participes del juego, dialogamos con los niños, ¿Qué realizamos? ¿Qué materiales se utilizaron? ¿Qué colores eran las canicas? ¿Qué tamaños eran las canicas? ¿Cuántas canicas se ha distribuido al inicio? ¿Cuántas canicas tienen ahora? ¿Quiénes ganaron en el juego de las canicas? ¿Qué aprendimos el día de hoy? <p>Expresión gráfica plástica: La docente le entrega a cada niño papel Bond para que exprese a través de un dibujo, la actividad realizada.</p>	
Cierre	<p>Dialogamos con los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada niño socializa lo que dibujo y expresa como se sintió, que aprendió. <p>¿Les gusto la actividad que hicimos hoy? ¿Durante el juego que dificultades tuvieron?</p>	

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
Prof. Yan Antezana Ccahuana
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
CALLE N° 1021 D.S. 8637

Docente de aula

Tesista

Tesista





TALLER DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. : N° 1135 “San Gabriel” Huancarama
Edad : 5 años
Aula : Las abejitas
Profesora de aula : Yony Antezana Ccahuana
Tesistas :
 Liseth Guizado Munares
 Enma Aine Huamán Chiella
Fecha : 20 / 06 / 2024


II. TITULO DEL TALLER: “Nos divertimos jugando Matagente”

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño	Criterios de Evaluación
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. 	A través del juego “matagente” y la coordinación óculo manual, realizan acciones como desplazarse, lanzar objetos y estableciendo relaciones.
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. 	



IV. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Descripción de la actividad	Medios/Materiales
Inicio	<p>CALENTAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente da la bienvenida a los niños con siguiente canción: "Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover"  <p>https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA</p> <ul style="list-style-type: none"> Saberes previos La docente realiza las siguientes preguntas: ¿De qué trato la canción? ¿Les gusta la canción? ¿Qué observamos en el video? ¿Qué hicimos con nuestro cuerpo? <p>Propósito La docente comunica que el día de hoy: "Nos divertimos con el juego Matagente"</p> <p>Proponemos normas de convivencia para desarrollo del taller</p> <ul style="list-style-type: none"> Escuchar a mi maestra y compañeros Levantar la mano para hablar No generar desorden Respetar el nuestro turno No lastimarnos con los materiales Participar con orden y respeto Compartir y cuidar los materiales 	<ul style="list-style-type: none"> Buffer Música "Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover" Pelotas de trapos
Desarrollo	<ol style="list-style-type: none"> Consiste en que dos niños situados en los extremos en un espacio determinado lanzan la pelota puede ser hacia arriba, hacia adelante, con las dos manos una mano a todo el grupo que este en medio, para no ser atrapados por la pelota los niños observan con atención a que distancia caerá la pelota y escapan tratando de esquivarla. Si uno de los niños recibe el pelotazo al siguiente juego será uno de los que tiene que lanzar la pelota "Mata gentes" Los niños realizan el juego del Mata gente. Se observa quienes lanzan la pelota de trapo. Una vez explicado la dinámica del juego nos organizamos y determinamos el oficio de cada uno. Nos organizamos en grupos para realizar el juego. Realizamos el juego respetando las reglas. <p>Relajación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pedimos a los niños y niñas que se recuesten en el suelo un momento para poder relajarnos haciendo ejercicios de respiración. La docente invita a los niños a realizar un diálogo donde nos sentamos en un círculo y se les pregunta ¿Qué actividad realizamos? ¿en qué consistió el juego? ¿cómo nos organizamos? ¿de cuantas personas nos agrupamos? <p>Expresión gráfica plástica:</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente le entrega a cada niño papel Bond para que exprese a través de un dibujo lo que más les gusto de la actividad. Cada niño socializa lo que dibujo. 	<ul style="list-style-type: none"> Hoja bond, lápiz y pinturas.
Cierre	<p>Dialogamos con los niños: ¿Les gusto la actividad que hicimos hoy? ¿Qué les pareció el juego de la mata gente? ¿De qué maneras lanzaron la pelota de trapo? ¿A quiénes mataron con la pelota?</p>	

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
Prof. *[Firma]* Antezano Cahuano
Especialista en Educación Física
M. N. 1241038237

Docente de aula

[Firma]

Tesista

[Firma]

Tesista



TALLER DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. : N° 1135 “San Gabriel” Huancarama
Edad : 5 años
Aula : Las abejitas
Profesora de aula : Yony Antezana Ccahuana
Tesistas :
 Liseth Guizado Munares
 Enma Aine Huamán Chiclla
Fecha : 24/ 06 / 2024

II. TITULO DEL TALLER: “Nos divertimos brincando con el juego salta Soga”


III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño	Criterios de Evaluación
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades. 	Realizamos la coordinación óculo manual con orientación en el espacio y utilizamos el conteo a través del juego Salta Soga.
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. 	





IV. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Descripción de la actividad	Medios/Materiales
Inicio	<p>Calentamiento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Iniciamos nuestra actividad cantando y bailando la canción titulada "A brincar" https://www.youtube.com/watch?v=vONchvOZtpk  <p>Saberes previos ¿De qué trato la canción? ¿Qué hemos realizado? ¿Qué será brincar? ¿Creen que podemos brincar realizando otra actividad?</p> <p>Propósito La docente comunica que el día de hoy: "Nos divertimos brincando con el juego salta Soga"</p> <p>Proponemos normas de convivencia para desarrollo del taller</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar a la maestra y compañeros • Levantar la mano para hablar • Participar con orden y respeto • Compartir y cuidar los materiales • Respetar el turno para jugar 	<ul style="list-style-type: none"> • Buffer Música • Sogas de diferentes colores
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Damos a conocer en qué consiste el juego. • En el juego grupal, dos personas se encargan de agarrar la soga de ambos extremos y los demás se ponen el medio saltando al ritmo de la soga. • En el juego individual, cada niño toma una soga y salta cantando canciones. • Debemos asegurarnos que la soga cruce por nuestros pies a la hora del salto. <p>Después de indicar en que consiste el juego agrupamos a los niños en equipo para realizar el juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repetimos la acción las veces que sea necesarias hasta lograr saltar más seguido. • Respetemos la habilidad de cada niño o niña. <p>Relajación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños y niñas que se echen en el suelo un momento para poder relajarnos haciendo ejercicios de respiración. • La docente invita a los niños realizar un círculo y se les pregunta ¿Qué les pareció el juego salta Sogas? ¿De qué colores eran las sogas? • ¿Cuántos equipos hemos realizado? ¿cómo nos sentimos 	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja bond, lápiz y pinturas.
	<p>después de realizar la actividad?</p> <p>Expresión gráfica plástica: La docente le entrega un papelote por equipo y plasman la actividad realiza, para que luego en equipo socialicen lo dibujado</p>	
Cierre	<p>Dialogamos con los niños:</p> <p>¿Les gusto la actividad que hicimos hoy? ¿Cómo se sintieron la realizar la actividad?</p>	

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 Prof. *[Firma]*
 ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
 C.M. N. 10210386-17

Docente de aula

[Firma]

Tesista

[Firma]

Tesista





TALLER DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. : N° 1135 “San Gabriel” Huancarama
Edad : 5 años
Aula : Las abejitas
Profesora de aula : Yony Antezana Ccahuana
Tesistas :
 Liseth Guizado Munares
 Enma Aine Huamán Chiclla
Fecha : 01 / 07 / 2024

II. TITULO DEL TALLER: “Nos divertimos jugando el juego Kiwi”


III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño	Criterios de Evaluación
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión	Utilizando la precisión y la coordinación óculo manual y óculo podal realizamos el juego del Kiwi empleando el conteo.
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad.	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	





IV.SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Descripción de la actividad	Medios/Materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> Motivación La docente presenta láminas de torres de lata  <ul style="list-style-type: none"> Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué es lo que se observa? ¿Les parece familiar la imagen que observan? ¿Dónde lo vieron? Presentamos el propósito del taller: Hoy construiremos y derrumbamos las torres de lata a través del juego el kiwi. Proponemos normas de convivencia para el desarrollo del taller <ul style="list-style-type: none"> Escuchar a la maestra y compañeros Levantar la mano para hablar Participar con orden y respeto Compartir y cuidar los materiales Respetar el orden de turno Cuidar las latas y las pelotas 	<ul style="list-style-type: none"> Latas de diferentes tamaños, colores. Pelota de trapo
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> La docente presenta los materiales para el juego (latas de diferentes tamaños y colores, pelotas de trapo tiza) Pedimos que observen con atención y precisión el color, el tamaño y forma de las latas. Indicamos en que consiste el juego kiwi, que se trata de derrumbar la torre de latas con una pelota para lo cual se debe formar dos grupos un grupo para que arme torre de latas otro grupo para que pueda tumbar la torre. se pondrán en fila detrás de una línea establecida. Se entregará al primero de cada fila una pelota posteriormente se inicie el juego. El primero de la fila lanza la pelota hacia la torre de las latas el niño deberá entregarle la pelota a su compañero de atrás para que este lance nuevamente la pelota para cada miembro del equipo pueda derrumbar la torre. El juego terminara juego de las platas esté totalmente derrumbado. Dialogamos con los niños: ¿Qué materiales se utilizaron? ¿Qué colores eran las latas? ¿Qué tamaños eran las latas? ¿Qué cantidad de lata utilizamos para armar la torre? 	<ul style="list-style-type: none"> Hoja bond, lápiz y pinturas.
	¿Quiénes armaron torres de latas? ¿Quiénes tumbaron la torre de latas? ¿de qué distancia lanzamos las pelotas?	
Cierre	<p>Dialogamos con los niños:</p> <p>¿Les gusto la actividad que hicimos hoy?</p> <p>¿Cómo se llama el juego que jugaron hoy día?</p>	

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 Prof. *[Firma]* Antezana Cahuano
 ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
 N.º 1 P.A. 1 2 3 8 8 3 7

Docente de aula

[Firma]

Tesista

[Firma]

Tesista





TALLER DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. : N° 1135 “San Gabriel” Huancarama
Edad : 5 años
Aula : Las abejitas
Docente de aula : Yony Antezana Ccahuana
Tesistas :
 Liseth Guizado Munares
 Enma Aine Huamán Chiclla
Fecha : 03 / 07 / 2024

II. TITULO DEL TALLER: “Nos divertimos jugando Escondidas”


III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño	Criterios de Evaluación
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Utilizando la coordinación óculo manual, óculo podal, realizamos conteo hasta 10 nos ubicamos y desplazamos en el espacio a través del juego las Escondidas.
MATEMÁTICA	<ul style="list-style-type: none"> Resuelve problemas de cantidad. Resuelve problemas de forma movimiento y localización 	<ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. 	





IV. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Descripción de la actividad	Medios/Materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> Motivación La docente narra el cuento de las escondidas https://www.youtube.com/watch?v=y-hdZDaen_g  <p>Cuento: "El jueco de las escondidas".</p> <ul style="list-style-type: none"> Realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo titulaba el cuento? ¿De qué trato el cuento? ¿Alguna vez escucharon sobre las escondidas? 	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Presentamos el propósito del taller: Hoy día nos divertiremos jugando escondida. La docente explica a los niños que es el juego escondidas. ¿Alguna vez ustedes jugaron? ¿Les gustaría jugar? Proponemos normas de convivencia para el desarrollo del taller <ul style="list-style-type: none"> Escuchar a la maestra y compañeros Levantar la mano para hablar Participar con orden y respeto Escondemos en lugares dentro del aula No salir fuera de los lugares no establecidos. Escondemos en lugares seguros <p>Nos organizamos y elegimos a 2 niños quien se le va realizar búsqueda a sus compañeros escondidos, quien se le queda con los ojos cerrados frente a una pared, cuenta hasta 10. Mientras tanto, el resto de los niños corren a esconderse en diferentes lugares. Cuando el que se le queda termina de contar, se pone a buscar por el patio para encontrarlos. Si consigue ver a alguien, corre hacia el sitio donde conto y dice "Ampay". sí, por el contrario, alguno consigue burlarle, puede correr hacia donde se contó y salvarse diciendo "Libre". El último puede salvar a todos si consigue llegar a la pared donde se contó y decir al llegar "Libre y por todos mis compañeros".</p> <ul style="list-style-type: none"> Dialogamos con los niños: ¿Dónde se escondieron? ¿Quiénes los buscaron? ¿Hasta cuanto contaron? 	<ul style="list-style-type: none"> Hoja bond, lápiz y pinturas.
	<p>RELAJACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se les invita a los niños a descansar sobre el gras cerrando los ojos boca abajo. <p>EXPRESION GRAFICA PLASTICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente le entrega a cada niño papel Bond para que exprese a través de un dibujo el lugar donde se escondieron Cada niño socializa lo que dibujo y explicando por qué se escondió en ese lugar. 	
Cierre	<p>Dialogamos con los niños:</p> <p>¿Les gusto el juego? ¿Les gustaría volver jugar de nuevo? ¿Cómo se llama el juego que jugaron hoy día?</p>	

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 Prof. *[Firma]* Antezano Cahuano
 ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
 C.M. N. 102.10.02.027

Docente de aula

[Firma]

Tesista

[Firma]

Tesista





TALLER DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. : N° 1135 “San Gabriel” Huancarama
Edad : 5 años
Aula : Las abejitas
Docente de aula : Yony Antezana Ccahuana
Tesistas :
 Liseth Guizado Munares
 Enma Aine Huamán Chiclla
Fecha : 05 / 07/ 2024

II. TITULO DEL TALLER: “Conocemos y nos divertimos con el trompo”

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencias/Capacidades	Capacidades	Desempeño	Criterios de Evaluación
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	A través de la concentración realiza movimientos en coordinación óculo-manual, se relaciona con su entorno en las actividades grupales durante el juego el Trompo.
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa con todas las personas. Construye normas, y asume acuerdos y leyes. 	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	





IV. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Descripción de la actividad	Medios/Materiales
<p>Inicio</p>	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente narra brevemente el cuento de Titulado “El trompo de José Diez Canseco “ <p>Por la acera de la Alameda de los descalzos iba Chupito, era un zambito de diez años con dos ojazos, largas pestañas y una jeta burlona. Chupitos le decían así desde que lo encontraron sus amigos en la botica San Lázaro pidiendo cura para sus chupitos. Ahora iba con Feliciano Mayta, Glicerio Carmona, el Bizco Nicasio. Faustino Zapata, niños mataperros que vendían rifas o pregonaban diarios de crímenes muy leídos. Cerraba la fila el famoso Ricardo, que cada vez que entraba al cafetín japonés salía con dulces para todos, hasta que un día le costó una noche integra en la comisaría.</p> <p>Chupitos había perdido su trompo jugando a la “cocina” con Glicerio Carmona, ese juego infame que consiste en empujar el trompo contrario hasta meterlo dentro de un círculo, debiendo entregárselo al vencedor. “No era ese juego de hombres. -Dijo Chupitos los trompos, como todo en la vida, deben pelearse a tajos y a quiñes”.</p> <p>Le costó veinte centavos, era de madera de naranjo y estaba acicalado, como lo hacía su papá con sus gallos de pelea. Había sido su orgullo. ¡Cuántas veces, con toda su fuerza infantil, partió en dos a muchos otros! El reía a medias, sin la burla que humillado al rival. Y ahora le tocaba perder con Carmona. Se chantó y le ordenaron: ¡Cocina! “No juego eso, mejor a los quiñes” - protestó Chupitos sin suerte. Arrojó su trompo, esperando hicieran con él lo que les diera la gana. Pero Glicerio se llevó su trompo como trofeo de guerra.</p> <p>La tarde del desquite dispararon Mayta, Ricardo, Faustino y Carmona falló. Su trompo se chantaba ignominiosamente y los otros lo quiñaban sin piedad: Mayta le sacó una lonja, Faustino lo quiñó y Chupitos para poner fin a esa vergüenza disparó con toda su alma. “¡Lo rajaste!” Gritaron y dejándolo todo, metió la mano en los bolsillos y dio la espalda a la tira murmurando: “Ya lo sabía”. Y se fue triste e inultamente vencedor.</p> <p>Recojo de saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo titulaba el cuento? ¿De qué trato el cuento? ¿Alguna vez observaron a algún familiar jugar con el trompo? ¿Les gustaría jugar este juego? 	<ul style="list-style-type: none"> • Laminas • Trompos de diferentes tamaños, colores.





<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos el propósito del taller: Hoy día conoceremos y jugaremos con el trompo. <p>La docente explica a los niños en que consiste el juego del trompo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego del trompo es súper divertido. Primero, necesitas un trompo, que es como un pequeño juguete con forma de cono y una punta en la parte inferior. <p>Proponemos normas de convivencia para el desarrollo del taller</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar a la maestra y compañeros • Levantar la mano para hablar • Participar con orden y respeto • Tener cuidado al lazar los trompos para no lastimarnos • Cuidar cada uno su material <ul style="list-style-type: none"> - Nos organizamos para jugar el tropo en grupo, salimos al patio de I.E para realizar la actividad, los jugadores se colocan alrededor del círculo y enrollan la cuerda alrededor del trompo. - Por turnos, cada jugador lanza su trompo al círculo y trata de golpear a los demás o hacerlos salir del círculo. - Si un jugador no consigue hacer bailar su trompo dentro del círculo, queda eliminado. - Si un jugador hace salir a otro del círculo, puede recoger su trompo y volver a lanzarlo. - Si un jugador hace caer a otro, puede picarlo con su rejo para romperlo o dañarlo. - El juego termina cuando solo queda un trompo bailando dentro del círculo. - Dialogamos con los niños: ¿Dónde actividad realizamos el día de hoy? ¿En qué consistió el juego del trompo? <p>Relajación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les invita a los niños volver al aula donde cada uno toma su agua y realizamos ejercicios de respiración. <p>Expresión gráfica plástica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente le entrega a cada niño una ficha de aplicación donde se observa un dibujo de un trompo y pide a los niños pintar los la técnica del puntillismo utilizando un hisopo. - Cada niño socializa lo pinto y explica cómo se sintió en el juego del trompo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja bond, lápiz y pinturas.
<p>Cierre</p>	<p>Dialogamos con los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Les gusto el juego? - ¿Cómo se llama el juego que jugaron hoy día? 	


 MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 Prof. Yanis Antezano Ccollupato
 ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
 U.P.M. N. 1 P.A. 1 P. 1 B & 3 T.
 Docente de aula


 Tesista


 Tesista





TALLER DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. : N° 1135 “San Gabriel” Huancarama
Edad : 5 años
Aula : Las abejitas
Docente de aula : Yony Antezana Ccahuana
Tesistas :
 Liseth Guizado Munares
 Enma Aine Huamán Chiella
Fecha : 08 / 07 / 2024

II. TITULO DEL TALLER: “Nos divertimos jugando Plic Plac”


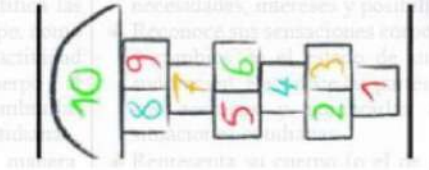
III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño	Criterios de Evaluación
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Realiza movimientos corporales como el saltar, correr, realizar giros haciendo el uso de las habilidades atencionales y la orientación espacial a través del juego Plic Plac.
MATEMÁTICA	“Resuelve problemas de forma movimiento y localización”	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Prueba diferentes formas de resolver una de terminada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.	





IV. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Descripción de la actividad	Medios/Materiales
<p>Inicio</p>	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente presenta una lámina de niños jugando al Plic Plac.  <ul style="list-style-type: none"> - Recojo de saberes previos <ul style="list-style-type: none"> - Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observamos en la imagen? ¿Qué creen que están haciendo? ¿les hace familiar la imagen? ¿alguna vez jugaron o vieron jugar a alguien este tipo de juego? ¿les gustaría jugar? 	<ul style="list-style-type: none"> • Lamina
<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos el propósito del taller: Hoy día conoceremos y jugaremos al plic plac. - La docente explica a los niños en que consiste el juego del trompo. - El juego del plic plac también es conocido como el avioncito o la rayuela, este juego nos permite potenciar la atención visual, concentración óculo manual y óculo podal, el equilibrio, las fuerzas en nuestras piernas y la resistencia de nuestros cuerpos. - Presentamos los materiales como (tiza de colores, cintas de colores, piedras o tejas) <p>Indicamos las instrucciones del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trazar con una tiza el plic plac en el piso como se muestra en la siguiente imagen:  <ul style="list-style-type: none"> - El primer jugador, deberá de lanzar la piedra dentro de la casilla 1, sin que toque los bordes. - Después, saltara a la casilla 1 con un pie sin tocarla. Y en esa posición recorrerá casilla por casilla hasta llegar al 10 - Llegando a la casilla 10 podrá descansar apoyando sus dos pies, para luego hacer el mismo recorrido, pero de regreso. - Finalmente, al llegar a la casilla 2, con un solo pie, el jugador recogerá la piedra de la casilla uno 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiza • cinta de colores • Teja o piedra liza • Hoja bond, lápiz y pinturas.





	<p>Después de dar a conocer las indicaciones Proponemos normas de convivencia para el desarrollo del taller</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar a la maestra y compañeros • Levantar la mano para hablar • Participar con orden y respeto • Saltar con un solo pie • Si se cae al saltar o recoger o choca a los bordes, será el turno del siguiente jugador. • Se debe de lanzar la piedra a la casilla indicada. <p>- Nos organizamos para jugar el plic plac, salimos al patio de I.E para realizar la actividad, los jugadores se colocan en una fila esperando su turno</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños: ¿Qué actividad realizamos el día de hoy? ¿En qué consistió el juego del plic plac? <p>Relajación:</p> <p>- Se les invita a los niños a realizar ejercicios de estiramiento de las piernas y ejercicios de respiración.</p> <p>Expresión gráfica plástica:</p> <p>- La docente le entrega a cada niño una ficha para que dibujen la actividad.</p> <p>- Cada niño socializa lo dibujado</p>	
<p>Cierre</p>	<p>Dialogamos con los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Les gusto el juego? - ¿Cómo se llama el juego que jugaron hoy día? - ¿Hasta qué número pudieron llegar? - ¿En qué número se quedaron? - ¿Creen que esta actividad lo pueden hacer en casa con su familia? 	

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 Prof. Yanis Antezana Ccahuana
 ESPECIALIDAD EDUCACIÓN INICIAL
 C.M. N. 1.P.2.1.D.3.8.2.7

Docente de aula

Tesista

Tesista





TALLER DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. : N° 1135 “San Gabriel” Huancarama
Edad : 5 años
Aula : Las abejitas
Docente de aula : Yony Antezana Ccahuana
Tesistas :
 Liseth Guizado Munares
 Enma Aine Huamán Chiella
Fecha : 10 / 07/ 2024

II. TITULO DEL TALLER: “Mata cholas”

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	capacidades	Desempeño	Criterios de Evaluación
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión 	Utiliza su cuerpo para realizar movimientos como saltos haciendo uso de la coordinación óculo manual,
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas.	





IV. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Descripción de la actividad	Medios/Materiales
Inicio	<p>Motivación La docente presenta una lámina de niños jugando a la mata chola.</p>  <p>Recojo de saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observamos en la imagen? ¿Qué creen que están haciendo? ¿Les hace familiar la imagen? ¿Alguna vez jugaron o vieron jugar a alguien este tipo de juego? ¿les gustaría jugar? 	<ul style="list-style-type: none"> • Lamina • Palo grande • Soga • Pelota de trapo
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos el propósito del taller: Hoy día nos divertimos jugando a la mata chola <p>La docente explica a los niños en que consiste el juego de la mata chola.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego de la mata chola consiste en golpear con la mano la mata chola y darle vueltas hasta que termine de enredarse en el poste de palo, la persona que logra este objetivo es el ganador. Este juego potencia la atención visual y concentración. - Presentamos los materiales como (un palo, soga, pelota de trapo) <p>Indicamos las instrucciones del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plantamos el palo en un lugar estable. - Amarramos la soga con la pelota de trapo en el palo <p>Proponemos normas de convivencia para el desarrollo del taller</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar a la maestra y compañeros • Levantar la mano para hablar • Participar con orden y respeto • Tener cuidado de no lastimar a los compañeros • Lazar la pelota del trapo con una sola mano • Nos organizamos para jugar a la mata chola, salimos al patio de I.E para realizar la actividad. • Nos agrupamos en parejas para iniciar el juego, repetimos la actividad hasta que jueguen el total de los niños. • Dialogamos con los niños: ¿Qué actividad realizamos el día de hoy? ¿En qué consistió el juego de la mata chola? ¿Qué parte de nuestro cuerpo utilizamos para este juego? 	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja bond, lápiz y pinturas.
	<p>Relajación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les invita a los niños a realizar ejercicios de estiramiento de las piernas y brazos, asimismo ejercicios de respiración. <p>Expresión gráfica plástica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente le entrega un papelote por pareja de niños para que dibujen la actividad realizada. - Los niños socializan la actividad realizada. 	
Cierre	<p>Dialogamos con los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Les gusto el juego? - ¿Cómo se llama el juego que jugaron hoy día? - ¿Creen que esta actividad lo pueden hacer en casa con su familia? 	

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
Prof. Yanitzana Ccahuana
Escuela Académico Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe
Calle 10a. 1238 837

Docente de aula

Tesista

Tesista





TALLER DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. : N° 1135 “San Gabriel” Huancarama
Edad : 5 años
Aula : Las abejas
Docente de aula : Yony Antezana Ccahuana
Tesistas :
 Liseth Guizado Munares
 Enma Aine Huamán Chiclla
Fecha : 12 / 07/ 2024

II. TITULO DEL TALLER: “Nos divertimos al saltar en los sacos”


III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencias/ Capacidades	Capacidades	Desempeño	Criterios de Evaluación
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión 	Realiza saltos en coordinación óculo podal y óculo manual, utiliza expresiones como primero, segundo, tercero al realizar el juego de Salta Sacos.
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. 	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	





IV. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Descripción de la actividad	Medios/Materiales
Inicio	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente presenta una lámina de niños jugando al salta sacos  <p>Recojo de saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observamos en la imagen? ¿Qué creen que están haciendo? ¿Les hace familiar la imagen? ¿Alguna vez jugaron o vieron jugar a alguien este tipo de juego? ¿les gustaría jugar? 	<ul style="list-style-type: none"> Lamina
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Presentamos el propósito del taller: Hoy día nos divertimos jugando al salta sacos La docente explica a los niños en que consiste el juego de salta sacos. El juego de salta sacos, consiste en saltar puestos con el saco hasta llegar al nuestro meta, este juego nos va a permitir mejorar concentración, atención visual, velocidad y equilibrio Presentamos los materiales como (sacos y silbato) Indicamos las instrucciones del juego Cada uno nos de los participantes deben de colocarse un saco en las piernas. Ponemos un punto de salida y un punto de llegada <p>Proponemos normas de convivencia para el desarrollo del taller</p> <ul style="list-style-type: none"> Escuchar a la maestra y compañeros Levantar la mano para hablar Participar con orden y respeto Saltar con los dos pies No sacarse el saco en la trayectoria del camino Vale caerse y levantarse para seguir con la carrera. Nos organizamos para jugar a al salta sacos. Marcamos el punto de salida y el punto de meta Iniciamos cada 5 participantes de manera individual. Para el juego de manera grupal nos agrupamos de 2 uno sale del punto de partida y al llegar a la meta otro participante le espera para ponerse el saco y llegar al punto de partida Dialogamos con los niños: ¿Qué actividad realizamos el día de hoy? ¿En qué consistió el juego de la salta sacos? ¿Qué equipo gano? ¿primero como jugamos? ¿segundo que hicimos? 	<ul style="list-style-type: none"> Sacos Silbato Hoja bond, lápiz y pinturas.
	<ul style="list-style-type: none"> Guardamos los materiales utilizados Relajación: Se les invita a los niños a realizar ejercicios de estiramiento de las piernas y brazos, asimismo ejercicios de respiración. Expresión gráfica plástica: La docente le entrega un papelote por pareja de niños para que dibujen la actividad realizada. Los niños socializan la actividad realizada. 	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> Dialogamos con los niños: ¿Les gusto el juego? ¿Cómo se llama el juego que jugaron hoy día? ¿Creen que esta actividad lo pueden hacer en casa con su familia? ¿Qué otros juegos quisieran realizar? 	

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
Prof. Willy Antezano Coahuana
Escuela Académico Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe
C.M. N. 10210.104.17

Docente de aula

Tesista

Tesista





TALLER DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. : N° 1135 “San Gabriel” Huancarama
Edad : 5 años
Aula : Las abejitas
Docente de aula : Yony Antezana Ccahuana
Tesistas :
 Liseth Guizado Munares
 Enma Aine Huamán Chiclla
Fecha : 15 / 07 / 2024

II. TITULO DEL TALLER: “La gallinita ciega”


III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño	Criterios de Evaluación
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. 	A través del juego la Gallinita Ciega realiza acciones de coordinación óculo manual utilizando el conteo hasta 10.
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. 	





IV. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Descripción de la actividad	Medios/Materiales
Inicio	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente presenta una lámina de niños, de una gallina  <p>Recojo de saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observamos en la imagen? ¿Qué creen que esta referido esa imagen? ¿Qué creen que realizaremos el día de hoy? ¿Alguna vez jugaron o vieron jugar a alguien este tipo de juego? ¿les gustaría jugar gallinita ciega? 	<ul style="list-style-type: none"> Lamina
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Presentamos el propósito del taller: Hoy día nos divertimos jugando a la gallinita ciega. <p>La docente explica a los niños en que consiste el juego de la gallinita ciega</p> <ul style="list-style-type: none"> La gallinita ciega es un juego que tiene como objetivo encontrar y tocar a los demás jugadores mientras se esconden. Este juego nos permite mejorar la coordinación óculo manual y óculo podal, la imaginación, y el trabajo en equipo. Presentamos los materiales como (una tela para vendar los ojos) <p>Indicamos las instrucciones del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> La gallinita ciega se tapa los ojos y comienza a contar hasta un número determinado. La gallinita ciega se tapa los ojos con una venda o se gira hacia la pared mientras los demás jugadores corren y se esconden. Los demás jugadores corren y se esconden. La gallinita ciega intenta encontrar a los demás jugadores. la gallinita ciega encuentra a un jugador, lo toca y dice su nombre. Este jugador se convierte en la nueva gallinita ciega y los demás jugadores vuelven a correr y esconderse. El jugador tocado se convierte en la nueva gallinita ciega y se repiten los pasos. El juego continúa de esta manera hasta que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de ser la gallinita ciega. 	<ul style="list-style-type: none"> Telas Hoja bond, lápiz y pinturas.





	<p>Proponemos normas de convivencia para el desarrollo del taller</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar a la maestra y compañeros • Levantar la mano para hablar • Participar con orden y respeto • Respetar el espacio asignado para esconderse • No poner en peligro al compañero que esta vendado. <ul style="list-style-type: none"> • Nos organizamos para jugar a la gallinita ciega • Designamos a los compañeros que nos buscaran en el juego. • Marcamos el espacio donde podremos escondernos. • Dialogamos con los niños: ¿Qué actividad realizamos el día de hoy? ¿En qué consistió el de la gallinita ciega? ¿Qué parte de nuestro cuerpo utilizamos para buscar a nuestros compañeros? ¿Qué habilidades descubrimos? • Guardamos los materiales utilizados <p>Relajación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les invita a los niños a realizar ejercicios de estiramiento de las piernas y brazos, asimismo ejercicios de respiración. <p>Expresión gráfica plástica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente le entrega una hoja para que dibujen la actividad realizada. • Los niños socializan la actividad realizada. 	
<p>Cierre</p>	<p>Dialogamos con los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Les gusto el juego? • ¿Cómo se llama el juego que jugaron hoy día? • ¿Creen que esta actividad lo pueden hacer en casa con su familia? • ¿Qué otros juegos quisieran realizar? 	

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 Prof. *[Firma]* Antezana Ccahuana
 ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
 I. M. N. 1 P. A. 1 D. 1 E. 1 7

Docente de aula

[Firma]

Tesista

[Firma]

Tesista





TALLER DE APRENDIZAJE N° 11

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. : N° 1135 “San Gabriel” Huancarama
Edad : 5 años
Aula : Las abejitas
Docente de aula : Yony Antezana Ccahuana
Tesistas :
 Liseth Guizado Munares
 Enma Aine Huamán Chiclla
Fecha : 17/ 07/ 2024

II. TITULO DEL TALLER: Lobo ¿Dónde estás?


III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño	Criterios de Evaluación
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. 	A través del juego Lobo ¿Dónde estás? realiza acciones de coordinación óculo manual y óculo podal, orientándose y desplazándose libremente en el espacio.
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma movimiento y localización.	<ul style="list-style-type: none"> Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. 	





IV. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Descripción de la actividad	Medios/Materiales
<p>Inicio</p>	<p>Motivación La docente presenta siluetas de imagen de un lobo y empieza a cantar la canción de lobo ¿dónde estás? Haciendo uso de un micrófono reciclado.</p>  <p>Recojo de saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observamos en la imagen? ¿De qué trata la canción? ¿Escucharon esta canción antes? ¿Qué creen que realizaremos el día de hoy? ¿Alguna vez jugaron o vieron jugar a alguien este tipo de juego? ¿les gustaría jugar el juego del lobo feroz? 	<ul style="list-style-type: none"> • Siluetas de imagen • Micrófono reciclado
<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos el propósito del taller: Hoy día nos divertimos jugando el juego de ¿Lobo donde estas? La docente explica a los niños en que consiste el juego de lobo ¿dónde estás? - Lobo ¿Dónde estás? es un juego que tiene como objetivo mejorar habilidades en los niños. Este juego nos permite a mejorar la coordinación óculo manual y óculo podal, la imaginación, concentración y el trabajo en equipo. - Presentamos los materiales como (mascara del lobo feroz y otros animales como la oveja, hojas bond, lápiz, pinturas) Indicamos las instrucciones del juego - Realizan una ronda con todos los niños presentes. - Después de haber comido mucho el lobo está descansando en su casa, los niños de la ronda comienzan a cantar la canción que entonamos en la motivación <p style="text-align: center;"> Lobo ¿lobo donde estas? Juguemos en el bosque mientras el lobo no esta Juguemos en el bosque mientras el lobo no esta y mientras cantamos el lobo dirá. -Estoy descansando en mi casa </p> <ul style="list-style-type: none"> - Seguimos girando la ronda hasta escuchar al lobo contestar todas las preguntas de los participantes y decir “Estoy viniendo a comerles” 	<ul style="list-style-type: none"> • Telas • Hoja bond, lápiz y pinturas.





	<ul style="list-style-type: none"> - El lobo sale en busca de las ovejitas. - Las ovejitas empiezan a correr en buscando esconderse para evitar ser comidos por el lobo feroz. - El ultimo participante que es atrapado por el lobo se convierte el próximo lobo feroz e inicia la secuencia de juego otra vez. - El juego continúa de esta manera hasta que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de ser el lobo feroz. <p>Proponemos normas de convivencia para el desarrollo del taller</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar a la maestra y compañeros • Levantar la mano para hablar • Participar con orden y respeto • Respetar el espacio asignado para realizar la actividad. <ul style="list-style-type: none"> - Nos organizamos para jugar el juego de ¿Lobo donde estas? - Designamos a los compañeros que serán los lobos en el juego. • Marcamos el espacio donde podremos escondernos. • Dialogamos con los niños: ¿Qué actividad realizamos el día de hoy? ¿En qué consistió el juego de lobo donde estas? ¿Qué parte de nuestro cuerpo utilizamos para buscar a nuestros compañeros? ¿Qué habilidades descubrimos? • Guardamos los materiales utilizados <p>Relajación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les invita a los niños a realizar ejercicios de estiramiento de las piernas y brazos, asimismo ejercicios de respiración. - <p>Expresión gráfica plástica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente le entrega una hoja para que dibujen la actividad realizada. - Los niños socializan la actividad realizada. 	
<p>Cierre</p>	<p>Dialogamos con los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Les gusto el juego? - ¿Cómo se llama el juego que jugaron hoy día? - ¿Creen que esta actividad lo pueden hacer en casa con su familia? - ¿Qué otros juegos quisieran realizar? 	

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 Prof. Yeny Antezano Ccahuano
 ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
 C.M. N. 1.P.2.1.P.3.8.3.7

Docente de aula

Tesista

Tesista





TALLER DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. : N° 1135 “San Gabriel” Huancarama
Edad : 5 años
Aula : Las abejitas
Docente de aula : Yony Antezana Ccahuana
Tesistas :
 Liseth Guizado Munares
 Enma Aine Huamán Chiclla
Fecha : 19 / 07 / 2024

II. TITULO DEL TALLER: Nos divertimos jugando al Aro

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño	Criterios de Evaluación
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. 	A través del juego del Aro realiza acciones de coordinación óculo manual y óculo podal, orientándose y desplazándose libremente en el espacio.
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma movimiento y localización.	<ul style="list-style-type: none"> • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. 	





IV. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Descripción de la actividad	Medios/Materiales
Inicio	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les presenta una caja sorpresa con los materiales adentro como el aro, alambre. Con la ayuda de los niños empezamos a descubrir lo que hay adentro de la caja. <p>Recojo de saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué creen que tengo aquí en esta caja? ¿Qué observan? ¿Alguna vez vieron estos materiales, Donde? ¿Qué creen que realizaremos el día de hoy? ¿Alguna vez jugaron o vieron jugar a alguien este tipo de juego? ¿les gustaría jugar el juego del Aro? 	<ul style="list-style-type: none"> • Caja sorpresa • Aro de jebe • Alambre
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos el propósito del taller: Hoy día nos divertimos jugando el juego tradicional del Aro Andino. <p>La docente explica a los niños en que consiste el juego de la gallinita ciega</p> <ul style="list-style-type: none"> - El Juego de Aro es un juego tradicional que tiene como objetivo llevar el aro rodando por el suelo, haciendo uso del alambre Este juego nos permite a mejorar la coordinación óculo manual, óculo podal, la concentración, la atención, y el trabajo en equipo. - Presentamos los materiales como (aro de jebe, alambre) <p>Indicamos las instrucciones del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> - El aro se lleva con las manos haciendo uso de un alambre, tiene que ir rodando por el suelo y al ritmo de los niños. - Pedimos que se agrupen en 2 grupos, ordenados en filas. - Los jugadores reconocen el orden de partida en el que les va a tocar competir. - Los jugadores llevaran los aros hasta el punto de señalización, retornaran a entregar el alambre y el aro al otro compañero que espera su turno en la fila. - Todos Los competidores irán participando en completo orden. - El juego termina cuando todos hayan participado en el juego del Aro. <p>Proponemos normas de convivencia para el desarrollo del taller</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar a la maestra y compañeros • Levantar la mano para hablar • Participar con orden y respeto 	<ul style="list-style-type: none"> • Aro de jebe • Alambre





	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar el espacio asignado para esconderse • No poner en peligro al compañero que esta vendado. • Nos organizamos para jugar el juego del Aro • Designamos los grupos y organizamos el orden de partida de cada jugador. • Marcamos el espacio donde podremos escondernos. • Dialogamos con los niños: ¿Qué actividad realizamos el día de hoy? ¿En qué consistió el juego del aro? ¿Qué parte de nuestro cuerpo utilizamos para buscar a nuestros compañeros? ¿Qué habilidades descubrimos? • Guardamos los materiales utilizados <p>Relajación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les invita a los niños a realizar ejercicios de estiramiento de las piernas y brazos, asimismo ejercicios de respiración. <p>Expresión gráfica plástica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente le entrega una hoja para que dibujen la actividad realizada. - Los niños socializan la actividad realizada. 	
<p>Cierre</p>	<p>Dialogamos con los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Les gusto el juego? - ¿Cómo se llama el juego que jugaron hoy día? - ¿Creen que esta actividad lo pueden hacer en casa con su familia? - ¿Qué otros juegos quisieran realizar? 	

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 Prof. *[Firma]*
 Antezana Ccahuano
 ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
 N.º 1 P.º 2 P.º 3 P.º 4 P.º 5 P.º 6 P.º 7

Docente de aula

[Firma]

Tesista

[Firma]

Tesista





TALLER DE APRENDIZAJE N° 13

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. : N° 1135 “San Gabriel” Huancarama
Edad : 5 años
Aula : Las abejitas
Docente de aula : Yony Antezana Ccahuana
Tesistas :
 Liseth Guizado Munares
 Enma Aine Huamán Chiclla
Fecha : 22 / 07 / 2024

II. TITULO DEL TALLER: El gato y el ratón.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño	Criterios de Evaluación
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. 	A través del juego el gato y el ratón realiza acciones de coordinación óculo manual y óculo podal, orientándose y desplazándose libremente en el espacio.
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma movimiento y localización.	<ul style="list-style-type: none"> • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. 	





IV. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Descripción de la actividad	Medios/Materiales
Inicio	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente presenta a los niños láminas de un gato, ratón. <p>Recojo de saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observamos en la imagen? ¿Qué creen que realizaremos el día de hoy? ¿Alguna vez jugaron o vieron jugar a alguien este tipo de juego? ¿Les gustaría jugar gallinita ciega? 	<ul style="list-style-type: none"> • Lamina
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos el propósito del taller: Hoy día nos divertimos jugando el juego del gato y el ratón. <p>La docente explica a los niños en que consiste el juego de la gallinita ciega</p> <ul style="list-style-type: none"> - La gallinita ciega es un juego que tiene como objetivo girar la ronda entonando una canción, mientras el ratón se encuentra dentro de la casa el gato se encuentra fuera queriendo entrar para cazar al ratón. Este juego nos permite a mejorar la coordinación óculo manual, la concentración, la atención visual, la imaginación, y el trabajo en equipo. - Presentamos los materiales como (mascara del gato, ratón) <p>Indicamos las instrucciones del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizamos una ronda con todos los jugadores, mientras giramos la ronda el ratón se encuentra adentro y el gato se encuentra fuera de la ronda. - Mientras la ronda gira irán contando hasta 10 - El gato quiere entrar adentro de la ronda para cazar al ratón, ira tocando cada una de la puerta ofreciéndoles comida y pidiendo ver al ratón, el ratón rechazara el pedido del gato por lo que esto lo enojara aún más al gato. Y querrá entra por la fuerza a dentro de la ronda provocando que el ratón escape para evitar ser comido por el gato. - El juego continúa de esta manera hasta que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de ser el gato y otros el ratón. <p>Proponemos normas de convivencia para el desarrollo del taller</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar a la maestra y compañeros • Levantar la mano para hablar • Participar con orden y respeto • Respetar el espacio asignado para el juego. • No empujarse. - Nos organizamos para jugar el juego del gato y el ratón. 	<ul style="list-style-type: none"> • Telas • Hoja bond, lápiz y pinturas.
	<ul style="list-style-type: none"> - Designamos a los compañeros que nos buscaran en el juego. • Marcamos el espacio donde podremos escondernos. • Dialogamos con los niños: ¿Qué actividad realizamos el día de hoy? ¿En qué consistió el juego del gato y el ratón? ¿Qué parte de nuestro cuerpo utilizamos para buscar a nuestros compañeros? ¿Qué habilidades descubrimos? • Guardamos los materiales utilizados <p>Relajación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les invita a los niños a realizar ejercicios de estiramiento de las piernas y brazos, asimismo ejercicios de respiración. <p>Expresión gráfica plástica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente le entrega una hoja para que dibujen la actividad realizada. - Los niños socializan la actividad realizada. 	
Cierre	<p>Dialogamos con los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Les gusto el juego? - ¿Cómo se llama el juego que jugaron hoy día? - ¿Creen que esta actividad lo pueden hacer en casa con su familia? - ¿Qué otros juegos quisieran realizar? 	

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
Prof. Ana Antezano Ccahuano
Docente de aula

Tesista

Tesista





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
 FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
 ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
 PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA



TALLER DE APRENDIZAJE N° 14

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. : N° 1135 “San Gabriel” Huancarama
Edad : 5 años
Aula : Las abejas
Docente de aula : Yony Antezana Ccahuana
Tesistas :
 Liseth Guizado Munares
 Enma Aine Huamán Chiclla
Fecha : 24 / 07/ 2024

II. TITULO DEL TALLER: “El rey manda”


III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño	Criterios de Evaluación
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. 	A través del juego el rey manda realiza acciones de coordinación óculo manual, orientándose y desplazándose en el espacio.
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma movimiento y localización.	<ul style="list-style-type: none"> Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. 	





IV. SECUENCIA METODOLÓGICA

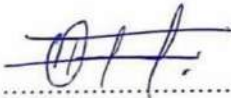
Momentos	Descripción de la actividad	Medios/Materiales
<p>Inicio</p>	<p>Motivación La docente muestra silueta de un rey, muestra la corona del rey y una capa</p>  <p>Recojo de saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observamos en la imagen? ¿Qué creen que esta referido esa imagen? ¿Qué creen que realizaremos el día de hoy? ¿Alguna vez jugaron o vieron jugar a alguien este tipo de juego? ¿les gustaría jugar el juego del Rey manda? 	<ul style="list-style-type: none"> • Lamina • Corona • Tela para la capa.
<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos el propósito del taller: Hoy día nos divertimos jugando el juego del Rey manda. <p>La docente explica a los niños en que consiste el juego de la gallinita ciega</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego del Rey manda es un juego que tiene como objetivo que los niños escuchen con Atención el pedido del Rey y los jugadores irán en busca de lo que el rey pida. Este juego nos permite a mejorar la atención visual, concentración, la imaginación, y el trabajo en equipo. - Presentamos los materiales como (corona, capa) <p>Indicamos las instrucciones del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> - El rey ordena al pueblo que lo obedezcan y acudan a su pedido. - El rey dirá. - El rey manda a que los niños del aula de 5 años me traigan objetos de color rojo, azul, amarillo. Así sucesivamente. - Todos los jugadores irán obedeciendo al pedido del rey y el primero que traiga los objetos que el rey pidió ira sumando puntos. - Al finalizar gana el niño que hay sumado más puntos. - El juego continúa de esta manera hasta que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de ser el rey. <p>Proponemos normas de convivencia para el desarrollo del taller</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar a la maestra y compañeros • Levantar la mano para hablar • Participar con orden y respeto • Respetar el espacio asignado para esconderse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Telas • Hoja bond, lápiz y pinturas.



	<ul style="list-style-type: none"> - Nos organizamos para jugar el juego del rey manda. - Designamos a los compañeros que serán los Reyes. • Marcamos el espacio donde podremos buscar los objetos. • Dialogamos con los niños: ¿Qué actividad realizamos el día de hoy? ¿En qué consistió el juego del rey manda? ¿Qué parte de nuestro cuerpo utilizamos para buscar a nuestros compañeros? ¿Qué habilidades descubrimos? • Guardamos los materiales utilizados <p>Relajación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les invita a los niños a realizar ejercicios de estiramiento de las piernas y brazos, asimismo ejercicios de respiración. - <p>Expresión gráfica plástica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente le entrega una hoja para que dibujen la actividad realizada. - Los niños socializan la actividad realizada. 	
<p>Cierre</p>	<p>Dialogamos con los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Les gusto el juego? - ¿Cómo se llama el juego que jugaron hoy día? - ¿Creen que esta actividad lo pueden hacer en casa con su familia? - ¿Qué otros juegos quisieran realizar? 	


MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 Prof. Yan Antezana Ccahuana
 EDUCANDO EDUCACIÓN INICIAL
 C.M. N. 1 P.O. 1248 & 827

Docente de aula



Tesista



Tesista





TALLER DE APRENDIZAJE N° 15

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. : N° 1135 “San Gabriel” Huancarama
Edad : 5 años
Aula : Las abejitas
Docente de aula : Yony Antezana Ccahuana
Tesistas :
 Liseth Guizado Munares
 Enma Aine Huamán Chiclla
Fecha : 12 / 08 / 2024

II. TITULO DEL TALLER: “Pesca Pesca”


III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño	Criterios de Evaluación
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. 	A través del juego Pesca pesca realiza acciones de coordinación óculo manual y óculo podal, orientándose y desplazándose libremente en el espacio combinando habilidades básicas como correr saltar.
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma movimiento y localización.	<ul style="list-style-type: none"> Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. 	





IV. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Descripción de la actividad	Medios/Materiales
<p>Inicio</p>	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente motiva a los niños con láminas de imagen en la cual se muestra a niños corriendo libremente por el espacio.  <p>Recojo de saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observamos en la imagen? ¿A qué creen que esta referido esa imagen? ¿Qué creen que realizaremos el día de hoy? ¿Alguna vez jugaron o vieron jugar a alguien este tipo de juego? ¿les gustaría jugar a la pesca pesca? 	<ul style="list-style-type: none"> Lamina
<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> Presentamos el propósito del taller: Hoy día nos divertimos jugando el juego de la pesca pesca. La docente explica a los niños en que consiste el juego de la pesca pesca. La Pesca es un juego que tiene como objetivo a atrapar a todos los jugadores, el pescador es quien atrapa y los jugadores evitan ser atrapados. Este juego nos permite mejorar la concentración, atención visual, coordinación, la imaginación, y el trabajo en equipo. Presentamos los materiales. Indicamos las instrucciones del juego La pesca consiste en no ser atrapados por la persona que ira pescando a los jugadores. Aran uso de espacios como postes, paredes que puedan ser seguros para evitar ser pescados. Los jugadores se irán desplazando libremente por el espacio de la institución educativa. ciega se tapa los ojos y comienza a contar hasta un número determinado. El jugador atrapado se convierte en el nuevo pescador y se repiten los pasos. El juego continúa de esta manera hasta que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de ser los que pescan. 	<ul style="list-style-type: none"> Hoja bond, lápiz y pinturas.





	<p>Proponemos normas de convivencia para el desarrollo del taller</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar a la maestra y compañeros • Levantar la mano para hablar • Participar con orden y respeto • Respetar el espacio asignado para no ser pescados. • No poner en peligro al compañero, ni empujarse. <ul style="list-style-type: none"> - Nos organizamos para jugar el juego de la pesca pesca. - Designamos a los compañeros pescaran en el juego. <ul style="list-style-type: none"> • Marcamos el espacio donde podremos escondernos. • Dialogamos con los niños: ¿Qué actividad realizamos el día de hoy? ¿En qué consistió el juego de la pesca? ¿Qué parte de nuestro cuerpo utilizamos para buscar y atrapar a nuestros compañeros? ¿Qué habilidades descubrimos? • Guardamos los materiales utilizados <p>Relajación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les invita a los niños a realizar ejercicios de estiramiento de las piernas y brazos, asimismo ejercicios de respiración. - <p>Expresión gráfica plástica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente le entrega una hoja para que dibujen la actividad realizada. - Los niños socializan la actividad realizada. 	
<p>Cierre</p>	<p>Dialogamos con los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Les gusto el juego? - ¿Cómo se llama el juego que jugaron hoy día? - ¿Creen que esta actividad lo pueden hacer en casa con su familia? - ¿Qué otros juegos quisieran realizar? 	

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 Prof. Yanis Antezana Cochano
 ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
 C.A.M. N.º 1 P.A. 1 P.S. 1 & 2

Docente de aula

Tesista

Tesista





TALLER DE APRENDIZAJE N° 16

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. : N° 1135 “San Gabriel” Huancarama
Edad : 5 años
Aula : Las abejitas
Docente de aula : Yony Antezana Ccahuana
Tesistas :
 Liseth Guizado Munares
 Enma Aine Huamán Chiclla
Fecha : 14 / 08 / 2024

II. TITULO DEL TALLER: San miguel


III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño	Criterios de Evaluación
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. 	A través del juego San Miguel realiza acciones de coordinación óculo manual, orientándose y desplazándose libremente en el espacio.
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma movimiento y localización.	<ul style="list-style-type: none"> Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. 	





IV. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Descripción de la actividad	Medios/Materiales
<p>Inicio</p>	<p>Motivación La docente muestra una lámina donde los niños se encuentran jugando el juego de San Miguel.</p>  <p>Recojo de saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observamos en la imagen? ¿Qué creen que esta referido esa imagen? ¿Qué creen que realizaremos el día de hoy? ¿Alguna vez jugaron o vieron jugar a alguien este tipo de juego? ¿les gustaría jugar el juego de San Miguel? 	<ul style="list-style-type: none"> • Lámina
<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos el propósito del taller: Hoy día nos divertimos jugando el juego el juego de San miguel. La docente explica a los niños en que consiste el juego de la gallinita ciega - San Miguel es un juego que tiene como objetivo evitar que el ladrón se lleve a los hijos de San Miguel. Este juego nos permite a mejorar la atención, concentración, coordinación, la imaginación, y el trabajo en equipo. - Presentamos los materiales como (soga, papel crap) Indicamos las instrucciones del juego - En el juego de san miguel se determina quien será el ladrón, quien será san miguel y quienes serán los hijos. - Se sientan en fila todos los hijos de san miguel y se agarran fuerte de la cintura. - El ladrón viene diciendo señor san miguel su casa se está quemando, su leche se quema, etc. - Mientras san miguel va a verificar si es cierto lo que el ladrón le dijo. - San miguel sale, y el ladrón se propone a llevarse a los hijos de san miguel. - Los hijos de san miguel gritan en voz fuerte “San Miguel”. 	<ul style="list-style-type: none"> • Soga • Papel crap • Hoja bond, lápiz y pinturas.





	<ul style="list-style-type: none"> - San miguel se aparece corriendo a evitar que el ladrón se lleve a sus hijos. - Si san miguel encuentra al ladrón llevándose a sus hijos le da látigos. - El jugador llevado por el ladrón se convierte en el ayudante de este. - El juego continúa de esta manera hasta que todos los jugadores que son hijos de san miguel hayan sido llevados por el ladrón. <p>Proponemos normas de convivencia para el desarrollo del taller</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar a la maestra y compañeros • Levantar la mano para hablar • Participar con orden y respeto • Respetar el espacio asignado para esconderse • No poner en peligro al compañero. <ul style="list-style-type: none"> - Nos organizamos para jugar el juego de San miguel - Designamos a los compañeros que serán los hijos, el ladrón y san miguel. • Marcamos el espacio donde podremos escondernos. • Dialogamos con los niños: ¿Qué actividad realizamos el día de hoy? ¿En qué consistió el juego de San miguel? ¿Qué parte de nuestro cuerpo utilizamos para buscar a nuestros compañeros? ¿Qué habilidades descubrimos? • Guardamos los materiales utilizados <p>Relajación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les invita a los niños a realizar ejercicios de estiramiento de las piernas y brazos, asimismo ejercicios de respiración. - <p>Expresión gráfica plástica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente le entrega una hoja para que dibujen la actividad realizada. - Los niños socializan la actividad realizada. 	
<p>Cierre</p>	<p>Dialogamos con los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Les gusto el juego? - ¿Cómo se llama el juego que jugaron hoy día? - ¿Creen que esta actividad lo pueden hacer en casa con su familia? - ¿Qué otros juegos quisieran realizar? 	

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 Prof. Arístides Antezana Ccahuano
 ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
 INTERCULTURAL BILINGÜE

Docente de aula

Tesista

Tesista





TALLER DE APRENDIZAJE N° 17

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. : N° 1135 “San Gabriel” Huancarama
Edad : 5 años
Aula : Las abejitas
Docente de aula : Yony Antezana Ccahuana
Tesistas :
 Liseth Guizado Munares
 Enma Aine Huamán Chiclla
Fecha : 16 / 08 / 2024

II. TITULO DEL TALLER: El águila y el pollito


III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño	Criterios de Evaluación
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. 	A través del juego el águila y el pollito realiza acciones de coordinación óculo manual y óculo podal, orientándose y desplazándose libremente en el espacio.
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma movimiento y localización.	<ul style="list-style-type: none"> • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. 	





IV. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Descripción de la actividad	Medios/Materiales
<p>Inicio</p>	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente presenta a los niños láminas de un águila, pollito y realizamos un cuento. <div style="text-align: center;">  <p>En un día muy soleado, sentado el pollo miguelito, junto a su mamá águila, emocionado escuchaba la historia de aquellas aventuras que de joven vivió...</p> </div> <p>Recojo de saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observamos en la imagen? ¿Qué creen que realizaremos el día de hoy? ¿Alguna vez jugaron o vieron jugar a alguien este tipo de juego? ¿les gustaría jugar el juego del águila y el pollito? 	<ul style="list-style-type: none"> Lámina
<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> Presentamos el propósito del taller: Hoy día nos divertimos jugando el juego del águila y el pollito. La docente explica a los niños en que consiste el juego del águila y el pollito. El águila y el pollito es un juego que tiene como objetivo girar la ronda entonando una canción, mientras el pollito se encuentra dentro de la casa el Águila se encuentra fuera queriendo entrar para cazar al pollito. Este juego nos permite a mejorar la coordinación óculo manual, la concentración, la atención visual, la imaginación, y el trabajo en equipo. Presentamos los materiales como (mascara del Águila, pollito) Indicamos las instrucciones del juego Designamos quienes serán el águila, el pollito y las puertas. Realizamos una ronda con todos los jugadores, mientras giramos la ronda el pollito se encuentra adentro y el águila se encuentra fuera de la ronda. Mientras la ronda gira irán contando hasta 10 El águila quiere entrar adentro de la ronda para cazar al pollito, ira tocando cada una de la puerta ofreciéndoles comida y pidiendo ver al pollito, el pollito rechazara el pedido del águila por lo que esto lo enojara aún más al águila. Este querrá entra por la fuerza a dentro de la ronda provocando que el pollito escape para evitar ser devorado por el águila. El juego continúa de esta manera hasta que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de ser el águila y otros el pollo y otros la puerta vieja y nueva. 	<ul style="list-style-type: none"> Mascaras del águila y del pollito. Hoja bond, lápiz y pinturas.





	<p>Proponemos normas de convivencia para el desarrollo del taller</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar a la maestra y compañeros • Levantar la mano para hablar • Participar con orden y respeto • Respetar el espacio asignado para el juego. • No empujarse. <ul style="list-style-type: none"> - Nos organizamos para jugar el juego del águila y el pollito. - Designamos a los compañeros que representaran cada personaje en el juego. <ul style="list-style-type: none"> • Marcamos el espacio donde podremos escondernos. • Dialogamos con los niños: ¿Qué actividad realizamos el día de hoy? ¿En qué consistió el juego del Águila y el pollito? ¿Qué parte de nuestro cuerpo utilizamos para realizar el juego? ¿Qué habilidades descubrimos? • Guardamos los materiales utilizados <p>Relajación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les invita a los niños a realizar ejercicios de estiramiento de las piernas y brazos, asimismo ejercicios de respiración. <p>Expresión gráfica plástica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente le entrega una hoja para que dibujen la actividad realizada. - Los niños socializan la actividad realizada. 	
<p>Cierre</p>	<p>Dialogamos con los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Les gusto el juego? - ¿Cómo se llama el juego que jugaron hoy día? - ¿Creen que esta actividad lo pueden hacer en casa con su familia? - ¿Qué otros juegos quisieran realizar? 	

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 Prof. *[Firma]* Antezana Ccahuana
 ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
 I.C.M. N. 1021038837

Docente de aula

[Firma]

Tesista

[Firma]

Tesista





TALLER DE APRENDIZAJE N° 18

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. : N° 1135 “San Gabriel” Huancarama
Edad : 5 años
Aula : Las abejitas
Docente de aula : Yony Antezana Ccahuana
Tesistas :
 Liseth Guizado Munares
 Enma Aine Huamán Chiclla
Fecha : 19 / 08 / 2024

II. TITULO DEL TALLER: Nos divertimos jugando a Jalar sogas

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño	Criterios de Evaluación
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. 	A través del juego Jala Sogas realiza acciones de coordinación óculo manual y óculo podal, orientándose en el espacio y explorando las posibilidades de su cuerpo.
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma movimiento y localización.	<ul style="list-style-type: none"> • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. 	





IV. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Descripción de la actividad	Medios/Materiales
Inicio	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente motiva a los niños presentando una caja sorpresa a los niños y dentro de ella se encuentra los materiales como la sogas de diferentes colores. Con la ayuda de ellos descubrimos lo que hay dentro de la caja. <p>Recojo de saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué creen que hay en la caja? ¿De qué color, tamaño es la sogas? ¿Qué creen que realizaremos el día de hoy? ¿Alguna vez jugaron o vieron jugar a alguien este tipo de juego? ¿Les gustaría jugar el juego del jala sogas? 	<ul style="list-style-type: none"> Soga de diferentes colores Cintas colchoneta
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Presentamos el propósito del taller: Hoy día nos divertimos jugando el juego de jala sogas. <p>La docente explica a los niños en que consiste el juego del águila y el pollito.</p> <ul style="list-style-type: none"> El jala sogas es un juego que tiene como objetivo de armar dos grupos con integrantes de igual cantidad, jalamos la sogas y gana el equipo que pase la cinta que está marcada en el piso. Este juego nos permite mejorar la coordinación óculo manual, la concentración, la atención visual, la imaginación, y el trabajo en equipo. Presentamos los materiales como (sogas de diferentes colores, cinta de colores.) <p>Indicamos las instrucciones del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> Designamos los dos equipos y ponemos un nombre Marcamos la línea que tienen que evitar cruzar al jalar la sogas. Los dos equipos se organizan en una fila agarrando la sogas. Se realiza un conteo del uno al tres para empezar el juego. Los jugadores jalan con mucha fuerza evitando ser arrastrados al otro lado de la cinta. El juego continúa de esta manera hasta que los equipos hayan acumulado puntos. <p>Proponemos normas de convivencia para el desarrollo del taller</p> <ul style="list-style-type: none"> Escuchar a la maestra y compañeros Levantar la mano para hablar Participar con orden y respeto Respetar el espacio asignado para el juego. No empujarse. 	<ul style="list-style-type: none"> Mascaras del águila y del pollito. Hoja bond, lápiz y pinturas.
	<ul style="list-style-type: none"> Nos organizamos para jugar el juego del jala sogas. Designamos a los equipos. Marcamos el espacio donde podremos escondernos. Dialogamos con los niños: ¿Qué actividad realizamos el día de hoy? ¿En qué consistió el juego del jala sogas? ¿Qué parte de nuestro cuerpo utilizamos para realizar el juego? ¿Qué habilidades descubrimos? Guardamos los materiales utilizados <p>Relajación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se les invita a los niños a realizar ejercicios de estiramiento de las piernas y brazos, asimismo ejercicios de respiración. <p>Expresión gráfica plástica:</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente le entrega una hoja para que dibujen la actividad realizada. Los niños socializan la actividad realizada. 	
Cierre	<p>Dialogamos con los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Les gusto el juego? ¿Cómo se llama el juego que jugaron hoy día? ¿Creen que esta actividad lo pueden hacer en casa con su familia? ¿Qué otros juegos quisieran realizar? 	

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 Prof. *[Firma]*
 ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
 C/TA. N. 1 PAT. 1 & 17

Docente de aula

[Firma]

Tesista

[Firma]

Tesista





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
 FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
 ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
 PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA



TALLER DE APRENDIZAJE N° 19

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. : N° 1135 “San Gabriel” Huancarama
Edad : 5 años
Aula : Las abejitas
Docente de aula : Yony Antezana Ccahuana
Tesistas :
 Liseth Guizado Munares
 Enma Aine Huamán Chiclla
Fecha : 21/ 08 / 2024

II. TITULO DEL TALLER: “Nos divertimos jugando Patea Tejo”

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño	Criterios de Evaluación
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Realiza movimientos corporales como el saltar, haciendo el uso de las habilidades atencionales y la orientación espacial a través del juego Patea Tejo.
MATEMÁTICA	“Resuelve problemas de forma movimiento y localización”	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Prueba diferentes formas de resolver una de terminada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.	





IV. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Descripción de la actividad	Medios/Materiales
<p>Inicio</p>	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente motiva a los niños al ritmo de la canción “yo tengo un cuerpo y lo voy a mover” y pide a los niños que bailen para que calienten el cuerpo. • Seguidamente les pide que observen una silueta de imagen. <p>Recojo de saberes previos</p> <p>- Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observamos en la imagen? ¿Qué creen que están haciendo? ¿les hace familiar la imagen? ¿alguna vez jugaron o vieron jugar a alguien este tipo de juego? ¿les gustaría jugar?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Música • Lamina
<p>Desarrollo</p>	<p>- Presentamos el propósito del taller: Hoy día conoceremos y nos divertiremos jugando en el juego de patear tejo.</p> <p>La docente explica a los niños en que consiste el juego del patear tejo.</p> <p>- El juego del patear tejo tiene por objetivo que el jugador saltando en un pie lleve el tejo por cada casillero. Este juego nos permite potenciar la atención visual, concentración óculo podal, el equilibrio, las fuerzas en las piernas y la resistencia de nuestros cuerpos.</p> <p>Presentamos los materiales como (tiza de colores, cintas de colores, piedras o tejas)</p> <p>Indicamos las instrucciones del juego</p> <p>- Trazar con una tiza o cinta el patear tejo en el piso como se muestra en la siguiente imagen:</p> <div data-bbox="552 1256 1075 1458" data-label="Image"> </div> <p>- El primer jugador, deberá de lanzar la piedra dentro de la casilla 1, sin que toque los bordes.</p> <p>- Después, saltará a la casilla 1 con un pie sin tocarla. Y en esa posición recorrerá casilla por casilla hasta llegar al 10</p> <p>- Llegando a la casilla 10 podrá descansar apoyando sus dos pies, para luego hacer el mismo recorrido, pero de regreso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tiza • cinta de colores • Teja o piedra liza • Hoja bond, lápiz y pinturas.





	<p>- Finalmente, al llegar a la casilla 2, con un solo pie, el jugador recogerá la piedra de la casilla uno.</p> <p>Después de dar a conocer las indicaciones Proponemos normas de convivencia para el desarrollo del taller</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar a la maestra y compañeros • Levantar la mano para hablar • Participar con orden y respeto • Saltar con un solo pie • Si se cae al saltar o recoger o choca a los bordes, será el turno del siguiente jugador. • Se debe de lanzar la piedra a la casilla indicada. <p>- Nos organizamos para jugar el pateo tejo, salimos al patio de I.E para realizar la actividad, los jugadores se colocan en una fila esperando su turno</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños: ¿Qué actividad realizamos el día de hoy? ¿En qué consistió el juego del pateo tejo?? <p>Relajación:</p> <p>- Se les invita a los niños a realizar ejercicios de estiramiento de las piernas y ejercicios de respiración.</p> <p>Expresión gráfica plástica:</p> <p>- La docente le entrega a cada niño una ficha para que dibujen la actividad.</p> <p>- Cada niño socializa lo dibujado</p>	
<p>Cierre</p>	<p>Dialogamos con los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Les gusto el juego? - ¿Cómo se llama el juego que jugaron hoy día? - ¿Hasta qué número pudieron llegar? - ¿En qué número se quedaron? - ¿Creen que esta actividad lo pueden hacer en casa con su familia? 	

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 Prof. Antezana Ccahuana
 ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
 I.E.M. N.º 101038437

Docente de aula

Tesista

Tesista





TALLER DE APRENDIZAJE N° 20

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. : N° 1135 “San Gabriel” Huancarama
Edad : 5 años
Aula : Las abejitas
Docente de aula : Yony Antezana Ccahuana
Tesistas :
 Liseth Guizado Munares
 Enma Aine Huamán Chiclla
Fecha : 23 / 08 / 2024

II. TITULO DEL TALLER: “Juego a la papa se quema”

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño	Criterios de Evaluación
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Realiza movimientos corporales como deslizarse, realizar giros haciendo el uso de las habilidades atencionales, la coordinación óculo manual y la orientación espacial a través del juego la papa se quema.
MATEMÁTICA	“Resuelve problemas de forma movimiento y localización”	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Prueba diferentes formas de resolver una de terminada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.	





IV. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Descripción de la actividad	Medios/Materiales
Inicio	<p>Motivación</p> <p>La docente presenta una caja sorpresa.</p> <p>Recojo de saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué creen que hay adentro de la caja? ¿quieren descubrirlo? ¿Qué podemos hacer con la papa? - ¿alguna vez jugaron o vieron jugar a alguien este tipo de juego? ¿les gustaría jugar el juego de la papa se quema? 	<ul style="list-style-type: none"> • Caja sorpresa • Papa
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos el propósito del taller: Hoy día nos divertiremos jugando el juego de la papa se quema. <p>La docente explica a los niños en que consiste el juego de la papa se quema.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego de la papa se quema tiene por objetivo despertar el interés y la atención del niño, este juego nos permite potenciar la atención visual, concentración óculo manual. <p>Presentamos los materiales como (papa, plumones, papel)</p> <p>Indicamos las instrucciones del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nos ubicamos en forma circular y nos sentamos. - Vestimos a la papa con material reciclado. - Establecemos el reto que cumplirán los jugadores si la papa se quema en sus manos. - Contamos del uno al tres para iniciar el juego. - Ponemos música para que la papa pueda girar por las manos de los jugadores. - Cantamos diciendo “la papa se quema, la papa se quema” - Cuando se pare la música o dejan de cantar, la persona que tiene en las manos la papa cumple un reto. - Es importante que los niños estén atentos para que puedan pasar el papa rápido para evitar que la papa se quemé. - Después de cumplir el reto, continuamos con el juego desde donde se quemó la papa. - El juego continuo hasta que todos hayan tenido la oportunidad de girar la papa. <p>Después de dar a conocer las indicaciones Proponemos normas de convivencia para el desarrollo del taller</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar a la maestra y compañeros • Levantar la mano para hablar 	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja bond, lápiz y pinturas. • Papa. • Plumones. • Música.
	<ul style="list-style-type: none"> • Participar con orden y respeto • Realizar una ronda • Girar la papa con cuidado. - Nos organizamos para jugar el juego de la papa se quema, salimos al patio de la I.E para realizar la actividad, los jugadores se colocan en una ronda. - Dialogamos con los niños: ¿Qué actividad realizamos el día de hoy? ¿En qué consistió el juego de la papa se quema? <p>Relajación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les invita a los niños a realizar ejercicios de estiramiento de las piernas y ejercicios de respiración. <p>Expresión gráfica plástica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente le entrega a cada niño una ficha para que dibujen la actividad. - Cada niño socializa lo dibujado 	
Cierre	<p>Dialogamos con los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Les gusto el juego? - ¿Cómo se llama el juego que jugaron hoy día? - ¿Creen que esta actividad lo pueden hacer en casa con su familia? 	

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 Prof. Edy Antezano Ccahuano
 ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
 I.P.A.T.O. 38827

Docente de aula

Tesista

Tesista





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
 FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
 ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
 PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA



TALLER DE APRENDIZAJE N° 21

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. : N° 1135 “San Gabriel” Huancarama
Edad : 5 años
Aula : Las abejitas
Docente de aula : Yony Antezana Ccahuana
Tesistas :
 Liseth Guizado Munares
 Enma Aine Huamán Chiclla
Fecha : 26 / 08 / 2024

II. TITULO DEL TALLER: “Ollitas”

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño	Criterios de Evaluación
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. 	A través del juego “Ollitas” realiza acciones de coordinación óculo manual, utilizando conteo hasta el 10, orientándose y desplazándose libremente en el espacio.
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma movimiento y localización.	<ul style="list-style-type: none"> • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. 	





TALLER DE APRENDIZAJE N° 22

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. : N° 1135 “San Gabriel” Huancarama
Edad : 5 años
Aula : Las abejitas
Docente de aula : Yony Antezana Ccahuana
Tesistas :
 Liseth Guizado Munares
 Enma Aine Huamán Chiclla
Fecha : 28 / 08 / 2024

II. TITULO DEL TALLER: “Arroz con leche”

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño	Criterios de Evaluación
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. 	A través del juego “Arroz con leche” realiza acciones de coordinación óculo manual y óculo podal, orientándose y desplazándose libremente en el espacio.
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma movimiento y localización.	<ul style="list-style-type: none"> Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. 	





IV. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Descripción de la actividad	Medios/Materiales
<p>Inicio</p>	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente motiva a los niños con la canción “arroz con leche” <div data-bbox="526 504 1045 817" style="text-align: center;"> <p>Arroz con leche</p> <p>Arroz con leche me quiero casar con una señorita de San Nicolás Que sepa reír Que sepa bordar Que sepa abrir la puerta para ir a jugar Yo soy la viudita del barrio del rey me quiero casar y no se con quien Con esta SÍ Con esta NO Con esta señorita me caso yo!</p> </div> <p>Recojo de saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realiza las siguientes preguntas: ¿les gusto la canción? ¿de qué trata la canción? ¿Qué creen que realizaremos el día de hoy? ¿Alguna vez jugaron o vieron jugar a alguien este tipo de juego? ¿les gustaría jugar el juego de Arroz con leche? 	<ul style="list-style-type: none"> • Lámina • Música • Canción arroz con leche
<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos el propósito del taller: Hoy día nos divertimos jugando el juego de Arroz con leche. - La docente explica a los niños en que consiste el juego de arroz con leche. - El juego “arroz con leche” tiene como objetivo girar la ronda entonando la canción al terminar de cantar los jugadores tienen que agruparse de dos. Este juego nos permite a mejorar la atención visual, coordinación óculo manual, la concentración, la imaginación, y el trabajo en equipo. - Presentamos los materiales - Indicamos las instrucciones del juego - Nos agarramos de la mano en forma circular para girar la ronda - Giramos la ronda entonando la canción de Arroz con leche. - Cuando la música termine o pare el jugador tendrá que agruparse con otro compañero para evitar quedarse solo. - Si el jugador se queda solo entonces cumplirá un reto establecido por el grupo antes de empezar el juego. - El juego continúa de esta manera hasta que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de agruparse con diferentes compañeros. - Proponemos normas de convivencia para el desarrollo del taller • Escuchar a la maestra y compañeros • Levantar la mano para hablar 	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja bond, lápiz y pinturas.





	<ul style="list-style-type: none"> • Participar con orden y respeto • Respetar el espacio asignado para el juego. • No empujarse. • Nos organizamos para jugar el juego de arroz con leche. • Marcamos el espacio donde giraremos la ronda. • Dialogamos con los niños: ¿Qué actividad realizamos el día de hoy? ¿En qué consistió el juego de arroz con leche? ¿Qué parte de nuestro cuerpo utilizamos para realizar el juego? ¿Qué habilidades descubrimos? • Guardamos los materiales utilizados <p>Relajación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les invita a los niños a realizar ejercicios de estiramiento de las piernas y brazos, asimismo ejercicios de respiración. - <p>Expresión gráfica plástica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente le entrega una hoja para que dibujen la actividad realizada. - Los niños socializan la actividad realizada. 	
<p>Cierre</p>	<p>Dialogamos con los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Les gusto el juego? - ¿Cómo se llama el juego que jugaron hoy día? - ¿Creen que esta actividad lo pueden hacer en casa con su familia? - ¿Qué otros juegos quisieran realizar? 	

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 Prof. Willy Antezana Ccahuana
 ESPECIALIDAD EDUCACIÓN INICIAL
 D.N. N. 1 2 3 1 2 3 8 8 2 7

Docente de aula

Tesista

Tesista



Anexo 06



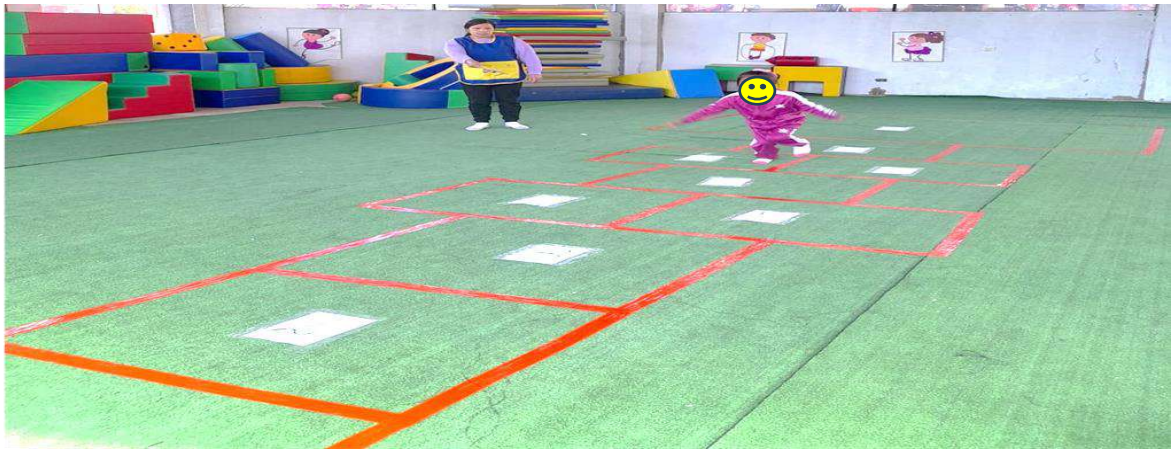
Fotografía 1: En esta imagen se muestra que los niños se divierten jugando el juego “Mata gente”



fotografía 2: En esta imagen se muestra que los niños observan con atención y concentración el juego tradicional del trompo.



Fotografía 3: En esta imagen se muestra que los niños se divierten y se concentran jugando el juego “Plic PLac”



Fotografía 4: En esta imagen se muestra a la niña jugando el juego de plic plac



Fotografía 5: En esta imagen se muestra que los niños se divierten jugando el juego “Mata Cholas”



Fotografía 6: En esta imagen se muestra que los niños se divierten jugando el juego “Salta Sacos”.



Fotografía 7: En esta imagen se muestra que los niños se divierten y concentran jugando el juego tradicional de la “gallinita ciega”.



Fotografía 8: En esta imagen se muestra que los niños se divierten y concentran jugando el juego “salta sacos”.



fotografía 9: En esta imagen se muestra que los niños se divierten y concentran jugando el juego “Lobo ¿Dónde estás?”.



Fotografía 11: En esta imagen se muestra a los niños escuchando la explicación del juego tradicional del “aro andino”.



Figura 10: En esta imagen se muestra a los niños jugando el juego tradicional del “aro andino”.



Fotografía 12: En esta imagen los niños escuchan con atención, concentración la narración del cuento “El Gato y el Ratón”



Fotografía 13: En esta imagen se muestra los niños se divierten jugando el juego “El Gato y el Ratón”



Fotografía 14: en esta imagen se observa los niños obedeciendo el mandato del Rey (los niños se echan al piso).



Fotografía 14: En esta imagen se muestra que los niños se divierten y concentran jugando el juego “El juego San Miguel”



Fotografía 15: En esta imagen se muestra los niños jugando el juego San Miguel.



Fotografía 16: En esta imagen se muestra que los niños se divierten, concentran jugando en jala soga.



Fotografía 17: En esta imagen se muestra que los se divierten, concentran jugando el juego "Patea tejos"

Prueba de piloto

I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19
1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2
1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1
2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2
3	2	2	4	2	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2
1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1
2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1
1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1
2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2
2	2	2	3	4	3	4	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3

Datos registrados durante pre tes - post test.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK	AL		
1	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7	J8	J9	J10	J11	J12	J13	J14	J15	J16	J17	J18	J19		
2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2		
3	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	4	4	3	3	2		
4	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	4	3	3	2	4	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	
5	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	4	3	4	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	
6	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	3	4	3	3	4	3	4	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2
7	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	4	4	3	3		
8	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3		
9	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	
10	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	3	2	3	3	4	3	4	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	4	
11	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	4	2	4	2	3	3	2	2	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	
12	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	3	2	3	2	4	3	4	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	
13	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	2	2	3	4	3	2	2	3	2	2	
14	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	3	4	3	2	3	4	3	4	4	3	2	2	3	2	3	4	4	3	3	
15	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	
16	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	4	3	3	2	4	3	4	2	3	2	2	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	
17	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	3	3	4	3	3	3	2	4	3	2	2	3	3	3	4	3	3	2	2	
18	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	4	2	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	3	
19	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	3	3	3	4	2	3	4	3	4	3	3	2	3	3	4	3	2	2	2	
20	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4
21	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	

