



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Juegos lúdicos para la enseñanza-aprendizaje en niños con TEA de cuatro años, Institución Educativa Niños Mensajeros de la Paz

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Bachiller en Educación Inicial**

AUTORAS:

Lozano Herrera, Karen Sheyla (ORCID: 0000-0003-0257-115X)

Sajami Puyen, Jhoana Valeria (ORCID: (0000-0001-8623-7559)

ASESORA:

Mg. Tocto Tomapasca, Cinthia (ORCID:0000-0003-2851-1841)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Inclusión y Educación Ambiental

CHICLAYO – PERÚ

2020

Índice de contenidos

Índice de contenidos.....	ii
Índice de tablas.....	iii
Índice de figuras	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT.....	vi
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. METODOLOGÍA.....	7
III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	10
IV. CONCLUSIONES.....	12
V. RECOMENDACIONES	13
REFERENCIAS	14
ANEXOS	16

Índice de tablas

TABLA 1. <i>Niños de 4 Años</i>	7
TABLA 2. <i>Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en niños con TEA de cuatro años</i>	10

Índice de figuras

FIGURA 1. Nivel de Aprendizaje en niños con TEA de 4 años	10
------------------------------------------------------------------------	----

RESUMEN

En este trabajo de investigación se tuvo como objetivo principal proponer un taller de juegos lúdicos para la enseñanza – aprendizaje en niños con TEA de cuatro años, en la Institución Educativa N° 008 “Niños Mensajeros De La Paz”. En este contexto se trató de una investigación aplicada tecnológica de tipo propositivo. La población estuvo conformada por 32 alumnos del aula sonrisas de 4 años de edad tal como figura en el registro de matrícula y la muestra fue no probabilística. El instrumento para el recojo de datos fue la guía de observación para conocer el nivel de aprendizaje de los niños con TEA, dicho instrumento fue validado por una profesional de la carrera de educación inicial, quien permitió su uso, el cual contaba con 3 ítems. La Operacionalización fue realizada mediante bases teóricas, cual conllevó a la hipótesis planteada, es decir, la propuesta de un taller de juegos lúdicos para el proceso de enseñanza – aprendizaje en niños de 4 años con TEA de la I.E.I N° 008 “Niños Mensajeros De La Paz”.

Palabras Clave: Proceso, enseñanza-aprendizaje, juegos ,lúdicos.

ABSTRACT

The main objective of this research work was to propose a play-play workshop for teaching – learning in children with four-year-old ASD, at the Educational Institution No. 008 "Children Messengers of Peace". In this context, it was a propositive technological application investigation. The population consisted of 32 students from the classroom smiles of 4 years as it appears on the registration of tuition and the sample was not probabilistic. The instrument for data collection was the observation guide to know the level of learning of children with ASD, this instrument was validated by an initial education career professional, who allowed its use, which had 3 items. Operationalization was carried out through theoretical bases, which led to the hypothesis raised, that is, the proposal of a workshop of playful games for the teaching process – learning in 4-year-olds with ASD of the I.E.I. No. 008 "Children Messengers of Peace".

Keywords: Teaching-learning process and recreational games.

I. INTRODUCCIÓN

El trastorno del espectro autista, a partir de ahora TEA, se define como una alteración severa, crónica y generalizada del desarrollo, que consta de un conjunto amplio de factores que afectan al neurodesarrollo y al funcionamiento cerebral. (Muñoz, Ruiz, s/f, p.10)

Bien se sabe que un niño que nace con algún tipo de discapacidad tiene ciertas limitaciones, pero es la acción temprana y oportuna la que le permitirá poder lidiar o superar los obstáculos que se le presentarán a lo largo de su vida como persona con habilidad diferente.

Ante ello, Garza (2016, p.7), atribuye que las características para reconocer a un autista son variadas, entre ellas tenemos: Lenguaje nulo o limitado, ecolalia (repite lo mismo que oye), parece sordo, no se inmuta a los sonidos, evita cualquier contacto visual, no soporta ciertos sonidos o luces, obsesión por el orden y la rutina.

Del mismo modo, considera que las características que muestra un autista pueden ser notorias en su comportamiento en sociedad, sobre todo la observación es la técnica ideal para poder notarlas, cuando se hayan detectado las características de dicha persona autista se procederá a emplear el trato adecuado y oportuno.

Para reforzar nuestro trabajo de investigación se tuvo como conveniencia, citar los siguientes antecedentes de investigación: Diliegros y Ruvalcaba (2015), quienes, en su investigación, concluyen que las personas con el Trastorno de Espectro Autista (TEA), así como sus familias carecen de atención por parte de los servicios públicos para poder acceder a recursos, recibir un diagnóstico o incluso recibir tratamiento. Así mismo es difícil el encontrar Instituciones públicas que brinden apoyo para educación, convivencia y desarrollo de los mismos. (p. 71)

Se ha podido observar a menudo, cuánto sufren los hogares con un familiar con TEA, debido a que estos niños carecen de mucha ayuda y atención oportuna en las instituciones, así mismo no existen los recursos necesarios para brindarles el debido apoyo.

“En las experiencias lúdicas, los niños utilizan a la vez toda una serie de competencias. Esto ocurre con frecuencia durante las actividades en los rincones

de juego, [...] fomentan el desarrollo y las competencias de aprendizaje del niño”. (UNICEF, 2018, p.8).

El juego va a permitir al niño adquirir nuevos aprendizajes, respetar reglas y promover la sana competencia, esto se logra a través de las experiencias directas, que son enriquecedoras en los primeros años de vida y estas serán la base para la participación en la sociedad.

Los juegos lúdicos, como tal, logran fortalecer dimensiones físico- cognitivo y emocional, en los niños con ésta facultad, mejorando su integración social. Ante lo expuesto, Henao y Rodríguez (2018), en su trabajo, concluyeron que, el juego es una herramienta de comunicación que permite al niño autista realizar un contacto con el mundo exterior; puesto que, al establecer una empatía con los otros, rompe las barreras de su sigilo y logra sentir emociones, se vuelve más afectuoso y social, menos resistente al cambio, más atado al lenguaje y a su forma de aprender el entorno.

A través del juego el niño con TEA puede establecer el debido contacto con un mundo externo, y a su vez se libra de cualquier barrera dada por él y lograr retos que las personas “normales” piensan que no podrán lograrlo. (Henao, Rodríguez, 2018, p.49).

Chavesta (2018) concluye que, los infantes con factores de riesgo prenatal y perinatal poseen mayor promedio de tener indicadores de TEA que los pequeños sin riesgo o con riesgo postnatal.

Es por ello que, cuando un niño con TEA ingresa a alguna institución educativa es recomendable preguntar a los padres de familia cómo fue su proceso de embarazo y, el del parto, por el hecho de que, se considera un momento crucial, para detectar qué tipo de dificultad presentará el niño. (Chavesta, 2018, p.49).

En el Perú, conforme a la información proporcionada por las Instituciones Prestadoras de Servicios de Salud _IPRESS_ (2016), durante aquel mismo año, el total de atendidos con TEA ascendió a 4,477 personas de ambos sexos (3,602 niños y niñas), a pesar de ello, aún no se ha reportado la proporción de niños nacidos con TEA con relación a la población en general; sin embargo, conforme a

información proporcionada por el Sector Salud se ha incrementado el número de diagnósticos y atenciones tempranas. (CONADIS, 2017, p.3).

En el periodo de visitas, al aula de cuatro años en la Institución Educativa Inicial N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”, se ha observado que existen dos niños con TEA, es por ello que hemos creído conveniente realizar nuestro trabajo de investigación enfocado en la enseñanza aprendizaje a través de juegos lúdicos, por el hecho de que, se tiene la seguridad que dichos niños tienen la capacidad de poder aprender de una manera divertida (jugando).

Para corroborar nuestra problemática acerca del TEA, (Guilera, 2015) en su blog, considera a la “Teoría de la Mente”, la cual menciona que las personas con TEA presentan dificultades para darse cuenta de lo que piensa o cree otra persona, es decir, tienen grandes problemas con la teoría de la mente. (párr. 3)

De acuerdo a lo que se ha descrito en la realidad problemática, se pudo encontrar a través de esta indagación que en el país de México no existen datos oficiales sobre el número de personas que presentan TEA, lo cual evidencia la falta de información que prevalece en el país respecto al tema y por ende la exclusión que sufre dicho sector.

La I.E.I. N°008 “Niños Mensajeros de la Paz” se ha podido observar que los niños con TEA presentan las siguientes características: aleteo, evitación del contacto visual, reacciones no habituales al sonido fuerte (gritos) y sensibles al tacto, impulsividad, presenta retraso en las destrezas: motoras y del lenguaje, desconfianza al entrar en contacto con personas no conocidas.

Si estos niños no son tratados a tiempo puede que sus dificultades se extiendan y por consecuencia, su condición de discapacidad sea más complicada.

Por tal motivo se propone emplear talleres de juegos lúdicos que ayudarán a desarrollar sus habilidades cognitivas, sociales, motrices y de lenguaje.

Después de haber dado algunos alcances acerca de nuestro trabajo de investigación, se procederá al desarrollo del marco teórico, donde se redactarán puntos centrales y específicos sobre el TEA y la propuesta para la mejora en la enseñanza aprendizaje de estos niños.

Según Rivero (2017), dice que, el Rol del Docente Inclusivo, debe estar dispuesto a asumir riesgos y ensayar nuevas formas de enseñanza; reflexionar sobre su propia práctica para transformarla, actualizarse permanentemente y valorar las diferencias como un elemento de enriquecimiento profesional; realizar adaptaciones curriculares y educar en para la diversidad.

Se debe tener en cuenta que un docente no solo por el hecho de recibir capacitaciones o talleres acerca de niños con diferentes necesidades educativas se le considere inclusivo, si no, debe ser una vocación de servicio que atienda y respete las características, necesidades que cada niño inclusivo trae consigo y a su vez atienda la diversidad dentro de su aula.

Por otro lado, MINEDU (2013, p.3), considera que los trastornos del espectro autista (TEA), también denominados trastornos generalizados del desarrollo (TGD), son un conjunto de problemas vinculados al neurodesarrollo, con manifestaciones preferentemente cognitivas y en el compor

tamiento, que ocasionan notables limitaciones de la independencia personal y son una importante causa de estrés en la familia. Citando, las siguientes características de un niño con TEA:

- Alteraciones cualitativas en la interacción social: No les resulta sencillo apreciar las intenciones de los demás, desarrollo lúdico y tener amigos. En efecto, el mundo social les resulta difícil y en muchas ocasiones no les interesa, razón por la que muestran alejamiento. Estas limitaciones sociales son especialmente marcadas en la infancia, atenuándose un poco a lo largo de la vida, ya que su interés social va aumentando naturalmente y ello favorece el aprendizaje de nuevas competencias.
- Alteraciones cualitativas de comunicación: Lo más característico es que el lenguaje no se utiliza de manera social para participar en prácticas de dialogo, presentando dificultad para iniciar o mantener una conversación recíproca, comprender sutilezas, bromas, ironías o dobles intenciones, observándose alterados aspectos semánticos y pragmáticos del lenguaje.
- Patrones restringidos de comportamientos e intereses: Presentan rigidez para pensar y conductas ritualistas y perseverantes (resistencia a la

invariancia). Pueden aparecer movimientos corporales (aleteos de manos, giros sobre sí mismo, balanceo, deambulaci3n sin funcionalidad, etc.).

Por lo tanto, se puede mencionar que los ni1os con TEA tienden a padecer un d3ficit casi de manera integral (f3sico, social, emocional, cognitivo) en el crecimiento y desarrollo dentro de la sociedad. Por ende, es necesario que se les brinde terapias: ocupacional, de lenguaje e integraci3n sensorial, para poder disminuir su nivel de dificultad.

La Teor3a del Aprendizaje Significativo, para Ausubel (citado por Chrobak, 2017) nos dice que, Ausubel sostiene que para que ocurra el aprendizaje significativo, es preciso que el alumno sea consciente de que 3l debe relacionar las nuevas ideas o informaciones que quiere incorporar a los aspectos relevantes de su estructura cognoscitiva.

Como lo menciona Ausubel el aprendizaje significativo es la relaci3n de los conocimientos previos a los nuevos, que gracias a la socializaci3n con otros individuos y recursos del medio se pudieron adquirir; los cuales ser3n parte del bagaje cognitivo que se llevar3 a la pr3ctica en sociedad.

A ra3z de lo mencionado anteriormente nos hemos planteado la siguiente interrogante: 3C3mo desarrollar el proceso de ense1anza – aprendizaje en los ni1os con TEA de 4 a1os de edad?

A trav3s de este trabajo de investigaci3n se busca que los ni1os con TEA sean atendidos como se debe, respetando sus derechos como ser humano y as3 poder erradicar con los diferentes paradigmas que se tienen acerca de los ni1os con necesidades educativas especiales.

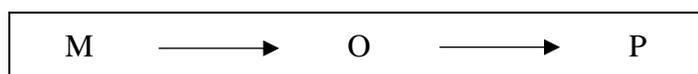
Es por ello que se tiene como objetivo general: Proponer un taller de juegos l3dicos para la ense1anza – aprendizaje en ni1os con TEA de cuatro a1os, en la Instituci3n Educativa “Ni1os Mensajeros De La Paz”.

Y a su vez se tiene objetivos espec3ficos: Analizar epistemol3gicamente el proceso de Ense1anza – Aprendizaje, Diagnosticar el nivel de aprendizaje de los ni1os con TEA, Dise1ar y validar el taller de juegos l3dico para los ni1os de cuatro a1os que son parte de nuestra evaluaci3n, Describir los resultados obtenidos.

El taller de juegos lúdicos será de gran apoyo para el desarrollo de enseñanza – aprendizaje en niños de cuatro años con TEA, ya que el juego además de ser divertido, servirá para que puedan aprender de manera grata y poder obtener nuevos conocimientos.

II. METODOLOGÍA

La indagación es aplicada porque dará solución a una problemática que se produce en el contexto, en su nivel propositivo ya que diagnosticará y propondrá soluciones para resolver problemas fundamentales. El diseño de investigación:



La población está conformada por el aula sonrisas con 32 niños de 4 años, mostrados en la siguiente tabla:

Tabla 1. Niños de 4 años

AULA	NIÑOS	NIÑAS
SONRISAS	17	15

FUENTE: Nóminas de matrícula 2019.

El tipo de muestra es no probabilística o dirigida, la cual Hernández (2014) explica es aquella que responde a un procedimiento de selección el cual queda a criterio del investigador según las características del fenómeno que estudia.

La muestra está compuesta por dos niños de cuatro años de edad con TEA de la Institución Educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”

Fichas: Se utiliza para la recolección y organización de la información bibliográfica. En este presente trabajo de investigación se llevó a cabo la utilización de fichas de resumen para poder registrar los datos de los antecedentes y realizar el marco teórico de este trabajo.

Instrumento: Se utiliza una guía de observación como técnica de recolección de datos. Este instrumento permite medir de manera objetiva la enseñanza-aprendizaje en los niños con TEA.

La validación se ha realizado a través de un proceso de Juicio de experto, de una profesional conocedora quien revisó y dio validez para dicha aplicación.

Se hizo el trámite solicitando la autorización para la ejecución de la investigación, ante la directora de la Institución Educativa Inicial “Niños Mensajeros de la Paz”, Chiclayo, distrito de La Victoria.

Coordinación anticipada con la docente y niños de aula, para así aplicar el instrumento de investigación.

La aplicación de la guía de observación a los niños, ha permitido reunir la información precisa a cerca de los talleres en los que participaron los alumnos de cuatro años con TEA del aula “Sonrisas”.

La metodología empleada en este presente trabajo de investigación se desarrolló de esta manera: Como primer punto, se tiene como referencia el método de observación, el cual seguidamente está acompañado por una serie de ítems para poder medir la enseñanza-aprendizaje en niños con TEA de cuatro años de edad, el cual a su vez se hallaba en cuatro dimensiones (aprendizaje por recepción, por descubrimiento, memorístico y significativo). Así mismo cuando se finalizó el proceso, se llevó los resultados a un programa muy conocido y especializado en temas similares a este tipo de investigación como EXCEL VERSION 2016. En el cual se llevó a cabo un vaciado de los datos principales de los niños observados tales como (edad, genero, enseñanza-aprendizaje), Luego de haber elaborado lo anterior con todos los datos respectivos, se procede a elaborar los gráficos, así como para los promedios de todas las dimensiones tomadas en cuenta para nuestra investigación. Todo ello elaborado en el mismo programa. Para finalizar se procede a plasmar los datos obtenidos durante la investigación en un documento de WORD 2016, utilizando una laptop Asus. Finalizando este proceso de investigación se logró determinar que su nivel de aprendizaje de los niños de cuatro años en esta etapa preescolar es de atención significativa.

Técnicas estadísticas: Se realizó la evaluación de todos los indicadores para que así se pueda tener los resultados al procederlos en el programa Excel.

Métodos estadísticos: Se obtuvieron los porcentajes de los resultados de todos los indicadores, gracias a una base de datos elaborada en el programa Excel.

Posteriormente se realizó los datos en tablas y así también elaborar distintos gráficos con los datos de las dimensiones.

Este trabajo de investigación se basó en veracidad de datos estipulados, con mucha seriedad en el procesamiento de dicha investigación, tenemos mucho respeto a los autores referenciados; además se citó y referencio de acuerdo con lo estipulado de las normas APA. (Manual APA, 2017)

A su vez las integrantes tuvieron mucha ética investigativa y disfrutaron al llenarse de diversos conocimientos para poder brindar nuevos aprendizajes a la sociedad con respecto a lo ejecutado en esta investigación.

III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Tabla 2. *Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en niños con TEA de cuatro años.*

NIVELES	FRECUENCIA	%
INICIO	1	50%
DESARROLLO	1	50%
LOGRO	0	0
TOTAL	2	100%

Guía de observación para niños con TEA aplicada en octubre 2019

Análisis e interpretación

En la tabla N°1 se muestra que el 50% equivale a 1 estudiante que se ubica en el nivel de inicio dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, así mismo el otro 50% presenta un nivel de desarrollo.

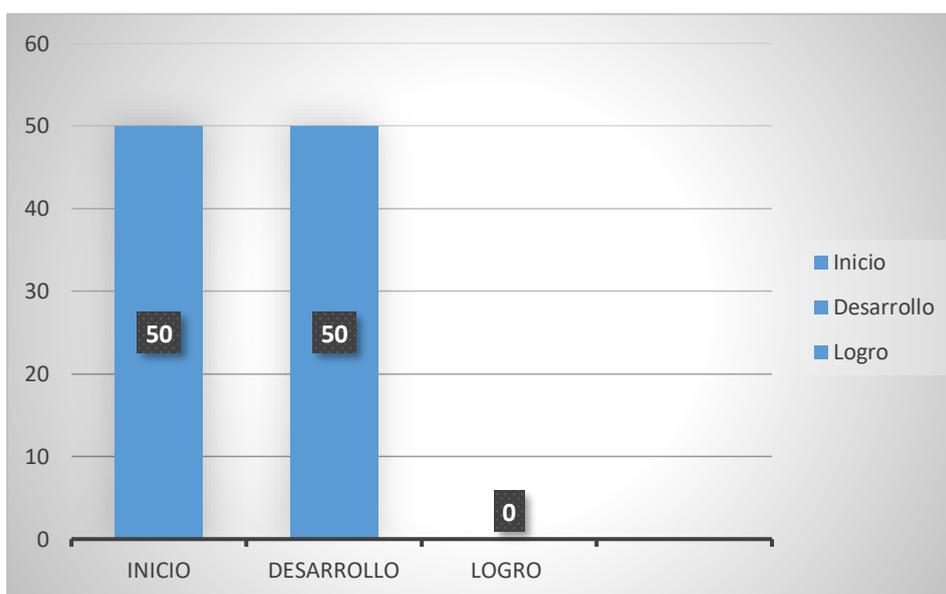


Figura 1. Nivel de aprendizaje en niños con TEA de 4 años,

La teoría de Ausubel, habla acerca del aprendizaje significativo, esto quiere decir que el conocimiento verdadero solo puede nacer cuando los nuevos aprendizajes conectan con los anteriores.

Este objetivo además está relacionado con el trabajo de investigación Henao y Rodríguez (2018), quienes determinan que, el juego es una herramienta de comunicación que permite al niño autista realizar un contacto con el mundo exterior; puesto que, al establecer una empatía con los otros, rompe las barreras de su sigilo y logra sentir emociones, se vuelve más afectuoso y social, menos resistente al cambio, más atado al lenguaje y a su forma de aprender el entorno.

Mediante la aplicación de una guía de observación los resultados proyectaron un porcentaje el cual no fue favorable, donde el 50% de los niños se encuentran en un nivel de Inicio en el proceso de enseñanza – aprendizaje, del mismo modo el 50% de los mismos se encuentran en un nivel de Desarrollo en el proceso de enseñanza – aprendizaje; sin embargo no se pudo comprobar a ninguno de ellos en un nivel de Logro, por consiguiente se plantea estrategias para incitar el proceso de enseñanza – aprendizaje que presentan los niños con TEA de 4 años.

Este resultado es similar a lo alcanzado por Yapó (2017) donde el 78,3 % se encuentran en el nivel proceso, el 5 % en el nivel inicio el Conocimiento del juego y el 16,7 % ha obtenido el nivel en logro en el conocimiento del juego. En conclusión, la variable conocimiento del juego tiene predominancia en el nivel en proceso con 78,3 % de los datos, lo cual implica que todavía para algunos estudiantes los conocimientos del juego están todavía en proceso de desarrollo y consolidación.

Se diseñó y se validó el taller de juegos lúdicos para los niños de cuatro años con TEA que aporten al proceso de enseñanza – aprendizaje. Esto se comprueba en el trabajo de investigación de Tisoc (2018) donde se muestran en sus resultados que el juego como estrategia metodológica permite mejorar significativamente la variable aprendizaje significativo.

Con estos comentarios se nos hace más posible percibir que la educación inicial es la etapa oportuna donde se debe enseñar a los niños a entender y concebir el mundo en el que habitan y esas enseñanzas sean factibles para ellos mediante los juegos lúdicos. En resumen, los resultados muestran un nivel de inicio y desarrollo, más no un nivel de logro, por ello se propone un taller de juegos lúdicos para la enseñanza – aprendizaje en niños con TEA de cuatro años, en la Institución Educativa N°008 “Niños Mensajeros De La Paz”.

IV. CONCLUSIONES

La propuesta de taller de juegos lúdicos para la enseñanza aprendizaje en niños con TEA de 4 años, conlleva al desarrollo del proceso de aprendizaje en estos, ya que mediante una manera divertida y vivencial será más posible poder adquirir nuevos conocimientos.

El análisis epistemológico del proceso enseñanza - aprendizaje para ayudar en el área cognitiva a los niños con TEA facilitó sistematizar un marco teórico más actualizado.

Diagnosticar el nivel de aprendizaje de los niños con TEA a través de los juegos lúdicos, en el cual se evidenció que estos se encuentran en un nivel de inicio y desarrollo, por motivo de que aún están sobrepasando poco a poco sus dificultades.

Se diseñó y validó 10 talleres de juegos lúdicos para los niños de 4 años con TEA, que aportan al mejor y significativo aprendizaje de los mismos, comprendiendo que todo en la vida se logra con esfuerzo y amor.

V. RECOMENDACIONES

Promover el desarrollo de diversos talleres para niños con diversas necesidades educativas Especiales (NEE), motivando tanto a profesores, padres de familia y comunidad en general al respeto y valoración de niños en este caso Autistas, teniendo en cuenta que poseen diversas habilidades y actitudes como todos y que solo necesitan apoyo para descubrirlos y/o desarrollarlos; además de eliminar la exclusión de estas personas.

Considerar que las personas con Autismo requieren de una enseñanza de acuerdo a sus necesidades e intereses, teniendo en cuenta el tipo y uso de material, la metodología a desarrollar; esto se debe tener en cuenta y/o se debe informar a los docentes que trabajan con dichos niños, para que así aporte en su mejora.

Respetar el nivel de avance y aprendizaje de los niños, en este caso de niños autistas, quienes por su misma dificultad y características que presentan pueden tener un nivel de inicio, desarrollo o logro, por ende, no se les debe abrumar o exagerar ni tampoco dejar de realizar diversas actividades.

Tener en cuenta que las actividades llevadas a cabo para niños con TEA, sean significativas, promuevan la socialización y la adquisición de aprendizajes adecuados a sus necesidades e intereses.

REFERENCIAS:

- Animal, P. (2 de abril del 2018). En México prevalecen la falta de información y la exclusión hacia personas con autismo: especialistas. Recuperado de <https://www.animalpolitico.com/2018/04/desinformacion-segrega-a-ninos-con-autismo-en-mexico/>
- Lourdes, F. (3 de abril de 2018). El silencio ante el autismo en el Perú. Recuperado de <https://www.google.com/amp/s/elcomercio.pe/peru/silencio-autismo-peru-informe-noticia-508790-noticia/%3foutputType=amp>
- Yesenia, M. (2 de abril del 2016). Chiclayo: centros apoyan a personas con habilidades diferentes. Recuperado de: <https://www.google.com/amp/s/amp.rpp.pe/peru/lambayeque/chiclayo-centros-ayudan-a-90-personas-con-habilidades-diferentes-noticia-950431>
- Autismo, D. (3 de marzo de 2017). La evaluación y detección temprana de los trastornos del espectro del autismo. Recuperado de <https://www.google.com/amp/s/autismodiario.org/2017/03/03/la-evaluacion-y-deteccion-temprana-de-los-trastornos-del-espectro-del-autismo/%3famp>
- Barrantes, P.(2017) El método lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en estudiantes del tercero de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25 - UGEL 05(Tesis de Maestría)Recuperado de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1429/TM%20CE-Cn%203153%20B1%20-%20Barrantes%20Montes.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Castillo, J.(junio,2016) Docente inclusivo, aula inclusiva. Recuperado de <file:///C:/Users/Valeria/Downloads/64-134-1-SM.pdf>
- Minedu, (2013) Guía para la atención educativa de niños y jóvenes con trastorno del espectro autista– TEA. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/05-bibliografia-para-ebe/5-guia-para-la-atencion-de-estudiantscon-trastorno-del-espectro-autista.pdf>
- Bustos,S. ; Torres,M. (s/f) ¡Yo también juego! ¿Te apuntas? Guía para el juego dirigido en centro educativos. Recuperado de

http://www.autismo.org.es/sites/default/files/blog/adjuntos/yo_tambien_juego_teap_untas_optimizado.pdf

Unicef (2018) Aprendizaje a través del juego. Recuperado de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Gutiérrez, M. (2016-2017) El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. Recuperado de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>

Yapo, E. (2016). Conocimiento del juego en estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón. (Tesis de licenciada). Recuperada de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/21644/Yapo_MEN.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Tisoc ,M.(2018). El juego como estrategia metodológica en el aprendizaje significativo de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco. Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/33533/tisoc_pm.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

ITEMS	NIVELES		
	1	2	3
Relaciona y pone en práctica sus conocimientos previos.			
Se comunica asertivamente a la hora de interactuar con sus compañeros.			
Utiliza pensamiento o imaginación constructiva.			

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS
JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

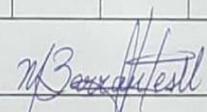
- Apellidos y Nombres del experto: BARRANTES HUERTAS MÓNICA FABIOLA
- Grado Académico: BACHILLER EN EDUCACIÓN INICIAL
- Institución donde labora: I.E.T. 008 "NIÑOS MENSAJEROS DE LA PAZ"
- Dirección: CALLE LA COLLA 1498 - LA VICTORIA Teléfono: 919365431 Email: monikids2675@hotmail.com
- Autor (es) del Instrumento: SATAMI PUYEN JOHANA VALERIA - LOZANO HERRERA KAREN SHEYLA

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Nº	INDICADORES	Deficiente	Bajo	Regular	Bueno	Muy Bueno
		1	2	3	4	5
1	El instrumento considera la definición conceptual de la variable				X	
2	El instrumento considera la definición procedimental de la variable				X	
3	El instrumento tiene en cuenta la operacionalización de la variable					X
4	Las dimensiones e indicadores corresponden a la variable				X	
5	Las preguntas o ítems derivan de las dimensiones e indicadores				X	
6	El instrumento persigue los fines del objetivo general					X
7	El instrumento persigue los fines de los objetivos específicos					X
8	Las preguntas o ítems miden realmente la variable					X
9	Las preguntas o ítems están redactadas claramente				X	
10	Las preguntas siguen un orden lógico				X	
11	El N° de ítems que cubre cada indicador es el correcto					X
12	La estructura del instrumento es la correcta					X
13	Los puntajes de calificación son adecuados					X
14	La escala de medición del instrumento utilizado es la correcta					X

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: BUENO. PUEDEN MEJORAR Fecha: 1 / 2019

IV. Promedio de Valoración:


DNI Nº 16748203

Anexo

FICHA DE VALIDACIÓN DE TALLER

I. INFORMACION GENERAL

1.1. Nombres y apellidos del validador: Mayra Nazario Urbina
 1.2. Cargo e institución donde labora: Docente Universidad Cesar Vallejo
 1.3. Nombre de la propuesta evaluada: Aprender Jugando
 1.4. Autor del taller: Sajani Evelyn, Johana Valena - Lozano Herrera, Karen Sheyla

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

- 1. Deficiente (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)
- 2. Regular (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
- 3. Buena (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Criterios	Aspectos de validación de la propuesta Indicadores	I	2	3	Observaciones Sugerencias
		D	R	B	
• PERTINENCIA	El taller posibilita transformar lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Las acciones planificadas y los indicadores de evaluación responden a lo que se debe medir en la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Cada parte del taller es congruentes entre sí y con los conceptos que se miden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Las etapas del taller son suficientes en cantidad para transformar la práctica expresada en la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	Cada una de las etapas posibilita contrastar los comportamientos y acciones observables, que serán modificadas según el diagnóstico fáctico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	Las partes del taller se han formulado en concordancia a los fundamentos epistemológicos (teóricos y metodológicos) de la variable a modificar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	Las etapas y actividades del taller han sido elaboradas secuencialmente y distribuidas de acuerdo a dimensiones e indicadores de cada variable, de forma lógica.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	Las etapas y actividades del taller están redactados en un lenguaje científicamente asequible para los sujetos a evaluar. (metodologías aplicadas, lenguaje claro y preciso)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• FORMATO	Cada una de las partes o actividades del taller que se evalúa están escritos respetando aspectos técnicos exigidos para su mejor comprensión (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez, coherencia).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	El taller cuenta con los fundamentos, diagnóstico, objetivos, planeación estratégica y evaluación de los indicadores de desarrollo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
CONTEO TOTAL					
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		C	B	A	Total

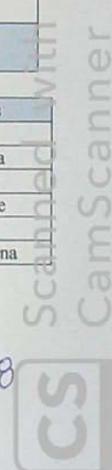
Coefficiente de validez : $\frac{A+B+C}{30}$

Intervalos	Resultados
0.00 – 0.49	Validez nula
0.50 – 0.59	Validez muy baja
0.60 – 0.69	Validez baja
0.70 – 0.79	Validez aceptable
0.80 – 0.89	Validez buena
0.90 – 1.00	Validez muy buena

III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

M. Nazario
 DNI 46683498





La docente del aula sonrisas validando y firmando la aplicación del instrumento.



La directora de la I.E 008 Niños mensajeros de la Paz.



Valeria evaluando a Ángel Olivera con el instrumento.



Karen evaluando a Luis Fernando con el instrumento.



Karen y Valeria junto a la directora de la I.E 008 Niños mensajeros de la Paz.



Valeria y Karen junto a la docente del aula sonrisas.



La Dr. Mayra Nazario Urbina validando la propuesta de talleres.

ESQUEMA DE PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

**Juegos lúdicos para la enseñanza-aprendizaje en niños de 4 años
en la I.E. N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”. Chiclayo-2019**

I. DENOMINACIÓN DEL TALLER: Aprendo jugando.

II. DATOS INFORMATIVOS

2.1. I.E.I: N° 008 “Niños Mensajeros de la Paz”

2.2 AULA: “Sonrisas”

2.3 EDAD: 4 años

2.4 TURNO: Mañana

III. INTRODUCCIÓN:

En distintos centros educativos del Perú, podemos darnos cuenta del aumento de niños con necesidades educativas especiales, pero a la vez conseguimos observar que no son atendidos como tal. Sin embargo, hoy en día, pedagógicamente se están brindando muchas capacitaciones a los docentes para poder desarrollar una enseñanza-aprendizaje con estos niños mediante el juego, porque a través de ello desarrollan mejor sus diferentes habilidades.

Para Vygotsky (citado por Torres, Bustos, s/f), menciona que el juego es una actividad social, donde niños y adultos aprenden a dominar sus capacidades y las normas sociales, se aprende de otros. El desarrollo viene determinado por la actividad social. El niño se desarrolla en la actividad lúdica.

Por su parte, UNICEF (2018) nos da a conocer que 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.

Pues entonces, con ello se nos es más factible poder captar que la educación inicial es la primera fase donde el niño a través del juego va a enriquecer sus habilidades y sobre todo competencias de diferentes niños con TEA, es por ello que debemos engrandecer a los estudiantes mediante talleres de juegos lúdicos para una mejor enseñanza-aprendizaje.

IV. DIAGNOSTICO:

En el ambiente donde se tiende la investigación en el nivel inicial, en clase se descubrió que hubo niños con un nivel muy bajo en una enseñanza-aprendizaje. Es por ello que ante lo mencionado se propone realizar talleres de juegos lúdicos para una mejor enseñanza-aprendizaje como una estrategia que socorrerá mejorar la enseñanza-aprendizaje en niños de 4 años con TEA del aula “Sonrisas” de la I.E N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”.

V. OBJETIVOS DEL TALLER

5.1 Objetivo General

Desarrollar una mejor enseñanza-aprendizaje en los niños de cuatro años con TEA del centro educativo “Niños Mensajeros de la Paz” a través de juegos lúdicos.

5.2 Objetivos Específicos

- Planificar el taller “Aprendo jugando” para desarrollar la enseñanza-aprendizaje en niños con TEA de cuatro años.
- Innovar el taller “Aprendo jugando”.
- Emplear las actividades programadas del taller “Aprendo jugando”.
- Evaluar el taller “Aprendo jugando” después de emplearlo.

VI. FUNDAMENTACION TEORICA DEL TALLER:

El taller titulado “Aprendo jugando” tiene como fundamento teórico, según Bruner, el juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos. En el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo con nuestros deseos mientras que el aprendizaje nosotros nos transformamos para conformarnos mejor a la estructura del mundo (1986, citado por Gutierrez,2017)

El autor mismo nos manifiesta que el juego es una influencia de una vida interior mientras que el aprendizaje implica transformar el mundo de acuerdo con lo que nosotros deseamos, pero si combinamos lo que nosotros realmente soñamos para cambiar el mundo y lo juntamos con el juego haríamos que el aprendizaje sea más motivador para uno mismo.

Siendo el juego un dispositivo esencial en el niño, ya que este lo conlleva a un mejor aprendizaje significativo, y así estimular un mejor desarrollo cognitivo. Así mismo, a través del juego y la exploración, es posible captar las necesidades del niño y llevarlos a una mejor enseñanza-aprendizaje mediante dichos juegos lúdicos.

VII. DESARROLLO DE LA PROPUESTA DEL TALLER:

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSION	INDICADOR	ACTIVIDAD
VARIABLE INDEPENDIENTE JUEGOS LUDICOS	Apoyos Visual	Comprensión de las reglas de juego	¡Soy una serpiente!
			¡Te encontré!
			¡Ojo, ojo!
	Estructuración Temporal	Nivel de participación en los juegos	¿A dónde voy?
			¿Qué hago?
			¿Y después, que pasa?
	Estructuración Física	Disfruta y muestra entusiasmo en los juegos	¡Salta, salta, como canguro!
			Es hora de rodar, rodar y rodar
			Caminamos como cangrejos
			Somos hormigas por un día

VIII. PLANIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DEL TALLER.

ACTIVIDAD N°	FECHA	DENOMINACIÓN
1	28/06/2019	¡Soy una serpiente!
2	05/07/2019	¡Te encontré!
3	12/07/2019	¡Ojo, ojo!
4	19/07/2019	¿A dónde voy?
5	26/07/2019	¿Qué hago?
6	30/07/2019	¿Y después, que pasa?
7	2/08/2019	¡Salta, salta, como canguro!
8	3/08/2019	Es hora de rodar, rodar y rodar
9	9/08/2019	Caminamos como cangrejos
10	10/08/2019	Somos hormigas por un día

IX. RECURSOS

Los medios humanos y recursos a utilizar son los mencionados a continuación

a. Humanos

- Niños con TEA de cuatros años
- Docente de aula
- Investigadoras

b. Materiales

- Imágenes
- Cartulinas
- Cintas masketing
- Fómix
- Cintas de colores
- Ula Ula
- Colchonetas
- Pandereta
- Pelotas

b. PRESUPUESTO

MATERIALES	COSTO
2 Colchonetas	s/80.00
1 Pandereta	s/3.00
8 Ula ula	s/64.00
Imágenes	s/20.00
20 cartulinas	s/70.00
5 cintas masking tape	s/5.00
8 fómix	s/80.00
4 cintas de	s/4.00
Pelotas	s 10.00
TOTAL	s/336.00

c. FINANCIAMIENTO

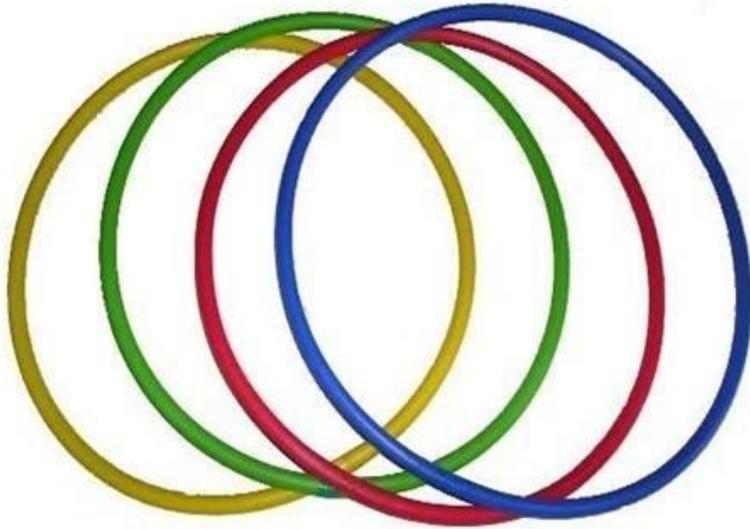
Dicho proyecto, contará con gastos de las investigadoras.

DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Juegos Lúdicos
2. **INDICADOR:** Comprensión de las reglas del juego
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** ¡Soy una serpiente!
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIA	MEDIOS Y
INICIO	La docente invita a los niños a la sala de psicomotricidad donde se llevará a cabo el taller, a través de las imágenes(Pictogramas) les decimos las normas. Comenzamos con un canto de “Soy una serpiente”, imitando a dicha serpiente.	▮ Imágenes
PROCESO	La docente después de haber explicado el juego a través de los pictogramas, les mostramos los ula ula, que será el cuerpo de la serpiente, entonces ellos irán gateando a través del cuerpo de la serpiente (ula ula), ya su vez les vamos indicando lo que tienen que hacer con ayuda de las imágenes.	▮ Ula-ula. ▮ Imágenes
SALIDA	Una vez concluida la actividad se realiza movimientos muy suaves para relajar nuestro cuerpo. Seguidamente se realizan preguntas metacognitivas: ¿Qué hicimos el día de hoy?	▮ Canción para relajarnos

6. ANEXOS



DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Juegos Lúdicos
2. **INDICADOR:** Comprensión de las reglas del juego
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** ¡Te encontré!
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIA	MEDIOS Y
INICIO	<p>La docente invita a los niños al patio, recordamos las reglas del juego con ayuda de imágenes.</p> <p>Primero nos relajamos, y estiramos nuestro cuerpos.</p>	<p>▮ Imágenes de las reglas del juego.</p> <p>▮ Imágenes sobre el juego.</p>
PROCESO	<p>La docente separa a los niños en dos grupos.</p> <p>El primer grupo:</p> <p>Tiene un cartel colgado en su pecho de color amarillo.</p> <p>Segundo grupo:</p>	<p>▮ Carteles</p> <p>▮ Imágenes</p>
SALIDA	<p>Una vez concluida la actividad, preguntamos:</p> <p>¿Qué hicimos hoy?</p> <p>¿Cuáles fueron las reglas del juego?</p> <p>Entonces ellos buscarán las imágenes que se presentó al inicio y nos dirán de que trató esa regla</p>	<p>▮ Imágenes de las reglas del juego.</p>

6. ANEXOS



DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Juegos Lúdicos
2. **INDICADOR:** Comprensión de las reglas del juego
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** ¡Ojo, ojo!
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIA	MEDIOS Y
INICIO	La docente los llevará a la sala de psicomotricidad y sentados en semicírculo se les explicará a los niños el desarrollo de la actividad y las reglas a través de imágenes para poder cumplir el trabajo.	▮ Imágenes
PROCESO	<p>La docente separa a los niños en dos grupos.</p> <p>Ambos grupos tendrán:</p> <p>Tendrá una colchoneta, cintas de colores, pelotas.</p> <p>Estos grupos tendrán que pasar un circuito, siempre recordando las reglas del juego.</p>	▮ Pelotas ▮ Colchonetas ▮ Cintas de colores
SALIDA	<p>Acostados en el piso inhalan y exhalan lentamente.</p> <p>Posteriormente, ellos nos dirán cuáles fueron las reglas del juego con ayuda de las imágenes.</p> <p>Así mismo preguntamos:</p> <p>¿Qué hicimos hoy?</p> <p>¿Fue difícil, fácil? ¿Por qué?</p>	▮ Imágenes

6. ANEXOS

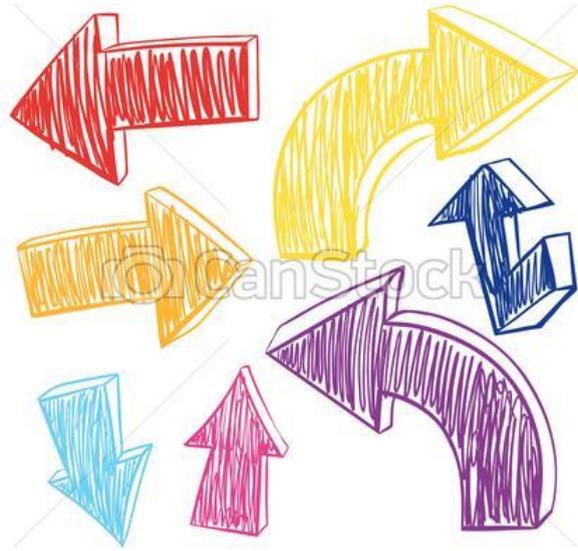


DESARROLLO DEL TALLER

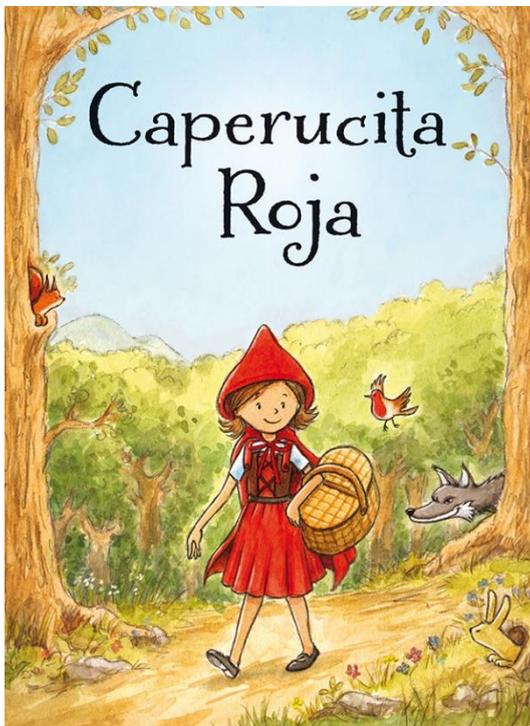
1. **DIMENSION:** Juegos Lúdicos
2. **INDICADOR:** Nivel de participación en los juegos
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** ¿A dónde voy?
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIA	MEDIOS Y
INICIO	<p>La docente los llevará a la sala de psicomotricidad y sentados de forma ordenada se les explicará a los niños el desarrollo de la actividad y las reglas que tienen que cumplir para trabajar.</p>	<p>▮ Imágenes</p>
PROCESO	<p>La docente separa a los niños en dos grupos.</p> <p>Recordamos las reglas del juego.</p> <p>“Estamos perdidos en un bosque, ahora tenemos que buscar las flechas para poder llegar a la casa de la abuelita”</p> <p>Entonces todos juntos en equipos, seguimos las flechas y las indicaciones para llegar a nuestro punto.</p>	<p>▮ Flechas(imágenes)</p>
SALIDA	<p>Una vez concluida la actividad se realizará las siguientes preguntas:</p> <p>¿A dónde fuimos?</p> <p>¿Cómo llegamos?</p> <p>¿Fue fácil o difícil?</p>	

6. ANEXOS



© CanStockPhoto.com - csp51579094

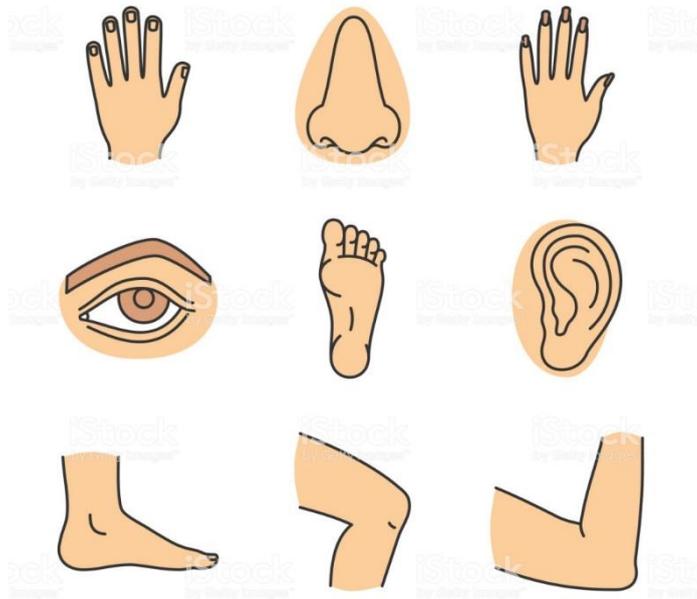


DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Juegos Lúdicos
2. **INDICADOR:** Nivel de participación de los juegos
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** ¿Qué hago?
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIA	MEDIOS Y
INICIO	La docente los llevará a la sala de psicomotricidad y sentados de forma ordenada se les explicará a los niños el desarrollo de la actividad y las reglas a través de imágenes que tienen que cumplir para trabajar.	▮ Imágenes
PROCESO	La docente separa a los niños en dos grupos. Estos dos grupos tendrán una imagen de una parte de su cuerpo, y cuando ellos escuchen el sonido de la pandereta tienen que quedar congelados, pero cogiendo la parte de su cuerpo que les tocó en la imagen.	▮ Pandereta ▮ Imagen
SALIDA	Una vez concluida la actividad se realizarán algunas preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gustó?	

6. ANEXOS

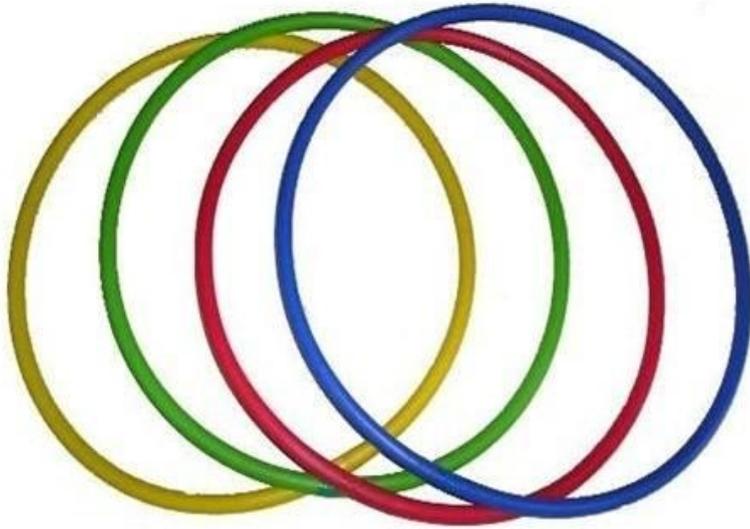


DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Juegos Lúdicos
2. **INDICADOR:** Nivel de participación de los juegos.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** ¿Y después, que pasa?
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIA	MEDIOS Y
INICIO	La docente en el aula y sentados de forma ordenada se les explicará a los niños el desarrollo de la actividad y las reglas a través de imágenes que tienen que cumplir para trabajar.	<ul style="list-style-type: none"> ▮ Imágenes
PROCESO	<p>La docente separa a los niños en dos grupos.</p> <p>Y les manifiesta: “Les cuento, que ayer los niños de 3 años dejaron el aula de psicomotricidad muy desordenada, ¿Qué creen que debemos hacer nosotros?”</p> <p>Entonces iremos ordenando el aula de psicomotricidad mediante saltos, después por gatos, con palmadas, y preguntamos: ¿Y ahora, que pasa? (para así poder saber qué más quieren hacer)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▮ Aros ▮ pelotas ▮ Imágenes
SALIDA	<p>Una vez concluida la actividad se realizarán las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué pasó?</p> <p>¿Qué hicimos?</p> <p>¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿Fue divertido?</p>	

6. ANEXOS

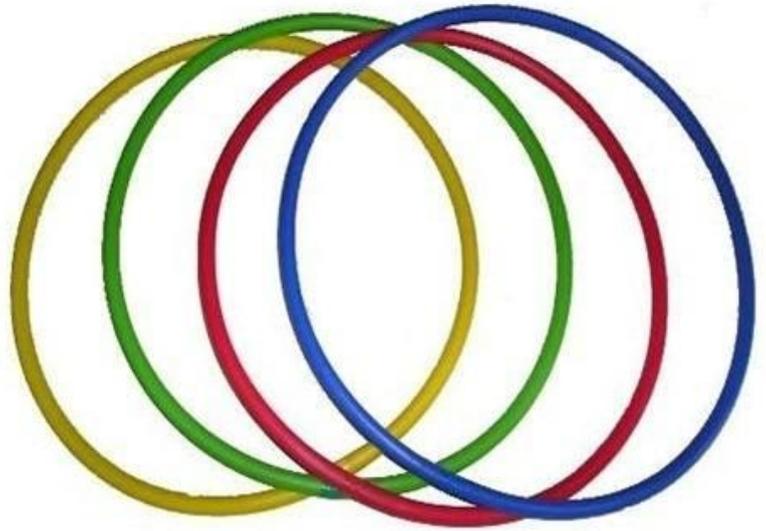


DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Juegos Lúdicos
2. **INDICADOR:** Disfruta y muestra entusiasmo en los juegos
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** ¡Salta, salta como canguro!
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIA	MEDIOS Y
INICIO	La docente los llevará a los niños a la sala de psicomotricidad y sentados de forma ordenada se les explicará a los niños el desarrollo de la actividad y las reglas en imágenes que tienen que cumplir para trabajar.	▮ Imágenes
PROCESO	<p>La docente presenta los materiales a utilizar, separa a los niños en dos grupos.</p> <p>Antes de empezar con el juego, presentamos los materiales y empezamos el circuito.</p> <p>Los niños utilizaran su cuerpo para esta actividad, primero saltaremos por toda la sala libremente, después ponemos los ula ula por la sala y saltaremos “dentro-fuera” como canguros con ayuda de unas vinchas de las orejas del canguro y ellos saltaran al sonido de la pandereta.</p>	▮ Pandereta ▮ Ula ula Orejas de canguro
SALIDA	<p>Una vez concluida la actividad se realizarán las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Qué hicimos hoy?</p> <p>¿Disfrutaron hacerlo?</p> <p>¿Les gustó?</p> <p>¿Fue divertido?</p>	▮

6. ANEXOS



DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Juegos Lúdicos
2. **INDICADOR:** Disfruta y muestra entusiasmo en los juegos
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** Es hora de rodar, rodar y rodar
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIA	MEDIOS Y
INICIO	La docente los llevará a la sala de psicomotricidad y sentados de forma ordenada se les explicará a los niños el desarrollo de la actividad y las reglas con imágenes que tienen que cumplir para trabajar.	*Imágenes
PROCESO	<p>La docente separa a los niños en dos grupos.</p> <p>Y antes de empezar el juego volvemos a recordar las reglas, y posteriormente comenzamos a jugar.</p> <p>El juego consiste en formar los grupos, y con ayuda de las cintas vamos a pasar pisando en puntitas, y al llegar a la colchoneta empezaremos a rodar y rodar, hasta terminar la colchoneta.</p>	<p>Colchonetas</p> <p>Imagen</p> <p>Cinta</p>
SALIDA	<p>Una vez terminado el juego, empezamos a realizar las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Qué hicimos hoy?</p> <p>¿Les gustó lo que hicimos hoy?</p> <p>¿Fue divertido?</p>	

6. ANEXOS

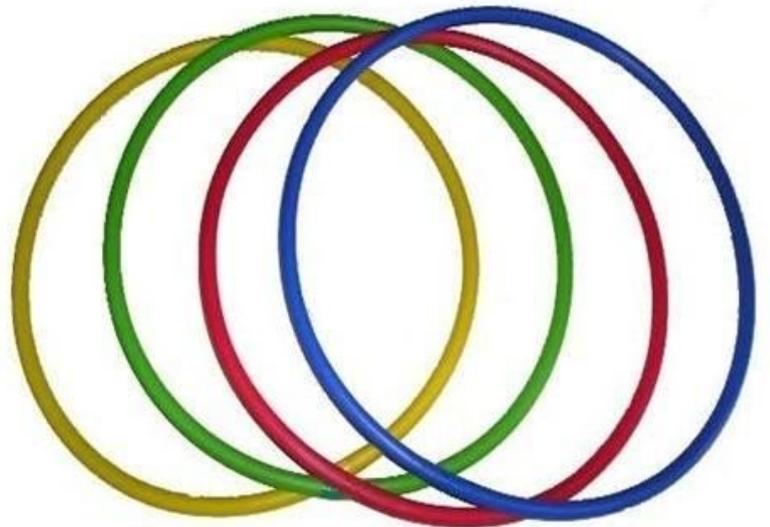


DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Juegos Lúdicos
2. **INDICADOR:** Disfruta y muestra entusiasmo en los juegos
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** Caminamos con cangrejos
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIA	MEDIOS Y
INICIO	<p>La docente los llevará a la sala de psicomotricidad y sentados de forma ordenada se les explicará a los niños el desarrollo de la actividad y las reglas a través de imágenes que tienen que cumplir para trabajar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▮ Imágenes
PROCESO	<p>La docente presenta los materiales a utilizar, y vuelve a recordar las reglas del juego a través de imágenes.</p> <p>Mencionamos: “El día de hoy, vamos a caminar como cangrejos, así como los del cuento, acompañados de nuestras manos como el cangrejo, pero ocurrirá algo, nos vamos a encontrar con muchos obstáculos, pero nosotros juntos lo vamos a solucionar”</p> <p>Empezamos a caminar como cangrejos y de pronto encontramos pelotas tiradas entonces tenemos que ir por otro lado, después encontramos ula ula, levantaremos nuestros pies para poder cruzar esos ula ula, para finalizar habrá un recorrido con las cintas, entonces pasaremos por ahí.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▮ Cinta ▮ ula ula ▮ pelotas ▮ manos de cangrejos
SALIDA	<p>Una vez concluida la actividad se realizarán las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué hicimos hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿Fue divertido?</p>	

6. ANEXOS

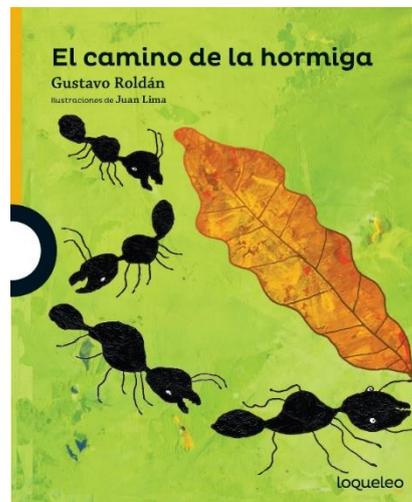


DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Juegos Lúdicos
2. **INDICADOR:** Disfruta y muestra entusiasmo en los juegos
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** Somos hormigas por un día
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIA	MEDIOS Y
INICIO	La docente los llevará a la sala de psicomotricidad y sentados de forma ordenada se les explicará a los niños el desarrollo de la actividad y las reglas a través de imágenes que tienen que cumplir para trabajar.	▮ Imágenes
PROCESO	Los niños utilizarán unas vinchas de las antenas de las hormigas, les diremos que hoy seremos hormigas por un día, a través del cuento y todo los movimientos que no diga el cuento todos los niños lo irán repitiendo.	▮ Antenas de hormigas ▮ Cuento
SALIDA	Una vez concluida la actividad se realizará las siguientes interrogantes: ¿Qué hicimos hoy? ¿Fue divertido?	

6. ANEXOS



Operacionalización de Variables

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
Variable Independiente JUEGOS LUDICOS	Para Tisoc, el juego sin duda alguna, está involucrado en la actividad escolar, pues, el simple hecho de jugar se convierte en acción que promueva la integración de uno mismo y más con las actividades recreacionales que tienen en su accionar de aprendizaje.	El taller de juegos estará conformada con 10 actividades.	-Motivación -Participación activa -Didáctico	-Comprensión de las reglas de los juegos. - Nivel de participación en los juegos. -Disfruta y muestra entusiasmo en los juegos.	
Variable Dependiente PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE	Para Ausubel el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese en consecuencia.	La Enseñanza-Aprendizaje se medirá a través de la técnica de observación ayudada de un instrumento donde se obtendrán datos acerca del nivel de Aprendizaje del niño.	-Aprendizaje recepción -Aprendizaje descubrimiento -Aprendizaje memorístico -Aprendizaje significativo	por por -Relaciona y pone en práctica sus conocimientos previos. -Se comunica asertivamente a la hora de interactuar con sus compañeros. -Utiliza pensamiento o imaginación constructiva.	Guía de observación