

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”  
FORMACIÓN INICIAL DOCENTE  
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL  
INTERCULTURAL BILINGÜE**



**TESIS**

Juegos tradicionales para mejorar la autoestima en los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023.

**PARA OBTENER TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN  
EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**

**AUTORA**

MAURI CABRERA, Ninoshka Katherine  
**ORCID:** <https://orcid.org/0009-0007-7613-3749>

**ASESOR**

Lic. CONTRERAS CCONOVILCA, Máximo  
**ORCID:** <https://orcid.org/0009-0004-1704-6678>

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Innovaciones pedagógicas

**HUANTA -AYACUCHO-PERÚ**

**2025**



## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

FECHA	DÍA	MES	AÑO
	27	01	2025

<b>ENTIDAD</b>	EESPP "JOSE SALVADOR CAVERO OVALLE"			<b>DRE</b>	AYACUCHO		
<b>CÓDIGO MODULAR</b>	<b>DENOMINACIÓN</b>	<b>GESTIÓN</b>	<b>CREACIÓN</b>	<b>DIRECCIÓN</b>	JR. RAZUHUILCA N°624		
6 0 4 3 7 1	EESP	PÚBLICO	D.S. N°10.85-ED	<b>PROVINCIA</b>	HUANTA	<b>DISTRITO</b>	HUANTA

<b>PROGRAMA DE ESTUDIOS</b>	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
<b>RESOLUCIÓN DE AUTORIZACIÓN</b>	RVM N°267-2020-MINEDU

<b>DIRECTOR GENERAL (E)</b>	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
<b>DOCUMENTO DE DESIGNACIÓN</b>	OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER

<b>AUTORIZACIÓN DE SUSTENTACIÓN</b>	RD No 0014-2025-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA
<b>NOMINACIÓN DE JURADOS</b>	RD No 0015-2025-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA




<b>ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR EL:</b>
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO(A) EN EDUCACIÓN




<b>JURADO EXAMINADOR</b>	<b>PRESIDENTE</b>	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	<b>SECRETARIO</b>	Mg. WALTER CANGANA CANCHARI
	<b>VOCAL</b>	Dra. YOLANDA APOLINARIA ORELLANA PEREZ


<b>TÍTULO DE LA TESIS:</b>
JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-175/Mx-P DE CHANCARAY – HUANTA, 2023.

<b>HORA</b>	6.00 P.M.
<b>LUGAR</b>	AUDITORIO DE LA EESP Púb. "JSCO"

N° Matricula	APELLIDOS YNOMBRES	PRESIDENTE	VOCAL	SECRETARIO	PROMEDIO GENERAL
74252943	MAURI CABRERA, Ninoshka Katherine	14	15	14	14

 PRESIDENTE
  VOCAL
  SECRETARIO


 ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
 "JOSE SALVADOR CAVERO OVALLE"  
 HUANTA  
 Dr. Walter Mariano Arce Villar  
 DIRECTOR GENERAL  
 Vº Bº DIRECTOR GENERAL  
 Firma, Post Firma y Sello

**INTRUCCIONES:**

- El secretario del Jurado Examinador es el responsable del llenado del Acta de Sustentación.
- El secretario consolida las calificaciones de cada uno de los miembros del Jurado utilizando lapicero de tinta líquida negra si el calificativo es aprobatorio, si es desaprobatario con tinta roja.
- La nota aprobatoria de la sustentación es 14, no hay medio punto a favor del sustentante.
- Las actas se llenan sin borradores ni enmendaduras.



"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS



Siendo las 6.00 p.m. del 27 de enero de 2025, se reunieron los miembros del **JURADO EXAMINADOR**, la **SUSTENTANTE** y el **PÚBLICO** en el Auditorio Institucional para llevar a cabo la **CEREMONIA DE SUSTENTACIÓN** de la **TESIS: "JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-175/Mx-P DE CHANCARAY – HUANTA, 2023"**, presentado por la ex alumna **MAURI CABRERA, Ninoshka Katherine** con código de matrícula 74252943 del Programa de Estudios de **EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**, sustentación autorizada por la **RD No 0014-2025-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA.**, obteniendo como resultado el PROMEDIO de 14 (CATORCE).



Por tanto, el **Jurado Examinador de la Sustentación**, emite el siguiente **DICTAMEN**:



**RESULTADO FINAL:** APROBADA



La **SUSTENTANTE**, se encuentra **APTO(A)** para iniciar los trámites administrativos para la obtención del **TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO(A) EN EDUCACIÓN**.

En señal de conformidad, firman los miembros del Jurado Examinador y la Autoridad Institucional.

  
 PRESIDENTE

  
 VOCAL

  
 SECRETARIO

  
 ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE  
HUANTA  
DIRECCIÓN GENERAL  
Dr. Walter Mariano Arce Villan  
DIRECTOR GENERAL  
vº Bº DIRECTOR GENERAL



*"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"*

## ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

### CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 00020-2025-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

La Tesis titulada "**JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429 -175/MX-P DE CHANCARAY – HUANTA, 2023.**" presentado por la egresada **Mauri Cabrera, Ninoshka Katherine** del Programa de profesionalización Docente del programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe del ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un 4% de índice de similitud obteniendo como resultado **APROBADO AL LÍMITE PERMITIDO** en el Reglamento de Grados y Títulos de la institución, lo que **GARANTIZA SU ORIGINALIDAD E INTEGRIDAD ACADÉMICA**. Así mismo se adjunta los reportes del mismo en el siguiente link:

[https://drive.google.com/drive/folders/1TA97BEyTk3DKbjnXxem04J7LWKJvuZji?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1TA97BEyTk3DKbjnXxem04J7LWKJvuZji?usp=drive_link)

Por lo que, el Trabajo de Investigación cumple con la solvencia académica de acuerdo a las normas institucionales de la Escuela de Educación.

Se expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Huanta, 25 de febrero de 2025



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
HUANTA  
Dr. José Luis Paredes Pérez  
Área de Verificación de Originalidad



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
HUANTA  
DIRECCIÓN GENERAL  
Dr. Walter Mariano Arce Villar  
DIRECTOR GENERAL

Archivo  
JLPP/AVO  
jvm/Sec. Acad.

# Validación Josaco

## MAURI CABRERA, Ninoshka Katherine T Rev

 012 MAURI CABRERA, Ninoshka Katherine T

 Validaciones JSCO 2025

 Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Salvador Cavero Ovalle

---

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3165927844

Fecha de entrega

25 feb 2025, 12:20 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

25 feb 2025, 12:23 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

MAURI\_CABRERA,\_Ninoshka\_Katherine\_T\_Rev.docx

Tamaño de archivo

344.0 KB

59 Páginas

18,018 Palabras

93,964 Caracteres




# 4% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

## Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 25 palabras)

## Fuentes principales

- 3%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 2%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

## Marcas de integridad

### N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

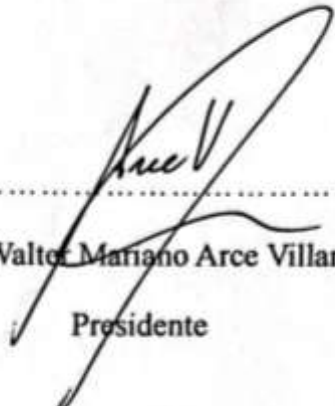
## Fuentes principales

- 3% Fuentes de Internet
- 0% Publicaciones
- 2% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

## Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

<b>1</b>	Internet		
	repositorio.eesppjsco.edu.pe		2%
<b>2</b>	Trabajos del estudiante		
	Universidad Nacional de Educacion Enrique Guzman y Valle		<1%
<b>3</b>	Internet		
	21155268.fs1.hubspotusercontent-na1.net		<1%
<b>4</b>	Internet		
	repositorio.uladech.edu.pe		<1%
<b>5</b>	Internet		
	hdl.handle.net		<1%
<b>6</b>	Internet		
	repositorio.ucv.edu.pe		<1%



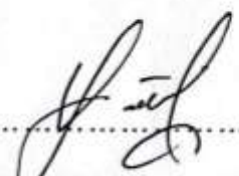
.....

**Dr Walter Mariano Arce Villar**  
**Presidente**



.....

**Mg. Walter Cangana Canchari**  
**Secretario**



.....

**Mg. Yolanda Apolinaria Orellana Pérez**  
**Vocal**

A Dios por siempre estar conmigo guiando mis pasos día a día, a mi pareja por su apoyo constante por siempre motivarme para cumplir mis metas, a mi madre por su amor y apoyo incondicional, a mi querido hijo ya que fue el motor y motivo para seguir adelante y por ser parte de esta bonita historia durante mi formación profesional.

**Ninoshka Katherine**

## **AGRADECIMIENTO**

A mi centro de estudios de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle”, donde estuve realizando mis estudios superiores y esforzándome día a día como maestra de educación inicial Intercultural Bilingüe,

A los docentes que me apoyaron desde el primer ciclo de mi carrera profesional brindándonos sus aprendizajes y enseñanzas, retos, alegrías, confianza y sobre todo la esperanza para culminar con mi carrera profesional y así nunca rendirnos

Al Lic. Máximo Contreras Cconovilca por su continuo apoyo en el crecimiento de mis practicas e investigación, así mismo en la elaboración de mi proyecto y tesis para sustentar.

De esa manera también agradecer a la maestra maría trinidad rivera cruz asesora encargada, quien siempre estuvo conmigo en los buenos y malos momentos, donde siempre me ha guiado en el desarrollo de mis actividades bajo evaluaciones y reflexiones.

Por último, este trabajo no hubiese sido posible si no hubiera habido una aprobación en la institución educativa N° 429-175/Mx-P “Chancaray” el recibimiento por parte de la directora de la institución educativa se hizo posible mi investigación, gracias a ello pude realizar mis actividades de manera adecuada.

A todo ellos mencionados el agradecimiento de todo corazón por haberme guiado durante mi carrera profesional.

## **PRESENTACIÓN**

Señores del jurado, presento antes ustedes la tesis titulada “JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429 -175/MX-P DE CHANCARAY – HUANTA, 2023.” Con la finalidad de determinar si los juegos tradicionales influyen en mejorar la autoestima, donde deseo compartir mi informe de investigación con todos ustedes y discutir los resultados que se ha obtenido después de tanto trabajo, en cumplimiento al Reglamento Institucional para la obtención del Grado Académico De Bachiller En Educación y Título Profesional de Licenciada en programa de estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe en la escuela superior pedagógica publica “José Salvador Cavero Ovalle”

Esperando cumplir con todos los requisitos de aprobación.

**La autora**

## DECLARACIÓN JURADA DE AUTENCIDAD

Yo, Ninoshka Katherine Mauri Cabrera con DNI. N° 74252943, egresada del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle” de Huanta, autora del trabajo de Investigación titulada: Juegos tradicionales para mejorar la autoestima en los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023, Ley del Procedimiento Administrativo General y demás normas conexas, declaro Bajo Juramento lo siguiente:

1. El Trabajo de Investigación es de mi autoría.
2. He respetado las normas técnicas para la formulación de trabajo académico; por lo tanto, el trabajo no ha sido plagiado en ninguna de sus partes.
3. Los datos presentados, así como los resultados, son reales y no han sido falseados total o parcialmente. Consiguientemente, dichos resultados constituirán un aporte a la realidad investigada.
4. En caso de detectarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (presentar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las sanciones que la Ley dispone.

Si, el presente trabajo de investigación fuese aprobado para su publicación en una revista institucional u otro documento de difusión, autorizo a la Escuela, la publicación y divulgación del documento en las condiciones, procedimientos y medios que disponga esta casa superior de estudios.

Huanta, 18 de febrero del 2025

  
-----

Ninoshka Katherine Mauri Cabrera

DNI. N° 74252943



## ÍNDICE GENERAL

PÁGINA DE JURADOS .....	ii
DEDICATORIA .....	iii
AGRADECIMIENTO .....	iv
PRESENTACIÓN .....	v
ÍNDICE GENERAL .....	vii
ÍNDICE DE ANEXOS .....	x
ÍNDICE DE TABLAS .....	xi
INDICE DE FIGURAS .....	xii
RESUMEN .....	xiii
ABSTRAC .....	xiv
PISI QILLQA .....	xv
INTRODUCCIÓN.....	xvi

### CAPÍTULO I

#### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del Problema .....	18
1.2 Formulación del Problema .....	21
1.2.1 Problema General.....	21
1.2.2 Problemas Específicos .....	21
1.3 Justificación e Importancia.....	22
1.3.1 Justificación Teórica .....	22
1.3.2 Justificación Metodológica .....	22
1.3.3 Justificación Práctica.....	22
1.3.4 Importancia .....	23
1.4 Objetivos.....	23
1.4.1 Objetivo General .....	23
1.4.2 Objetivos Específicos.....	23

### CAPITULO II

#### MARCO TEORICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Antecedentes del Problema .....	24
2.1.1 Antecedentes Internacionales .....	24
2.1.2 Antecedentes Nacionales.....	25
2.1.3 Antecedentes Regionales.....	26
2.2 Bases Teóricas .....	27
2.2.1 Definición de los Juegos Tradicionales .....	27
2.2.2 Características de los Juegos Tradicionales.....	28
2.2.3 Aporte Educativo de los Juegos Tradicionales .....	29
2.2.4 Clasificación de los Juegos Tradicionales .....	30
2.2.5 Dimensiones de los Juegos Tradicionales .....	32

2.2.6	Rol del Docente y Estudiante en los Juegos Tradicionales .....	33
2.2.7	Valor educativo de los Juegos Tradicionales.....	34
2.2.8	La Importancia de los Juegos Tradicionales en la EIB .....	35
2.3	Autoestima.....	36
2.3.1	Formación de la Autoestima.....	38
2.3.2	Teóricos del Autoestima.....	39
2.3.3	Tipos de Autoestima .....	41
2.3.4	Aspectos influyentes en la Autoestima.....	42
2.3.5	Dimensiones de la Autoestima .....	43
2.3.6	Importancia de la Autoestima en los Niños .....	44
2.4	Definición de Términos Básicos .....	45
2.5	Hipótesis de la Investigación.....	46
2.5.1	Hipótesis General .....	46
2.5.2	Hipótesis Especificas .....	46
2.6	Variables, Dimensiones e Indicadores .....	46
2.6.1	Definiciones Operacionales de las Variables de Estudio.....	46
3.1.	Matriz de Operacionalización de las Variables .....	48

### CAPITULO III

#### METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

3.1	Enfoque de Investigación.....	49
3.2	Tipo de Investigación.....	49
3.3	Nivel de Investigación .....	50
3.4	Método de Estudio .....	50
3.5	Diseño de la Investigación .....	50
3.6	Población y Muestra .....	51
3.6.1	Población .....	51
3.6.2	Muestra .....	52
3.7	Técnicas de Muestreo.....	52
3.7.1	Criterios de Inclusión .....	52
3.7.2	Criterios de Exclusión.....	52
3.8	Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	53
3.8.1	Técnicas .....	53
3.8.2	Instrumento .....	53
3.9	Técnicas y Procesamiento y Análisis e Interpretación de Datos.....	53
3.9.1	Validez .....	54
3.9.2	Confiabilidad.....	55

### CAPITULO IV

#### RESULTADOS DE LA INVESTIGACION

4.1	Presentación y Descripción de los Resultados.....	57
-----	---	----

4.1.1	A Nivel Descriptivo del Pre test y Post test.....	57
4.2	A Nivel Inferencial .....	65
4.2.1	Prueba de Normalidad de Datos.....	65
4.2.2	Prueba de hipótesis.....	65
4.3	Discusión de Resultados .....	68
	CONCLUSIÓN .....	71
	RECOMENDACIONES.....	73
	FUENTES DE REFERENCIAS.....	74
	ANEXOS.....	79

## ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 RD de Aprobación del Proyecto de Investigación.....	80
Anexo 2 RD de Expedito de la Tesis.....	85
Anexo 3 Resolución directoral de fecha de sustentación .....	88
Anexo 4 Resolución directoral de jurados de sustentación .....	90
Anexo 5 Matriz de consistencia de investigación experimental .....	92
Anexo 6 Matriz de operacionalización de variables.....	94
Anexo 7 Matriz instrumental.....	96
Anexo 8 Instrumento de recolección de datos.....	97
Anexo 9 Validación de instrumentos, juicio de expertos .....	98
Anexo 10 Prueba de confiabilidad del instrumento .....	101
Anexo 11 Prueba de pre test.....	103
Anexo 12 Prueba de pos test .....	103
Anexo 13 Material experimental .....	105
Anexo 14 Constancia de consentimiento informado.....	129
Anexo 15 Evidencias fotográficas.....	132

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Número de población de la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023. ....	51
Tabla 2 Prueba binomial de juicio de expertos. ....	55
Tabla 3 Confiabilidad del instrumento .....	56
Tabla 4 Pre test sobre autoestima en niños y niñas de 4 y 5 años .....	57
Tabla 5 Resultado del post test de la Autoestima en niños y niñas de 4 y 5 años .....	58
Tabla 6 Resultado del pre test sobre la dimensión conductual.....	59
Tabla 7 Resultado del post test de la dimensión conductual .....	60
Tabla 8 Resultado del pre test sobre la dimensión cognitiva .....	61
Tabla 9 Resultado del post test de la dimensión cognitiva.....	62
Tabla 10 Resultado del pre test sobre la dimensión afectiva.....	63
Tabla 11 Resultado del post test sobre la dimensión afectiva. ....	64
Tabla 12 Prueba de normalidad.....	65
Tabla 13 Resultado del análisis hipotético general .....	66
Tabla 14 Resultado de la hipótesis específica 1 .....	66
Tabla 15 Resultado del análisis hipotético específico 2.....	67
Tabla 16 Resultado hipotético específico 3.....	68

## INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultado porcentual del pre test sobre la autoestima. ....	57
Figura 2 Resultado porcentual del post test sobre la Autoestima.....	58
Figura 3 Resultado porcentual del pre test sobre la dimensión conductual .....	59
Figura 4 Resultado grafico porcentual del post test sobre la dimensión conductual.....	60
Figura 5 Resultado porcentual del pre test sobre la dimensión cognitiva. ....	61
Figura 6 Resultado grafico porcentual del post test sobre la dimensión cognitiva. ....	62
Figura 7 Resultado porcentual del pre test sobre la dimensión afectiva .....	63
Figura 8 Resultado grafico porcentual de la dimensión afectiva. ....	64

## RESUMEN

El estudio tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la autoestima en los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta. El cual, se trata de un estudio de enfoque cuantitativo, de tipo experimenta, con diseño pre experimental, debido a que solo se empleó un solo grupo, para la muestra, donde el muestreo fue no probabilístico. La variable experimental fue los juegos tradicionales, y la variable dependiente fue la autoestima en los niños y niñas de 4 y 5 años. La población estuvo constituida por 16 educandos de 4 y 5 años del nivel inicial, los cuales fueron considerados en la muestra, debido a que la población es finita y de pocos estudiantes, esto con la finalidad de no afectar los resultados del estudio. El instrumento empleado fue una ficha observacional, el cual, se aplicó en dos momentos, para evidenciar los cambios o diferencias significativas que se puedan encontrar en la aplicación de los juegos tradicionales para mejorar la autoestima. Los resultados fueron procesados a través de tabulaciones y gráficos que permitan comprender mejor dichos resultados o conclusión de estudio, y por consiguiente para el análisis hipotético, se empleó la prueba de wilcoxon o prueba Z a fin de evidenciar los resultados hipotéticos del estudio.

**Palabras clave:** Juegos tradicionales, autoestima,

## **ABSTRAC**

The objective of the study was to determine the influence of traditional games on improving self-esteem in boys and girls aged 4 and 5 years of the Initial Educational Institution No. 429 - 175/Mx-P of Chancaray - Huanta. Which is a quantitative approach study, experimental type, with a pre-experimental design, because only a single group was used for the sample, where the sampling was non-probabilistic. The experimental variable was traditional games, and the dependent variable was self-esteem in boys and girls aged 4 and 5. The population was made up of 16 students of 4 and 5 years of initial level, who were considered in the sample, because the population is finite and has few students, this in order not to affect the results of the study. The instrument used was an observational sheet, which was applied in two moments, to demonstrate the changes or significant differences that could be found in the application of traditional games to improve self-esteem. The results were processed through tabulations and graphs that allow a better understanding of the results or conclusion of the study, and therefore for the hypothetical analysis, the Wilcoxon test or Z test was used in order to demonstrate the hypothetical results of the study.

**Keywords:** Traditional games, self-esteem

## PISI QILLQA

Kay yachayqa apakurqa Kay llapa ñawpaq pukllaykunawam imaynatas Kay kikinmanta chaninchakuy rurakun kay tawa chaynallataq pichqa watayuy warmakunapi kay yachaywasi N 429-175/Mx-P de Chancaray- Huanta llaqtapi. Kay variable experimental karqa ñawpaq pukllaykuna, variable dependiente nisqachiktaqmi karqa kikinmanta chaninchakuy kay tawa chaynallataq pichqa watayuy warmakunawan. Población nisqampiqa chunka suqtayuy yachapakuqkuna karqa, tawa, pichqa watayuykunapak kay nivel inicial nisqanmanta, paykunam muestra qawarispa karqa, chay aslla warmakuna kasqanrayku kay resultados nisqan mana kuyuchinanpaq. Chay instrumento llamkachisqankuqa karqa haway rapi, chaypim iskay pachapi churasqa karqa, chaywanmi rikuchikurqa imapas tikrakunman karqa utaq hatun taqanakuykunata, chaykunata tarikunman karqa ñawpaq pukllaykunamanta imayna kay kikinmanta chaninchakuy hanayman churanapaq. Chay ruwaqakunam ruwakurqa tabulaciones nisqanwan, gráfico nisqanwan chaykunam aswan allinta qamutachiwanchik kay resultados utaq conclusiones de estudios nisqanmanta, chaymi análisis hipotético nisqapaqa, prueba de wilcoxon utaq prueba Z nisqanwan ruwasqa karqa, chaynapi kay estudio hipotético nisqan ruwayninkuna qawachinapaq.

**Yachay simi:** Ñawpaqmanta pacha pukllaykuna, kikinmanta chaninchakuy,

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación estuvo orientado a determinar la influencia de los Juegos tradicionales en la autoestima en los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta. Debido a que, la practica pedagógica y rol del docente, es aplicar y generar cambios sustanciales positivos en la formación de los niños o educandos, de esta manera se va creando un cambio adecuado y una formación de calidad en los niños, una educación humana y cooperativa.

Por lo cual, analizar desde el punto de vista pedagógico y psicológico la autoestima es importante, debido a que, los niños aprenden de forma adecuada y eficiente, cuando se sienten bien consigo mismo y no presenten problemas o estrés al aplicar o desarrollar una actividad, la autoestima es importante porque permite comprender la situación emocional y afectiva, así como cognitiva en los estudiantes, lo que influye en el rendimiento académico. Es por ello que, los docentes, deben proponer un análisis sistemático de los diversos problemas que presentan los estudiantes, para poder generar acciones adecuadas orientadas a mejorar dichos problemas o intervenir de forma adecuada a fin de que, no llegue afectar directamente en la calidad emocional y afectiva de los niños.

Por otro lado, los juegos tradicionales son una herramienta o recurso pedagógico que permite, la integración de todos los niños o educandos frente a un objetivo en común, donde cada juego tiene su objetivo o finalidad, y los educandos deben de buscar formas de alcanzar dicho objetivo, por medio del uso de sus capacidades y habilidades. Los juegos tradicionales, ligados a la práctica pedagógica es un recurso fundamental, para generar confianza, felicidad y alegría en los niños y niñas, para sentirse seguros en compañía de los compañeros e integrantes que conforman el aula de clase. Es por ello que, los juegos representan una forma creativa de fomentar el aprendizaje en los niños,

recordar que, a temprana edad, los niños aprenden por medio de la interacción directa y a través de juegos orientados a la práctica educativa. El cual, genera interés, y motivación, para realizar las actividades pedagógicas desarrolladas por las maestras (Calderón, et al. 2019).

El estudio está integrado o comprende 4 capítulos esenciales los cuales son:

**Capítulo I.** Comprende la contextualización del problema a investigar, por medio de la identificación y descripción del mismo. Por lo cual, se formula preguntas a investigar, así como de los objetivos que se busca lograr en el estudio.

**Capítulo II.** Comprende el sustento teórico, por medio de teorías o investigaciones que buscan comprender mejor cada variable de estudio, los cuales, se integran en los antecedentes y bases teóricas, así como la fundamentación de las hipótesis de estudio y la operacionalización de variables.

**Capítulo III.** Comprende aspectos sistemáticos como el enfoque de estudio, el tipo y el diseño que se aplicara para alcanzar los objetivos planteados, del mismo modo, la estructuración del instrumento que se empleará y de cómo se procesara los datos.

**Capítulo IV.** Consideran los resultados de la investigación, que servirá como aporte para las futuras investigaciones.

## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### 1.1 Descripción del Problema

Hoy en día, el aspecto psicológico de los niños y niñas representa un hito importante que involucra en su proceso de desarrollo y formación, al aspecto familiar, como educativo. Es por ello que, tanto madres, padres y maestras, tienen un desafío frente a la educación de los infantes. La autoestima es un aspecto muy importante a tomar en cuenta, debido a que, comprende el status de la persona, en cuanto a su sentimiento, pertinencia y comunicación. Es preciso, ver la situación familiar de los niños y niñas, debido a que, la autoestima, adquiere gran presencia en problemas de sociabilización, interacción, comunicación. En tal sentido, abordar estudios relacionados a la autoestima es imprescindible en el desarrollo educativo, social y familiar en los niños y niñas. Debido a que, un infante con problemas de autoestima, representa un problema mayor para el proceso educativo, del mismo modo, en el ámbito familiar. Es por ello que, tanto los padres como la escuela debe estar pendientes del comportamiento y actitud de los niños.

Por otro lado, en los estudios de Berra, et al., (2018) se encontró que, la autoestima se valora en dos aspectos que han sido poco analizados en las investigaciones sobre autoconcepto y aprendizaje, como son, la creatividad y la comunicación oral. Dicho de otro modo, los dos aspectos que sostuvo en su estudio, son temas de gran relevancia, debido a que, incluye la creatividad como, una perspectiva diferente, a través del empleo de mecanismos y moldeando el contexto de la persona de acuerdo a sus intereses, y del mismo modo, el proceso de comunicación, debido a que es de vital importancia, generar buenos lazos comunicativos para lograr una mejor aceptación y de igual forma, expresar de forma adecuada tus pensamientos y emociones frente a los demás.

La autoestima, como un proceso innato, que se va desarrollando a lo largo, de desarrollo de la persona, los cuales, dicho desarrollo está asociada a las experiencias y el contexto, los cuales, nutren y enriquecen el desarrollo de la conducta y de las habilidades de la persona, y de igual forma la aceptación y valoración propia. Así mismo, mencionó que, se puede mejorar y cambiar, de acuerdo a las posibilidades de la persona y de las características que posee. Dichos cambios y mejoras deben tener una orientación positiva y de crecimiento personal (Pérez, et al., 2019).

Es por ello que, Zamora (2012) sostuvo que, la autoestima empieza a desarrollarse, teniendo como base las relaciones de sociabilización, apego, los cuales van ampliarse a contextos familiares, escolares, y de grupos. Los niños, como parte del desarrollo de su autoestima se van desarrollando, por la percepción que tiene de sí mismo, en función al ejemplo que tienen de sus padres, ya que, estos forman la base de la identidad del niño, en cuanto a aspectos conductuales, aptitudinales y emocionales. En ese sentido, estudiar la autoestima, representa evidenciar la satisfacción y percepción que tiene el niño, en cuanto a su yo personal, así mismo, en cuanto a su situación emocional y de relaciones sociales. Un niño con baja autoestima, no desarrolla eficientemente tareas o actividades dentro del aula de clases, se sienten molestos o aburridos, y esta actitud lo compensan, con críticas negativas frente a los logros de los demás compañeros. Es por ello que, se debe priorizar y desarrollar una autoestima positiva en los niños y niñas, ya que genera un sentido positivo y de pertinencia, garantizando una eficiente formación tanto emocional como educativo.

Por lo cual, en el contexto nacional, la formación de niños y niñas atraviesa una serie de problemas en cuanto al aspecto conductual, donde gran mayoría de los niños y niñas, evidencian actitudes de escasa sociabilización, comunicación, y habilidades de mantener una relación positiva. Los niños y niñas acuden a las aulas de clase, manifestando inconformidad con la convivencia familiar, en cuanto a los problemas de los padres, las discusiones de pareja, entre otros, los niños y niñas escuchan y perciben los problemas familiares, y con ello, desarrollan una autoestima negativa, y no tienen deseos de aprender, es por ello que, se tiene que orientar a los padres de familia a una adecuada comunicación y relación dentro del hogar. Los niños y niñas, ejemplifican todo lo que perciben y lo muestran con sus compañeros, las maestras, atraviesan el desafío de generar un clima positivo dentro del aula, para que todos contribuyan y realicen sus

actividades, a través de la motivación y con ese recurso, generar un clima positivo en los niños y niñas.

En el contexto regional, se evidencian casos de problemas de autoestima en niños y niñas de educación inicial, debido una convivencia familiar no muy sana. La Dirección Regional de Educación (DRE, 2022) realizó orientaciones y promoción de capacitaciones a las maestras, a utilizar herramientas y recursos pedagógicos que permitan un desarrollo y logro de aprendizajes en los niños y niñas. Así mismo, promovió el trabajo y cooperación de los padres de familia, dentro del aprendizaje de sus hijos, este aspecto es importante, debido a que permite desarrollar una relación positiva entre padre e hijo, y fortalece su comunicación y aceptación del mismo. Los niños y niñas, siempre buscan la aceptación del padre, el cual, a través de dicha aceptación, desarrollan una adecuada autoestima, y motiva a seguir adelante.

Así mismo, en la Institución Educativa Inicial N° 429 -175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023. Se logró evidenciar que los niños y niñas, llegan al aula de clase, con una actitud pesimista, con una baja interacción y comunicación, entre sus compañeros, en algunos casos, los niños y niñas manifestaron una disconformidad con sus padres, observan y escuchan las discusiones de sus padres, esto les genera una emoción negativa, donde no desean seguir y en muchos casos, no desean seguir con las actividades educativas. Porque se sienten tristes, o algunos casos, afirmaron que las situaciones conflictivas que suceden en su hogar, es por culpa de ellos. Eso alimenta su baja autoestima y genera un rechazo a sí mismo.

Por lo cual, el presente estudio, está orientado a desarrollar la autoestima en los niños y niñas de 4 y 5 años por medio de los juegos tradicionales, es importante de abordar este tema pedagógico, debido a que, los niños y niñas a temprana edad, tienden a desarrollar su aprendizaje por medio de los juegos y la interacción misma. Mientras más juega más aprende, es por ello que, el juego fue utilizado como recurso pedagógico que permita a los niños a aprender y desarrollar una autoestima positiva, por medio de la interacción y relación entre compañeros. El juego, es un recurso que permite a la maestra, generar un clima positivo en el aula, como parte de la motivación, el cual, permite hacer sentir al educando, felicidad y alegría, esto ayuda a que, ellos puedan tener un ambiente donde se olviden de sus problemas familiares, y solo estén disfrutando el presente, por medio de los juegos tradicionales. (Caisa, 2016)

Es por ello que, en base a esta problemática, acerca de la autoestima en los niños y niñas, surge la necesidad de plantear el presente estudio, con la finalidad de desarrollar y mejorar la autoestima en los niños y niñas, para garantizar su aprendizaje autónomo y eficaz, perdiendo aquellas actitudes negativas que les impide seguir adelante y continuar con su proceso formativo. Es en tal sentido, que los juegos, permiten el desarrollo de habilidades y capacidades, para poder expresar, comunicar y comprender sus emociones y sentimientos propios, con claridad a temprana edad, y como pueden afrontar situaciones difíciles, con una actitud positiva.

El desarrollo de una adecuada autoestima en los niños y niñas, es de gran relevancia para, el ámbito familiar y educativo, debido a que, en gran medida los niños y niñas, que presentan problemas emocionales y sociales, tienden a mostrar actitudes de tristeza, estrés, melancolía y en la mayoría de los casos, muestran soledad y depresión, frente a los conflictos familiares principalmente. Es por ello que, a través de mecanismos y estrategias pedagógicas que promueven los juegos tradicionales, generalmente están orientados a fortalecer lazos emocionales, sociales y familiares, debido a que, genera en los niños y niñas participación activa y una relación positiva y armoniosa de trabajo en equipo.

## **1.2 Formulación del Problema**

### **1.2.1 Problema General**

- ¿En qué medida los juegos tradicionales influyen en la mejora en la autoestima en niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023?

### **1.2.2 Problemas Específicos**

- ¿En qué medida los juegos tradicionales influyen en la mejora de la dimensión conductual en los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023?
- ¿En qué medida los juegos tradicionales influyen en la mejora de la dimensión cognitiva en los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023?
- ¿En qué medida los juegos tradicionales influyen en la mejora de la dimensión afectiva en los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023?

### **1.3 Justificación e Importancia**

#### ***1.3.1 Justificación Teórica***

El estudio en cuestión, parte desde un análisis de los especialistas en el campo pedagógico y educativo, así mismo, en el ámbito psicológico, enfatizando en teorías relacionadas al estudio de la autoestima. Es por ello que, se realiza un análisis y revisión de la teoría de la autoestima planteada en un inicio por William James (1890), la cual sostuvo que la autoestima, es precisamente un fenómeno afectivo que involucra una serie de emociones y sensaciones de pertinencia y satisfacción del individuo. Por otro lado, se realizará una revisión teórica de los juegos tradicionales, orientados a motivar a los niños y niñas, en su proceso de aprendizaje, como un medio para alcanzar objetivos concretos, en base a las necesidades de los educandos.

#### ***1.3.2 Justificación Metodológica***

Para lograr los objetivos en el presente estudio, se realizará el empleo de técnicas y proceder estadístico, para medir la autoestima y los juegos tradicionales se empleará, un pre test y post test, a fin de evidenciar el cambio o diferencia entre los resultados obtenidos tanto de la autoestima como de los juegos tradicionales. Con ello, se buscará, pretender identificar el grado de influencia que se evidencia entre las variables de estudio. Así mismo, los resultados del presente estudio se apoyan en las técnicas de investigación, las cuales serán validadas por juicio de expertos.

#### ***1.3.3 Justificación Práctica.***

Los resultados, que serán obtenidos del presente estudio, permitirán encontrar la influencia que se presente entre los juegos tradicionales y la autoestima en los niños y niñas de inicial, así como en sus dimensiones cognitiva, conductual y afectiva, los cuales, inciden en el contexto formativo de los niños y niñas del nivel inicial. Con tales resultados, se permitirá desarrollar y proponer, cambios en la formación educativa, de los niños y niñas del nivel inicial, dichos cambios estarán orientados, a la dirección pedagógica del aula, coordinación, y fortalecimiento de la motivación, por medio de los juegos tradicionales, generando un clima positivo dentro del aula. Así mismo, dicho estudio servirá de base para otras investigaciones relacionadas al aspecto psicológico y ayuda emocional a los niños y niñas.

### **1.3.4 Importancia**

La relevancia del presente estudio, radica en la necesidad de precisar y analizar la situación psicológica de los niños y niñas en cuanto, a su autoestima, debido a que, los infantes, muestran actitudes negativas de sí mismos, en relación a su convivencia y relación familiar, por ello que, es preciso motivarlos, dentro de las aulas por medio de los juegos tradicionales, para generar un cambio sustancial en su comportamiento y forma de pensar, mediante los cuales, se genera un vínculo emocional con los compañeros de clase, y en especial con la maestra, ya que ella, es una persona en la que se debe confiar, para poder generar acciones de ayuda. Por lo cual, dicho estudio, prioriza el estudio de la autoestima en los niños, para generar un sentimiento positivo propio, así mismo, lograr que todos los estudiantes aprendan, las asignaciones y actividades dentro de clase.

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 Objetivo General**

- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la autoestima en los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023.

### **1.4.2 Objetivos Específicos**

- Establecer la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la dimensión conductual en los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023.
- Establecer la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la dimensión cognitiva en los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023.
- Establecer la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la dimensión afectiva en los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023.

## CAPITULO II

### MARCO TEORICO DE LA INVESTIGACIÓN

#### 2.1 Antecedentes del Problema

##### 2.1.1 *Antecedentes Internacionales*

Arias (2019) en su estudio titulado “Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autoestima de los niños”. El cual, tuvo como propósito, diseñar una propuesta didáctica empleando los juegos tradicionales como medio para desarrollar la autoestima en los niños. En cuanto a su metodología, dicho estudio parte de un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo, de diseño no experimental. Se empleó como instrumento, las encuestas, la observación y diario de campo. La muestra estuvo conformada por 35 educandos. Por lo que, dicho estudio concluyó que, en cuanto a la comunicación social, se evidenció que, el 57 % desarrollaran una mala comunicación, el 35 % un nivel regular y el 8 % una excelente comunicación. En cuanto a la percepción propia, el 49 % se encuentra en el nivel malo, el 40 % en el nivel regular y el 11 % en el nivel alto. Es por ello que, a través de la propuesta didáctica por medio de los juegos tradicionales, nos permitirá alcanzar resultados positivos y garantizando una adecuada autonomía en relación a su propio aprendizaje. Es por ello que, los juegos son importante de desarrollar dentro de la enseñanza en el nivel preescolar, debido a que los niños están familiarizados por medio de los juegos y la interacción directa.

Torres (2013) en su estudio denominado: “Los juegos tradicionales y su influencia en las habilidades y destrezas de los niños de educación básica”. El cual, tuvo como propósito, determinar la importancia de la práctica de los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños. Así mismo, el estudio fue de tipo descriptivo, de diseño correlacional. Para el recojo de información, se valió de encuestas, observación y fichajes. Por lo que, la muestra estuvo conformada por

60 educandos. Por lo que, dicho estudio concluyó que, los juegos tradicionales si influyen en el logro de habilidades y destrezas de los educandos, mostrando un resultado de  $10,321 \geq 17,7$ . Así mismo, manifiesta que, a lo largo de los años, se ha perdido la práctica de los juegos tradicionales, y muchos educandos desconocen de dichos juegos, hoy en día, se prioriza otros juegos populares para aplicarlos en el contexto educativo. Existe juegos tradicionales como, el trompo, rayuela, sacos, encantados, que permite el desarrollo habilidades y capacidades en los educandos.

### **2.1.2 Antecedentes Nacionales**

Manosalva y Cruzado (2018) en su estudio titulado “Juegos sociales para fortalecer la autoestima en educandos”. El cual tuvo como propósito, determinar la influencia de los juegos sociales para fortalecer la autoestima. En cuanto a su metodología, el estudio es de tipo experimental, de diseño pre experimental, el instrumento empleado, fue una encuesta del test de Copersmith acerca de la autoestima, ficha de observación y lista de cotejo. En cuanto a su muestra, estuvo conformada por 23 educandos. Por lo cual, dicho estudio concluyó que, los resultados obtenidos, muestran un incremento en cuanto a los niveles de autoestima con la aplicación de juegos sociales en los educandos. Así mismo, se evidencia una media en el pre test de 47.48 y en el post test de 69.22. Lo cual muestra que existe una influencia positiva en cuanto al uso de los juegos sociales para mejorar la autoestima en los educandos. El cual, es evidenciado en la diferencia de medias. Así mismo, en cuanto a los niveles de autoestima que presentan los niños, se evidencio que, en el pre test, el 39.13 % se encuentran en el nivel bajo, y el 56.52 % en el nivel moderado y el 4.35 % en el nivel alto. Por otro lado, en el post test, se evidencio que el 78.26 % se encuentran en el nivel alto, y el 21.74 % en el nivel moderado, y no se evidencio resultados de nivel bajo en los educandos.

Cisneros, Martínez y Nolasco (2019) en su estudio sobre, los juegos cooperativos y su influencia en la mejora de la autoestima en niños. El cual, tuvo como propósito determinar en qué medida los juegos cooperativos mejora la autoestima en los niños. En cuanto a su metodología, el estudio de ese tipo aplicado, experimental, de diseño cuasi experimental, de nivel descriptivo. Para el recojo de datos, se empleó, lista de cotejo y el cuestionario de Test de Copersmith para medir la autoestima. Así mismo, en cuanto a la muestra del estudio, estuvo conformado por 50 estudiantes, los cuales 25 representan al grupo de control y 25 al grupo experimental, respectivamente. Por lo que, dicho estudio concluyo que, los juegos cooperativos, si mejora la autoestima de los niños, el cual

es evidenciado en el grupo experimental, donde presentan como resultado de la prueba t el valor de 8,33 respectivamente, por lo que, si se aplica eficientemente los juegos cooperativos, se evidenciara un crecimiento y desarrollo de la autoestima. Por lo que, en cuanto a la media se presenta un 20.52 para el grupo de control y 32.32 para el grupo experimental, en el post test, por lo que, se evidencia una diferencia en ambos grupos. Por lo que, el grupo experimental, muestra resultados positivos en cuanto a la aplicación y desarrollo de los juegos cooperativos.

### **2.1.3 Antecedentes Regionales**

Gutiérrez (2021) en su estudio “Juegos ancestrales en la motricidad gruesa en niños de una institución educativa”. El cual tuvo como propósito, determinar la influencia de los juegos ancestrales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños. En cuanto a su metodología, dicho estudio es de tipo cuantitativo, de tipo experimental, de diseño pre experimental. La muestra estuvo conformada por 13 educandos, para el recojo de información se valió, de pruebas tanto de pre y post test, así como de fichas observacionales. Por lo cual, dicho estudio concluyo que, el 61.5 % se encuentra en el nivel proceso, el 23.3% en inicio y el 15.4 % en el nivel logro. Por otro lado, en el post test el 76.9 % se sitúa en el nivel logrado, el 15.4 % en proceso y 7.7 % en inicio. Mediante dicho resultado, se comprueba que los juegos ancestrales influyen de forma positiva en el desarrollo motriz de los niños de educación inicial, a un nivel de 5 % de error y un 95 % de confianza.

Quincho y Rojas (2019) en su estudio acerca de, los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad en niños de 5 años. En cual tuvo como propósito determinar la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad en los infantes de 5 años. El cual, presenta una metodología de tipo experimental, de diseño pre experimental, de nivel explicativo longitudinal. Por otro lado, para el recojo de información se empleó la técnica de entrevista y la observación, con respecto a los instrumentos se empleó la escala motriz de Ozeretski. En cuanto a la muestra estuvo conformada por 25 niños. Por lo cual, dicho estudio concluyo que, los juegos tradicionales permitieron e influenciaron en la motricidad donde el 76 % presenta un desarrollo normal. En cuanto análisis inferencial, el resultado de la prueba t es de 11.89 lo cual es  $> 17.71$  por lo que se rechaza la hipótesis nula. Y se evidencia que los juegos tradicionales tienen un impacto positivo en el desarrollo de la motricidad en los niños.

Dicho resultado se contrasta en el post test donde un 76 % de los niños desarrollaron eficientemente las capacidades y habilidades motrices.

## **2.2 Bases Teóricas**

### ***2.2.1 Definición de los Juegos Tradicionales***

Los juegos tradicionales, ligados a la práctica pedagógica es un recurso fundamental, para generar confianza, felicidad y alegría en los niños y niñas, para sentirse seguros en compañía de los compañeros e integrantes que conforman el aula de clase. Es por ello que, los juegos representan una forma creativa de fomentar el aprendizaje en los niños, recordar que, a temprana edad, los niños aprenden por medio de la interacción directa y a través de juegos orientados a la práctica educativa. El cual, genera interés, y motivación, para realizar las actividades pedagógicas desarrolladas por las maestras (Calderón, et al. 2019).

Por otro lado, para el Ministerio de Educación (Minedu, 2009), los juegos tradicionales, representan un recurso y actividad, que está orientado a generar, cierta sensación placentera, generando cambio en su realidad, los cuales, generan una experiencia de cambio interno de dialogo y participación. Así mismo, es una necesidad inconsciente que los niños buscan para sentirse en completa seguridad frente a las situaciones complejas que se experimenta de la realidad. La experiencia de juego, es tener una sensación de alegría y de vivir una experiencia pasada y volver a vivirla con gran entusiasmo y del mismo modo en compañía de amistades y compañeros.

En ese sentido, los juegos tradicionales permiten al niño desarrollar una conducta regulada, donde se exprese la felicidad y alegría, garantizando el ejercicio de su libertad e interacción con su medio social, por ello, los juegos permiten generar confianza y unión entre compañeros de clase, lo que favorece a una buena convivencia escolar. Los docentes, en su labor educativa, realizan diferentes estrategias de motivación, los cuales, están orientados a servir como un soporte o medio para intervenir en el aula. A diferencia de los niños y niñas es una forma de vivir y expresar una sensación de felicidad al realizar su práctica formativa por medio de los juegos. El cual, es su forma natural y humana de aprender por medio de los juegos, así como faculta el desarrollo de expresar sus emociones, deseos y fantasías (Leyva, 2011).

Por otro lado, el juego representa una acción, las cuales están orientadas a desarrollarse dentro de un contexto y tiempo específico, los cuales son direccionados por

normas y reglas que se deben respetar, dicha acción tiene una finalidad de generar una interacción interna entre cierto grupo, y va acompañada de una experiencia de felicidad y alegría entre quienes la realizan (Rivero, 2016).

### ***2.2.2 Características de los Juegos Tradicionales***

Los juegos tradicionales se caracterizan de diversas formas, ya sea, como una actividad natural, que forma parte del proceso de desarrollo humano, este proceso, se observa en la edad temprana, específicamente en la niñez, debido a que los niños se encuentran descubriendo y explorando su entorno por medio de los juegos. Empiezan a comprender mejor y lo realizan por medio de sus capacidades físicas, intelectuales y su forma de descubrir. Los juegos tradicionales, comprenden un momento en el transcurso de cada año, y cada practica lo hace único (Pérez, 2015).

- Dentro de las características que componen los juegos tradicionales son:
- Es el ejercicio esencial del infante.
- Es un proceso que permite la interacción y sociabilización con la realidad
- Tiene una finalidad propia.
- Es alegre, los juegos, tiene una orientación de generar felicidad y disfrute con personas que la ejercen.
- Representa una acción seria para el infante.
- Es una acción motivadora, reflexiva, espontanea, ya que prioriza la libertad de los infantes, y no se efectúa imposiciones rígidas.
- Faculta la asimilación del aprendizaje.
- Posee una característica liberadora.
- Es un elemento integrador.
- Se desarrolla y evoluciona con el crecimiento del infante.

El pedagogo Ivic, sostuvo que los juegos tradicionales, es una representación de la cultura popular que predomina en una sociedad. La cual, constituye un elemento integrador y representativo de una organización u cultura, los juegos se derivan de las diversas practicas lúdicas por medio de espectáculos, presentaciones culturales, y de

entretenimiento. Generando un sentir positivo, alegre y vivido de las experiencias que se genera en el entorno social.

Por otro lado, partiendo desde el ámbito pedagógico, se puede sostener que algunos elementos y particularidades que sobresalen del contexto educativo. Es por ello que, las prácticas y juegos tradicionales, favorecen el desarrollo del sentido de pertinencia e identidad por las costumbres, desarrollando valores, para fortalecer la interacción social. Por lo tanto, Camacho (2016) sostuvo que, el contexto educativo, favorece el uso y desarrollo de los juegos tradicionales, para generar un aprendizaje significativo, ayudando a mejorar aspectos psicológicos, formativos y de relación entre los integrantes del aula.

Una de las características esenciales de los juegos tradicionales, es que poseen la capacidad de mejorar y pueden ser modificadas, gracias a su flexibilidad. El cual, garantiza la participación de todos los miembros que conforman el grupo o equipo, generando un ambiente creativo y lúdico. Por lo tanto, los juegos están siempre sujetos al ambiente, tiempo y materiales que se empleara para desarrollar ciertas actividades, en beneficio de los infantes, para que estos puedan generar una relación e interacción positiva y coherente, garantizando los objetivos y metas pedagógicas establecidas en clase, como parte de su formación.

### ***2.2.3 Aporte Educativo de los Juegos Tradicionales***

El desarrollo de los juegos tradicionales en el que hacer pedagógico, representa una riqueza cultural, debido a que, la práctica de los juegos tradicionales, parte desde elementos de integración social, rasgos y patrones, netamente culturales, orientados a mejorar y desarrollar un comportamiento idóneo durante el desarrollo de los juegos. Estas particularidades de los juegos tradicionales permiten comprender, aspectos socioculturales e históricos de los infantes, durante su formación pedagógica, los juegos deben ser empleados para motivar a los infantes durante las sesiones de clase, como un impulso o acción de motivarlos y generar deseos de aprender con entusiasmo y alegría, es por ello que, los juegos tradicionales deben ser comprendidos como un lenguaje y rasgos de la formación cultural y social de una sociedad.

Es por ello que, Barreto y Rodríguez (2018) sostuvieron que, los juegos tradicionales, en contexto pedagógico, permite a los maestros, plantear y desarrollar ciertos objetivos educativos, que tienen que alcanzar los educandos, para lograr

desarrollar las aptitudes y actitudes, partiendo desde el aspecto social y cognitivo. La educación debe estar orientada a mejorar y desarrollar estrategias y métodos de aprendizaje, así como herramientas, que permitan el logro de objetivos y metas planteadas desde el aspecto pedagógico.

Es por ello que, los juegos tradicionales, representan una herramienta educativa que permite la formación de los educandos por medio de actividades lúdicas, las cuales generan un ambiente positivo, de interacción y comunicación, así como de organización entre los educandos para desarrollar y practicar ciertos juegos. Generar la participación de los educandos en el quehacer educativo, es un desafío pedagógico, es por ello que, los juegos tradicionales, son una herramienta esencial para mejorar la participación y realización de actividades por parte de los educandos dentro de las aulas. Los juegos, se caracterizan por ser flexibles, esto genera que los educandos tomen decisiones ser partícipes en la actividad, o en efecto de retirarse cuando lo requieran, su participación es condicionada a su situación emocional y sentimental.

Por lo tanto, los juegos en la práctica pedagógica, favorecen en el uso del tiempo libre, para generar un clima de sociabilización y relación entre los educandos. Así mismo, permite revalorar, y conocer, los diversos juegos tradicionales que se vienen desarrollando a lo largo del tiempo. Es por ello que, las costumbres y tradiciones de una cultura, cumple un papel de reproductivo, donde cada integrante busca, reproducir su propia cultura, en los diversos contextos donde se desarrolla. Es por ello que, dichos juegos tradicionales, representan un aspecto importante dentro de cada cultura. Dicho de otro modo, Suarez (2009) sostuvo que, la enseñanza por medios lúdicos, permiten el desarrollo tanto psicoemocionales y motrices en los niños. Y su práctica debe ser esencial, en la formación inicial de los educandos, el cual, permite conocer y comprender, así como regular sus emociones, en diferentes contextos, ya sea en lo educativo, familiar, etc.

#### ***2.2.4 Clasificación de los Juegos Tradicionales***

Hoy en día, existen diversos juegos tradicionales, y resulta un problema encontrar un juego idóneo, según las características y particularidades que presenta un determinado entorno. Es por ello que, en los pueblos alto andinos, los educandos de inicial, juegan y se divierten en la construcción de pequeñas casas, el juego de las escondidas, con elementos que se encuentra en su entorno, dicha acción normalmente, se desarrolla en equipos o grupos de educandos, generando organización, compromiso e interrelación (MINEDU, 2018).

Los juegos están estrechamente relacionados al aspecto cultural de una determinada sociedad o un grupo particular que integran la comunidad. Esta particularidad, fue desarrollándose a lo largo del tiempo, donde los padres, abuelos, fueron transmitiendo y reproduciendo dichos juegos, para que perdure en las actividades culturales de una organización o grupo social. Es por ello que, los juegos surgen como necesidad del ser humano, para aprender, es una acción innata del hombre, el poder descubrir por medio de actividades y juegos, es por ello que, son actividades naturales, que generan la creatividad, y motivación en los educandos (Sánchez, 2017).

Por lo cual, encontramos los siguientes juegos tradicionales, tales como:

**a) Juego de Escondidas**

**“Paka Paka”.** En la localidad de Huanta, los niños de las zonas rurales y urbanas y nuestra localidad de Huanta, no es una excepción, aun vienen practicando y empleando el juego de las escondidas, para generar diversión y alegría, es por ello que, dicho juego, debe tener entre 4 a más participantes, en el cual, dicho juego consiste en que una niño seleccionado al azar debe de encontrar a sus demás amigos que están escondidos, previamente, darle el tiempo de que todos se escondan, un tiempo aproximado de 20 o 30 segundos. Cuando un niño busca y encontró a otro niño, debe decir lo siguiente (ampay Jaimito) y el que fue encontrado debe ayudar a encontrar a los demás, el juego termina cuando, todos los niños son descubiertos del lugar donde se ocultaban.

**b) Juego de Reglas**

**“Tinka Tinka”.** El juego en mención, tiene un aproximado de 6 participantes, para practicar y desarrollar el juego, se necesita un lugar amplio. El cual, antes de empezar dicho juego, se debe realizar y cavar un hoyo no muy profundo, para que pueda ingresar un objeto redondo. Para lo cual, se necesita pepas de plantas, después se marca una línea de un metro alejado del hoyo, para que cada participante, intente meter la pepita en el hoyo, si un participante logra incrustar la pepita, el ultimo participante, tiene que darle su pepa al que inserto primero la pepa en el hoyo.

**c) Juego de Fuerza y Competencia**

**“Sacha Pilay”.** Dicho juego consta de la participación de 10 a 15 niños como máximo. El cual, consiste en que los participantes, estén ordenados en una columna, agarrados entre sí. En el cual, cada educando se relaciona con un producto sobresaliente de su comunidad. Es así que, dos niños se quedan a cuidar a los productos, ya que ellos

serán los dueños del mismo. Y habrá dos ladrones que se llevaran los productos. Los ladrones, llegan a casa para robar y en ese momento los productos gritan señales de socorro, diciendo Jacinto, corre. Y el dueño regresa a salvar a los productos, si un producto es robado, se convierte en ladrón, hasta acabar con todos los productos.

**“Kiwi”**. En dicho juego se comprende la participación de 10 personas como máximo, para iniciar el juego se debe tener 15 latas para formar una torre. Para posteriormente, armar dos grupos rivales, acto seguido se delimita una línea de lanzamiento de la pelota o balón con la finalidad de tumbar la mayor cantidad de latas. Cada equipo, debe estar pendiente de la torre, para poder armarla conjuntamente con su grupo. Es un juego que permite, la coordinación y desarrollo de su fuerza, en cuanto al lanzamiento del balón, para derribar las torres de latas.

**“Chapa Chapa”**. Este juego comprende la participación de 10 niños. Y se elige a un niño para que será encargado de atrapar a los demás. Se debe comprender que cada participante tiene dos vidas, así que, si es atrapado, tiene la posibilidad de regresar al juego, con la ayuda de otro compañero. Si en caso todos los participantes son atrapados y no son rescatados, se termina el juego. Este juego permite el desarrollo de la capacidad de resistencia y física, para correr y no ser atrapado.

### **2.2.5 Dimensiones de los Juegos Tradicionales**

En cuanto a las dimensiones o elementos que conforman los juegos tradicionales, la encontramos en los estudios de Gallardo (2018) donde sostuvo que, existen 3 dimensiones principales que conforman los juegos tradicionales, las cuales son: afectiva emocional, social y cognitiva.

**Dimensión Afectiva-Emocional.** El juego, es un recurso humano que sirve para alcanzar cierta sensación de felicidad, placer o motivación frente a un hecho concreto. Por lo que, los infantes, realizan sus actividades por medio de los juegos, lo que les permite tener un control sobre problemas como ansiedad, que son producidos por las discusiones o conflictos familiares ocasionados por sus padres, lo que repercute en su situación emocional, es por ello que, a través de los juegos, ellos buscan su bienestar y tranquilidad. Por lo tanto, su formación a temprana edad debe estar orientado por medio de la aplicación de juegos o actividades lúdicas, que les permite desarrollar la motivación y relación con sus compañeros. Un niño feliz y alegre, y motivado tiene más posibilidades

de lograr un aprendizaje significativo y autónomo, que un niño triste o deprimido (Gallardo, 2018).

**Dimensión Social.** Los juegos tradicionales, representan en los niños y niñas el recurso esencial para desarrollar relaciones con los demás miembros de su entorno social. En medida que el infante interactúe con los demás, va asimilando y comprendiendo conductas, ya sean positivas o negativas, según la experiencia que asimile de su realidad. Es por tal motivo que, el juego permite el conocimiento del contexto donde se desenvuelve e interactúa el infante. Las actividades lúdicas, es un recurso sociabilizado, que nos faculta a evidenciar en la forma como interactuamos con los demás. El juego, genera la cooperación y compromiso, así como, la organización de roles para generar un contexto idóneo para jugar en conjunto (Gallardo, 2018).

**Dimensión Cognitiva.** Comprende la capacidad que desarrolla el infante en relación a los juegos, mientras más interactúe el infante a través de actividades lúdicas, genera mayor desarrollo del pensamiento y la manipulación de objetos permite generar un sentido creativo. Por otro lado, los juegos tradicionales contribuyen a generar la empatía en los infantes, es decir, comprender la situación del otro y a través de esta, generar acciones de ayuda. Otro elemento sustancial de los juegos ancestrales, es que permite la creación de percepción mental de un determinado objeto, convirtiéndose en un aprendizaje significativo, ya que lo que aprende, lo reproduce en otro contexto, y de una manera más fluida y motivada (Gallardo, 2018).

#### ***2.2.6 Rol del Docente y Estudiante en los Juegos Tradicionales***

En la práctica pedagógica, el docente tiene la responsabilidad de velar por la seguridad y bienestar del educando, durante las sesiones de clase, las cuales, deben estar orientadas en base al respeto, valores y normas internas que garanticen una adecuada conducta dentro de clases. Es por ello que, los docentes tienen una responsabilidad de enseñar y estimular o motivar por medio de estrategias pedagógicas, que permita la participación de todos los miembros del aula, garantizando un ambiente equitativo e igualitario entre todos. Para realizar los juegos tradicionales en el aula, es importante la dirección y orientación del docente, el cual, debe contar y brindarles las pautas pertinentes a los niños para que estos puedan realizar el juego de una forma adecuada. Por ello que, se tiene que ser claro y preciso, en las indicaciones, materiales, reglas o normas que rigen el juego. De manera que, lo que aprendan los niños, lo reproduzcan en

su entorno social. Recordar que el aprendizaje se tiene que reproducir y que esta se enriquezca a un más, en las diferentes culturas que integran la sociedad (Martínez, 2013).

El compromiso del docente, este ligado al logro de aprendizaje en los educandos, de una forma más practica en la enseñanza, es por ello que, se tiene como recurso a los juegos tradicionales, que faculta al aprendizaje y enseñanza, en función a los rasgos culturales, y desarrollo personal. La educación debe estar orientada a la revalorización de las características culturales, el docente representa un guía, orientador o facilitador de aprendizaje, el niño es quien desarrolla sus capacidades y competencias dentro de clases, por medio de los recursos que emplea el docente dentro del aula. Por lo cual, el docente tiene la responsabilidad de organizar y planificar, un ambiente idóneo donde aplicar los materiales, en función a la elección de diversos juegos tradicionales, teniendo en cuenta el contexto, la situación de cada niño, generando un compromiso y equidad dentro de clase.

Es por ello que, el rol fundamental del docente es orientar a los niños, en cuanto a tiempo y espacio. Cabe mencionar que los juegos deben estar orientados a generar vivencias positivas, del mismo modo, se debe de comprender a cada estudiante, si en caso un educando no desea participar en el juego, el docente debe generar otra estrategia con el que se sienta a gusto y pueda realizar las actividades de forma adecuada y participativa, logrando que ningún educando se frustre o no se sienta participe de las actividades dentro del aula (Díaz, 2019).

### **2.2.7 Valor educativo de los Juegos Tradicionales**

Los juegos tradicionales, permiten a los niños tener una confianza y felicidad al realizar y participar de los juegos, el cual, le permite expresar y sentir un sentimiento positivo frente a los demás, generando un imaginación que faculta el incremento de su capacidad moral, ya que al expresar sus emociones o sentimientos dentro de juego, le permite liberar lo que siente y experimenta, ya sean sentimientos negativos o positivos, lo cual, ayuda a generar un equilibrio emocional en ellos, preparándoles para la vida adulta, donde hace mucha falta dicha capacidad.

Por otro lado, el juego tradicional, en el niño genera un desarrollo de independencia, pertinencia y equilibrio emocional, es por ello que, el valor de los juegos tradicionales radica en los aspectos físicos, intelectuales, sociales y psicológicos.

**En lo Físico.** Toda actividad genera una liberación de energía física, el cual, aumenta la motricidad, flexibilidad y agilidad en los niños, cada juego tiene un importante e impacto relevante, ya sea por la condición física o de rendimiento, en la mayoría de los juegos tradicionales, lo que predomina es el valor físico que genera en los niños, al poder practicarla.

**En lo Social.** A través de los juegos tradicionales, los niños experimentan y desarrollan la sociabilización e interacción entre los demás, por ello que, se genera una comunicación y relación social, así como un organización y participación del mismo, priorizando la comunicación y comprensión entre los grupos. Desarrollar el sentido social y humano es prioridad de la educación, es por ello que, los juegos tradicionales representan un recurso para lograr desde diferentes perspectivas el aprendizaje de los educandos.

**En lo Intelectual.** Los juegos generan en aprendizaje basado en la interpretación, los niños a temprana edad, se caracterizan por tener un aprendizaje basado en la imitación e interpretación de diferentes contextos, producidos por la experiencia que asimilan, como parte de su interacción social. Es por ello que, mediante su imaginación y creatividad, generan mayor aprendizaje.

**En lo Psicológico.** El juego es un factor esencial para el desarrollo y construcción de una personalidad equilibrada. A través de dichas actividades lúdicas, los niños tienen la posibilidad de crear y desarrollar una personalidad única, que les ayude a percibir y comprender sus gustos y de adaptación al medio.

### ***2.2.8 La Importancia de los Juegos Tradicionales en la EIB***

Los juegos tradicionales es un aspecto importante dentro del aprendizaje infantil. Tal como sostiene Galindo (2018) el juego es un recurso innato, que le faculta a infante conocer y comprender mejor diversas situaciones de su entorno de forma personal y social, generando mayor dominio de sus capacidades y habilidades tanto de organización, como aspectos ligados a la motricidad y fuerza. Por otro lado, el juego representa un recurso con el que cuenta el ser humano, para alcanzar la felicidad, placer y sentirse bien, garantizando el descubrimiento de su entorno social.

Es por ello que, los juegos tradicionales, son parte del desarrollo comunitario y tradicional de una cultura u organización social. En los pueblos originarios, se viene promoviendo el compartir de valores pedagógicos, los cuales, garantizan una vivencia de

la cultura a lo largo del tiempo, favoreciendo la unidad y sentido de pertinencia de los niños con sus rasgos culturales, generando confianza, seguridad y comunicación entre sus compañeros. Es por ello que, a través de los juegos se generan lazos socio emocionales y afectivos entre compañeros, generando una amistad sólida.

Así mismo, dicha importancia, radica también en el aspecto físico, debido a que el infante, por medio de los juegos, generan un desarrollo de la flexibilidad, rendimiento físico y agilidad. Donde cada actividad que realiza el hombre tiene un aspecto físico, lo que permite el desarrollo y fortalecimiento de sus capacidades motrices y físicas. Por otro lado, el juego tiene una orientación social, debido a que, los niños se relacionan entre sí, interactúan y expresan sus ideas, pensamiento y emociones, que permite una mejor convivencia y relación entre los demás miembros del aula. La educación debe estar orientada al desarrollo humano y compañerismo, donde cada uno tiene una responsabilidad y rol que desarrollar, el liderazgo se debe de promover desde la infancia por medio de los juegos, generando un aspecto formativo y creativo en la formación de los niños.

Por lo tanto, el juego tiene una orientación pedagógica, porque permite y representa un recurso motivado dentro del aula, ya que se caracteriza por ser un estimulante del aprendizaje, específicamente en la formación inicial, de los niños. La importancia de los juegos la encontramos en la teoría de Bruner donde sostiene que el juego es un medio para mejorar el aprendizaje cognitivo, social y cultural de los niños, enriquecidos por medio del descubrimiento, cabe resaltar que los niños, basan su aprendizaje en la percepción e imitación, por medio de los juegos (Díaz, 2019).

En la infancia los niños, aprender a convivir en el jardín, a desarrollar acciones como saltar, correr, subir, como parte de su interacción, y su forma de jugar. En el estudio socio cultural, de Vygotsky sostuvo que, en el aprendizaje y formación de los infantes, no se debe dejar de lado el contexto, ya que este es un factor influyente en la conducta y comportamiento del infante, lo que repercute en su interacción y sociabilización con el medio social.

### **2.3 Autoestima**

En la definición más amplia, la autoestima, es la capacidad que tiene una persona sobre sus percepciones de sí mismo, los cuales son positivos o negativos, dicha valoración, está asociada a sentimientos y autoaceptación de sí mismo, frente a los demás.

La aceptación y predisposición frente a sus necesidades, el cual, a través de la aceptación permite el desarrollo de desafíos, los cuales, a través de una buena realización, se logra la felicidad. Por otro lado, la autoestima es un proceso mediante el cual, la persona se siente identificada con sus valores y características propias, las cuales, está asociada a la aceptación y al logro de un bienestar personal, el cual, garantiza la felicidad (Villalobos, 2019).

Por otro lado, en los estudios de Berra, et al., (2018) se encontró que, la autoestima se valora en dos aspectos que han sido poco analizados en las investigaciones sobre autoconcepto y aprendizaje, como son, la creatividad y la comunicación oral. Dicho de otro modo, los dos aspectos que sostuvo en su estudio, son temas de gran relevancia, debido a que, incluye la creatividad como, una perspectiva diferente, a través del empleo de mecanismos y moldeando el contexto de la persona de acuerdo a sus intereses, y del mismo modo, el proceso de comunicación, debido a que es de vital importancia, generar buenos lazos comunicativos para lograr una mejor aceptación y de igual forma, expresar de forma adecuada tus pensamientos y emociones frente a los demás.

Según los estudios de Copersmith, se concibe a la autoestima como la percepción que tiene el individuo de sí mismo, en relación a sus actitudes. Por lo que, la autoestima comprende la capacidad que posee el ser, de sí mismo, y del éxito con el que se caracteriza. Implica el estudio de la personalidad que va formando el niño y del concepto que tiene de sí, frente a lo social, el crecimiento de la personalidad implica, en lo interno y externo de la persona. Si tiene una buena concepción de sí mismo, se visualiza un crecimiento de su autoestima. Es por ello que, el desarrollo de los niños, va formándose a partir de la convivencia y la conducta que desarrolla sus padres, así mismo dicha conducta, está influenciada por la percepción que tiene la sociedad de sí mismo. El factor social, es un factor que moldea en gran medida las actitudes y conductas del individuo, debido a que el ser humano busca la aceptación social, y sentirse parte de lo social.

Por su parte, Palacios y Coveñas (2009) sostuvo que, la autoestima tiene que ver con la imagen que se tiene de uno mismo, lo cual, está asociada a las características personales y culturales que nos caracteriza, por lo tanto, dichas características nos permiten diferenciarnos de los demás, y sentirnos únicos, donde cada conducta y acción del sujeto está orientado a la aceptación personal y social. Por lo que, el concepto de autoestima, está en constante cambio debido a teorías y métodos de estudio relacionado con el individuo y su valoración con la que se caracteriza. Es por ello que, los niños a

temprana edad, suelen basar su autoconcepto, en base a dos concepciones de bueno o malo. A medida que va creciendo, va adquiriendo nuevas formas de autoconcepto de sí mismo.

Por otro lado, Rojas (2001) sostuvo que, comprende la capacidad que tiene la persona de valorarse a sí mismo, y comprender su propia importancia, lo que conlleva a una mejor comprensión del ser y del autoconcepto, esto comprende las capacidades y habilidades que posee un individuo en función a sus limitaciones, durante nuestro desarrollo psicoemocional, podemos conocernos del todo, pero a medida que vamos creciendo, vamos desarrollando nuevas facetas desconocidas.

Es por ello que, la autoestima en los niños es importante de desarrollar, debido a que muchos niños acuden a los centros de estudio, con problemas familiares, y esto repercute en su formación. El desarrollo de la valoración propia de los niños, representa una tarea dentro de las clases y el docente, debe de promover mecanismos que permitan un adecuado funcionamiento y logro de los objetivos pedagógicos. Los niños representan una responsabilidad directa de las maestras, por lo que, su quehacer practica sirve para subvencionar diversos problemas o conflictos de los niños, por medio de los juegos tradicionales, lo que permite una motivación y compromiso con la educación infantil.

### ***2.3.1 Formación de la Autoestima***

La teoría sustentada por Coopersmith (1978) sostiene que, a los 6 meses de nacimiento, inicia el proceso de formación de la autoestima en los niños. Esto debido a que el infante, comienza a conocer y descubrir su cuerpo, aprender las diferencias y particularidades que lo rodea. Por lo que, en ese momento y etapa, empieza a desarrollar un concepto de sí mismo, esto debido a las experiencias y descubrimiento que desarrolla tanto de su cuerpo, como del contexto mismo.

Es por ello que, Copersmith sostiene que, durante toda la etapa de vida del ser humano, se generan experiencias, las cuales continúan desarrollando aprendizajes, recordar que el aprendizaje se desarrolla por medio de la práctica y la experiencia. Una cualidad visible de los infantes entre los cinco y seis años, es el desarrollo de una actitud egocéntrica, donde el concibe al mundo como alguien importante, es así que, mediante esta actitud, va desarrollándose una autoestima propia. Es en este periodo, que los padres deben asumir su rol y responsabilidad, para moldear las actitudes y comportamientos,

generando un beneficio en su autoestima y valoración personal, así como, del sentido de pertinencia.

Por otro lado, a los ocho años de edad, el infante, desarrolla una apreciación propia, y regulada por sí mismo, y lo conserva durante un tiempo determinado. Cuando el infante, alcanza los once años, es allí donde, desarrolla de una forma más directa y sólida, de sus habilidades de interacción y relación, así como de la comunicación y comprensión, las cuales están orientadas a la búsqueda y desarrollo de una autoestima más sólida y representativa en función su percepción de la realidad. Debido a que esta edad, ya la comunicación es directa y continua con su entorno social, por lo que, priorizan la comunicación y sociabilización para una buena convivencia con sus amistades y compañeros.

### **2.3.2 Teóricos del Autoestima**

En este apartado, se sostiene las principales teorías que fueron abordadas por diferentes autores acerca de la autoestima.

**William James.** En la década de los ochenta, el estudio de la autoestima cobro gran importancia, en el cual se fundamenta a la autoestima, como un proceso de aceptación, el cual, garantiza el desarrollo potencial de las actitudes y valores de la persona. Tener una autoestima positiva es el requisito principal para gozar de una vida plena. Por otro lado, en el estudio, se sustenta el accionar de la persona, frente al logro de éxito, o al logro de metas a alcanzar, es por ello que, las personas están en constante motivación e interés por lograr algo, que es de beneficio propio, y el cual, le produce felicidad y satisfacción propia (William, 1890). James sostuvo que, para estudiar la autoestima del individuo se tenía que, enfocar primero en los anhelos y pretensiones, que tuvieran el individuo, debido a que, si logra alcanzar dicho anhelo, presentaría una autoestima positiva, pero si dicho acontecimiento fuera lo contrario, donde el sujeto no pueda alcanzar o no desarrolle llegar a sus aspiraciones y deseos, su autoestima sería baja. Es por ello que dicha teoría, enfatiza en que, “el ser humano debe ser consciente de sus posibilidades, y de acuerdo a esto es, bueno abandonar ciertas aspiraciones.” (Martínez, 2010, p. 4)

La teoría de William, estaba centrada en la obtención de logros, mientras más logros obtenía la persona mejor era la autoestima que la caracterizaría. Por otro lado, a mayor aspiraciones y anhelos, menor es la autoestima, debido a que solo está centrado

en el pensamiento de lograr algo, y la situación de anhelar, no mostraba, cierta satisfacción en las personas, el cual, a largo plazo se convertiría en desilusiones y, por lo tanto, se llegaría a presenciar una autoestima negativa. Por lo cual, la autoestima, es el proceso de aceptación y confianza que posee el individuo, frente a su desarrollo, reflejado en la motivación, interés y compromiso frente al desarrollo de sus actividades, el cual, refleja su felicidad y estado de ánimo (Payano y Ochoa, 2018).

#### **a) Teoría de la Autoestima de Maslow**

El estudio sobre la autoestima, representa un aspecto de desarrollo personal, donde, cada persona posee una naturaleza interna, desde el aspecto fisiológico hasta llegar a la realización. Tal estudio está centrado, en la pirámide de Maslow, donde las necesidades empiezan por lo fisiológico, seguridad, aceptación social, autoestima y la autorrealización, por lo cual, esta última etapa, comprende la moralidad, creatividad, en la cual, la persona, alcanza el ultimo grado para su realización, donde el propio ser alcanza un desarrollo pleno, de sus capacidades (Maslow, 1986).

Abrahán Maslow ha sido uno de los representantes de la psicología humanista quien más ha difundido el papel, en la cual, la autoestima, se debe desarrollar en la persona, teniendo en cuenta los niveles de jerarquía en cuanto a desarrollo propuesto por Maslow. Las cuales están asociadas a necesidades fisiológicas, seguridad, aceptación y por último a autorrealización, en donde sostiene que una persona logre el nivel elevado, es otra persona, alguien superior a los otros, debido a que, según el autor, es una especie diferente a los humanos. (Naranjo, 2007, p. 2)

La autoestima gira en torno a las jerarquías, basadas en necesidades, que están ligadas directamente a la persona, que desde lo más básico hasta la más avanzada. La autoestima es una autorrealización de la persona, en la cual, busca mejorar a través de los diferentes niveles, el desarrollo adecuado de sus potencialidades y caracteres, a fin de alcanzar un nivel pleno de desarrollo. Con la finalidad de ser diferente a los demás, y ser concebido como alguien especial, y único (Palavino, 2014).

#### **b) Teoría de la Autoestima de Rosenberg**

La autoestima, se presenta como una característica, ligada a aspectos actitudinales y de comportamiento, las cuales fueron desarrolladas e influenciadas por aspectos sociales y culturales. Así mismo, sustenta que lo social y cultural, influye

significativamente en el desarrollo de las capacidades actitudinal, las cuales potencian la autoestima y la aceptación personal, en relación al contexto sociocultural. Por lo cual, el contexto, es un factor condicionante de las características y autorrealización de hombre. Donde a mayor interacción social, mejor desarrollo eficiente de la autoestima (Rosenberg, 1965).

La autoestima, es una acumulación de la totalidad de sentimientos, emociones, pensamientos que posee la propia persona en relación a sí mismo, en la cual, el concepto de sí mismo, surge en gran medida a las capacidades de identidad y sentimientos de pertinencia del individuo con su yo interno. Por otro lado, las autopercepciones son elementos involucrados tanto en el desarrollo de habilidad, expectativas y de inteligencias, las cuales, giran por medio del éxito propio, al alcanzar ciertos objetivos (Rosenberg, 1965).

Es un aspecto propio de la psicología, en donde, viene a ser la expresión que tiene la persona sobre sí misma, en función a sus propios intereses y expectativas. La percepción de sí mismo, es un factor elemental, que se debe de plantear una persona dentro de su desarrollo psicoemocional, garantizando un bienestar personal e identidad personal (De la cruz, 2020).

### ***2.3.3 Tipos de Autoestima***

En cuanto a los tipos de autoestima, podemos encontrar tres tipos fundamentales, característicos en la persona las cuales son:

**Autoestima Alta.** Una de las particularidades que presenta este tipo de autoestima, radica esencialmente, en la aceptación de la persona, donde muestra aceptación, amor y valor frente a las cualidades internas y externas que la conforma. Es por ello, que las personas que poseen una autoestima alta, muestran una relación armoniosa y de aceptación. Las cuales se ven reflejados en sus formas de interacción, con los demás. El cual, presenta las siguientes características: sentirse identificado consigo mismo, identifica y expresa sus emociones, tienden a ser autónomos, dispuestos a afrontar desafíos, demuestran solidaridad, demuestran liderazgo, capaces de reconocer sus equivocaciones (Muñoz, 2016).

**Autoestima media.** Las características esenciales en este tipo de autoestima, prima la falta de potencializar, las cualidades personales, y de aceptación personal, en la cual, poseen una baja responsabilidad o preocupación, están en ese proceso de mejorar

poco a poco a fin de lograr el desarrollo pleno de la aceptación y bienestar emocional. El actuar de este tipo de personas, es directa, y se guía en base a lo que creen correcto, y dejan de lado, lo social, son más individualistas. Donde se presentan características como: dudan y les dificulta tomar decisiones, no demuestran talentos, tienen pensamientos pesimistas, evitan o temen al cambio, son reservadas, temer expresar y comunicarse con los demás, muestran sentimientos de culpa (Pérez, 2011).

**Autoestima Baja.** Esta caracterizado por la poca valoración de las cualidades y características que posee una persona de sí mismo, del mismo modo, tienden a no enfrentar sus problemas. Por otro lado, su aspecto emocional puede variar fácilmente, con situaciones conflictivas o difíciles, debido a que todavía no han desarrollado, confianza, de sí mismo, y de las capacidades y acciones que puedan desarrollar. Los cuales presentan características como: No se valoran, muestran dificultades para identificar emociones, se frustran fácilmente, se aíslan por no considerarse parte de los demás, sienten que no tienen el control, se deprimen fácilmente (Giraldo y Arango, 2017)

#### **2.3.4 Aspectos influyentes en la Autoestima**

Los aspectos influyentes que se presentan en el desarrollo de la autoestima de una persona, pueden estar ligado a aspectos directos e indirectos, los cuales, son un medio condicionante, para que la persona pueda realizar un proceso de aceptación, en cuanto a su percepción de sí mismo. Por lo tanto, dichos aspectos pueden ser referente a la educación, a las experiencias y tener niveles de perfeccionismo, los aspectos influyentes giran en torno a las experiencias y percepciones propias de la persona, en relación a sus propias características y de la misma forma, estas experiencias están condicionadas al aspecto social, debido a que esta situación gira en torno a buscar la aceptación social y personal, que la persona siente (Almudena, 2003). Por otro lado, los aspectos pueden ser:

**Educación.** La formación, es de vital importancia en el proceso formativo de la autoestima personal, mediante las cuales, se encuentran información y aspectos relevantes, para desarrollar eficientemente una identidad personal y de la misma manera encontrar una aceptación. Es por ello, que los padres deben de formarse en aspectos educativos, relacionados a la psicología, para que puedan desarrollar eficientemente, en sus hijos un adecuado reforzamiento en los niños, de la misma forma, sus esfuerzos, sus talentos y sus habilidades personales y sociales (Rogers, 1992).

**Experiencias.** En la formación y fortalecimiento de la autoestima personal, depende del éxito que se tenga a lo largo de la vida y de las experiencias que surgen como parte de nuestro desarrollo. En ese sentido, el éxito, es alcanzar cierta satisfacción y nos ayudar a desarrollar confianza en sí mismo, y de igual forma, darles un valor a nuestras acciones personales. Pero, en cuanto a fracasos que se puedan generar en nuestras vidas, necesitan de una intervención y gestión interna de nuestras emociones y pensamientos, para de esta manera generar una autocrítica, y de la misma manera, identificar un aprendizaje a los que nos genera los fracasos, para seguir adelante y con ella, mejoremos nuestro desarrollo personal, hasta alcanzar la autorrealización y aceptación, el cual, es importante de desarrollar (Rojas, 2001).

**Niveles de Perfeccionismo.** El perfeccionismo es una característica propia del hombre, en la cual, a través de ella, busca una autoaceptación plena y de la misma forma en el aspecto social. Es por ello que, esta situación afecta nuestra autoestima, debido a que, alcanzar el perfeccionismo, significa no equivocarnos y ser único, un ser superior a los demás, lo cual, desde la perspectiva psicología, es imposible de lograr, debido a que, todos en nuestro proceso de desarrollo cometemos errores y equivocaciones, dichas situaciones, nos permiten mejorar y desarrollarnos educadamente, gracias a las experiencias que genera nuestras equivocaciones, y logros. (Rodríguez, 2018)

El perfeccionismo, es un problema psicológico, que surgen en la persona, para llegar a la autorrealización y aceptación por medio de factores internos y externos, que incluyen en la personalidad y conductas para alcanzar fines y propósitos determinados. Por lo cual, dichas personas necesitan la intervención de especialistas, para generar una mejor comprensión de la realidad y de las experiencias, de esta manera desarrollar una situación positiva, en la persona, que es normal equivocarnos, porque es parte de nuestro de desarrollo social. (Medina, 2012)

### **2.3.5 Dimensiones de la Autoestima**

Los elementos o dimensión que integran a la autoestima, la encontramos en los estudios de Alcántara (2003) el cual, sostuvo que, la autoestima es la actitud y conducta que posee un individuo para sí mismo, en cuanto a amar, sentir y actuar. Por lo cual, se sostiene tres dimensiones importantes, las cuales son: Cognitivo, afectivo y conductual.

**Cognitivo.** Comprende la idealización que posee de sí mismo, en base a creencias y aprendizajes basados en los conocimientos adquiridos que se percibe propiamente. Por lo cual, dentro de sus particularidades encontramos:

- Sentido de confianza y desconfianza de su entorno social.
- Comprensión de sí mismo, ya sea de forma positiva o negativa, según la percepción que se obtenga propiamente el individuo.
- Percepción de la imagen individual, acertada o alterada de su imagen.

**Afectivo.** Esta dimensión, hace referencia a las emociones y sentir del individuo en función a su percepción propia de sí mismo, si se siente feliz o infeliz. Por lo cual, dentro de sus particularidades son:

- Status de felicidad o infelicidad.
- Situación de seguridad o miedo perceptible
- Franqueza o equivocación, de su concepción como persona.

**Conductual.** Comprende el desarrollo de la capacidad conductual, de actuar frente a diversas situaciones de su vida, en función a sus necesidades, el aspecto conductual, es importante de analizar debido a que se visualiza la calidad de persona que es el individuo en función a su actitud positiva o negativa. Por lo cual, el aspecto conductual guarda relación con el estado de ánimo y la percepción que se tiene de sí mismo, lo cual, debe ser valorado tanto sus conductas y actitudes positivas frente a lo social.

### ***2.3.6 Importancia de la Autoestima en los Niños***

El desarrollo de una adecuada autoestima es los niños de educación inicial, es muy relevante y de gran importancia, debido a que, los niños experimentan diversos problemas que ocurren dentro del ámbito familiar, lo que les causa, confusión, angustia y tristeza, y con ello, se evidencia un nivel bajo en cuanto a su autoestima, y están propensos a adquirir aspectos negativos, y pueden recaer en una enfermedad mental, como la depresión, o melancolía, por lo que, la docente debe asumir el desafío de hacer frente a esta actitud por medio de herramientas pedagógicas que permita, la motivación y entusiasmo de los niños, haciéndoles entrar en un mundo de aprendizaje y dejando de lado el sentimiento negativo que produce los problemas. Es por ello que, en la presente investigación se formula, el uso de los juegos tradicionales como una herramienta que

permita, el desarrollo de una motivación en el aula, generando alegría, satisfacción y placer en los niños.

## 2.4 Definición de Términos Básicos

**Juegos Tradicionales.** Representa un recurso sustancial para el adecuado funcionamiento y relación interna dentro del aula, el cual, permite a través de sus características, integrar y unir al salón de clases por medio de activadas divertidas, que favorecen, el sentimiento, seguridad y confianza entre los integrantes del aula. Así mismo, permite el desarrollo de otros aspectos que integran a la persona, la motricidad, desarrollo físico

**Autoestima.** Representa un proceso de integración interna de la persona misma, en cuanto, a su percepción e identidad propia que posee, del cómo se caracteriza y se identifica, así como, el sentimiento propio que desarrolla. Es por ello que, la autoestima, comprende el sentimiento propio de la persona, en cuanto a sus valores, y características propias, innatas.

**Percepción.** Es aquel proceso que consiste en unificar, aquellas realidades asimiladas por nuestros sentidos. Es por ello que, gracias a los sentidos, las sensaciones que se asimilan del entorno, es lo que se conoce como percepción. Gracias a esta cualidad humana, podemos realizar grandes cosas, y experimentar diversas sensaciones de la realidad, como parte de la interacción social y ambiental que el hombre desarrolla a lo largo de su vida.

**Capacidades.** Representa a las cualidades y aptitudes que utiliza el hombre para lograr ciertos objetivos o metas prevista a corto, mediano o largo plazo, dichos logros, se realiza por medio de la utilidad de recursos que se emplea y se aplica, en una determinada tarea. Es por ello que, la capacidad es la habilidad y aptitud que emplea la persona para lograr ciertos objetivos y metas.

**Motricidad.** Comprende a aquella capacidad que permite a hombre, desarrollar diversas actividades por medio y uso de la fuerza, generando movimiento y desplazamiento. Por lo cual, el individuo por medio de dicha capacidad, puede desarrollar diversas acciones, como el desplazamiento, movimiento, utilizar objetos, y del mismo modo, permite el dialogo a través de los gestos o expresiones corporales.

**Identidad.** Comprende a la capacidad que posee el individuo, en relación a los rasgos, cualidades físicas. Es la valoración que se caracteriza en el individuo a través de

sus preferencias, elecciones ya sea para pertenecer a una institución o un grupo social. Por otro lado, la cultura o el factor cultural, es el más influyente en la identidad y sentido de pertinencia del ser humano, debido a que este busca la aceptación social o cultural.

**Cultura.** Concebida como tal, representa un conjunto de elementos integrados y que comparten la misma finalidad, dichos elementos son: valores, hábitos, creencias, costumbres, que están relacionadas a un contexto determinado. Por lo cual, la cultura la comprende en un grupo de personas, y estas van realizando una tarea formativa de reproducción de saberes.

## **2.5 Hipótesis de la Investigación**

### **2.5.1 Hipótesis General**

- Los juegos tradicionales influyen significativamente en la autoestima de los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023.

### **2.5.2 Hipótesis Específicas**

- Los juegos tradicionales influyen significativamente en la dimensión conductual en los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023.
- Los juegos tradicionales influyen significativamente en la dimensión cognitiva en los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023.
- Los juegos tradicionales influyen significativamente en la dimensión afectiva en los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023.

## **2.6 Variables, Dimensiones e Indicadores**

### **2.6.1 Definiciones Operacionales de las Variables de Estudio**

En la presente investigación se utiliza dos variables de estudio, las cuales son: comovariante independiente Los juegos tradicionales, y como variable dependiente a la Autoestima.

#### **Variable Independiente**

Los juegos tradicionales

**Definición Conceptual.** Los juegos tradicionales, representan un recurso y actividad, que está orientado a generar, cierta sensación placentera, generando cambio en su realidad, los cuales, generan una experiencia de cambio interno de dialogo y participación. Así mismo, es una necesidad inconsciente que los niños buscan para sentirse en completa seguridad frente a las situaciones complejas que se experimenta de la realidad (Ministerio de Educación, 2009).

**Definición Operacional.** Comprende a una actividad pedagógica, las cuales son utilizadas para generar motivación y un clima positivo dentro del aula de clase. Así mismo, se consideran diversos aspectos dentro de la aplicación, como la facilidad, la flexibilidad y la sociabilización, que tiene como finalidad, generar un cambio de conducta y de forma de pensar en los niños, generando alegría, satisfacción y placer por aprender.

#### **Dimensiones**

- Afectiva emocional
- Social
- Cognitiva

#### **Variable Dependiente**

Autoestima

**Definición Conceptual.** Por su parte, Palacios (2009) sostuvo que, la autoestima tiene que ver con la imagen que se tiene de uno mismo, lo cual, está asociada a las características personales y culturales que nos caracteriza, por lo tanto, dichas características nos permiten diferenciarnos de los demás, y sentirnos únicos, donde cada conducta y acción del sujeto está orientado a la aceptación personal y social.

**Definición Operacional.** Se empleará el Test – inventario de autoestima de Copersmith (1967). El cual, comprende a recoger los datos en base a escalas de Verdadero y Falso. En el cual, no hay respuestas correctas o incorrectas, lo importante es revelar la importancia y sentir del propio niño, a través de sus estados de ánimo.

#### **Dimensiones**

- Conductual
- Cognitivo
- Afectivo

### 3.1. Matriz de Operacionalización de las Variables

VARIABLES		DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable independiente	Los juegos tradicionales	Los juegos tradicionales, representan un recurso y actividad, que está orientado a generar, cierta sensación placentera, generando cambio en su realidad, (Ministerio de Educación, 2009).	Comprende a una actividad pedagógica, las cuales son utilizadas para generar motivación y un clima positivo dentro del aula de clase. Así mismo, se consideran diversos aspectos dentro de la aplicación, como la facilidad, la flexibilidad y la sociabilización. Que será ejecutado en 10 sesiones de aprendizaje.	Afectiva emocional	✓ Manifiesta sus emociones y deseos.	No aplica
				Social	✓ Expresa su pensamiento y su forma de animo a sus compañeros ✓ Interactuar y sociabilizaadecuadamente durante las clases	
				Cognitiva	✓ Genera un aprendizaje y asimilación de saberes por medio de los juegos ✓ Comprende y reconoce la importancia de los juegos, en su aprendizaje	
Variable dependiente	Autoestima	Por su parte, Palacios (2009) sostuvo que, la autoestima tiene que ver con la imagen que se tiene de uno mismo, lo cual, está asociada a las características personales y culturales que nos caracteriza	Se empleará ficha observacional para medir el nivel de autoestima en los niños y niñas, teniendo en cuenta los niveles de bajo, moderado y alto. Relacionando con las dimensiones que integran a la autoestima, el cual, son conductual, cognitivo y afectivo.	Conductual	✓ Regula su conducta al interactuar con sus compañeros. ✓ Manifiesta sus deseos por medio de sus actos.	<b>Nominal:</b> Baja= 1 Moderada = 2 Alta = 3
				Cognitivo	✓ Desarrolla su aprendizaje por medio de su sentimiento ✓ Comprende su entorno, para actuar de forma adecuada.	
				Afectivo	✓ Manifiesta sus emociones y sentimientos de forma pertinente, teniendo en cuenta el contexto ✓ Comprende y reconoce sus sentimientos en su interacción con sus compañeros	

**Nota:** Se expone de forma coherente los elementos que integran a ambas variables, los cuales orientan a comprender el objeto de estudio.

## **CAPITULO III**

### **METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION**

#### **3.1 Enfoque de Investigación**

El estudio en cuestión parte del enfoque cuantitativo debido a que, se analiza y emplea instrumentos los cuales, son medibles y cuantificables, toda información o datos, son recopilados por medio de la población, a través de instrumentos. Los cuales, facultan a responder a hipótesis planteadas, con base en la medición y análisis estadístico, los cuales, ayudan a comprender el comportamiento de los datos, así como probar teorías. Es por ello que, lo cuantitativo nos permite examinar y comprender los datos de forma científica (Hernández, Fernández y Baptista, 2017).

#### **3.2 Tipo de Investigación**

El tipo de investigación del presente estudio, parte desde una visión experimental. Tal como sostiene Hernández, Fernández y Baptista (2017) que los estudios experimentales, comprenden en la manipulación e intervención directa en la muestra a través de procedimientos y métodos que facultan a desarrollar cambios o diferencias significativas. Es por ello que, los estudios experimentales, permiten una adecuada mejoría en diversas capacidades relacionadas a la formación educativa.

Por lo tanto, de lo mencionado anteriormente los estudios experimentales parten desde una concepción objetivas basadas en procedimientos y métodos que facultan la manipulación del fenómeno estudiado para describir las causales dichos fenómenos a fin de lograr las particularidades y cambios que se puedan dar dentro de un estudio. Asimismo, en el ámbito pedagógico y educativo se vienen promoviendo métodos de investigación experimental los cuales están orientados a mejorar la autoestima de los

estudiantes por medio de los juegos tradicionales, a fin de promover una educación o una formación eficiente e idóneo.

### **3.3 Nivel de Investigación**

El presente estudio orientado desarrollar la autoestima de los niños y niñas de 4 y 5 años por medio de los juegos tradicionales. No obstante, dicho estudio parte desde una visión o nivel explicativo. De acuerdo con Villa (2015), “las investigaciones explicativas son mucho más complejas que las descriptivas y presuponen un mayor nivel de conocimiento por parte del investigador” (p. 6).

Del mismo modo, Arias (2011) sostuvo que, los estudios de nivel explicativo, aportan más al valor y quehacer científico, debido a que estudia el grado de impacto o influencia que pueda generar un fenómeno de estudio, en relación a otro. Donde una variable interviene o está supeditada a la otra. Es por ello que, el nivel explicativo de una investigación, comprende un estudio más amplio, para que el estudio del autor pueda ser más relevante como también puedan seccionarse las causa y efectos de acuerdo a una evaluación de estudio.

### **3.4 Método de Estudio**

La presente investigación parte, en esencia del método hipotético deductivo, debido a que se busca estudiar y analizar, las deducciones o suposiciones sobre un determinado fenómeno a fin de llegar a una verdad. Hernández, Fernández y Baptista (2017) sostuvieron que, los métodos hipotéticos deductivos, permiten al investigador poder, formular suposiciones a partir de hechos concretos, los cuales deben ser comprobados por medio de la experimentación científica. Dicho proceso debe ser, por medio de la observación, elaboración de hipótesis, deducciones o consecuencias, experimentación y refutación o verificación de la verdad.

### **3.5 Diseño de la Investigación**

El presente estudio parte desde un diseño pre experimental, debido a que busca establecer la influencia de los juegos tradicionales en la autoestima en los niños de 4 y 5 años. Por lo tanto, Becerra (2018) sostuvo que, los estudios pre experimentales, comprende una sola muestra, y en dicha muestra, comprenderá la aplicación de una prueba de medición delimitada por un antes y un después, de la aplicación de los juegos tradicionales.

Así mismo Fernández, Hernández y Baptista (2017) sostuvieron que, los estudios con diseños pre experimentales, se desarrollan en función al estudio de una única muestra, estudiando un antes y después de lo que se pretende desarrollar con dicha muestra. Así mismo, presenta una característica longitudinal, debido a que, se busca recopilar datos en diferentes momentos, para evaluar el impacto que tiene un determinado método.

$$\text{GE: } O_1 \quad X \quad O_2$$

Dónde:

**GE** : Grupo experimental (un solo grupo)

**O<sub>1</sub>** : Pre test (Medición de inicio)

**X** : Representa la variable experimental

**O<sub>2</sub>** : Post test (Medición final o de salida)

### 3.6 Población y Muestra

#### 3.6.1 Población

La población es comprendida a todos los integrantes que conforman ya sea un grupo, institución u organización. Tal como sostiene Hernández, Fernández y Baptista (2017) la población, es comprendida como la totalidad de recurso humano, con las que cuenta una determinada institución, organización u empresa. Por ello que, la población es comprendida como la totalidad de agentes que intervienen en una organización.

Es por ello que, la población comprendida en esta presente investigación constituye un total de 16 educandos que integran la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023.

**Tabla 1**

*Número de población de la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023.*

Nivel	Niñas	Niños	Total
4 a 5 años	9	7	16
<b>Total</b>			16

**Fuente:** Autoría propia.

### **3.6.2 Muestra**

El tipo de muestra es la censal o poblacional, debido a que, la población es una cantidad pequeña o finita, no se realiza una selección muestral, con la finalidad de no afectar la validez de los resultados. Es por ello que, Tamayo (2003) sostuvo que, cuando el número total de la población es pequeña o una cantidad menor, se tomara toda la parte de la población en el estudio. En ese sentido la muestra censal, es aquella porción característica que representa a toda la población en cuestión.

### **3.7 Técnicas de Muestreo**

La técnica empleada para determinar la muestra, fue no probabilística debido a que se consideró, a juicio conveniente del investigador poder intervenir en los niños de 4 y 5 años, debido a que, son estudiantes de facilidad de acceso y disponibilidad de los mismos, para poder ser parte de la presente investigación. Por lo tanto, el muestreo realizado es por conveniencia, no probabilístico.

Para el procedimiento se, tuvo en consideración criterios tanto de inclusión y exclusión.

#### **3.7.1 Criterios de Inclusión**

Según Arias (2011) se refiere a las particularidades que posee un sujeto u objeto de estudio para ser parte de la investigación, considerando para esta los siguientes:

- Educandos de 5 años de educación inicial.
- Educandos matriculados en el año lectivo 2022.
- Educandos con asistencia regular a la institución educativa.

#### **3.7.2 Criterios de Exclusión**

Arias (2011) afirma que, hace referencia a las situaciones o características que presentan los participantes y que -pueden variar o modificar los resultados, que en consecuencia los hacen no elegibles para el estudio. Considerando las siguientes:

- Pertenecer a una institución diferente a la Institución educativa Inicial N° 429 - 175/Mx- P de Chancaray – Huanta.
- Educandos con más del 30% de inasistencia.
- Estudiantes con limitaciones censo perceptivas que les impida la realización de los juegos tradicionales.

- Educandos que no cuente con el consentimiento informado por parte de sus padres o acudientes.

### **3.8 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

#### **3.8.1 Técnicas**

Comprende al procedimiento mediante el cual, se recoge datos e información relevante del fenómeno estudiado. Es por ello que Hernández, Fernández y Baptista (2017) sostuvieron que, en el campo investigativo, las técnicas representan al medio por el cual, se recoge y recopila datos e información relevante para poder analizarla u estudiarla, según el interés de cada investigación.

Se utilizará como técnica la observación para evidenciar las acciones y alcances que se puedan efectuar dentro del aula de clases, en los niños de 5 años. Así mismo, dicha técnica servirá para evidenciar el nivel de autoestima de los niños, debido a que, como parte de proceso pedagógico, la docente tiene la facultad de poder visualizar y observar las situaciones relacionadas con la autoestima en los niños, identificando los niveles en cuanto a su conducta y emociones.

#### **3.8.2 Instrumento**

El instrumento representa un recurso con el cual, se recopila información de un determinado hecho o fenómeno a partir de un número determinado de personas. Así mismo, Fernández, Hernández y Baptista (2017) sostuvieron que, el instrumento es un medio que permite el almacenamiento de datos, en el mundo científico, recopilar datos es importante, por lo que, se hace uso de diferentes instrumentos que permitan dicho proceso, para un estudio adecuado de un fenómeno.

Así mismo, se empleará fichas observacionales que faculten a estudiar los niveles de autoestima en los niños de 4 y 5 años, las cuales nos permitirán recopilar situaciones significativas durante el desarrollo del presente estudio, y nos permitirá tener en consideración aspectos importantes y experiencias que se desarrollen durante la ejecución de dicho proyecto, el cual, será de gran importancia al explicar dichos resultados consecuentes a los que se llegue como parte de la practica científica.

### **3.9 Técnicas y Procesamiento y Análisis e Interpretación de Datos**

Se prioriza el uso de operaciones, a las que serán sometidas los datos, teniendo en cuenta, el registro, la tabulación y codificación. Por lo cual, en cuanto a las técnicas, se

emplearán, procedimiento estadístico y lógico. Teniendo en cuenta, las valoraciones numéricas y ordinales, para comprender a un mejor la interpretación y comportamiento de datos.

En este presente de trabajo de investigación el instrumento que se empleará será ficha observacional el cual, faculta a estudiar los niveles de autoestima en los niños de 4 y 5 años, el cual será aplicado en dos tiempos, un antes y un después. El cual, se evidenciará la influencia de los juegos tradicionales en la autoestima de los niños de 4 y 5 años.

Por lo cual, la ficha observacional se someterá a la prueba de confiabilidad, cuyos resultados determinaran la confiabilidad por medio del alfa de Cronbach. Para el procesamiento de datos, se empleará el programa SPSS V25. El cual, viene a ser una herramienta esencial y efectiva para el análisis y procesamiento de datos científicos. En el cual, se establecerá una serie de formulaciones estadísticas a los datos, tanto de la pre y post prueba respectiva, a fin de evidenciar las diferencias e igualdades en cuanto a los resultados, los cuales servirán para deducir las conclusiones y alcances del estudio presentado.

### **3.9.1 Validez**

Según Bernal (2010) sostuvo que, la validez es un proceso mediante el cual, un instrumento es analizado por especialistas, teniendo en cuenta, el nivel y tipo de orientación del estudio. En ese sentido, la validez comprende al proceso de comprender la utilidad del instrumento para aplicar en un determinado contexto o estudio, el cual, nos permite comprender y conocer el grado de aciertos o errores que presenta el instrumento en función al estudio. El juicio de expertos permite comprender la viabilidad del instrumento para una mejor comprensión y alcance de resultados adecuados y eficientes.

**Tabla 2***Prueba binomial de juicio de expertos.*

	Categoría	N	Proporción observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)	Decisión
Juez_1	Si	12	1,00	,50	,002	<b>Significativo</b>
Grupo 1						
<b>Total</b>		12	1,00			
Juez_2	Si	12	1,00	,50	,001	<b>Significativo</b>
Grupo 1						
<b>Total</b>		12	1,00			
Juez_3	Si	12	1,00	,50	,000	<b>Significativo</b>
Grupo 1						
<b>Total</b>		12	1,00			
Grupo 2	No	1	,11			
<b>Total</b>		<b>12</b>	<b>1,00</b>			

**Nota:** Resultados de la valoración del juicio de expertos.

En la tabla 2, se evidencia que, como resultado de la validación de juicio de expertos, en la prueba binomial se evidencia una  $p= 0,002$  es  $<$  a  $0,005$  por lo que, evidentemente la ficha observacional para medir el nivel de autoestima en los niños y niñas de 4 y 5 años es adecuada con una significancia positiva alta para el recojo de datos en el presente estudio.

### 3.9.2 Confiabilidad

Según Hernández, (2014) sostuvo que, la confiabilidad es aquel proceso que nos permite comprender la consistencia de los datos de un determinado instrumento, la coherencia y el comportamiento son aspectos esenciales de analizar desde el punto de vista estadístico. La confiabilidad permite comprender la objetividad y viabilidad del instrumento para alcanzar resultados positivos según la orientación del estudio.

En ese sentido, se aplicó una prueba piloto, el cual, formo parte un grupo pequeño de la población, teniendo como un total de 10 estudiantes. Dicha prueba servirá para garantizar las condiciones adecuadas para aplicar en el campo real. En ese sentido, se tomó un grupo pequeño de la población, con la finalidad de aplicar el instrumento para visualizar la viabilidad y consistencia de dicho instrumento.

**Tabla 3***Confiabilidad del instrumento*

<b>Estadísticos de Fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach ,842	N de elementos 12

**Nota:** Resultado del alfa de Cronbach para determinar la confiabilidad de los datos del instrumento empleado.

En la tabla 3, se evidencia como resultado de la prueba piloto, se alcanzó un alfa de Cronbach de 0,842 respectivamente, el cual, demuestra una confiabilidad alta respecto al recojo de información y consistencia de datos. En ese sentido, la ficha observacional aplicada a los niños servirá para determinar de forma adecuada y eficiente los niveles de autoestima que caracteriza a los niños de 4 y 5 años respectivamente.

## CAPITULO IV.

### RESULTADOS DE LA INVESTIGACION

#### 4.1 Presentación y Descripción de los Resultados

##### 4.1.1 A Nivel Descriptivo del Pre test y Post test

**Tabla 4**

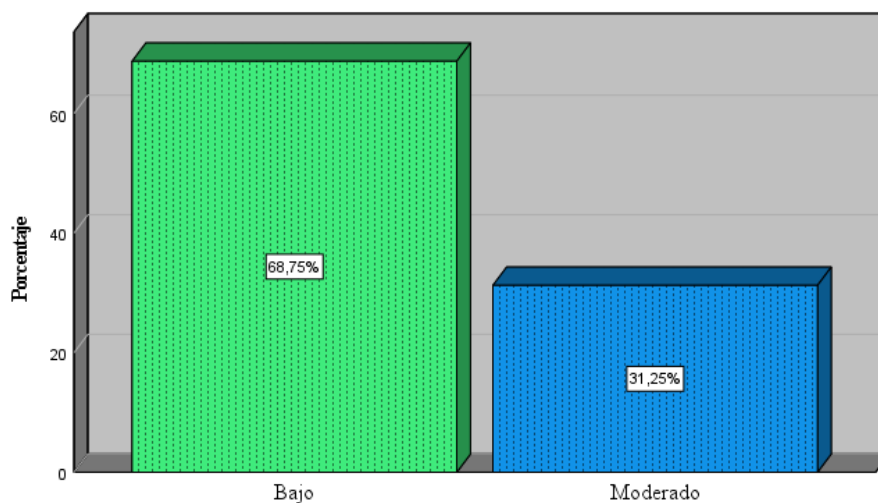
*Pre test sobre autoestima en niños y niñas de 4 y 5 años*

Pre test Autoestima			
		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Bajo	11	68,8
	Moderado	5	31,3
	Total	16	100,0

*Nota:* Resultados descriptivo del pre test realizado a los educandos, en base a la Autoestima.

**Figura 1**

*Resultado porcentual del pre test sobre la autoestima.*



En la tabla 4, como resultado del pre test sobre la autoestima, se evidencio que, en el nivel bajo se encuentran 11 educandos los cuales representan el 68,75 del total de la muestra, así mismo, en el nivel moderado se encuentran 5 educandos, los cuales conforman el 31,25 % de la muestra. Por lo cual, gran parte de los educandos presentan niveles bajos de autovaloración y estima dentro del aula. Es por ello que es importante desarrollar estrategias que faculten a mitigar dichos niveles respecto a su sentir y valoración.

**Tabla 5**

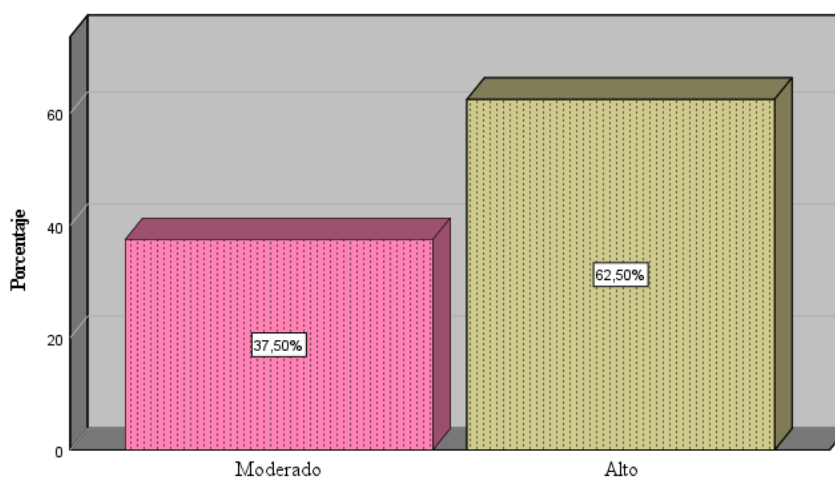
*Resultado del post test de la Autoestima en niños y niñas de 4 y 5 años*

Post test Autoestima			
		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Moderado	6	37,5
	Alto	10	62,5
	Total	16	100,0

*Nota:* Resultados descriptivo del post test realizado a los educandos, en base a la Autoestima.

**Figura 2**

*Resultado porcentual del post test sobre la Autoestima.*

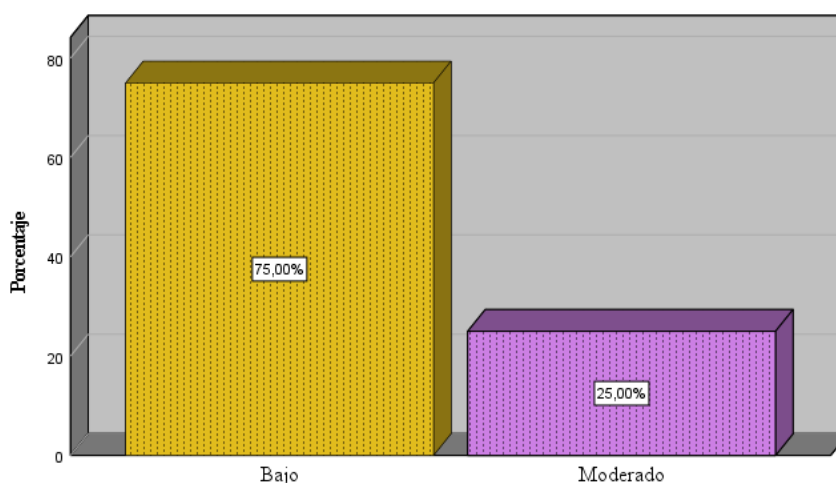


En la tabla 5, se evidencio como resultado del post test respecto a la autoestima, en el nivel moderado se encuentran 6 educandos, los cuales, conforman el 37,50 del total de la muestra, así mismo, en el nivel alto se encuentran el 62,50 % de la muestra. Lo cual, infiere que gran parte de la muestra se encuentra en el nivel alto, en ese sentido, la aplicación de juegos tradicionales orientados a mejorar la autoestima en niños de 5 años, es adecuado y eficiente, por los resultados positivos alcanzados.

**Tabla 6***Resultado del pre test sobre la dimensión conductual*

<b>Pre test Conductual</b>			
		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Bajo	12	75,0
	Moderado	4	25,0
	Total	16	100,0

*Nota:* Resultados descriptivo del pre test realizado a los educandos, sobre la dimensión conductual.

**Figura 3***Resultado porcentual del pre test sobre la dimensión conductual*

En la tabla 6, se evidencio como resultado del pre test relacionado a la dimensión conductual, se obtuvo que, en el nivel bajo se encuentran 12 educandos, los cuales representan el 75 % de la muestra. Así mismo, en el nivel moderado se encuentran 25 % de la muestra, lo cual, indicó que gran parte de la muestra se encuentran en el nivel bajo respecto a la dimensión conductual, por tal motivo se debe aplicar estrategias que ayuden a mejorar la conducta y las relaciones de los educandos dentro del aula.

**Tabla 7**

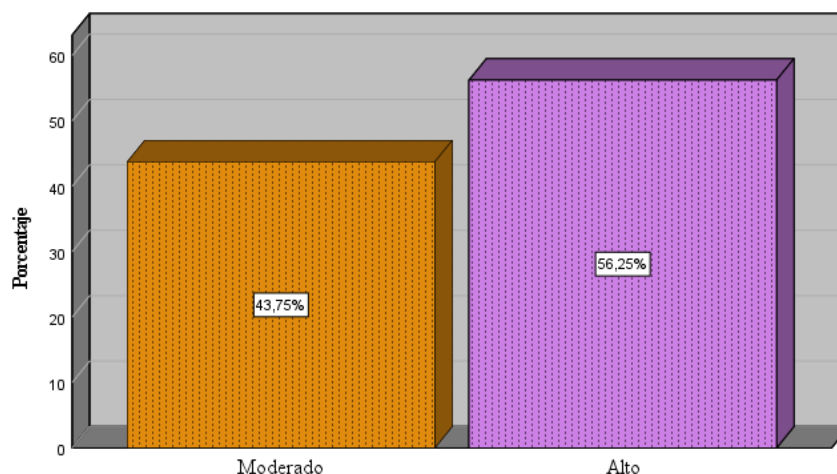
*Resultado del post test de la dimensión conductual*

<b>Post test Conductual</b>			
Válido		Frecuencia	Porcentaje
	Moderado	7	43,8
	Alto	9	56,3
	Total	16	100,0

*Nota:* Resultados descriptivo del post test realizado a los educandos, sobre la dimensión conductual.

**Figura 4**

*Resultado grafico porcentual del post test sobre la dimensión conductual.*



En la tabla 7, se evidencio como resultado del post test aplicado a la dimensión conductual, en el nivel moderado se encuentran 7 educandos, los cuales comprenden el 43 % de la muestra, así mismo, en el nivel alto, se encuentran 9 educandos, los cuales, representan el 56,25 % de la muestra. En tal sentido, se evidencia un cambio significativo de los educandos en cuanto a la dimensión conductual, por medio de los juegos tradicionales, lo que faculta a una mejor interacción y sentido de pertinencia en el aula, lo que promueve una mejor comprensión y aceptación misma, generando un clima positivo y adecuado dentro de su conducta y regulación misma.

**Tabla 8**

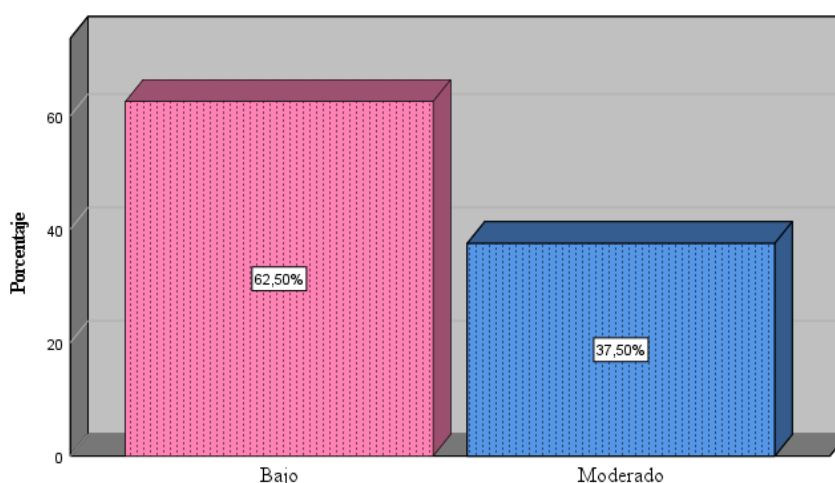
*Resultado del pre test sobre la dimensión cognitiva*

<b>Pre test Cognitivo</b>			
		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Bajo	10	62,5
	Moderado	6	37,5
	Total	16	100,0

*Nota:* Resultados descriptivo del pre test realizado a los educandos, sobre la dimensión cognitiva.

**Figura 5**

*Resultado porcentual del pre test sobre la dimensión cognitiva.*



En la tabla 8, se evidencio que, como resultado encontrado en el pre test sobre la dimensión cognitiva, en el nivel bajo se encuentran 10 educandos, los cuales conforman el 62,50 % de la muestra, así mismo, en el nivel moderado se encuentran 6 educandos, los cuales representan el 37,50 % de la muestra, infiriendo que, gran parte de la muestra se encuentran en el nivel bajo, por lo cual, se tiene que aplicar estrategias orientadas a mejorar las capacidades cognitivas en los educandos de 4 y 5 años.

**Tabla 9**

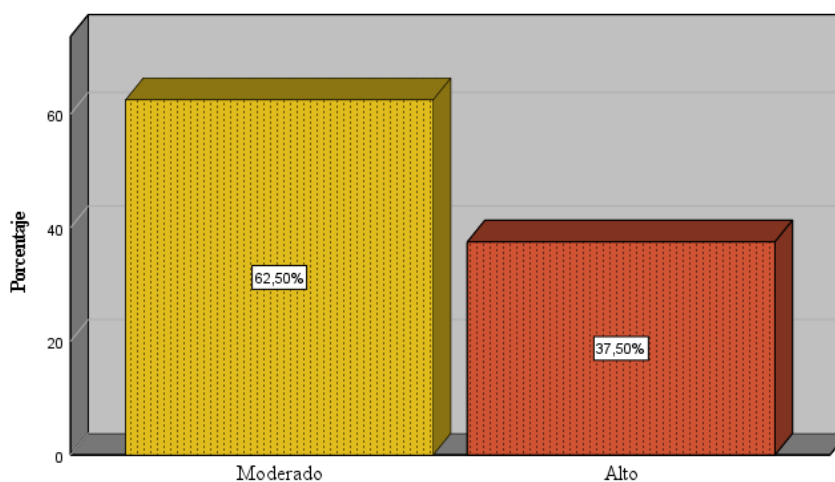
*Resultado del post test de la dimensión cognitiva*

<b>Post test Cognitivo</b>			
		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Moderado	10	62,5
	Alto	6	37,5
	Total	16	100,0

*Nota:* Resultados descriptivo del post test realizado a los educandos, sobre la dimensión cognitiva.

**Figura 6**

*Resultado grafico porcentual del post test sobre la dimensión cognitiva.*



En la tabla 9, se evidencio como resultado del post test de la dimensión afectiva en el nivel moderado se encuentran 5 educandos los cuales representan el 31,25 % de la muestra, así mismo, en el nivel alto, se encuentran 11 educandos, los cuales comprenden el 68,75 % de la muestra. Es por tal motivo que, la aplicación de los juegos tradicionales representa un recurso didáctico importante para mejorar la capacidad afectica y emocional de los educandos de 4 y 5 años.

**Tabla 10**

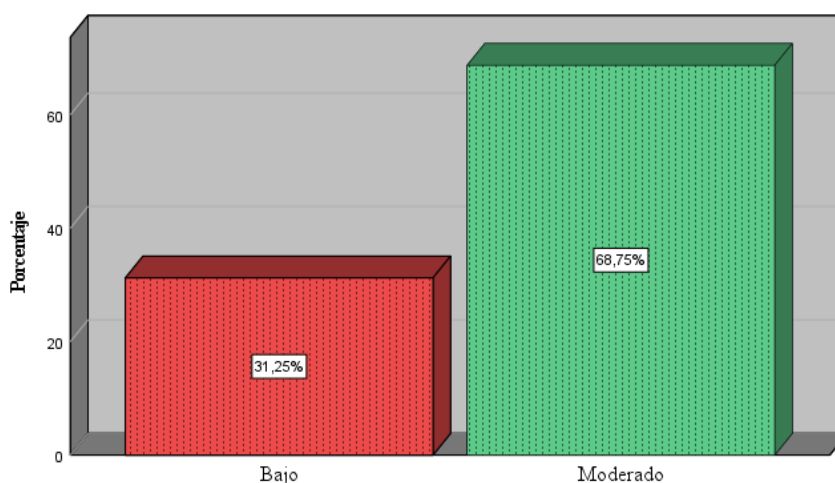
*Resultado del pre test sobre la dimensión afectiva.*

<b>Pre test Afectivo</b>			
		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Bajo	5	31,3
	Moderado	11	68,8
	Total	16	100,0

*Nota:* Resultados descriptivo del pre test realizado a los educandos, sobre la dimensión afectiva.

**Figura 7**

*Resultado porcentual del pre test sobre la dimensión afectiva*



En la tabla 10, se evidencio como resultado del pre test aplicado, teniendo en cuenta la dimensión afectiva, en el nivel bajo se encuentran 5 educandos, los cuales presentan el 31,25 % de la muestra, así mismo, en el nivel moderado, se encuentran 11 educandos, los cuales presentan el 68,75 % de la muestra. En ese sentido, gran parte de la muestra se encuentra en el nivel moderado, el aspecto afectivo es un proceso continuo de formación donde los niños deben de tener mayor empatía y emoción frente a su entorno social.

**Tabla 11**

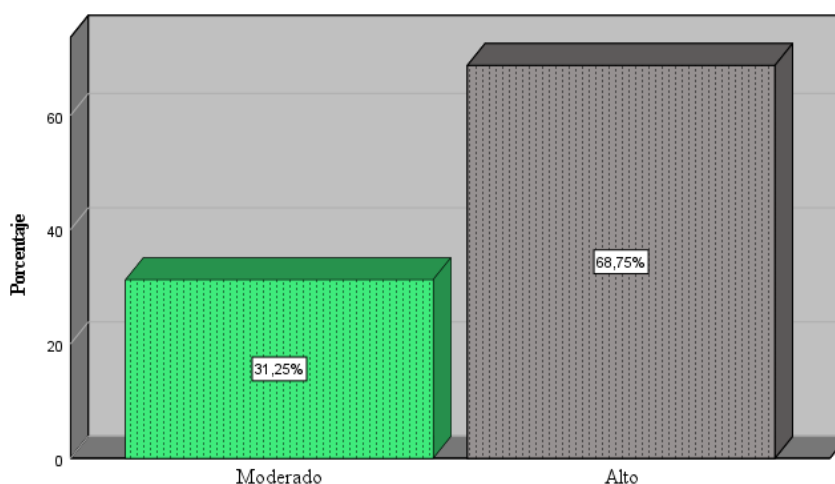
*Resultado del post test sobre la dimensión afectiva.*

<b>Post test Afectivo</b>			
		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Moderado	5	31,3
	Alto	11	68,8
	Total	16	100,0

*Nota:* Resultados descriptivo del post test realizado a los educandos, sobre la dimensión afectiva.

**Figura 8**

*Resultado grafico porcentual de la dimensión afectiva.*



En la tabla 11, se evidencio como resultado del post test de la dimensión afectiva en el nivel moderado se encuentran 5 educandos los cuales representan el 31,25 % de la muestra, así mismo, en el nivel alto, se encuentran 11 educandos, los cuales comprenden el 68,75 % de la muestra. Es por tal motivo que, la aplicación de los juegos tradicionales representa un recurso didáctico importante para mejorar la capacidad afectiva y emocional de los educandos de 4 y 5 años.

## 4.2 A Nivel Inferencial

### 4.2.1 Prueba de Normalidad de Datos

**Tabla 12**

*Prueba de normalidad*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
VIPRE	,779	16	,000
V1POST	,834	16	,000.

a. Corrección de significación de Lilliefors

En la tabla 12, se evidencio como resultado de la prueba de normalidad aplicado a la variable experimental, el cual, dicho prueba fue por medio de Shapiro Wilk debido a que, la muestra es pequeña, la cual, comprende a 16 educandos de 4 y 5 años. Por lo tanto, dicha prueba presenta una significancia de 0,000 menor al 0,005. Por lo cual, se debe tener en cuenta los siguientes criterios esenciales.

- $\text{Sig} \geq \alpha$  acepta  $H_0$ , rechaza  $H_1$  porque los datos provienen de una distribución normal.
- $\text{Sig} \leq \alpha$ , se acepta  $H_1$ , se rechaza  $H_0$  porque los datos provienen de una distribución normal.

Por lo tanto, para analizar las hipótesis del estudio, se debe aplicar pruebas no paramétricas para comprender la influencia de los juegos tradicionales en la autoestima de los niños y niñas de 4 y 5 años respectivamente. En ese sentido, dentro de las pruebas no paramétricas experimentales tenemos la prueba de Wilcoxon o prueba Z.

### 4.2.2 Prueba de Hipótesis

#### **Resultado Hipotético General**

$H_0$ : Los juegos tradicionales no influyen significativamente en la autoestima de los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023.

$H_1$ : Los juegos tradicionales influyen significativamente en la autoestima de los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023

**Tabla 13***Resultado del análisis hipotético general*

<b>Estadísticos de prueba</b>	
	Autoestima pre test- Autoestima post test
Z	-4,475 <sup>b</sup>
Sig. asin. (bilateral)	,000

Nota: Se muestran significaciones asintóticas, por lo cual, el nivel de significancia es menor al 0,05.

En la tabla 13, se evidencia como resultado de la prueba Z, en relación a la hipótesis general, el cual, presenta en la prueba Z entre la pre y post prueba -4,475 la cual, muestra una significancia de 0,000 menor al 0,005 por lo que se infiere que existe una diferencia significativa tanto del pre y post prueba aplicado a los niños de 5 años. En tal sentido, los juegos tradicionales son un recurso y estrategia pedagógica idónea y positiva para mejorar la autoestima en los niños de 4 y 5 años.

### **Resultado de las Hipótesis Específicas**

#### *Resultado de la Hipótesis Específica 1*

H0: Los juegos tradicionales no influyen significativamente en la dimensión conductual en los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023.

Hi: Los juegos tradicionales influyen significativamente en la dimensión conductual en los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023

**Tabla 14***Resultado de la hipótesis específica 1*

<b>Estadísticos de prueba</b>	
	Dimensión conductual pre test- Dimensión conductual post test
Z	-3,769 <sup>b</sup>
Sig. asin. (bilateral)	,000

Nota: Se muestran significaciones asintóticas, por lo cual, el nivel de significancia es menor al 0,05.

En la tabla 14, se evidencio como resultado realizado a la hipótesis específica 1, donde en la prueba Z presenta tanto en la pre y post prueba -3,769 y una significancia de

0,000 menor al 0,005 por lo que, se infiere que existe una influencia y diferencia significativa en ambas pruebas aplicadas en tiempos distintos. Por lo cual, los juegos tradicionales aplicados y desarrollados en los niños y niñas de 4 y 5 años, respecto a la dimensión conductual se mejoró de forma significativa en el aula, así como de la capacidad de relacionarse y comunicación interna. Por lo cual, se acepta el supuesto alterno y se rechaza la nula, debido a que, se evidencio una diferencia significativa y positiva dentro del estudio.

### ***Resultado de la Hipótesis Especifica 2***

H0: Los juegos tradicionales influyen significativamente en la dimensión cognitiva en los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023.

Hi: Los juegos tradicionales influyen significativamente en la dimensión cognitiva en los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023.

### **Tabla 15**

#### *Resultado del análisis hipotético específico 2*

<b>Estadísticos de prueba</b>	
	Dimensión cognitiva pre test- Dimensión cognitiva post test
Z	-3,921 <sup>b</sup>
Sig. asin. (bilateral)	,001

Nota: Se muestras significaciones asintóticas, por lo cual, el nivel de significancia es menor al 0,05.

En la tabla 15, se evidencio como resultado de la prueba Z aplicada a la hipótesis específica 2, respecto a la dimensión cognitiva tanto para la pre y post prueba -3,921 y una significancia de 0,001 menor al 0,005 respectivamente. Por lo cual, se infiere que existe una mejora y diferencia significativa de la pre prueba con relación a la post prueba. Lo cual, es un resultado positivo e idóneo, donde los juegos tradicionales influyen de forma positiva en el desarrollo de la dimensión cognitiva en los niños de 5 años.

### ***Resultado de la Hipótesis Especifica 3***

H0: Los juegos tradicionales influyen significativamente en la dimensión afectiva en los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023.

Hi: Los juegos tradicionales influyen significativamente en la dimensión afectiva en los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023.

**Tabla 16**

*Resultado hipotético específico 3*

<b>Estadísticos de prueba</b>	
	Dimensión afectiva pre test- Dimensión afectiva post test
Z	-3,657 <sup>b</sup>
Sig. asin. (bilateral)	,001

Nota: Se muestran significaciones asintóticas, por lo cual, el nivel de significancia es menor al 0,05.

En la tabla 16 se evidencio como resultado de la hipótesis específica 3, realizado tanto a la pre y post prueba respectiva, por medio de la prueba Z donde se obtuvo -3,657 y una significancia de 0,001 menor al 0,005 por lo que, evidentemente existe una influencia positiva, así como una diferencia significativa con respecto a la dimensión afectiva por medio de la aplicación de juegos tradicionales dentro del aula. En tal sentido, se rechaza el supuesto nulo y se acepta el alterno. Debido a que, se evidencio una diferencia significativa ente el pre y pos prueba aplicado a los educandos de 4 y 5 años en relación a la dimensión afectiva.

### **4.3 Discusión de Resultados**

Los resultados del supuesto general, fueron favorables debido a que, se evidenció un cambio o diferencia significativa entre el pre y post test aplicado a los estudiantes de 4 y 5 años, donde los juegos tradicionales presentan una influencia positiva en la mejora de la autoestima respectivamente, el cual, dicho resultado se obtuvo por medio de la prueba Z donde para el pre y post test presenta -4,475 y una sig. = 0,000 menor al 0,005. Dicho resultado se puede contrastar con el estudio desarrollado por Arias (2019) el cual, dicho estudio estuvo orientado a determinar la influencia de los juegos didácticos en la autoestima de los niños y niñas de 4 y 5 años, por lo cual, dicho estudio concluyo que existe una influencia significativa de los juegos didácticos para mejorar la autoestima, donde la prueba T presento una significancia de 0,001 menor al 0,005. Y una diferencia de media para el pre test de 12,53 y para el post test de 16,32 respectivamente.

Por otro lado, en cuanto a los resultados obtenidos para el objetivo específico 1, se evidencio que, los juegos tradicionales influyen de forma positiva en el desarrollo conductual de los niños y niñas de 4 y 5 años, demostrado en la prueba Z donde se presenta -3,769 y una sig. 0,000 menor al 0,005 respectivamente. Por lo tanto, se aceptó el supuesto alterno y se rechazó el nulo. Dicho resultado se puede contrastar con el estudio de Torres (2013) el cual, tuvo como propósito determinar la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades y capacidades en los niños y niñas de 4 y 5 años. El cual, concluyó que existe una diferencia significativa del pre test y post test aplicado a las capacidades y habilidades en los niños y niñas de 4 y 5 años por medio de los juegos tradicionales, donde se presenta una media para el pre test de 10,321 y para el post test de 17,7 respectivamente. Es por tal motivo que los juegos tradicionales dentro de la practica pedagógica tiene gran relevancia debido a que, los niños muestran mayor interés y motivación por los juegos y de esa manera se va incluyendo dentro de su formación actividades lúdicas que faculden a mejorar ciertas capacidades conductuales.

Así mismo, el resultado alcanzado en la hipótesis especifica 2, se evidencio los juegos tradicionales influyen de forma significativa en la capacidad cognitiva en los niños de 5 años, el cual, fue demostrado por medio de la prueba Z donde se presentó -3,921 y una sig. 0,001 menor al 0,005 por lo que, evidentemente existe una diferencia e influencia significativa tanto en el pre y post test aplicado. Por lo cual, se aceptó el supuesto alterno y se rechazó la nula. Dicho resultado lo contrastamos con el estudio desarrollado por Manosalva y Cruzado (2018) el cual, tuvo como propósito aplicar juegos sociales para fortalecer las capacidades de autoestima y aspectos cognitivos, dicho estudio concluyó que existe una influencia positiva de los juegos sociales para mejorar la autoestima y la capacidad cognitiva en los niños y niñas de 4 y 5 años, el cual, fue demostrado por la diferencia de medidas para el pre test de 47,48 y para el post test de 69,22 una diferencia significativa y positiva, el cual, refleja la importante de aplicar juegos o estrategias lúdicas sociales para mejorar las capacidades cognitivas y de autoestima en los niños y niñas de 4 y 5 años.

Por consiguiente, los resultados obtenidos en el objetivo específico 3, se evidenció que los juegos tradicionales influyen de forma significativa en la capacidad afectiva en los niños y niñas de 4 y 5 años, dicho resultado se alcanzó por medio de la prueba Z donde presento -3,657 y una sig. 0,001 menor al 0,005 respectivamente, por lo cual, se aceptó el supuesto alterno y se rechazó la nula. Al evidenciar un resultado

favorable y positivo. En ese sentido, podemos contrastar con el estudio de Quincho y Rojas (2019) el cual, tuvo como propósito aplicar los juegos tradicionales para mejorar la motricidad y la capacidad afectiva en los niños y niñas de 4 y 5 años. El cual se concluyó que existe una diferencia significativa y positiva de los juegos tradicionales para mejorar la capacidad afectiva y motricidad en los niños, el cual, fue demostrado en el pre test presento una media de 11,89 y para el post test una media de 17,71 respectivamente, por lo cual, se aceptó el supuesto alterno y se rechazó la nula. Del mismo modo, el 76 % de los educandos presentaron un desarrollo adecuado y eficiente en el desarrollo de las capacidades afectivas y de motricidad.

## CONCLUSIÓN

- De lo sostenido en el supuesto general, se evidencia que existe una influencia y diferencia significativa tanto del pre test así como del post test respectivamente. Donde la prueba Z presenta -4,475 la cual, muestra una significancia de 0,000 menor al 0,005 por lo que se infiere que existe una diferencia significativa tanto del pre y post prueba aplicado a los niños y niñas de 4 y 5 años. Es por ello que, los juegos tradicionales poseen gran relevancia para mejorar la autoestima en los niños y niñas, debido a que los juegos permiten generar interés y motivación, así como una interacción social interna lo que nutre y faculta a mejorar la valoración individual y colectiva dentro del aula.
- Por otro lado, en el supuesto específico 1, se evidenció que existe una influencia significativa de los juegos tradicionales en la capacidad conductual en los niños y niñas de 4 y 5 años donde en la prueba Z presenta tanto en la pre y post prueba -3,769 y una significancia de 0,000 menor al 0,005 por lo que, se infiere que existe una influencia y diferencia significativa en ambas pruebas aplicadas en tiempos distintos. Por lo cual, los juegos tradicionales aplicados y desarrollados en los niños y niñas de 4 y 5 años, respecto a la dimensión conductual se mejoró de forma significativa en el aula, así como de la capacidad de relacionarse y comunicación interna.
- Así mismo en el supuesto específico 2, se evidenció que existe una influencia y diferencia significativa de los juegos tradicionales en la capacidad cognitiva en los niños y niñas de 4 y 5 años como resultado de la prueba Z aplicada a la hipótesis específica 2, respecto a la dimensión cognitiva tanto para la pre y post prueba -3,921 y una significancia de 0,001 menor al 0,005 respectivamente. Lo cual, es un resultado positivo e idóneo, donde los juegos tradicionales influyen de forma positiva en el desarrollo de la dimensión cognitiva en los niños y niñas de 4 y 5 años.
- Por consiguiente, en el supuesto específico 3, se evidencio una diferencia e influencia significativa de los juegos tradicionales en la capacidad afectiva en los niños y niñas de 4 y 5 años, el cual, fue realizado tanto a la pre y post prueba respectiva, por medio de la prueba Z donde se obtuvo -3,657 y una significancia de 0,001 menor al 0,005. Es por ello que, los juegos tradicionales facultan a

mejorar la capacidad afectiva en los niños, debido a que genera interés y motivación, así como una dinámica activa de todos frente a clases.

## RECOMENDACIONES

- Se recomienda trabajar de forma conjunta tanto directivos como docentes para mejorar e implementar estrategias didácticas que permitan comprender y desarrollar adecuadamente la solución de un problema pedagógico interno. La programación es importante porque permite tener un control de las acciones que se desarrollen dentro del aula, así como un mayor interés de las acciones pedagógicas internas. Los docentes como parte de su contribución a las prácticas y formación educativa, deben de aplicar métodos o estrategias en coordinación con el área académico y plantear los problemas y posibles soluciones para a fin de que, todos los estudiantes alcancen los objetivos pedagógicos.
- Por otro lado, se debe tener mayor control de tiempo y de las actividades que se pretende desarrollar dentro del aula, así como de salidas guiadas para la realización de juegos que ‘permitan un mayor espacio recreativo. Esto permite tener mayor libertad en los niños y niñas, mejorar la interacción social e interna del aula, frente al desarrollo de actividades o tareas específicas. El docente, debe tener mayor control sobre las acciones de los niños y niñas, por medio de recompensas y regalos, que motiven a los niños a ser más dinámicos en los juegos.
- Incentivar a los estudiantes a participar en las diversas actividades o juegos dentro del aula, lo que permite un mejor control de la autonomía misma de los educandos, en función a su relación con los demás, generar un cambio en la interacción de los niños y niñas es importante, porque permite generar una capacidad de respeto mutuo y valoración personal de las acciones cooperativas que se desarrollan en los juegos. Desarrollar la cooperación y participación activa, así como fortalecer cualidades socioemocionales y afectivas es importante, de generar dentro del aula, en ese sentido, los docentes deben generar dichas acciones para generar y desarrollar cualidades únicas que permitan un mejor desarrollo de la persona o del alumno.

## FUENTES DE REFERENCIAS

- Alcántara, J. (2003). Como educar la autoestima. Educación en aula. Grao
- Almudena, A.O. (2003). Factor Individual: Autoestima. Salamanca.  
<http://www.enfermeriasalamanca.com/trabajossaludlaboral/seguridad/autoestima.pdf>
- Arias, G. J. (2011). Técnicas e instrumentos de investigación científica. San marcos.
- Arias, Z. (2019). Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella sede c. (Tesis de pregrado).<https://hdl.handle.net/10901/17680>
- Barreto, G., y Rodríguez, R. (2018). Los juegos tradicionales en la escuela: Influencia en la construcción de la identidad cultural (Tesis de pregrado).  
<http://hdl.handle.net/11349/15631>
- Becerra, D. (2018). Habilidades Sociales y Agresividad en estudiantes de educación secundaria de dos Instituciones Educativas Públicas del distrito Los Olivos, Lima 2018(Tesis de pregrado). <https://hdl.handle.net/20.500.12692/25451>
- Berra, R., Muñoz, M., Vega, R., Silva, R., y Gomez, E. (2018). Emociones, estrés y afrontamiento en adolescentes desde el modelo de Lazarus y Folkman. Revista intercontinental de psicología y educación, 14(16), 37 - 57.
- Caisa, T. (2016). Juegos tradicionales para el desarrollo socio-afectivo. (Tesis de pregrado). <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/3784>
- Calderón, C., Rodríguez, M., y Vera, P. (2019). Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria del Colegio Técnico República de Guatemala. (Tesis de pregrado). <https://hdl.handle.net/10901/17677>
- Camacho, N. (2016). Propuesta de Trabajo Sobre los Juegos Tradicionales en Educación Infantil (Tesis de pregrado). <https://www.researchgate.net/publication/323337087>
- Cisneros, A., Martínez, R., y Nolasco, B. (2019). Los Juegos Cooperativos y su influencia en la mejora de la Autoestima de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Leoncio Prado, Huánuco – 2018. (Tesis de pregrado).  
<https://hdl.handle.net/20.500.13080/5783>

- Coopersmith, S. (1978). Estudios sobre la autoestima. Trillas. México. Coopersmith, S. (1978). Inventario de la autoestima. California.
- Díaz, A. (2019). El desarrollo socioemocional de los niños de 5 años a través de los juegos tradicionales. (Tesis de pregrado). [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8860/1/2019\\_Diaz-Lajara.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8860/1/2019_Diaz-Lajara.pdf)
- Galindo, C. (2018). Juegos tradicionales de la Provincia de Lucanas. Universidad Nacional de Tumbes Facultad de Ciencias Sociales escuela profesional de Educación (Tesis de pregrado). <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/918>
- Gallardo, L. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. Innovación pedagógica y Praxis educativa. 1(7). [https://www.researchgate.net/publication/324363292\\_teorias\\_del\\_juego\\_como\\_recurso\\_educativo](https://www.researchgate.net/publication/324363292_teorias_del_juego_como_recurso_educativo)
- Giraldo, P., y Arango, H. (2017). La autoestima, proceso humano. Revista Electrónica Psyconex, 9(14), 1–9.
- Gutiérrez, F. (2021). Juegos Ancestrales en la Motricidad gruesa de niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 23/mx-p de Vilcas Huamán, Ayacucho-2019. (Tesis de pregrado). <https://hdl.handle.net/20.500.13032/20817>
- Hernández, S. R., Fernández, C. C. y Baptista, L. P. (2017). Metodología de la investigación. McGraw-Will. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/Psyconex/article/view/328507>
- Leyva, A. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. (Tesis de pregrado). <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>
- Manosalva, A., y Cruzado, D. (2018). Programa de juegos sociales para fortalecer la autoestima en los estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa N.º 101158 – Progresopampa, Bambamarca, 2018. (Tesis de maestría). <https://hdl.handle.net/20.500.12692/29230>
- Martínez, O. (2010). La autoestima y factores influyentes. Paidós.

- Martínez, R. (2013). La evaluación formativa del aprendizaje en el aula. *Revista mexicana de investigación educativa*, 17(54).  
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14023127008>
- Maslow, A. H. (1986). *Toward a psychology of being*. Van Nostrand.
- Medina, D. (2012). Estrategias de afrontamiento y el nivel de autoestima en madres adolescentes [Tesis de Fin de Grado, Universidad Central del Ecuador].  
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/1629>
- Ministerio de Educación (2018). Guía para los docentes y profesores coordinadores de los diferentes servicios educativos de Educación Inicial que atiende a las niñas y los niños de 4 y 5 años. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/6886>
- Ministerio de Educación. (2009). La hora del juego libre en los sectores, Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años.  
[http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/59-hora\\_juego\\_libre\\_en\\_los\\_sectores.pdf](http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/59-hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf)
- Muñoz, L. (2016). Autoestima, factor clave en el éxito escolar: relación entre autoestima y variables personales vinculadas a la escuela en estudiantes de nivel socio-económico bajo [Tesis de Fin de Grado, Universidad de Chile].  
[http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2011/cs-munoz2\\_1/pdfAmont/csmunoz2\\_1.pdf](http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2011/cs-munoz2_1/pdfAmont/csmunoz2_1.pdf)
- Naranjo, P. M. (2007). Autoestima y Afrontamiento: Un factor relevante en la vida de la persona. *Revista electronica Actualidades investigativas en Educacion*, 7(3), 12-15.  
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44770311>
- Palacios, G., y Coveñas, L. (2019). Predominancia del autoconcepto en estudiantes con conductas antisociales del Callao. *Propósitos Y Representaciones*, 7(2), 325–352.  
<https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.278>
- Palavino, O. A. (2014). La Conducta Agresiva y su Relación con el Aprendizaje en el área de Personal Social en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 20955-25 "MercedesCabanillas Bustamante" Huayaringa, Santa Eulalia-Huarocharí, 2014 [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Educación].  
<http://hdl.handle.net/20.500.14039/356>

- Payano, V. M., y Ochoa, R. R. (2018). Afrontamiento y autoestima en adolescentes adictos a las redes sociales, de una institución pública del Distrito de Pueblo Nuevo [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Huancavelica]. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2306>
- Pérez, B. (2015). El juego tradicional. (Tesis de maestría). <http://hdl.handle.net/10835/3634>
- Pérez, E. (2011). Estudio de la autoestima como factor determinante en la participación ciudadana de los niños, niñas y adolescentes, y aplicación de un programa para mejorar la misma [Tesis de Fin de Grado, Universidad Central del Ecuador].
- Pérez, P. (2015). Clasificación de los juegos. [www.academia.edu/5658394/Clasificación\\_de\\_los\\_juegos](http://www.academia.edu/5658394/Clasificación_de_los_juegos).
- Quincho, C., y Rojas, C. (2019). Juegos Tradicionales para el Desarrollo de la Motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 107 – Huancavelica. (Tesis de pregrado). <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/3040>
- Rivero, D. (2014). Elaboración y aplicación de un proyecto de rescate y fortalecimiento de los juegos tradicionales y populares del Azuay en la escuela fiscal mixta “Julio Abad Chica” de la ciudad de Cuenca (Tesis de pregrado). <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/6287/1/UPS-CT002845.pdf>
- Rivero, V. (2019). El juego desde los jugadores. Huellas en Huizinga y Caillois. Enrahonar.
- Quaderns de Filosofia. 1(56). <https://doi.org/10.5565/rev/enrahonar.663>
- Rodríguez, M. F. (2018). Estrategias de afrontamiento en una muestra de estudiantes universitarios. Revista INFAD De Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology., 2(1), 289–294. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2018.n1.v2.1228>
- Rogers, C. R. (1992). El proceso de convertirse en persona. Ibérica.
- Rojas, E. (2001). ¿Quién eres?, autoestima y aceptación personal. Hoy S.A.
- Rosenberg, M. (1965). Society and the adolescent self- image. Princeton University Press.


- Sánchez, C. (2017). El juego lúdico como estrategia de aprendizaje para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la i.e. n°130 de Azangihua, distrito de Aguablanca, provincia de el dorado, región san Martín - 2017 (Tesis Tesis de pregrado). <https://hdl.handle.net/20.500.13032/6049>
- Torres, C. (2013). Los Juegos Tradicionales y su incidencia en las Habilidades y Destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de educación básica del Centro Educativo Reforma Integral Cerit, de la Ciudad de Latacunga, Provincia de Cotopaxi. (Tesis de pregrado). <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/7750>
- Villa, F. (2015). Niveles y metodología en estudios de carácter científico. FARCE.
- Villalobos, H. (2019). Autoestima, teorías y su relación con el éxito personal. *Alternativas En Psicología*, 5(41), 22–32.
- William, G (1890). Los principios de la psicología y la psicología experimental. Henry Company.  
[https://rauterberg.employee.id.tue.nl/lecturenotes/DDM110%20CAS/James-1890%20Principles\\_of\\_Psychology\\_vol\\_I.pdf](https://rauterberg.employee.id.tue.nl/lecturenotes/DDM110%20CAS/James-1890%20Principles_of_Psychology_vol_I.pdf)
- William, J. (1890). Los principios de la Psicología. Harvard, Cambridge.
- Zamora, L. (2012). El desarrollo de la autoestima en Educación infantil. (Tesis de pregrado). <https://reunir.unir.net/handle/123456789/972>

# ANEXOS

**Anexo 1**

*RD de Aprobación del Proyecto de Investigación*

*“Educar en la Diversidad Construimos un País Justo y Solidario”*




**ESCUELA DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"**  
RM.N° 267-2020-MINEDU

**APROBACIÓN DE LOS PROYECTOS DE  
INVESTIGACIÓN DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS  
DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL  
BILINGÜE X CICLO SECCIÓN A**

**R.D. No. 242 -2023- EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA**

**Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR**  
DIRECTOR GENERAL (e)



HUANTA - 2023



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Reapertura RM. N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto OS. N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento OS. N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

*Resolución Directoral N° 262-2023 EESP.Púb. "JSCO"/DG-HTA*

Huanta, 18 de setiembre del 2023

Visto, el Informe N° 038-2023-DI-EESPP"JSCO"-HTA con Expediente N° TM20232143-F de fecha 18/09/2023, presentado por el Lic. Máximo Contreras Cconovilca, Formador del curso de Investigación y los proyectos adjuntos;



**CONSIDERANDO:**

Que, de conformidad al D.S. N° 010-2017-MINEDU, Reglamento de la Ley N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la carrera Pública de sus docentes; señalan que es necesario fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación;

Que, es política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caverro Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar que los/las estudiantes de los Programas de Estudios y Carreras Profesionales en este centro superior de Formación Inicial Docente realicen Investigación Educativa conducente a su titulación y cumplir con el objetivo fundamental de la formación profesional en educación, fortaleciendo su capacidad de investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.

Que es necesario aprobar los Proyectos de Investigación Educativa, presentados por las estudiantes del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe X ciclo sección A, para garantizar su titulación y acreditación como profesionales de la educación;

Que, estando a lo informado y opinado favorablemente por el Formador de Investigación Lic. Máximo Contreras Cconovilca en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Caverro Ovalle", por tanto;

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO.** - **APROBAR**, los *Proyectos de Investigación Educativa*, de acuerdo al siguiente detalle:

N°	RESPONSABLE	TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
01	AYALA ROSAS, Doris Yeny	LOS LECTOJUEGOS Y LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-17/Mx-P "HUANCAYOCC" DE HUANTA 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
 "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
 Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 18737  
 Reapertura RM. N° 228-82-ED  
 Adecuación a Instituto DS. N° 010-86-ED  
 Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED  
 Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU



02	CRISOSTOMO ARAUJO, Ruth Graciela	USO DE LAS CANCIONES INFANTILES PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-175/Mx-P. CHANCARAY, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
03	CRUZ QUISPE, Radai Salma	PICTOGRAMAS EN LA ARTICULACIÓN VERBAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 429-2/MX-P "EL MUNDO DEL SABER" NUEVA JERUSALÉN - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
04	CRUZ QUISPE, Aydeé	ESTRATEGIAS DE LECTURAS ICONO VERBALES PARA DESARROLLAR LOS NIVELES DE COMPRENSIÓN LECTORA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 Y 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 429-96/Mx-P DE LA VEGA - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
05	CURO BENDEZU, Ruth Raquel	LOS JUEGOS ETNOMATEMÁTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DEL AREA DE MATEMÁTICAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-22/Mx-U DE SECCLLAS - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
06	CURO QUISPE, Marisol	EL TEATRO COMO ESTRATEGIA EN EL FOMENTO DEL CUIDADO DE LA HIGIENE PERSONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429.14/Mx-U DE ESPIRITU SANTO - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
07	FERNANDEZ QUISPE, Yurina	TÉCNICAS GRÁFICO PLÁSTICAS EN LA PSICOMOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 347/Mx-P. DE MACACHACRA - IGUAÍN - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
08	HUAYRA ASTOPILLO, Katty	INFLUENCIA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA MEJORA DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 429-176/Mx-P MADRE TERESA DE CALCUTA HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
09	LUJAN PINEDA, Liz Wendy	INFLUENCIA DEL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
10	MAURI CABRERA, Ninoshka Katherine	JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-175/Mx-P DE CHANCARAY - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
11	MENDEZ VARGAS, Lizbeth	CUENTOS INFANTILES EN LA MEJORA DE LA COMPRENSIÓN LECTORA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-30/Mx-P PUCARAQAY DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
12	MENDOZA HUAMAN, Yulisa	ESTRATEGIAS DE CUENTOS INFANTILES PARA EL DESARROLLO DEL CUIDADO MEDIO AMBIENTAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 18737  
Reapertura RM. N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto OS. N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento OS. N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM. N° 257-2020-MINEDU

		INICIAL N° 429-2/Mx-P EL MUNDO DEL SABER DE NUEVA JERUSALEN - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
13	OVALLE CORONADO, Beatriz	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE DE LAS NOCIONES DE CONTEO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-30 /Mx-P PUCARAQAY DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
14	PALOMINO MENDOZA, Ruth Karina	USO DE TITERES PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑAS Y NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-17/Mx-P HUANCAYOCC DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
15	PANCOBO MALPICA, Lizeth Rocío	INFLUENCIA DE LA ESTRATEGIA DE CANTO EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA MUSICAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-176/Mx-P MADRE TERESA DE CALCUTA DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
16	QUISPE QUISPE, Ciriana	JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES POST PANDEMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-1/Mx-U CAPULLITOS DE JESÚS DE ACCOSCCA – HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
17	RAMIREZ CRUZ, Liz Pamela	ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-17 Mx-P HUANCAYOCC - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
18	RICRA ONOFRE, Maria Isabel	METODO MONTESORI EN EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-.P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
19	RIVEROS CANCHARI, Nancy Cleofé	INFLUENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA MEJORA DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 347/Mx-P DE MACACHACRA – IGUAÍN - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
20	ROSAS MAURI, Medalit Libia	TALLER DE DINÁMICA MOTIVACIONAL EN LA MEJORA DE LA ATENCIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-17/Mx-P DE HUANCAYOCC - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
21	UNTIVEROS LEÓN, Ruth Maricela	INFLUENCIA DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE VALORES MORALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-17/Mx-P DE HUANCAYOCC - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
22	VALENZUELA PIZARRO, Cleydy Flor	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS LÚDICAS EN LA MEJORA DE LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°347/Mx-P DE MACACHACRA – IGUAÍN - HUANTA, 2023.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
 "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
 Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
 Resolución RM. N° 228-82-ED  
 Adecuación a Instituto OS. N° 010-85-ED  
 Autorización de Funcionamiento OS. N° 09-94-ED  
 Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

23	VARGAS CHAVEZ, Rebeca	Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca TÉCNICAS GRAFO PLÁSTICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN INICIAL N° 429-96/Mx-P LA VEGA – HUAMANGUILLA - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
24	YARANGA GUTIERREZ, Roxana	TALLER DE PSICOMOTRICIDAD EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES BÁSICAS LOCOMOTRICES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-176/Mx-P MADRE TERESA DE CALCUTA DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
25	YARANGA RETAMOZO, Shayury Neftalyn	ASEO PERSONAL COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 Y 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 335/Mx-P JUAN FRANCISCO SANTILLANA BARBOZA DE MAYNAY – HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
26	ZAMBRANO CUADROS, Mariela	PROGRAMA DE LONCHERAS SALUDABLES Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-2/Mx-P EL MUNDO DEL SABER DE NUEVA JERUSALÉN - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca

**SEGUNDO. - AUTORIZAR Y ADMITIR**, a partir de la fecha de expedición de la presente resolución la ejecución del Proyecto de Investigación Educativa; bajo la orientación del Formador del curso como Asesor, utilizando los métodos, técnicas, procedimientos e instrumentos de investigación apropiados y en concordancia con los documentos normativos de la Escuela.

**TERCERO.- COMUNICAR**, a las áreas internas, a las interesadas, asimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

**REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE**


Dr. Walter Macedino Arce Villar  
 DIRECTOR GENERAL

**DISTRIBUCIÓN:**

Interesados (as)  
 Archivo  
 WMAV/D.G.(e)  
 prd/sec.

**Anexo 2***RD de Expedito de la Tesis*

*“Educando en la Diversidad Construimos un País Justo y Solidario”*




**ESCUELA DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**  
RM.N° 267-2020-MINEDU

**RESOLUCIÓN DIRECTORAL DE  
EXPEDITO DE TESIS**

**R.D. No. 0974 -2024- EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA**

Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR  
DIRECTOR GENERAL (e)  
OFICIO No 0797-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-PER



HUANTA - 2024



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta - Ayacucho

Ley Creación N° 18737  
Reapertura RM N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto OS N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento OS N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU

*"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"*

*Resolución Directoral N° 0974-2024 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA*

Huanta, 15 de noviembre del 2024



Visto, los documentos adjuntos: TM20244599-F;

**CONSIDERANDO:**

Que, de conformidad al D.S. N° 010-2017-MINEDU, Reglamento de la Ley N° 30512 Ley de Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados; señalan que es necesario fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación;

Que, es política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar que los/las estudiantes de los Programas de Estudios en este centro superior de Formación Inicial Docente realicen Investigación Educativa conducente a la obtención del Título Profesional de Licenciado (a) y cumplir con el objetivo fundamental de la formación profesional en educación, fortaleciendo su capacidad de investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.

Que, es necesario aprobar en calidad de expedito las Tesis de Investigación Educativa, presentados por las estudiantes del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe para garantizar su titulación y acreditación como profesionales de la educación y puedan asumir ese rol en concordancia con las normas del sector.

Que, estando a lo informado y opinado favorablemente en concordancia al Reglamento de Investigación y al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle" y facultado por el OFICIO No 017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-PER, por tanto;

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO. – DECLARAR EXPEDITO** las **TESIS DE INVESTIGACIÓN** siguientes:

N°	INVESTIGADOR(A)	TESIS	PROGRAMA ESTUDIOS
01	MAURI CABRERA, Ninoshka Katherine	JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-175/Mx-P DE CHANCARAY – HUANTA, 2023.	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

Huanta - Ayacucho

Ley Creación N° 18737  
Resolución RM N° 226-82-ED  
Adecuación a Instituto OS N° 315-85-ED  
Autorización de Funcionamiento OS N° 05-94-ED  
Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU

**SEGUNDO. - AUTORIZAR**, a partir de la fecha, continuar con los trámites para la sustentación de la Tesis cumpliendo con los requisitos establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela.

**TERCERO.- COMUNICAR**, a las áreas internas, a los interesados, asimismo, publicar en la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

**REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE**



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
HUNTA - AYACUCHO  
Dr. Walter Martínez Arce Velás  
DIRECTOR GENERAL

**DISTRIBUCIÓN:**

Interesados (as)  
Archivo  
WMAV/D.G.(e)  
prd/sec.

## Anexo 3

## Resolución directoral de fecha de sustentación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Reapertura RM. N° 226-82-ED  
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS. N° 05-94-ED  
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

Resolución Directoral N° 0014-2025-EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 16 de enero del 2025

Visto, el Expediente *TM20250058-F* de fecha *06 de enero del 2024* y la *Resolución Directoral de Expedito No 974-2024-EESP Pub. "JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *15 de noviembre de 2024*;



**CONSIDERANDO:**

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017-2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; **RM No 441-2019-MINEDU** Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la **RM No 267-2020-MINEDU** y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados de formación inicial docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Título Profesional de Licenciado (a) en Educación** a los (as) ex alumnos(as) de los Programas de Estudios Licenciados, en este Centro Superior de Formación Docente previa sustentación de la Tesis y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Reapertura RM N° 226-82-ED  
Adecuación a Instituto DS N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU

Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Título Profesional de Licenciado (a) en Educación es mediante la sustentación de tesis, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por el OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER;

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO.- AUTORIZAR la SUSTENTACIÓN DE LA TESIS** conducente a la **OBTENCIÓN DEL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN** de acuerdo al siguiente detalle:

TESIS	
JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-175/Mx-P DE CHANCARAY – HUANTA, 2023.	
AUTOR(A)	MAURI CABRERA, Ninoshka Katherine
PROGRAMA DE ESTUDIOS	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	27 DE ENERO DE 2025
HORA	6.00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

**SEGUNDO.- COMUNICAR** a la interesada y áreas internas del contenido del presente acto resolutivo.

**TERCERO.- PÚBLICAR** la resolución en la web institucional.

**REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE**

**DISTRIBUCIÓN:**  
Interesados  
Dir. Adm. (01)  
Sec. Acad. (01)  
Archivo (01)  
WMAV/D.G. (e)  
prd/sec.

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
HUANTA - AYACUCHO  
Dr. Walter Martínez Aray Villa  
DIRECTOR GENERAL

Jr. Razuhuilca 624 – Huanta  
Teléfono: 323042  
www.eesppjsco.edu.pe  
informes@eesppjsco.edu.pe

## Anexo 4

## Resolución directoral de jurados de sustentación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Reapertura RM. N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

Resolución Directoral N° 005-2025-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 16 de enero del 2025

Visto, el Expediente *TM20250058-F* de fecha *06 de enero del 2024* y la *Resolución Directoral de Expedito No 974-2024-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *15 de noviembre de 2024*;

**CONSIDERANDO:**

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017\_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; **RM No 441-2019-MINEDU** Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la **RM No 267-2020-MINEDU** y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los/las egresados (as) de formación inicial docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del *Título Profesional de Licenciado (a) en Educación* a los (as) ex alumnos(as) de los Programas de Estudios Licenciados en este Centro Superior de Formación Docente previa sustentación de tesis y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Reapertura RM. N° 228-02-ED  
Adecuación a Instituto DS. N° 010-05-ED  
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM. N° 267 2020-MINEDU

Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Título Profesional de Licenciado (a) en Educación es mediante la sustentación de tesis, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por el OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER;

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO.- NOMINAR;** a los **MIEMBROS DEL JURADO EXAMINADOR DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS**, tal como se detalla a continuación:

<b>JURADO EXAMINADOR</b>	<b>PRESIDENTE</b>	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	<b>SECRETARIO</b>	Mg. WALTER CANGANA CANCHARI
	<b>VOCAL</b>	Dr. YOLANDA APOLINARIA ORELLANA PEREZ

<b>TESIS</b>	
<b>JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-175/Mx-P DE CHANCARAY – HUANTA, 2023.</b>	
<b>AUTOR (A)</b>	<b>MAURI CABRERA, Ninoshka Katherine</b>
<b>PROGRAMA DE ESTUDIOS</b>	<b>EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE</b>
<b>FECHA</b>	<b>27 DE ENERO DE 2025</b>
<b>HORA</b>	<b>6.00 P.M.</b>
<b>LUGAR</b>	<b>AUDITORIO INSTITUCIONAL</b>

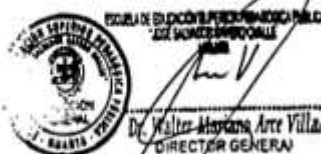
**SEGUNDO.- COMUNICAR** al Jurado Examinador e interesada, el contenido del presente acto resolutivo.

**TERCERO.- AUTORIZAR** la compensación económica a favor de los miembros del Jurado Examinador conforme a las tasas establecidas en el TUPA 2023.

**REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE**

**DISTRIBUCIÓN:**

Interesados  
Dir. Adm. (01)  
Sec. Acad. (01)  
Archivo (01)  
WMAV/D.G. (e)  
prd/sec.



Jr. Razuhuilca 624 – Huanta  
Cel. 928 186 441  
www.eesppisco.edu.pe  
comunicaciones@iesppisco.edu.pe

## Anexo 5

### Matriz de consistencia de investigación experimental

**TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:** Juegos tradicionales para mejorar la autoestima en los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución

Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023.

PROBLEMA	OBJETIVOS	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS	VARAIBLES, DIMENSIONES E INDICADOES	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p><b>Problema general</b> ¿En qué medida los juegos tradicionales influyen en la mejora de la autoestima en niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023?</p>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la autoestima en los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023.</p>	<p>Antecedentes internacionales</p> <p>Antecedentes nacionales</p> <p>Antecedentes regionales</p> <p>Antecedentes locales</p> <p>Bases teóricas</p>	<p><b>Hipótesis general</b> Los juegos tradicionales influyen significativamente en la autoestima de los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray, Huanta – 2023.</p>	<p><b>Variable independiente</b> Los juegos tradicionales</p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• afectiva emocional</li> <li>• Social</li> <li>• Cognitiva</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manifiesta sus emociones y deseos.</li> <li>• Expresa su pensamiento y su forma de animo a sus compañeros</li> <li>• Interactuar y sociabiliza adecuadamente durante las clases</li> <li>• Genera un aprendizaje y asimilación de saberes por medio de los juegos</li> <li>• Comprende y reconoce la importancia de los juegos, en su aprendizaje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Enfoque:</b> Cuantitativo</li> <li>• <b>Tipo de estudio:</b> Experimental</li> <li>• <b>Nivel:</b> Explicativo</li> <li>• <b>Método de estudio:</b> Aplicado</li> <li>• <b>Diseños de investigación:</b> pre-experimental</li> <li>• <b>Población:</b> 16 niños y niñas</li> <li>• <b>Muestra:</b> 16 niños y niñas</li> <li>• <b>Tipo de muestreo:</b> Censal o poblacional</li> <li>• <b>Técnicas:</b> Observación</li> <li>• <b>Instrumentos de recolección de datos:</b> Ficha observacional – CUALIDADES</li> </ul>
<p><b>Problemas específicos</b> PEI. ¿En qué medida los juegos tradicionales influyen en la mejora la dimensión conductual en los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de</p>	<p><b>Objetivos específicos</b> OEI. Establecer la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la dimensión conductual en los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial</p>		<p><b>Hipótesis específicas</b> HEI. Los juegos tradicionales influyen significativamente en la dimensión conductual en los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-</p>	<p><b>Variable dependiente</b> Autoestima</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conductual</li> <li>• Cognitivo</li> <li>• Afectivo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Regula su conducta al interactuar con sus compañeros.</li> <li>• Manifiesta sus deseos por medio de sus actos.</li> <li>• Desarrolla su aprendizaje por medio de su sentimiento</li> <li>• Comprende su entorno, para actuar de forma adecuada.</li> <li>• Manifiesta sus emociones y sentimientos de forma pertinente, teniendo en cuenta el contexto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Validez:</b> El instrumento se somete a juicio y evaluación de expertos.</li> <li>• <b>Confiabilidad:</b> Los ítems se someten al alfa de Cronbach</li> <li>• <b>Técnicas de procesamiento:</b> Se somete a un análisis descriptivo, el cual, integra tablas y gráficos. Así mismo, a un análisis inferencial, por medio de la prueba de normalidad de Prueba Z.</li> </ul>

<p>Chancaray – Huanta, 2023?</p> <p>P<sub>E2</sub>. ¿En qué medida los juegos tradicionales influyen en la mejora de la dimensión cognitiva en los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023?</p> <p>P<sub>E3</sub>. ¿En qué medida los juegos tradicionales influyen en la mejora de la dimensión afectiva en los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray- Huanta, 2023?</p>	<p>N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023.</p> <p>O<sub>E2</sub>. Establecer la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la dimensión cognitiva en los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray, Huanta - 2023.</p> <p>O<sub>E3</sub>. Establecer la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la dimensión afectiva en los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023.</p>		<p>P de Chancaray – Huanta, 2023.</p> <p><b>H<sub>E2</sub></b>. Los juegos tradicionales influyen significativamente en la dimensión cognitiva en los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023.</p> <p><b>H<sub>E3</sub></b>. Los juegos tradicionales influyen significativamente en la dimensión afectiva en los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 429 - 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende y reconoce sus sentimientos en su interacción con sus compañeros</li> </ul>	
--	--	--	--	--	--	--

## Anexo 6

### Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES		DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable independiente	Los juegos tradicionales	Los juegos tradicionales, representan un recurso y actividad, que está orientado a generar, cierta sensación placentera, generando cambio en su realidad, (Ministerio de Educación, 2009).	Comprende a una actividad pedagógica, las cuales son utilizadas para generar motivación y un clima positivo dentro del aula de clase. Así mismo, se consideran diversos aspectos dentro de la aplicación, como la facilidad, la flexibilidad y la sociabilización. Que será ejecutado en 10 sesiones de aprendizaje.	Afectiva emocional	✓ Manifiesta sus emociones y deseos.		No aplica
				Social	✓ Expresa su pensamiento y su forma de ánimo a sus compañeros ✓ Interactuar y sociabiliza adecuadamente durante las clases		
				Cognitiva	✓ Genera un aprendizaje y asimilación de saberes por medio de los juegos ✓ Comprende y reconoce la importancia de los juegos, en su aprendizaje		
Variable dependiente	Autoestima	Por su parte, Palacios (2009) sostuvo que, la autoestima tiene que ver con la imagen que se tiene de uno mismo, lo cual, está asociada a las características personales y culturales que nos caracteriza	Se empleará ficha observacional para medir el nivel de autoestima en los niños y niñas, teniendo en cuenta los niveles de bajo, moderado y alto. Relacionando con las dimensiones que integran a la autoestima, el cual, son conductual, cognitivo y afectivo.	Conductual	✓ Regula su conducta al interactuar con sus compañeros.	✓ Participa y ayuda a sus compañeros en el aula. ✓ Demuestra interés en el aula.	<b>Ordinal:</b> Baja = 1 Moderada = 2 Alta = 3
					✓ Manifiesta sus deseos por medio de sus actos.	✓ Controla su comportamiento, cuando la profesora está enseñando. ✓ Conversa y se relaciona con sus compañeros de aula.	
				Cognitivo	✓ Desarrolla su aprendizaje por medio de su sentimiento	✓ Demuestra interés por las actividades que realiza la profesora en el aula. ✓ Aprende cada actividad que se hace en el aula.	
					✓ Comprende su entorno, para actuar de forma adecuada.	✓ Le interesa que la profesora le pregunte en clase. ✓ Es responsable, y participa en cada	

						actividad que realiza la profesora.	
				Afectivo	✓ Manifiesta sus emociones y sentimientos de forma pertinente, teniendo en cuenta el contexto	✓ Se siente suficiente y feliz. ✓ Se siente seguro con sus compañeros y con la profesora.	
					✓ Comprende y reconoce sus sentimientos en su interacción con sus compañeros	✓ Demuestra cariño a sus amigos y compañeros de clase. ✓ Se entiende a mí mismo y relaciona adecuadamente.	

## Anexo 7

### Matriz instrumental

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	ESCALA DE MEDICIÓN	VALORACIÓN
Variable independiente Juegos tradicionales	Afectiva emocional	✓ Manifiesta sus emociones y deseos.	No aplica	No aplica	Sesiones experimentales	No aplica	Experimental
	Social	✓ Expresa su pensamiento y su forma de animar a sus compañeros. ✓ Interactúa y sociabiliza adecuadamente durante las clases.					
	Cognitiva	✓ Genera un aprendizaje y asimilación de saberes por medio de los juegos. ✓ Comprende y reconoce la importancia de los juegos, en su aprendizaje.					
Variable dependiente Autoestima	Conductual	✓ Regula su conducta al interactuar con sus compañeros.	✓ Participa y ayuda a sus compañeros en el aula. ✓ Demuestra interés en el aula.	Pre-test y Post test	Ficha de observación	Orinal:	Baja= 1 Moderada = 2 Alta = 3
		✓ Manifiesta sus deseos por medio de sus actos.	✓ Controla su comportamiento, cuando la profesora está enseñando. ✓ Conversa y se relaciona con sus compañeros de aula.				
	Cognitivo	✓ Desarrolla su aprendizaje por medio de su sentimiento.	✓ Demuestra interés por las actividades que realiza la profesora en el aula. ✓ Aprende cada actividad que se hace en el aula.				
		✓ Comprende su entorno, para actuar de forma adecuada.	✓ Le interesa que la profesora le pregunte en clase. ✓ Es responsable, y participa en cada actividad que realiza la profesora.				
	Afectivo	✓ Manifiesta sus emociones y sentimientos de forma pertinente, teniendo en cuenta el contexto.	✓ Se siente suficiente y feliz. ✓ Se siente seguro con sus compañeros y con la profesora.				
		✓ Comprende y reconoce sus sentimientos en su interacción con sus compañeros.	✓ Demuestra cariño a sus amigos y compañeros de clase. ✓ Se entiende a mí mismo y relaciona adecuadamente.				

**Anexo 8**

*Instrumento de recolección de datos*

**“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”  
FICHA OBSERVACIONAL  
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO**

**DATOS GENERALES:**

Título de la Investigación: Juegos tradicionales para mejorar la autoestima en los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N°429 – 175/Mx-P de Chancaray – Huanta, 2023.

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación: Ficha de observación para medir la autoestima en niveles. (PRE TEST) y (POST TEST)

VARIABLE		AUTOESTIMA																																					
DIMENSIONES		CONDUCTUAL									COGNITIVO									AFECTIVO																			
INDICADORES		Regula su conducta al interactuar con sus compañeros.			Manifiesta sus deseos por medio de sus actos.			Desarrolla su aprendizaje por medio de su sentimiento			Comprende su entorno, para actuar de forma adecuada.			Manifiesta sus emociones y sentimientos de forma pertinente, teniendo en cuenta el contexto			Comprende y reconoce sus sentimientos en su interacción con sus compañeros																						
ITEMS		Participa y ayuda a sus compañeros en el aula.			Demuestra interés en el aula.			Controla su comportamiento, cuando la profesora está enseñando.			Conversa y se relaciona con sus compañeros de aula.			Demuestra interés por las actividades que realiza la profesora en el aula.			Aprende cada actividad que se hace en el aula			Le interesa que la profesora le pregunte en clase.			Es responsable, y participa en cada actividad que realiza la profesora			Se siente suficiente y feliz			Se siente seguro con sus compañeros y con la profesora.			Demuestra cariño a sus amigos y compañeros de clase.			Se entiende a mí mismo y relaciona adecuadamente.				
N°	ESTUDIANTES	B	M	A	B	M	A	B	M	A	B	M	A	B	M	A	B	M	A	B	M	A	B	M	A	B	M	A	B	M	A	B	M	A					
1																																							
2																																							
3																																							
4																																							
5																																							
6																																							
7																																							
8																																							
9																																							

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN = BAJA (1) ----- MODERADA (2) ----- ALTA (3)







## Anexo 10

### Prueba de confiabilidad del instrumento

#### Validez

Según Bernal (2010) sostuvo que, la validez es un proceso mediante el cual, un instrumento es analizado por especialistas, teniendo en cuenta, el nivel y tipo de orientación del estudio. En ese sentido, la validez comprende al proceso de comprender la utilidad del instrumento para aplicar en un determinado contexto o estudio, el cual, nos permite comprender y conocer el grado de aciertos o errores que presenta el instrumento en función al estudio. El juicio de expertos permite comprender la viabilidad del instrumento para una mejor comprensión y alcance de resultados adecuados y eficientes.

**Tabla 17.**

*Prueba binomial de juicio de expertos.*

		Categoría	N	Proporción observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)	Decisión
Juez_1	Grupo 1	Si	12	1,00	,50	,002	<b>Significativo</b>
	<b>Total</b>		12	1,00			
jJuez_2	Grupo 1	Si	12	1,00	,50	,001	<b>Significativo</b>
	<b>Total</b>		12	1,00			
jJuez_3	Grupo 1	Si	12	1,00	,50	,000	<b>Significativo</b>
	<b>Total</b>		12	1,00			
	Grupo 2	No	1	,11			
	<b>Total</b>		<b>12</b>	<b>1,00</b>			

Nota: Resultados de la valoración del juicio de expertos.

En la tabla 3, se evidencia que, como resultado de la validación de juicio de expertos, en la prueba binomial se evidencia una  $p= 0,002$  es  $<$  a  $0,005$  por lo que, evidentemente la ficha observacional para medir el nivel de autoestima en los niños y niñas de 4 y 5 años es adecuada con una significancia positiva alta para el recojo de datos en el presente estudio.

## Confiabilidad

Según Hernández, (2014) sostuvo que, la confiabilidad es aquel proceso que nos permite comprender la consistencia de los datos de un determinado instrumento, la coherencia y el comportamiento son aspectos esenciales de analizar desde el punto de vista estadístico. La confiabilidad permite comprender la objetividad y viabilidad del instrumento para alcanzar resultados positivos según la orientación del estudio.

En ese sentido, se aplicó una prueba piloto, el cual, formo parte un grupo pequeño de la población, teniendo como un total de 10 estudiantes. Dicha prueba servirá para garantizar las condiciones adecuadas para aplicar en el campo real. En ese sentido, se tomó un grupo pequeño de la población, con la finalidad de aplicar el instrumento para visualizar la viabilidad y consistencia de dicho instrumento.

### *Confiabilidad del instrumento*

---

<b>Estadísticos de Fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,842	12

---

Nota: Resultado del alfa de Cronbach para determinar la confiabilidad de los datos del instrumento empleado.

En la tabla 4, se evidencia como resultado de la prueba piloto, se alcanzó un alfa de Cronbach de 0,842 respectivamente, el cual, demuestra una confiabilidad alta respecto al recojo de información y consistencia de datos. En ese sentido, la ficha observacional aplicada a los niños servirá para determinar de forma adecuada y eficiente los niveles de autoestima que caracteriza a los niños de 4 y 5 años respectivamente.



## Anexo 12

### Prueba de pos test

Copia de BASE\_DE\_DATOS\_EJEMPLO(1) - Excel

Archivo Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda ¿Qué desea hacer?

Portapapeles Fuente Alineación Número Estilos

AUTOESTIMA (POST TEST)																	
N°	CONDUCTUAL				COGNITIVO				AFECTIVO				D1	D2	D3	VD	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12					
1	3	3	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	10	9	12	31	
2	3	3	3	3	2	1	3	2	3	3	2	3	8	10	11	29	
3	2	2	1	3	3	2	3	3	2	3	2	3	7	8	10	25	
4	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	10	9	9	28	
5	1	3	3	3	1	2	3	3	2	3	1	3	7	9	8	24	
6	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	3	1	12	10	9	31	
7	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	1	10	10	10	30	
8	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	9	9	8	26	
9	3	3	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	9	9	10	28	
10	3	3	1	2	1	2	3	3	3	3	1	3	9	8	10	27	
11	2	2	3	2	3	1	2	2	3	3	1	3	10	9	10	25	
12	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	10	8	11	29	
13	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	9	12	11	32	
14	3	1	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	11	12	9	32	
15	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	11	12	11	34	
16	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	11	12	11	34	



## **Anexo 13**

### *Material experimental*

#### **MATERIAL EXPERIMENTAL**

##### **I. INTRODUCCION**

El estudio experimental en cuestión, fue elaborado con el propósito de mejorar la autoestima en los niños y niñas de 4 y 5 años por medio de los juegos tradicionales. En ese sentido, el empleo de los juegos tradicionales dentro del proceso pedagógico y formativo, faculta a los educandos a poder mejorar y desarrollar capacidades emocionales, así como psicológicos y sociales. Lo que faculta a una mejor interacción entre educandos y docentes, generando un clima positivo de inter aprendizaje en la comunidad educativa. Es por ello que los juegos tradicionales, buscan generar interés, motivación y autoestima, así como una mejor sociabilización y comunicación entre los estudiantes, dichos juegos permiten no solo a abarcar y desarrollar aspectos ligados exclusivamente a la motivación, o mejora de la autoestima, sino que también faculta a mejorar la dinámica y desarrollo físico motriz en los educandos, al ser parte de los juegos tradicionales, donde se emplean diversos aspectos tanto personales como interpersonales. Es por ello que, dicho estudio propuesto está orientado a emplear como material experimental los juegos tradicionales, para mejorar la autoestima en los niños y niñas de 4 y 5 años, empleando diversos juegos que a lo largo de la vida infantil se experimentan, como parte del desarrollo social y recreativo. En ese sentido, la autoestima es un factor esencial en la vida de los niños, debido a que, es un proceso donde manifiestan sus pensamientos, emociones y sus experiencias, la autoestima es importante en el proceso de aprendizaje, debido a que involucra aspectos emocionales y de bienestar en los niños, un niño con buena autoestima es capaz de lograr los objetivos pedagógicos propuestos, a diferencia de uno que presenta deficiencias o problemas en su autoestima. El núcleo familiar es un factor influyente en la autoestima de los niños, es por tal motivo que los docentes, deben involucrar a los padres de familia en el aprendizaje de sus hijos con la finalidad de lograr un ambiente positivo y alcanzar logros y capacidades pedagógicas necesarias para



que los niños puedan tener una formación adecuada y oportuna, solucionando sus necesidades e interés por medio de estrategias o métodos pedagógicos. En ese sentido, se espera que las 10 sesiones realizadas sirvan como base para otras investigaciones que busquen mejorar las deficiencias o necesidades formativas en los educandos del nivel inicial ya sean en la autoestima u otro factor delimitante que influye en el rendimiento académico de los niños.

## **II. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES**

Los juegos tradicionales son importantes para mejorar en lo conductual, cognitiva y afectiva en los niños y niñas, por ello que este autor menciona lo siguientes sobre la autoestima.

Rojas (2001) sostuvo que, comprende la capacidad que tiene la persona de valorarse a sí mismo, y comprender su propia importancia, lo que conlleva a una mejor comprensión del ser y del autoconcepto, esto comprende las capacidades y habilidades que posee un individuo en función a sus limitaciones, durante nuestro desarrollo psicoemocional, podemos conocernos del todo, pero a medida que vamos creciendo, vamos desarrollando nuevas facetas desconocidas.

Es por ello que, la autoestima en los niños y niñas es importante de desarrollar, debido a que muchos niños y niñas acuden a los centros de estudio, con problemas familiares, y esto repercute en su formación. El desarrollo de la valoración propia de los niños y niñas, representa una tarea dentro de las clases y el docente, debe de promover mecanismos que permitan un adecuado funcionamiento y logro de los objetivos pedagógicos.



### **III. FUNDAMENTO DEL AREA**

Esta área está sustentada bajo el enfoque de corporeidad que no solo incluye al movimiento y al cuerpo, sino porque implica hacer, pensar, sentir, saber, comunicar, querer, la expresión, imaginación, pensamiento, creatividad, sentimientos, conocimiento y concentración.

Desde la perspectiva este enfoque va facilitar a los niños y niñas a poder construir su identidad personal y social mediante su autonomía, este enfoque ayuda que cada niño y niña a ser creativo y autónomo. Valorando su capacidad de manera adecuada según sus interés y necesidades. Por lo tanto, la atención es muy importante para contribuir el logro educativa en su desarrollo infantil, utilizando la imaginación a través de los juegos y ejercicios mediante indicaciones de la docente.



## ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE O SECUENCIA DE SESIONES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE N°	NOMBRE DE EXPERENCIAS DE APRENDIZAJE	DESCRIPCION DE LA AUTOESTIMA
<b>SESION: 1</b>	Jugamos al salta cajones	En esta actividad los niños y niñas mediante el juego mejorarán su autoestima, se realizará el equilibrio, puntería y coordinación a la hora de lanzar la pelota de barro para saltar con un solo pie hasta el número que llega la pelota.
<b>SESION: 2</b>	Jugamos a la escondidas	En esta actividad los niños y niñas mediante el juego mejorarán su autoestima, con este juego los niños y niñas podrán controlar sus emociones, donde tienen que aprender a ver que todos podemos mejorar.
<b>SESION: 3</b>	Jugamos a la chapa chapa	En esta actividad los niños y niñas mediante el juego mejorarán su autoestima, en este juego debe haber la resistencia y confianza en los niños y niñas.
<b>SESION: 4</b>	Jugamos a la salta sogas	En esta actividad los niños y niñas mediante el juego mejorarán su autoestima, en este juego tiene haber confianza, coordinación y concentración al momento de saltar y que los niños y niñas confíen en sí mismo.
<b>SESION: 5</b>	Jugamos en el bosque	En esta actividad los niños y niñas mediante el juego mejorarán su autoestima, en este juego debe haber concentración y confianza en sí mismo, tener una mente positiva y un trabajo en equipo.
<b>SESION: 6</b>	Jugamos a la gallinita ciega	En esta actividad los niños y niñas mediante el juego mejorarán su autoestima, en este juego tiene que haber confianza y seguridad en uno mismo, confiar en sus compañeros.
<b>SESION: 7</b>	Jugamos a la jala sogas	En esta actividad los niños y niñas mediante el juego mejorarán su autoestima, en este juego tiene que haber seguridad, confianza y resistencia, trabajo en equipo y ayuda mutuo entre compañeros.
<b>SESION: 8</b>	Jugamos al kiwi	En esta actividad los niños y niñas mediante el juego mejorarán su autoestima, es este juego debe haber confianza en un mismo y tener la mente positiva que todo se puede.
<b>SESION: 9</b>	Jugamos al sacha pilay	En esta actividad los niños y niñas mediante el juego mejorarán su autoestima, en este juego debe haber seguridad y confianza en uno mismo pensar con una mente positiva y controlar sus emociones.
<b>SESION: 10</b>	Realicemos movimiento con el juego de tinka tinka	En esta actividad los niños y niñas mediante el juego mejorarán su autoestima, en este juego debe haber confianza en cada uno de ellos siempre pensando con una mente positiva y un trabajo en equipo ya que les ayudara mucho para lograr con lo que se está pensando.



**TEMA:** Jugamos al salta cajones



**PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:** Hoy vamos a aprender a jugar al salta cajón

**FECHA:** 12/06/2023

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS		CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS QUE NOS PERMITE EVALUAR
		4 AÑOS	5 AÑOS		
"Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<p>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 su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p>	<p>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.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p>	<p>Realiza movimientos de su cuerpo a través de acciones y juegos a través del espacio y los objetos expresando sus emociones jugando al salta cajones.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales y cambios de su cuerpo después de la actividad física.</p>	<p>Niños realizan acciones con movimientos de coordinación óculo manual y podal con precisión utilizando el espacio.</p> <p>Los niños reconocen los cambios de su cuerpo, la sudoración, la respiración después de la actividad física.</p>



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DEL TALLER:

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	MATERIALES
ANTES DEL TALLER:	Se prepara el ambiente con los materiales para el desarrollo de la sesión, como: silbato, pelota de barro, yeso	Pelota de barro Silbato Yeso
INICIO	<b>ASAMBLEA:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Nos reunimos en asamblea y dialogamos con los niños y niñas sobre lo que harán y recordarán las normas para trabajar:<ul style="list-style-type: none"><li>- Respetarse en hora de clases</li><li>- Escuchar con atención las indicaciones de la maestra</li><li>- Respetar las reglas del juego.</li></ul></li><li>La maestra presenta el juego de salta cajones que se va jugar.</li><li>Escucho las expectativas del salta cajón mediante preguntas, ¿Para qué será?, ¿Qué podemos hacer con la pelota de barro?</li></ul>	
DESARROLLO	<b>EXPRESIVIDAD:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Se les invita a los niños a que realicen movimientos libres de calentamiento corriendo en el campo del jardín, luego dialogamos sobre cómo se sienten correr y cómo está su cuerpo.</li><li>Luego a desarrollar su expresividad matriz jugando al salta cajón.</li><li>La maestra menciona a los niños y niñas el juego que se va jugar el día de hoy.</li><li>En este juego vamos a necesitar que todos los niños y niñas participen.</li><li>Para este juego vamos a necesitar dos pelotas de barro.</li><li>Vamos a dibujar dos salta cajones uno será de niñas y el otro será de niños.</li><li>Para ello pediré a los niños y niñas que se pongan en fila para jugar este juego.</li><li>Los niños y niñas tienen que lanzar de espalda.</li></ul> <b>RELAJACIÓN:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Propongo a los niños realizar una actividad de relajación a través de un descanso.</li></ul> <b>REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Se entrega materiales como hojas y plumones para que representen lo que hicieron, luego comparten.</li></ul>	
CIERRE	Se les preguntan ¿Con que hemos jugado? ¿Qué jugaron? ¿Con quienes jugaron? ¿Para qué nos servirá el juego?	

EVALUACIÓN



Firma del docente de aula i.e.i.

I.E. N° 429-17516-P Chacabayo - Huanta  
  
Molya Gonzales Cabrera  
DNI. 73602847  
DIRECTORA

Firma de la directora de la i.e.i



Firma del estudiante practicante de la EESPP "JSCO"



TEMA: Jugamos a las escondidas


PROPOSITOS DE APRENDIZAJE: Hoy vamos a jugar a la escondidas

FECHA: 14/06/2023


COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS		CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS QUE NOS PERMITE EVALUAR
		4 AÑOS	5 AÑOS		
"Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<p>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 su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p>	<p>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.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p>	<p>Realiza movimientos de su cuerpo a través de acciones y juegos a través del espacio y los objetos expresando sus emociones jugando a las escondidas.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales y cambios de su cuerpo después de la actividad física.</p>	<p>Niños y niñas realizan acciones con movimientos de coordinación óculo manual y podal con precisión utilizando el espacio.</p> <p>Los niños y niñas reconocen los cambios de su cuerpo, la sudoración, la respiración después de la actividad física.</p>



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DEL TALLER:

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	MATERIALES
ANTES DEL TALLER:	Se prepara el ambiente con los materiales para el desarrollo de la sesión, como: silbata.	Escondidas Silbato
INICIO	<b>ASAMBLEA:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Nos reunimos en asamblea y dialogamos con los niños y niñas sobre lo que harán y recordarán las normas para trabajar:<ul style="list-style-type: none"><li>- Respetarse en hora de clases</li><li>- Escuchar con atención las indicaciones de la maestra</li><li>- Respetar las reglas del juego.</li></ul></li><li>La maestra presenta el juego de las escondidas que se va jugar.</li><li>Escucho las expectativas de las escondidas mediante preguntas, ¿Para qué será?, ¿Qué podemos hacer con la pelota de barro?</li></ul>	
DESARROLLO	<b>EXPRESIVIDAD:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Se les invita a los niños y niñas a que realicen movimientos libres de calentamiento corriendo en el campo del jardín, luego dialogamos sobre cómo se sienten correr y cómo está su cuerpo.</li><li>Luego a desarrollar su expresividad matriz jugando a las escondidas.</li><li>La maestra menciona a los niños y niñas el juego que se va jugar el día de hoy.</li><li>El juego debe tener entre 4 a más participantes, en el cual, dicho juego consiste en que una niño o niña seleccionado al azar debe encontrar a sus demás amigos que están escondidos.</li><li>Darle el tiempo de que todos se escondan, un tiempo aproximado de 20 a 30 segundos.</li><li>Cuando un niño busca y encontró a otro niño, debe decir lo siguiente (ampay) y el que fue encontrado debe ayudar a encontrar a los demás, el juego termina cuando, todos los niños son descubiertos del lugar donde se ocultaban.</li></ul> <b>RELAJACIÓN:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Propongo a los niños realizar una actividad de relajación a través de un descanso.</li></ul> <b>REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Se entrega materiales como hojas y plumones para que representen lo que hicieron, luego comparten.</li></ul>	
CIERRE	Se les preguntan: ¿Qué jugaron? ¿Con quienes jugaron? ¿Para qué nos servirá el juego?	

EVALUACIÓN

  
.....

Firma del docente de aula i.e.i.

  
I.E. N° 425-175/Wa-P Chacany - Huanta  
  
Mónica Gonzales Cudrera  
DNI: 72607847  
DIRECTORA

Firma de la directora de la i.e.i

  
.....

Firma del estudiante practicante de la EESPP "JSCO"



TEMA: Jugamos a la chapa chapa


PROPOSITOS DE APRENDIZAJE: Hoy vamos jugar a la chapa chapa

FECHA: 19/06/2023

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS		CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS QUE NOS PERMITE EVALUAR
		4 AÑOS	5 AÑOS		
"Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<p>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 su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p>	<p>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.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p>	<p>Realiza movimientos de su cuerpo a través de acciones y juegos a través del espacio y los objetos expresando sus emociones jugando a la chapa chapa.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales y cambios de su cuerpo después de la actividad física.</p>	<p>Niños y niñas realizan acciones con movimientos de coordinación óculo manual y podal con precisión utilizando el espacio.</p> <p>Los niños y niñas reconocen los cambios de su cuerpo, la sudoración, la respiración después de la actividad física.</p>



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DEL TALLER:

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	MATERIALES
ANTES DEL TALLER:	Se prepara el ambiente con los materiales para el desarrollo de la sesión, como: silbato	Silbato
INICIO	<b>ASAMBLEA:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Nos reunimos en asamblea y dialogamos con los niños y niñas sobre lo que harán y recordarán las normas para trabajar:<ul style="list-style-type: none"><li>- Respetarse en hora de clases</li><li>- Escuchar con atención las indicaciones de la maestra</li><li>- Respetar las reglas del juego</li></ul></li><li>La maestra presenta el juego de la chapa chapa que se va jugar.</li><li>Escucho las expectativas de la chapa chapa mediante preguntas, ¿Alguna vez jugaron este juego?, ¿Cómo serán las reglas del juego?, ¿Para qué será el juego? ¿Para qué habré traído las canicas?</li></ul>	
DESARROLLO	<b>EXPRESIVIDAD:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Se les invita a los niños y niñas a que realicen movimientos libres de calentamiento corriendo en el campo del jardín, luego dialogamos sobre cómo se sienten correr y cómo está su cuerpo.</li><li>Luego a desarrollar su expresividad motriz jugando a la chapa chapa.</li><li>La maestra menciona a los niños y niñas el juego que se va jugar el día de hoy.</li><li>Para este juego vamos a necesitar que todos los niños y niñas participen en el juego.</li><li>Se elige a un niño o niñas para que sea encargado de atrapar a los demás.</li><li>Se debe comprender que cada participante tiene dos vidas, así que, si es atrapado, tiene la posibilidad de regresar al juego, con la ayuda de otro compañero.</li><li>Si en caso todos los participantes son atrapados y no son rescatados, se termina el juego.</li><li>Este juego permite el desarrollo de la capacidad de resistencia y física, para correr y no ser atrapado.</li></ul> <b>RELAJACIÓN:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Propongo a los niños y niñas realizar una actividad de relajación a través de un descanso.</li></ul> <b>REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Se entrega materiales como hojas y plumones para que representen lo que hicieron, luego comparten.</li></ul>	
CIERRE	Se les preguntan ¿Con que hemos jugado? ¿Qué jugaron? ¿Con quienes jugaron? ¿Para qué nos sirvió el juego?	

EVALUACIÓN

Firma del docente de aula I.E.I.



Firma de la directora de la I.E.I

Firma del estudiante practicante de la EESPP "JSCO"



TEMA: Jugamos a la salta soga



PROPOSITOS DE APRENDIZAJE: Hoy vamos jugar a la salta soga

FECHA: 21/06/2023

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS		CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS QUE NOS PERMITE EVALUAR
		4 AÑOS	5 AÑOS		
"Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende su cuerpo.</li> <li>- Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<p>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 su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p>	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades matrices 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.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p>	<p>Realiza movimientos de su cuerpo a través de acciones y juegos a través del espacio y los objetos expresando sus emociones jugando a la salta soga.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales y cambios de su cuerpo después de la actividad física.</p>	<p>Niños y niñas realizan acciones con movimientos de coordinación óculo manual y podal con precisión utilizando el espacio.</p> <p>Los niños y niñas reconocen los cambios de su cuerpo, la sudoración, la respiración después de la actividad física.</p>



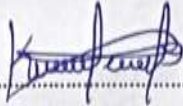
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DEL TALLER:

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	MATERIALES
ANTES DEL TALLER:	Se prepara el ambiente con el material para el desarrollo de la sesión, como: silbato, soga	Silbato
INICIO	<b>ASAMBLEA:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Nos reunimos en asamblea y dialogamos con los niños y niñas sobre lo que harán y recordarán las normas para trabajar:<ul style="list-style-type: none"><li>Respetarse a la hora de jugar la salta soga</li><li>Escuchar con atención las indicaciones de la maestra</li><li>Respetar las reglas de juego.</li></ul></li><li>Se presenta el material que se va utilizar para jugar la salta soga</li><li>Escucho las expectativas del juego de salta soga de los niños y niñas con el material, mediante preguntas, ¿Para qué será?, ¿Para qué lo habré traído? ¿Qué creen que vamos a jugar?</li></ul>	soga 
DESARROLLO	<b>EXPRESIVIDAD:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Se les invita a los niños y niñas a que realicen movimientos libres de calentamiento corriendo en el campo del jardín, luego dialogamos sobre cómo se sienten correr y cómo está su cuerpo.</li><li>Luego a desarrollar su expresividad motriz jugando a la salta soga.</li><li>La maestra menciona a los niños y niñas el juego que se va jugar el día de hoy.</li><li>Para este juego vamos a necesitar que todos los niños y niñas participen en el juego.</li><li>Vamos a necesitar que dos niños o niñas sujeten la soga para que los demás uno en uno pueden saltar.</li><li>Para jugar este juego vamos a cantar cada vez que el niño o niñas este saltando.</li><li>El niño o niña que salte menos va tener que bailar o cantar.</li></ul> <b>RELAJACIÓN:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Propongo a los niños y niñas realizar una actividad de relajación a través de un descanso.</li></ul> <b>REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Se entrega materiales como hojas y plumones para que representen lo que hicieron, luego comparten.</li></ul>	
CIERRE	Se les preguntan ¿Con que hemos jugado? ¿Qué jugaron? ¿Con quienes jugaron? ¿Para qué nos servirá el juego?	

EVALUACIÓN

  
Firma del docente de aula i.e.i.

I.E. N° 425-175/Mx-P Casacaray - Huanta  
  
  
Mónica Gonzales Cabrera  
DNI: 70907842  
DIRECTORA  
Firma de la directora de la i.e.i

  
Firma del estudiante practicante de la EESPP "JSCO"



TEMA: Jugamos en el bosque


PROPOSITOS DE APRENDIZAJE: Hoy vamos a jugar juguemos en el bosque

FECHA: 26/06/2023

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS		CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS QUE NOS PERMITE EVALUAR
		4 AÑOS	5 AÑOS		
"Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<p>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 su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p>	<p>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.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p>	<p>Realiza movimientos de su cuerpo a través de acciones y juegos a través del espacio y los objetos expresando sus emociones jugando en el bosque.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales y cambios de su cuerpo después de la actividad física.</p>	<p>Niños y niñas realizan acciones con movimientos de coordinación óculo manual y podal con precisión utilizando el espacio.</p> <p>Los niños y niñas reconocen los cambios de su cuerpo, la sudoración, la respiración después de la actividad física.</p>



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DEL TALLER:

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	MATERIALES
ANTES DEL TALLER:	Se prepara el ambiente con el material para el desarrollo de la sesión, como: El silbato	silbato
INICIO	<b>ASAMBLEA:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Nos reunimos en asamblea y dialogamos con los niños y niñas sobre lo que harán y recordarán las normas para trabajar:<ul style="list-style-type: none"><li>- Respetarse en hora de clases</li><li>- Escuchar con atención las indicaciones de la maestra</li><li>- Respetar las reglas del juego</li></ul></li><li>La maestra presenta el juego de jugamos en el bosque que se va jugar.</li><li>Escucho las expectativas de jugamos en el bosque mediante preguntas, ¿Algunas jugaron este juego?, ¿Cómo serán las reglas del juego?</li></ul>	
DESARROLLO	<b>EXPRESIVIDAD:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Se les invita a los niños y niñas a que realicen movimientos libres de calentamiento corriendo en el campo del jardín, luego dialogamos sobre cómo se sienten correr y cómo está su cuerpo.</li><li>Luego a desarrollar su expresividad matriz jugando al jugamos en el bosque.</li><li>La maestra menciona a los niños y niñas el juego que se va jugar el día de hoy.</li><li>Para este juego vamos a necesitar que todos los niños y niñas participen en el juego.</li><li>Para este juego vamos a necesitar un lobo, donde cada vez que se va cantar el lobo va contestar lo que está haciendo, Para ellos todos los niños y niñas tienen que estar atentos para correr.</li><li>Mediante que va atrapando el lobo, al que le atrapa ya será lobo.</li></ul> <b>RELAJACIÓN:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>La maestra propone a los niños y niñas realizar una actividad de relajación mediante la inhalación y exhalación.</li><li>La maestra les pide a los niños y niñas que descansen después de la actividad realizada.</li></ul> <b>REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Se entrega materiales como hojas y plumones para que representen lo que hicieron, luego comparten.</li></ul>	
CIERRE	Se les preguntan ¿Con que hemos jugado? ¿Qué jugaron? ¿Con quienes jugaron? ¿Para qué nos sirvió el juego?	


EVALUACIÓN



Firma del docente de aula I.E.I.

I.E. N° 425-175/96-P Chusacoma - Huanta  
  
Mónica Gonzales Cabrera  
DNI: 73907847  
DIRECTORA

Firma de la directora de la I.E.I



Firma del estudiante practicante de la EESPP "JSCO"



TEMA: Jugamos a la gallinita ciega


PROPOSITOS DE APRENDIZAJE: Hoy vamos a jugar a la gallina ciega

FECHA: 28/06/2023

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS		CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS QUE NOS PERMITE EVALUAR
		4 AÑOS	5 AÑOS		
"Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<p>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 su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p>	<p>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.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p>	<p>Realiza movimientos de su cuerpo a través de acciones y juegos a través del espacio y los objetos expresando sus emociones jugando a la gallinita ciega</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales y cambios de su cuerpo después de la actividad física.</p>	<p>Niños y niñas realizan acciones con movimientos de coordinación óculo manual y podal con precisión utilizando el espacio.</p> <p>Los niños y niñas reconocen los cambios de su cuerpo, la sudoración, la respiración después de la actividad física.</p>



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DEL TALLER:

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	MATERIALES
ANTES DEL TALLER:	Se prepara el ambiente con el material para el desarrollo de la sesión, como: El silbato, tela y yeso	silbato
INICIO	<b>ASAMBLEA:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Nos reunimos en asamblea y dialogamos con los niños y niñas sobre lo que harán y recordarán las normas para trabajar:<ul style="list-style-type: none"><li>- Respetarse en hora de clases</li><li>- Escuchar con atención las indicaciones de la maestra</li><li>- Respetar las reglas del juego</li></ul></li><li>La maestra presenta el juego que se va a jugar.</li><li>Escucho las expectativas de jugar en el bosque mediante preguntas, ¿Algunas veces jugaron a la gallinita ciega?, ¿Cómo podemos jugar? ¿Qué reglas tendrá el juego?</li></ul>	 Tela
DESARROLLO	<b>EXPRESIVIDAD:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Se les invita a los niños y niñas a que realicen movimientos libres de calentamiento corriendo en el campo del jardín, luego dialogamos sobre cómo se sienten correr y cómo está su cuerpo.</li><li>Luego a desarrollar su expresividad motriz jugando al juego en el bosque.</li><li>La maestra menciona a los niños y niñas el juego que se va a jugar el día de hoy.</li><li>Para este juego vamos a necesitar un niño o niña que se deje vendar los ojos con una tela.</li><li>La maestra realiza un círculo grande para que los niños y niñas no salgan del círculo.</li><li>La maestra da 5 vueltas al niño o niña que tiene vendado los ojos. Al niño o niña que atrape a ese niño y niñas se le va a tener que vendar los ojos.</li></ul> <b>RELAJACIÓN:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>La maestra propone a los niños y niñas realizar una actividad de relajación mediante la inhalación y exhalación.</li><li>La maestra les pide a los niños y niñas que descansen después de la actividad realizada.</li></ul> <b>REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Se entrega materiales como hojas y plumones para que representen lo que hicieron, luego comparten.</li></ul>	Yeso
CIERRE	Se les preguntan ¿Con que hemos jugado? ¿Qué jugaron? ¿Con quienes jugaron? ¿Para qué nos sirvió el juego?	

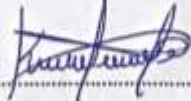
EVALUACIÓN

  
.....

Firma del docente de aula I.E.I.

I.E. N° 425-175-Mz-P Chacacary - Huanta  
  
.....  
Monica Gonzales Cabrera  
DNI: 73907847  
DIRECTORA

Firma de la directora de la I.E.I

  
.....

Firma del estudiante practicante de la EESPP "JSCO"



TEMA: Jugamos a la jala soga


PROPOSITOS DE APRENDIZAJE: Hoy vamos a jugar a la jala soga

FECHA: 03/07/2023

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS		CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS QUE NOS PERMITE EVALUAR
		4 AÑOS	6 AÑOS		
<p>"Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalment e.</li> </ul>	<p>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 su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p>	<p>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.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p>	<p>Realiza movimientos de su cuerpo a través de acciones y juegos a través del espacio y los objetos expresando sus emociones jugando a jala soga.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales y cambios de su cuerpo después de la actividad física.</p>	<p>Niños y niñas realizan acciones con movimientos de coordinación óculo manual y podal con precisión utilizando el espacio.</p> <p>Los niños y niñas reconocen los cambios de su cuerpo, la sudoración, la respiración después de la actividad física.</p>



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DEL TALLER:

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	MATERIALES
ANTES DEL TALLER:	Se prepara el ambiente con el material para el desarrollo de la sesión, como: El silbato, soga	silbato
INICIO	<b>ASAMBLEA:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Nos reunimos en asamblea y dialogamos con los niños y niñas sobre lo que harán y recordarán las normas para trabajar:<ul style="list-style-type: none"><li>- Respetarse en hora de clases</li><li>- Escuchar con atención las indicaciones de la maestra</li><li>- Respetar las reglas del juego</li></ul></li><li>La maestra presenta el juego de jala soga que se va jugar.</li><li>Escucho las expectativas de juguemos en el bosque mediante preguntas, ¿Para qué será la soga? ¿Alguna vez jugaron este juego?, ¿Cómo serán las reglas del juego?</li></ul>	
DESARROLLO	<b>EXPRESIVIDAD:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Se les invita a los niños y niñas a que realicen movimientos libres de calentamiento corriendo en el campo del jardín, luego dialogamos sobre cómo se sienten correr y cómo está su cuerpo.</li><li>Luego a desarrollar su expresividad motriz jugando a la jala soga.</li><li>La maestra menciona a los niños y niñas el juego que se va jugar el día de hoy.</li><li>Para este juego se va necesitar dos equipos para ellos se va formar equitativamente de niños y niñas.</li><li>La maestra va marcar una línea en medio de cada equipo y el que pasa la línea va perder entonces el equipo va que perder va tener que cantar, bailar, contar un cuento, adivinanza, etc.</li></ul> <b>RELAJACIÓN:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>La maestra propone a los niños y niñas realizar una actividad de relajación mediante la inhalación y exhalación.</li><li>La maestra les pide a los niños y niñas que descansen después de la actividad realizada.</li></ul> <b>REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Se entrega materiales como hojas y plumones para que representen lo que hicieron, luego comparten.</li></ul>	
CIERRE	Se les preguntan ¿A que hemos jugado? ¿Con quienes jugaron? ¿Qué hemos utilizado para jugar el juego? ¿Para qué nos servirá el juego?	

EVALUACIÓN

  
.....

Firma del docente de aula i.E.i.

  
.....  
Mónica González Cabrera  
DNI: 73907847  
DIRECTORA

Firma de la directora de la i.E.i

  
.....  
Firma del estudiante practicante de la EESPP "JSCO"



TEMA: Jugamos al kiwi

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE: Hoy vamos a jugar al kiwi


FECHA: 05/07/2023

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS		CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS QUE NOS PERMITE EVALUAR
		4 AÑOS	5 AÑOS		
"Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalment e.</li> </ul>	<p>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 cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p>	<p>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.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p>	<p>Realiza movimientos de su cuerpo a través de acciones y juegos a través del espacio y los objetos expresando sus emociones jugando al kiwi.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales y cambios de su cuerpo después de la actividad física.</p>	<p>Niños y niñas realizan acciones con movimientos de coordinación óculo manual y podal con precisión utilizando el espacio.</p> <p>Los niños y niñas reconocen los cambios de su cuerpo, la sudoración, la respiración después de la actividad física.</p>

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DEL TALLER:

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	MATERIALES
ANTES DEL TALLER:	Se prepara el ambiente con el material para el desarrollo de la sesión, como: El silbato, pelota y latas.	silbato



<b>INICIO</b>	<b>ASAMBLEA:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Nos reunimos en asamblea y dialogamos con los niños y niñas sobre lo que harán y recordarán las normas para trabajar:<ul style="list-style-type: none"><li>- Respetarse en hora de clases</li><li>- Escuchar con atención las indicaciones de la maestra</li><li>- Respetar las reglas del juego</li></ul></li><li>La maestra presenta el juego de jala sogá que se va jugar.</li><li>Escucho las expectativas de juguemos en el bosque mediante preguntas, ¿Para qué será las latas? ¿Alguna vez jugaron este juego?, ¿Cómo serán las reglas del juego?</li></ul>	
<b>DESARROLLO</b>	<b>EXPRESIVIDAD:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Se les invita a los niños y niñas a que realicen movimientos libres de calentamiento corriendo en el campo del jardín, luego dialogamos sobre cómo se sienten correr y cómo está su cuerpo.</li><li>Luego a desarrollar su expresividad motriz jugando a la jala sogá.</li><li>La maestra menciona a los niños y niñas el juego que se va jugar el día de hoy.</li><li>Para este juego vamos a necesitar que todos los niños y niñas participen en el juego.</li><li>Para este juego vamos a necesitar 2 equipos de niño y niñas</li><li>Para este juego tenemos que tener 15 latas para formar una torre.</li><li>Luego se lanzará la moneda para saber qué equipo lanza primero la pelota con la finalidad de tumbar la mayor cantidad de latas.</li><li>Cada equipo, debe estar pendiente de la torre, para poder armarla conjuntamente con su grupo.</li></ul> <b>RELAJACIÓN:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>La maestra propone a los niños y niñas realizar una actividad de relajación mediante la inhalación y exhalación.</li><li>La maestra les pide a los niños y niñas que descansen después de la actividad realizada.</li></ul> <b>REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Se entrega materiales como hojas y plumones para que representen lo que hicieron, luego comparten.</li></ul>	Pelota  Latas
<b>CIERRE</b>	Se les preguntan ¿A que hemos jugado? ¿Con quienes jugaron? ¿Qué hemos utilizado para jugar el juego? ¿Para qué nos servirá el juego?	

EVALUACIÓN

  
Firma del docente de aula I.E.I.

I.E. N° 425-175/Ms-P Chusacay - Huanta  
  
Mónica González Cabrera  
DNI: 73907847  
DIRECTORA  
Firma de la directora de la I.E.I.

  
Firma del estudiante practicante de la EESPP "JSCO"



TEMA: Jugamos al sacha pilay


PROPOSITOS DE APRENDIZAJE: Hoy vamos a jugar al sacha pilay

FECHA: 10/07/2023

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS		CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS QUE NOS PERMITE EVALUAR
		4 AÑOS	5 AÑOS		
"Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalment e.</li> </ul>	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 su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	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 de su cuerpo a través de acciones y juegos a través del espacio y los objetos expresando sus emociones jugando al sacha pilay.	Niños y niñas realizan acciones con movimientos de coordinación óculo manual y podal con precisión utilizando el espacio.  Los niños y niñas reconocen los cambios de su cuerpo, la sudoración, la respiración después de la actividad física.
		Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.	Reconoce sus sensaciones corporales y cambios de su cuerpo después de la actividad física.	





DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DEL TALLER:

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	MATERIALES
ANTES DEL TALLER:	Se prepara el ambiente con el material para el desarrollo de la sesión, como: El silbato.	silbato
INICIO	<b>ASAMBLEA:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Nos reunimos en asamblea y dialogamos con los niños y niñas sobre lo que harán y recordarán las normas para trabajar:<ul style="list-style-type: none"><li>- Respetarse en hora de clases</li><li>- Escuchar con atención las indicaciones de la maestra</li><li>- Respetar las reglas del juego</li></ul></li><li>La maestra presenta el juego de sachá pilay que se va jugar.</li><li>Escucho las expectativas de sachá pilay mediante preguntas, ¿Alguna vez jugaron este juego?, ¿Cómo serán las reglas del juego? ¿Para qué será el juego?</li></ul>	
DESARROLLO	<b>EXPRESIVIDAD:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Se les invita a los niños y niñas a que realicen movimientos libres de calentamiento corriendo en el campo del jardín, luego dialogamos sobre cómo se sienten correr y cómo está su cuerpo.</li><li>Luego a desarrollar su expresividad motriz jugando al sachá pilay.</li><li>La maestra menciona a los niños y niñas el juego que se va jugar el día de hoy.</li><li>Para este juego vamos a necesitar que todos los niños y niñas participen en el juego.</li><li>Para este juego vamos a necesitar que los niños y niñas estén formados en filas agarrados entre sí.</li><li>Cada niño y niña se va relacionar con un producto sobresaliente de su comunidad.</li><li>Dos niños se quedan a cuidar a los productos, ya que ellos serán los dueños.</li><li>Habrán dos ladrones que se llevarán los productos.</li><li>Los ladrones, llegan a casa para robar y en ese momento los productos gritan señales de socorro, diciendo Jacinto, corre.</li><li>Y el dueño regresa a salvar a los productos, si un producto es robado, se convierte en ladrón, hasta acabar con todos los productos.</li></ul> <b>RELAJACIÓN:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>La maestra propone a los niños y niñas realizar una actividad de relajación mediante la inhalación y exhalación.</li><li>La maestra les pide a los niños y niñas que descansen después de la actividad realizada.</li></ul> <b>REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Se entrega materiales como hojas y plumones para que representen lo que hicieron, luego comparten.</li></ul>	
CIERRE	Se les preguntan ¿A que hemos jugado? ¿Con quienes jugaron? ¿Para qué nos servirá el juego?	

EVALUACIÓN

  
.....

Firma del docente de aula i.e.i.

 I.E. N° 425-175-1b-P Chocacray - Huanta  
  
.....  
Cabrera  
DIRECTORA.....

Firma de la directora de la i.e.i

  
.....

Firma del estudiante practicante de la EESPP "JSCO"



**TEMA:** Realicemos movimiento con el juego de tinka tinka


**PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:** Hoy vamos a jugar a la tinka tinka

**FECHA:** 12/07/2023

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS		CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS QUE NOS PERMITE EVALUAR
		4 AÑOS	5 AÑOS		
"Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<p>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 su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p>	<p>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.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p>	<p>Realiza movimientos de su cuerpo a través de acciones y juegos a través del espacio y los objetos expresando sus emociones jugando a la tinka tinka. Reconoce sus sensaciones corporales y cambios de su cuerpo después de la actividad física.</p>	<p>Niños y niñas realizan acciones con movimientos de coordinación óculo manual y podal con precisión utilizando el espacio. Los niños y niñas reconocen los cambios de su cuerpo, la sudoración, la respiración después de la actividad física.</p>



**DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DEL TALLER:**

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	MATERIALES
<b>ANTES DEL TALLER:</b>	Se prepara el ambiente con el material para el desarrollo de la sesión, como: El silbato, pepa de lúcum, hueso y yeso.	silbato
<b>INICIO</b>	<b>ASAMBLEA:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Nos reunimos en asamblea y dialogamos con los niños y niñas sobre lo que harán y recordarán las normas para trabajar:<ul style="list-style-type: none"><li>- Respetarse en hora de clases</li><li>- Escuchar con atención las indicaciones de la maestra</li><li>- Respetar las reglas del juego</li></ul></li><li>La maestra presenta el juego de tinka tinka que se va jugar.</li><li>Escucho las expectativas de tinka tinka mediante preguntas, ¿Alguna vez jugaron este juego?, ¿Cómo serán las reglas del juego?, ¿Para qué será el juego? ¿Para qué habré traído las pepas?</li></ul>	  Pepa de lúcum
<b>DESARROLLO</b>	<b>EXPRESIVIDAD:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Se les invita a los niños y niñas a que realicen movimientos libres de calentamiento corriendo en el campo del jardín, luego dialogamos sobre cómo se sienten correr y cómo está su cuerpo.</li><li>Luego a desarrollar su expresividad motriz jugando a la tinka tinka.</li><li>La maestra menciona a los niños y niñas el juego que se va jugar el día de hoy.</li><li>Para este juego vamos a necesitar que todos los niños y niñas participen en el juego.</li><li>Para practicar y desarrollar el juego, se necesita un lugar amplio.</li><li>Antes de empezar dicho juego, se debe realizar y cavar un hoyo no muy profundo para que pueda ingresar la pepita de lúcum.</li><li>después se marca una línea de un metro alejado del hoyo.</li><li>Cada niño y niñas tiene que intentar meter la pepita en el hoyo, si un participante logra incrustar la pepita, el último participante, tiene que darle su pepa al que inserto primero la pepa en el hoyo.</li></ul> <b>RELAJACIÓN:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>La maestra propone a los niños y niñas realizar una actividad de relajación mediante la inhalación y exhalación.</li><li>La maestra les pide a los niños y niñas que descansen después de la actividad realizada.</li></ul> <b>REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Se entrega materiales como hojas y plumones para que representen lo que hicieron. luego comparten.</li></ul>	Hueso  yeso
<b>CIERRE</b>	Se les preguntan ¿A que hemos jugado? ¿Con quienes jugaron? ¿Para qué nos servirá el juego? ¿Qué hemos necesitado para jugar este juego?	

**EVALUACIÓN**

  
Firma del docente de aula I.E.I.

I.E. N° 429-175 Mo - P Chocacay - Huanta  
  
  
Mónica Gonzales Cabrera  
DNI: 72607847  
DIRECTORA

Firma de la directora de la I.E.I

  
Firma del estudiante practicante de la EESPP "JSCO"



Anexo 14

Constancia de consentimiento informado



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación No 16737  
Resolución RM No 226-02-ED  
Adecuación a Instituto OS No 010-05-ED  
Resolución de Funcionamiento D15 No. 03-04-ED  
Escuela de Educación RM No 267-2020-MINEDU

"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

Huanta, 22 de setiembre de 2023

OFICIO N° 343 -2023-D.G./EESP.Pub. "JSCO"-HTA.

**SEÑORA** : Lic. MONICA GONZALES CABRERA  
Directora de la I.E.I. N°429-175/Mx-P de Chancaray - Huanta

**ASUNTO** : Solicita Autorización para ejecución de Proyecto de Investigación

**REF.** : Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP"JSCO"-HTA.

Tengo el agrado de dirigirme a usted, para expresarle el saludo cordial y afectuoso a nombre de la comunidad educativa de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, la finalidad del presente es para solicitar a su Despacho la **AUTORIZACIÓN PARA LA APLICACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN** de acuerdo al detalle siguiente:

<b>PROYECTO DE INVESTIGACIÓN</b>
JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429 - 175/Mx-P CHANCARAY, HUANTA – 2023.
<b>INVESTIGADORA</b>
MAURI CABRERA, Ninoshka Katherine
<b>PROGRAMA DE ESTUDIOS</b>
Programa de Educación Inicial Intercultural Bilingüe

Se adjunta la resolución de aprobación del proyecto de investigación.

Agradeciendo de manera anticipada su aceptación, aprovecho la oportunidad para expresarle mi más sincera consideración y estima personal.

Atentamente,



c.c: Archivo  
WMAV/D.G. (e)  
pdr/sec



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
" JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE "  
Huanta – Ayacucho



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
" JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE "  
Huanta – Ayacucho

**SOLICITO:** APLICACIÓN DE INSTRUMENTO AL GRUPO PILOTO DE LA INVESTIGACIÓN "JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 429 - 175/MX-P CHANCARAY, HUANTA – 2023"

Señora directora de la I.E.I N°429-175/Mx-P CHANCARAY

PROF. Gonzales Cabrera Mónica

YO, Ninoshka Katherine Mauri Cabrera, estudiante de la facultad de educación, carrera profesional de Educación Inicial semestre IX identificado con DNI: 74252943, domiciliado en el Jr. Maximo Velando distrito de Huanta, provincia de Huanta, aplicadora del instrumento. Ante usted, me presento con el debido respeto y expongo.

Que, siendo requisito indispensable para aprobar el curso de PRACTICA E INVESTIGACION A cargo del profesor Máximo Contreras Cconovilca, solicito la aplicación del instrumento de mi autoría, al grupo piloto compuesto por 15 estudiante de 4 y 5 años de la institución educativa que dirige para la investigación.

**P OR LO EXPUESTO:**

Señora directora ruego acceda a mi aplicación y aprovecho para expresar mis muestras de consideración y estima personal.

Huanta, 05 de junio del2023



GONZALES CABRERA MONICA



"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

**LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°  
429-175/MX-P "CHANCARAY" DE HUANTA**

**OTORGA**

**CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE  
INVESTIGACIÓN PEDAGÓGICA**

Por medio del presente se emite la constancia de **APLICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN PEDAGÓGICA**, de acuerdo al detalle siguiente:

INVESTIGADORA	MAURI CABRERA, NINOSHKA KATHERINE
DNI	74252943
ESPECIALIDAD	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
TÍTULO	JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429 - 175/MX-P CHANCARAY, HUANTA - 2023
PERIODO DE EJECUCIÓN	2023

Se expide el presente documento oficial para los fines académicos y administrativos que la interesada viera por conveniente.

Huanta, 21 de diciembre de 2023

 I.E. N° 429-175-MX-P Chancaray - Huanta  
  
Mauri Amalio Cabrera  
DNI: 73807843  
DIRECTORA  
Sello y firma de la Directora



## Anexo 15

### *Evidencias fotográficas*

#### **Fotografía 1**

##### *Juguemos en el bosque*



**Nota:** Los niños y niñas de 4 y 5 años sección "Abejitas" mediante este juego les ayudara mejorar la autoestima, donde cada niño y niña puedan controlen sus emociones trabajando en equipo, se observa en la imagen a los niños y niñas realizando el juego adecuadamente y respetando las reglas.

#### **Fotografía 2**

##### *Jugamos al salta soga*



**Nota:** Los niños y niñas de 4 y 5 años sección "Abejitas" mediante este juego les ayudara mejorar la autoestima, se observa en la imagen que se está realizando el juego de salta soga donde los niños y niñas ponen las reglas para jugar, siguiendo las indicaciones y coordinan sus movimientos a la hora de saltar.



### Fotografía 3

*Realicemos movimientos con el juego de tinka tinka*



**Nota:** Los niños y niñas de 4 y 5 años sección "Abejitas" mediante este juego les ayudara mejorar la autoestima, en la imagen se observa que los niños y niñas está realizando el juego de tinka tinka donde la pepa de la lúcuma tiene que entrar al hoyo, tiene que haber un trabajo en equipo y apoyo mutuo.