

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

FORMACIÓN INICIAL DOCENTE

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN FÍSICA



TESIS

Juegos tradicionales para fortalecer la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa del nivel primario “Gonzalez Vigil” Huanta, 2023.

**PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE PROFESOR DE
EDUCACIÓN FÍSICA**

AUTOR

QUISPE AYQUIPA, Jesús Héctor

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-3500-0844>

ASESOR

MONTESINOS MORILLO, Abel Antonio

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0061-6310>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Actividad física y recreativa

HUANTA – AYACUCHO – PERÚ

2024



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSE SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA

ACTA DE SUSTENTACIÓN

En la ciudad de Huanta, siendo las 6:00 del día 18 del mes de octubre del año 2024, reunidos el sustentante de la especialidad de EDUCACION FISICA, Miembros del Jurado Examinador y público en general en el auditorio de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, se dio inicio con la Ceremonia de Sustentación del Informe Final del Trabajo de Investigación Educativa, en mérito a la R.D. N° 0882-2024-EESPP "JSCO"/D.G.-HTA. (Autorización de fecha y hora) y R.D. N° 0883-2024-EESPP "JSCO"/D.G.-HTA. (Designación de Jurados):

TITULO :

JUEGOS TRADICIONALES PARA FORTALECER LA DICO MOTORICIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA DEL NIVEL PRIMARIO "BOHOLEL VIBIL" HUANTA 2023

HORA DE INICIO : 6:00 pm.

SUSTENTANTES :

- QUIPE AYQUIPA, Jesús Héctor

JURADOS :

Presidente :	Dr. Mg.	<u>WALTER MARIANO ALCÉ VILLAR</u>
Secretario :	Dr. Mg.	<u>WILBER ANTONIO RIVERA ARIAS</u>
Vocal :	Dr. Mg.	<u>FREDY ROCAHU RINEDA TAPIA</u>

SITUACIÓN FINAL:

- QUIPE AYQUIPA, Jesús Héctor Aprobado

HORA DE TÉRMINO: 8:10 pm.

LUGAR Y FECHA : HUANTA, 18 DE OCTUBRE DEL 2024

OBSERVACIONES :



[Signature]
Presidente



[Signature]
Secretario



[Signature]
Vocal



ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CERVERO 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° 019-94-ED
Escuela de Educación RPL 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"

ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 0000194-2024-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

La tesis titulada "JUEGOS TRADICIONALES PARA FORTALECER LA PSICOMOTRICIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL NIVEL PRIMARIO "GONZALEZ VIGIL" HUANTA, 2023", presentado por el egresado QUISPE AYQUIPA, Jesús Héctor, del Programa de Estudios de Educación Física, ha sido sometido, en su versión final, a *VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN*, siendo este de un 6% 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/1kl6rf8J9JfN6vMZSBkxC-TEDeh6MAYeJ?usp=drive_link

Por lo que, la tesis 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, 28 de octubre del 2024



[Firma]
Área de Verificación de Originalidad



[Firma]
Dr. Walter Mariano Arce Villar
DIRECCIÓN GENERAL

Archivo
JLPP/AVO
jvm/Sec. Acad.

Jr. Razuhuilca 624 – Huanta
Telefax (066) 321070
www.esppjSCO.edu.pe
comunicaciones@esppjSCO.edu.pe

Validación Josaco

QUISPE AYQUIPA, Jesús Héctor.TESIS.REV

010

Turnitin JOSACO

Enterprise - Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública José Salvador Cavero Ovalle

Detalles del documento

Identificador de la entrega

tm:oid::1:3055135914

47 Páginas

Fecha de entrega

25 oct 2024, 3:43 p.m. GMT-5

13,120 Palabras

Fecha de descarga

25 oct 2024, 3:46 p.m. GMT-5

70,412 Caracteres

Nombre de archivo

QUISPE_AYQUIPA_Jes_s_H_ctor.TESIS.REV.docx

Tamaño de archivo

262.5 KB




6% 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

- 5%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 4%  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 puedas revisarlo.

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

Fuentes principales

- 5% Fuentes de Internet
- 0% Publicaciones
- 4% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

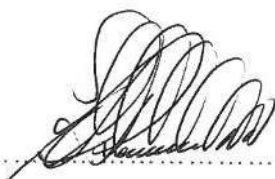
Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	
repositorio.uladech.edu.pe		1%
2	Trabajos del estudiante	
Universidad Cesar Vallejo		1%
3	Internet	
repositorio.unsch.edu.pe		1%
4	Trabajos del estudiante	
Universidad Católica Los Angeles de Chimbote		1%
5	Trabajos del estudiante	
Universidad Andina del Cusco		0%
6	Internet	
hdl.handle.net		0%
7	Internet	
1library.co		0%
8	Internet	
repositorio.ucv.edu.pe		0%
9	Internet	
repositorio.udea.edu.pe		0%
10	Internet	
tesis.ipn.mx		0%
11	Internet	
www.buenastareas.com		0%



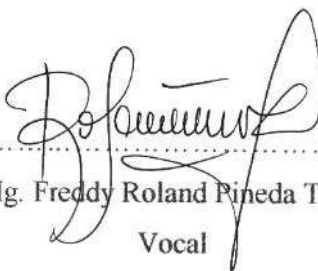
.....

Dr. Walter Mariano Arce Villar
Presidente



.....

Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo
Secretario



.....

Mg. Freddy Roland Pineda Tapia
Vocal

A mis padres por ser el pilar y sustento en mi formación profesional, por brindarme siempre su apoyo incondicional, moral y motivarme siempre en logro de mis metas.

Jesús

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento a la prestigiosa Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle” Huanta, en especial al Programa de Estudios de Educación Física, a los profesores quienes, durante los años de estudio superior, fueron mentores en mi formación profesional, compartiendo conocimientos y experiencias. Al Lic. Abel Antonio Montesinos Murillo, por su apoyo, motivación, enseñanza, asimismo por la paciencia y tiempo en la culminación de este trabajo de investigación. A la Institución Educativa Pública “Gonzalez Vigil” por haberme acogido con cariño, entusiasmo y haberme brindado las facilidades necesarias para realizar el presente trabajo de investigación, especialmente a los niños y niñas del primer grado de esta casa de estudios, y a los padres de familia por darme la oportunidad de vivenciar y compartir experiencias de aprendizaje durante el proceso de la investigación.

PRESENTACIÓN

Señores miembros del jurado, cumpliendo con las normas establecidas por el Reglamento de Grados y Títulos del Programa de Estudios de Educación Física de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Caverro Ovalle”, pongo a su consideración el presente informe de investigación pedagógica experimental titulada “Juegos tradicionales para fortalecer la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria “González Vigil” Huanta 2023, que tiene por finalidad establecer la influencia de la variable independiente sobre la variable dependiente en la muestra de estudio, dicho trabajo se presenta con el propósito de obtener el título profesional de profesor de educación física.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

El autor

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Jesús Héctor Quispe Ayquipa, identificado con DNI N° 71944289, egresado del Programa de Estudios de Educación Física de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Público “José Salvador Cavero Ovalle” de Ayacucho, autor del trabajo de Investigación titulado: “Juegos tradicionales para fortalecer la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa del nivel primario “Gonzalez Vigil” Huanta, 2023, al amparo de la Ley N° 27444, 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 al Instituto, la publicación y divulgación del documento en las condiciones, procedimientos y medios que disponga esta casa superior de estudios.

Huanta, 21 de octubre del 2024



Jesus Hector Quispe Ayquipa
DNI N° 71944289



ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
PÁGINA DE JURADOS.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
PRESENTACIÓN.....	v
DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD.....	vi
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	x
INDICE DE FIGURAS.....	xi
ANEXOS.....	xii
RESUMEN.....	xiii
ABSTRAC.....	xiv
INTRODUCCIÓN.....	xv

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema.....	16
1.2. Formulación del problema.....	17
1.2.1. Problema general.....	17
1.2.2. Problemas específicos.....	18
1.3. Justificación e importancia.....	18
1.3.1. Justificación practica.....	18
1.3.2. Justificación teórica.....	18
1.3.3. Justificación metodológica.....	19
1.4. Objetivos de la investigación.....	19
1.4.1. Objetivo general.....	19
1.4.2. Objetivos específicos.....	19
1.5. Limitaciones de estudio.....	19

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.	Antecedentes del problema.....	21
2.2.	Bases teóricas.....	23
2.2.1.	El juego.....	24
2.2.2.	El concepto de juego	25
2.2.3.	Importancia de los juegos tradicionales	25
2.2.4.	El juego como herramienta educativa	26
2.2.5.	Juegos tradicionales.....	26
2.2.6.	Dimensiones de los juegos tradicionales	27
2.2.7.	Características de los juegos tradicionales	28
2.2.8.	La psicomotricidad	29
2.2.9.	Dimensiones de la psicomotricidad.....	30
2.2.10.	Desarrollo de la motricidad gruesa.....	33
2.2.11.	La motricidad fina y su desarrollo.....	34
2.2.12.	Importancia de la psicomotricidad	35
2.2.13.	Características de la psicomotricidad	35
2.3.	Definición de términos básicos.....	36
2.4.	Hipótesis de la investigación	37
2.4.1.	Hipótesis general	37
2.4.2.	Hipótesis específicas	38
2.5.	Variables de la investigación	38
2.5.1.	Variable independiente: juegos tradicionales.....	38
2.5.2.	Variable dependiente: La psicomotricidad.....	38
2.6.	Operacionalización de variables	39
2.7.	Cuadro de operacionalización de variables	40

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.	Tipo de estudio.....	41
3.2.	Método de estudio.....	41
3.3.	Diseño de investigación	41
3.4.	Población y muestra.....	42

3.5.	Técnica de muestreo	43
3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	43
3.6.1.	Técnicas	43
3.6.2.	Instrumento	43
3.7.	Validez y confiabilidad del instrumento	44
3.7.1.	Confiabilidad	45
3.8.	Métodos de procesamiento de datos	46

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1.	Presentación y descripción de los resultados	47
4.1.1.	Nivel descriptivo	47
4.1.2.	A nivel inferencial	52
4.2.	Discusión de resultados	56
CONCLUSIONES.....		59
RECOMENDACIONES		61
REFERENCIAS		62
ANEXOS.....		67

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Muestra de la investigación	43
Tabla 2. Nivel de validez del instrumento de evaluación según de expertos	44
Tabla 3. Resultado de contraste en el desarrollo de la psicomotricidad en el pre test y post test.....	47
Tabla 4. Resultado de contraste en el desarrollo de la dimensión motriz en el pre test y post test.....	48
Tabla 5. Resultado de contraste en el desarrollo de la dimensión cognitiva en la pre y post test.....	50
Tabla 6. Resultado de contraste en el desarrollo de la dimensión afectiva en el pre y post test.....	51
Tabla 7. Resultados de la prueba de normalidad de rangos con signo de Shapiro - Wilk.	52
Tabla 8. Resultados de la prueba de hipótesis general	53
Tabla 9. Resultados de la prueba de hipótesis de la dimensión motriz	54
Tabla 10. Resultados de la prueba de hipótesis de la dimensión cognitiva.....	55
Tabla 11. Resultados de la prueba de hipótesis de la dimensión afectiva.....	55

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Resultado de contraste en el desarrollo de la psicomotricidad en el pre test y post test.....	48
Figura 2. Resultado de contraste en el desarrollo de la dimisión motriz en el pre test y post test.....	49
Figura 3. Resultado de contraste en el desarrollo de la dimisión cognitiva en el pre y post test.....	50
Figura 4. Resultado de contraste en el desarrollo de la dimensión afectiva en el pre y post test.....	51

ANEXOS

Anexo 1. Resolución de aprobación de proyecto

Anexo 2. Resolución directoral de fecha de sustentación.

Anexo 3. Resolución de designación de jurados de sustentación.

Anexo 4. Matriz de consistencia

Anexo 5. Matriz de operacionalización de variables

Anexo 6. Matriz instrumental

Anexo 7. Instrumento de recolección de datos.

Anexo 8. Ficha de validación por juicio de expertos

Anexo 9. Prueba de confiabilidad

Anexo 10. Resultados de la prueba pre test

Anexo 11. Resultados de la prueba post test

Anexo 12. Material experimental

Anexo 13. Carta de consentimiento de I.E.

Anexo 14. Evidencias fotográficas

RESUMEN

El presente trabajo de investigación acción se desarrolló en la Institución Educativa González Vigil del nivel primaria. Esta investigación partió del planteamiento del problema “los efectos de los juegos tradicionales para fortalecer la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria “Gonzalez Vigil” de la provincia de Huanta. Los juegos tradicionales desempeñan un papel fundamental en el fortalecimiento de la psicomotricidad de los niños y niñas, ya que se refleja cierto grado de torpeza motriz, esto trae consigo problemas en la coordinación motriz del niño. En la actualidad se observa mediante investigaciones por profesionales que el niño desarrolla su psicomotricidad mediante juegos, y que mejor manera de fortalecer su psicomotricidad recordando los juegos tradicionales. El objetivo de mi trabajo de investigación es: conocer la influencia de los juegos tradicionales en la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa primaria. Para la ejecución de la investigación se empleó el método experimental, con un diseño pre experimental, trabajado con una muestra de 20 estudiantes del primer grado y como técnica de recolección de datos la observación, encuesta y como instrumento la guía de observación, cuestionario y la estadística inferencial. La investigación tiene una orientación de fortalecer la psicomotricidad de los niños y niñas.

Palabras clave. Juegos, tradicionales, psicomotricidad

ABSTRAC

This action research work was developed at the Gonzalez Vigil Educational Institution of the primary level. This research started from the approach of the problem “the effects of traditional games to strengthen the psychomotor skills of students in the first grade of the “Gonzalez Vigil” primary Educational Institution in the province of Huanta. Traditional games play a fundamental role in strengthening the psychomotor skills of boys and girls, as it reflects a certain degree of motor awkwardness, this brings with it problems in the motor coordination of the child, for which this research paper presents. Currently, it is observed through research by professionals that children develop their psychomotor skills through games, and what better way to strengthen their psychomotor skills by remembering traditional games. The aim of my research work was to know the influence of traditional games on the psychomotor skills of students in the first grade of primary education. For the execution of the research, the experimental method was used, with a pre-experimental design, worked with a sample of 21 first grade students and as a data collection technique observation, survey and as a tool observation guide, questionnaire and inferential statistics. The research is aimed at strengthening the psychomotor skills of boys and girls.

Key words. Games, traditional, psychomotricity.

INTRODUCCIÓN

El ser humano es una entidad global formada por tres dimensiones, biológica, psicológica y social, que dan lugar a manifestaciones sociales, psicológicas y psicosociales del desarrollo. Dentro de todo ello se encuentra la psicomotricidad, el cual repercute en tres áreas: biomotriz, motricidad y socio motriz. Por lo tanto, los juegos tradicionales pueden hacerse parte de la formación psicomotora del ser humano. Esta razón nos ha motivado desarrollar el presente trabajo de investigación, ya que es importante que los juegos tradicionales sean parte del fortalecimiento de la psicomotricidad, además de prevenir la ludopatía y el estrés que se padece desde muy temprana edad. Por ello presentamos el presente trabajo de investigación, cuya estructura está dividida en cuatro capítulos organizados de la siguiente manera:

En el Capítulo I se desarrolla el planteamiento del problema, justificación, objetivos y las limitaciones de investigación.

En el Capítulo II comprende el marco teórico de la investigación, está integrado por los antecedentes relacionados al trabajo de investigación en los niveles local, regional, nacional e internacional; también encontramos las bases teóricas integradas por todos los elementos teóricos-conceptuales que sustentan la investigación, la definición de términos básicos, que tiene las palabras directamente relacionadas al estudio; además de encontrar formulación de la hipótesis y la operacionalización de variables.

El Capítulo III plantea la metodología de la investigación, se presenta el tipo de estudio, el diseño utilizado, identificando la población y muestra, haciendo un análisis de los instrumentos de recolección de datos y el tratamiento estadístico que se realizó.

Finalmente, en el Capítulo IV se realiza la presentación y descripción de resultados, prueba de normalidad, prueba de hipótesis y la discusión de resultados.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

Sampieri (2014) “El planteamiento del problema es el centro, el corazón de la investigación: dicta o define los métodos” (p.33).

Este problema he abordado desde mi práctica pre profesional, se ha visto reflejado en la institución educativa ya que los estudiantes del primer grado del nivel primaria tienen problemas de psicomotricidad, es aquí donde se refleja la torpeza, la incapacidad del niño de inhibir sus movimientos y de mantener la atención de forma constante, las características de este trastorno son la dificultad de inhibición motriz, problemas de atención y comprensión, agitación psicomotriz, alteraciones del tono y puede haber también problemas de enuresis; este trastorno se inicia en la primera infancia y suele detectarse en la etapa escolar, de la misma forma en la pandemia los niños y niñas tuvieron una disminución de interacción, así como la reducción o falta de actividad motriz, derivaron en mayores dificultades en el aprendizaje psicomotor y social. Son algunas deficiencias en el desenvolvimiento de la psicomotricidad que se ha observado; para lo cual es importante desarrollar ciertas actividades para poder mejorar estos problemas que se vienen observando, para lo cual implementamos los juegos tradicionales y de esta manera fortalecer la psicomotricidad en nuestros estudiantes.

Las causas de este problema es la falta del desarrollo psicomotor, ya que vemos que muchos de nuestros niños y niñas no tienen un buen desarrollo de la psicomotricidad ya sea fina o gruesa, y cabe recalcar que los docentes no están utilizando diferentes recurso o juegos en el desarrollo de habilidades psicomotoras de los estudiantes.

El fortalecimiento psicomotriz representa una serie de etapas y retos que desde el desarrollo evolutivo de los niños aporta su óptimo crecimiento, sin embargo, para su desarrollo no se toma en cuenta los juegos tradicionales, es por ello que esta investigación realiza ciertos análisis sobre los juegos tradicionales como medio para el fortalecimiento de la psicomotricidad en los estudiantes de la institución educativa primaria “Gonzalez Vigil, Huanta.

Las consecuencias a falta de la enseñanza-aprendizaje en el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes, repercutirá y tendrán problemas los niños y niñas, ya que tendrán una dificultad para desenvolverse en el espacio con su cuerpo, así como la torpeza en el área del grafismo y la construcción, existirá un retraso en las pautas motoras de desarrollo, torpeza, dificultades de coordinación visomotora, esto le dificultará al estudiante a poder convivir plenamente con la sociedad y al desarrollo de su capacidad intelectual que le harán sentir diferente al resto, y necesitará una compañía regularmente para poder llevar una vida normal.

En definitiva, como parte fundamental debemos llevar a cabo diferentes actividades mediante los juegos tradicionales para poder mejorar la psicomotricidad en los estudiantes y de esta manera poder desarrollar las capacidades que tienen a un nivel máximo y puedan convivir plenamente con la sociedad, sin restricción alguna.

Dentro del ámbito educativo debemos buscar el pleno desarrollo psicomotor implementando diversos métodos como los juegos tradicionales, que no solo mejorara su motricidad si no también es parte de la revaloración cultural de los juegos más antiguos que podemos encontrar y de esta manera tenerlo siempre en mente y no olvidarlo; donde los niños desarrollen su psicomotricidad de una manera divertida, relajada; esta también es un buen método de enseñanza, ya que de esta manera podemos captar la atención y el trabajo en los estudiantes de una manera muy rápida y eficaz.

1.2. Formulación del problema

Ackoff (1967) afirma que, un problema planteado correctamente está resuelto en parte; a mayor exactitud corresponden más posibilidades de obtener una solución satisfactoria.

1.2.1. Problema general

- ¿Cuáles son los efectos de los juegos tradicionales para fortalecer la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa del nivel primario "González Vigil" Huanta 2023?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en la dimensión motriz de la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa del nivel primario González Vigil Huanta 2023?
- ¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en la dimensión cognitiva de la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa del nivel primario González Vigil Huanta 2023?
- ¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en la dimensión afectiva de la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa del nivel primario González Vigil Huanta 2023?

1.3. Justificación e importancia

Hernández, Fernández y Baptista (2010) al respecto afirman que:

La justificación presenta las razones que motivan el estudio. La mayoría de las investigaciones se efectúan con un propósito definido, no se hacen simplemente por capricho de una persona; y ese propósito debe ser lo suficientemente fuerte para que se justifique la realización. Además, se tiene que explicar ante una o varias personas porque es conveniente llevar a cabo la investigación y cuáles son los beneficios que se derivarán de ella. (p.51)

1.3.1. Justificación práctica

El presente trabajo de investigación se justifica a partir de la aplicación de sesiones experimentales involucrando los juegos tradicionales y los resultados se validarán en el desarrollo de la psicomotricidad mejorando el aspecto psicomotor de los estudiantes.

1.3.2. Justificación teórica

Desde el punto de vista teórico, la presente investigación permitirá comprender y profundizar los conceptos acerca de las variables de estudio, que son refrendadas a partir de bibliografía especializada.

1.3.3. *Justificación metodológica*

Se justifica metodológicamente con el uso de instrumentos de recolección de datos validados y confiables, para ello, cada insumo será sometido a los procedimientos de juicio de expertos que permitirán la perfecta unificación de criterios para poder validar conceptos y estrategias ya asumidas por autores para la importancia del desarrollo de la psicomotricidad; resultados que luego de su validación y análisis, constituirán en material de apoyo y consulta para futuras investigaciones.

1.4. *Objetivos de la investigación*

Tucker (2004) menciona que, los objetivos deben expresarse con claridad y ser específicos, medibles, apropiadas y realistas.

1.4.1. *Objetivo general*

- Conocer la influencia de los juegos tradicionales en la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa del nivel primario Gonzales Vigil Huanta 2023.

1.4.2. *Objetivos específicos*

- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la dimensión motriz de la psicomotricidad de estudiantes del primer grado de la Institución Educativa del nivel primario "Gonzales Vigil" Huanta 2023.
- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la dimensión cognitiva de la psicomotricidad de estudiantes del primer grado de la Institución Educativa del nivel primario "Gonzales Vigil" Huanta 2023
- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la dimensión afectiva de la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa del nivel primario "Gonzales Vigil" Huanta 2023.

1.5. *Limitaciones de estudio*

La falta de documentos técnico pedagógicos relacionados al desarrollo de la psicomotricidad, la falta de investigaciones originales respecto al tema, la falta de material bibliográfico e investigaciones realizadas en este contexto, los recursos económicos, la inexperiencia del investigador, entre otros, son principales limitantes con

las que se debe lidiar para el desarrollo oportuno, objetivo y veraz del presente trabajo de investigación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Antecedentes del problema

Según Tamayo (1994) Los antecedentes se trata de hacer una síntesis conceptual de las investigaciones o trabajos realizados sobre el problema formulado con el fin de determinar el enfoque metodológico de la misma investigación.

Internacionales

López (2018) en su tesis titulada: “los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años”; tesis para optar el título de licenciada en estimulación temprana; tesis de enfoque descriptivo con el objetivo de determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años; para el recojo de datos se utilizó el instrumento de la escala de Nellson Ortiz; en una muestra de estudio de 20 niños de 3 a 4 años de educación inicial, donde llego a la siguiente conclusión se logró identificar claramente que los juegos tradicionales infantiles que ayudan a desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años de edad son los siguientes: la rayuela, el gato y el ratón, el rey dice, las congeladas y la culebrita.

Rezabala (2015) en su tesis titulada: “La utilización de los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo motriz de los niños y niñas de inicial del centro de educación inicial “unión y progreso”, del cantón putumayo, provincia de Sucumbíos, periodo lectivo 2014-2015.”; tesis previa la obtención del grado de licenciada en ciencias de la educación, mención: psicología infantil y educación parvulario; tesis de enfoque descriptivo desarrollado con el objetivo de analizar los juegos tradicionales y si incidencia den el desarrollo motriz de los niños; para el recojo de datos utilizo el instrumento del test de Ozeretzky y la encuesta; en una muestra de estudio de 68 niños

de educación inicial; donde llego a la siguiente conclusión de que los fundamentos teóricos para el desarrollo de las habilidades motrices básicas a través de los juegos en los niños y niñas que asisten, sirvieron de sustento para este estudio investigativo, se centraron en concepción del hombre como ser social, en el papel rector de la educación, mediación y zona de desarrollo próximo y en el enfoque lúdico; en el estado inicial del desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños y niñas de la muestra seleccionada fue evaluada de medianamente satisfactorio, ya que no siempre muestran equilibrio al realizar los movimientos, se desorientan algunas veces en el espacio, muestran descoordinación en el movimiento en las habilidades.

Nacionales

Córdova (2018) en su tesis titulada: “Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima, 2018”; tesis para optar el grado académico de maestro en educación; tesis de enfoque descriptivo que se desarrolló con el objetivo de determinar la influencia del programa de los juegos tradicionales en el desarrollo motriz de los estudiantes, para el recojo de datos se utilizó el instrumento del test de Otzeretsky-Guilmaín; en una muestra de estudio de 19 niños del nivel primario; donde llego a la siguiente conclusión de que el programa de juegos tradicionales compuesto de 13 sesiones de aprendizaje y 2 de evaluación de aplicación diaria aumenta en promedio la edad motora y con ello influyó de manera directa en el desarrollo motriz de los niños de primer grado del colegio Villanova de San Miguel.

Espinola (2016) en su tesis titulada: “Juegos Tradicionales y Corporales para mejorar la Psicomotricidad en los Niños y Niñas de 4 años en la Institución Educativa N° 81600 del caserío de Yanivilca de la Provincia de Santiago de Chuco”; tesis para optar el título profesional de segunda especialidad en educación inicial de educación básica regular; tesis de enfoque investigación-acción con el objetivo de analizar lo juegos tradicionales para la mejora de la psicomotricidad de dicha institución; para el recojo de datos utilizo los instrumentos del cuaderno de campo y lista de cotejo; en una muestra de estudio de 10 niños de nivel inicial; llegando a la siguiente conclusión: la psicomotricidad en los niños y niñas mejorara significativamente a través de la aplicación de los juegos tradicionales.

Regionales

León y Cruz (2017) en su tesis titulada: “Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III Ciclo de la IE Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista, 2017” tesis para optar el grado de licenciado en educación física, tesis de enfoque hipotético deductivo de tipo experimental con el objetivo de comprobar la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en estudiantes del III ciclo de la IE “Santa Rosa” del distrito de San Juan Bautista – Ayacucho - 2017; para el recojo de datos se utilizó el test de medición, en una muestra de estudio de 30 estudiantes, donde concluye que los juegos tradicionales es significativo en el desarrollo de las habilidades motrices básicas corroborado con el nivel de significancia obtenida que es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$; motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades motrices básicas entre el pre test y pos test a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%.

Asto (2021) en su tesis titulada: “juegos tradicionales en la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 429-129/MX-p de Aicas - Huanta - 2020”; tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial; tesis de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental con el objetivo de determinar si la aplicación de los juegos tradicionales mejora la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de la institución educativa N° 429-129/MX-P de Aicas - Huanta – 2020, para el recojo de datos se utilizó los talleres de aprendizaje y la guía de observación, en una muestra de estudio de 61 niños y niñas del nivel inicial, donde concluye que se determinó que la aplicación de los juegos tradicionales mejora significativamente la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas, en donde se aprobó la hipótesis planteada, dándose uso del estadígrafo Wilcoxon donde el valor $p = \text{Sig. Asintótica (bilateral)}$ es 0.000 siendo menor a 0.05, por lo que se rechazó la Hipótesis Nula y aceptó la hipótesis Alterna con un nivel de significancia de 5% y confianza de 95%. Llegando a la siguiente conclusión que los juegos tradicionales fueron aceptados por los niños y que la aplicación adecuada de los mismos ayudas a los niños a mejorar las habilidades de la psicomotricidad gruesa.

2.2. Bases teóricas

Según Fidias, (2006) afirma que, las bases teóricas implican un desarrollo amplio de los conceptos y proposiciones que conforman el punto de vista o enfoque adoptado, para sustentar o explicar el problema planteado.

2.2.1. *El juego*

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

Montero (2017). “Juego es una actividad, además de lúdica, recreativa y placentera, necesaria para el desarrollo del niño.” (pág. 23).

A través del juego, los niños desarrollan las capacidades físicas, las habilidades motrices y las habilidades técnicas y tácticas propias de los distintos juegos deportivos; descubren, observan, exploran y comprenden el mundo que les rodea y toman conciencia de sí mismos; adquieren conocimientos, se relacionan con otras personas y liberan tensiones, tanto individuales como colectivas; adquieren destrezas sociales positivas como compartir cosas, jugar de forma cooperativa, expresar emociones de manera apropiada, etc.; aprenden a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrollan su personalidad y encuentran un lugar en la sociedad; aprenden acerca de las cosas que les rodean, sobre sí mismos y sobre las personas que juegan con ellos; aprenden distintas experiencias, tales como: ganar, perder, compartir, conocer y aceptar las limitaciones propias y la de los demás, soñar, etc.; aprenden a respetar las normas y reglas, estableciendo lazos de cohesión, ayuda, cooperación, integración y autonomía; expresan sus emociones, sensaciones, deseos, impulsos, sentimientos y estados de ánimo; aprenden a vivir y ensayan la forma de actuar en el mundo; aprenden los valores, normas y formas de vida de los adultos; establecen lazos emocionales, adoptan roles diferentes, hacen amigos y aprenden a acatar y respetar las reglas morales, éticas y sociales; etc.

Sin duda, el progresivo descubrimiento del propio cuerpo como fuente de sensaciones, y la exploración de las posibilidades corporales, constituirán experiencias necesarias sobre las cuales se irá construyendo el pensamiento infantil. Asimismo, las relaciones afectivas establecidas en situaciones de actividad motriz, y en particular a

través del juego, serán esenciales para el desarrollo emocional (Madrona, Contreras y Gómez, 2008, p. 71).

2.2.2. *El concepto de juego*

Paredes (2022) lo explica de siguiente manera:

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo integral de las personas. Su práctica fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas necesarias para una adecuada convivencia. Se han formulado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia Española lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo, la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico (p. 21).

Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos y, por ello, las definiciones describen algunas de sus características. A continuación, exponemos algunas de las definiciones aportadas por diferentes autores:

Viciana y Conde (2002) definen el juego como “un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia” (p. 83). Para estos autores, el juego es un elemento clave para el desarrollo de las potencialidades afectivas, sensorio motrices, cognitivas, relacionales y sociales del niño.

2.2.3. *Importancia de los juegos tradicionales*

Los juegos tradicionales rurales en nuestra provincia no han sido valorados en justa medida durante un largo periodo, debiendo a que propio desarrollo alcanzado trajo por consecuencias favorecer otra serie de prácticas que se les consideraba actividades menores, se han ido perdiendo el ejercicio de ellos.

El desarrollo cultural llegado a nuestras zonas rurales ha propiciado que el niño se pase la mayor parte del tiempo en la escuela insertado en los planes de estudio integrales y sienten gran interés por permanecer el tiempo del que dispongan en juegos computarizados , así mismo los adultos emplean tiempo en juego de mesa, olvidando prácticas de juegos que se derivan de actividades propias de la zona, donde se reflejan

las costumbres y tradiciones de cada localidad, relacionándolos con las épocas del año, y que les permite un mayor rendimiento en el trabajo y desarrollo de hábitos y habilidades de sus actividades cotidianas. Hay actividades que el hombre realizaba y realizaba como medio de trabajo, en el sustento en el medio rural y que con el transcurrir el tiempo se han transformado con las variaciones socio cultural del entorno, lo que han evolucionado como juegos, deportes populares y tradicionales, siendo el desarrollo cultural, económico y social lo que ha propiciado el abandono de estas.

2.2.4. *El juego como herramienta educativa*

Según Silva (1995) refieren que las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo.

Al respecto, Silva (2005), establece que para que la promoción del desarrollo de las acciones autorreguladas e independientes del niño sea efectiva, es necesario que la ayuda que se ofrece esté dentro de la zona "de desarrollo próximo."(pág. 17).

Una zona psicológica hipotética que representa la diferencia entre las cosas que el niño puede a solas de las cosas para las cuales todavía necesita ayuda. Esto probablemente puede ser diferente en función del sexo y las características de la escuela.

Vygotsky (1991) destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, demostrando que, si los niños disponen de palabras y símbolos, los niños son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente. Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. Observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria.

Todo lo citado anteriormente demuestra que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños son verdaderos especialistas en juego y en modificar las conductas y actitudes por este medio.

2.2.5. *Juegos tradicionales*

Gómez (2015) “Se trata de juegos que han sido transmitidos de generación en generación, de padres a hijos y que su origen se da muchos años atrás.” (pág. 45).

La conservación y divulgación de estos juegos es muy importante en la actualidad, deberíamos preocuparnos de que no se perdieran con el paso del tiempo, puesto que son una parte muy importante de la cultura de nuestro país y están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de nuestra nación.

Se tratan de los juegos que llegan por transmisión oral de unas generaciones a otras; por eso, de un mismo juego cabe encontrar más de una versión. Estos juegos tienen un componente popular que permite interiorizar el medio cultural, y, fundamentalmente, son juegos sociales. Se pueden emplear en el aprendizaje como el resto de juegos.

Para Movsichoff, (2005) “El juego tradicional es una de las fuentes, quizás la más importante, en donde el niño aprende los valores, las pautas y las creencias de una cultura.” (p. 11)

De esta manera podemos diferir que el juego tradicional es una transmisión de costumbres, creencias y pautas de una sociedad, comunidad, barrio o en lo general una cultura, donde el niño aprende diversas actividades donde será primordial la diversión del niño o niña y de esta manera ayudar en las diferentes facetas de su desarrollo cognitivo y su relación con el entorno que le rodea al niño, como es su localidad de origen o una cultura diferente a la que haya migrado y donde se practican otros tipos de juegos tradicionales el cual deberá aprender por medio de su entorno u otro medio que entre en contacto con el niño.

2.2.6. Dimensiones de los juegos tradicionales

El juego. Delgado, (2011) asevera que, “el juego es el medio a través del cual el niño se desarrolla y entra en contacto con el medio que le rodea, es de este modo como mejor podrá comprender y asimilar la realidad.” (pág. 67).

La práctica del juego es primordial para el niño, ya que esta es un medio donde los niños de cierto modo entran en contacto con el entorno que les rodea el cual será un medio donde se va a familiarizar con su medio social y ambiental, y de esta manera el niño tiene una mayor comprensión y la asimilación del medio social en el cual se va desarrollando y desarrollándose como una persona de bien en la sociedad.

Jugar para un niño es la posibilidad de recortar un trocito de mundo y manipularlo, sólo o acompañado de amigos, sabiendo que donde no pueda llegar lo puede inventar. (Tonucci, 2014).

El juego podemos considerar como algo fundamental en la actividad del niño en su infancia, ya que mediante el juego puede desarrollar diversas acciones y movimientos; también es una manera de poder recordar actividades que se practicaban anteriormente y poder practicarlo ya sea acompañado de amigos o solo en donde el niño tenga dificultades en la práctica de un juego, lo pueda inventar y desarrollar su creatividad.

La cultura popular. La cultura popular son formas y modelos, a través de los cuales una cierta cultura rige su comportamiento de todos sus integrantes, donde está incluido las costumbres, las religiones, las vestimentas, rituales, las creencias, los juegos que se practican; de esta manera la cultura popular es el contacto del niño con su entorno social y de esta manera podrá el niño conservar ciertas costumbres y poner en práctica los diversos juegos que se practican para poder desarrollar los diferentes aspectos cognitivos.

“Cultura conjunta de rasgos distintivos, espirituales y materiales; intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o grupo social en un período determinado.” (Corona, 2007, p. 32)

Aprendizaje social. El juego tendrá un valor educativo en la sociedad, el cual facilitara al niño un mayor nivel de desarrollo cognitivo y corporal; donde también es participe de ello la sociedad que lo rodea el cual le ayudara a poder formarse con las costumbres convividas durante su desarrollo, el cual será valorado en el ámbito educativo, ya que para su mayor desempeño como persona influye su aprendizaje social de su entorno.

“El juego en la infancia tendrá un valor psicopedagógico evidente, permitiendo un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, afectividad, creatividad y sociabilidad, siendo la fuente más importante de progreso y aprendizaje.” (Marín, 1995, p.107).

2.2.7. Características de los juegos tradicionales

El juego tradicional tiene diversas características donde pueden ser justificados por sus diversas particularidades como es su componente lúdico y las normas que cada uno tiene.

“Nuestros juegos constituyen un gran valor de patrimonio cultural. Son expresiones de una manera de vivir, de entrar en contacto con el medio y de poder comunicarse con los demás.” (Yagüe, 2002, p.30).

Estamos de acuerdo con el autor ya que tiene ideales relevantes sobre los juegos tradicionales ya que engloba el desarrollo de habilidades físicas, psíquicas y sociales, a su vez crea cierto vínculo con su cultura y la relación con otros niños.

De donde podemos mencionar ciertas características:

- El juego es divertido y motivante en donde influye el ambiente donde se desarrolla y quien lo dirige.
- El juego no es obligatorio, debe ser voluntario y espontaneo.
- El juego genera tranquilidad y alegría emocional y requiere de una participación activa del jugador.
- El juego tiene ciertas normas los cuales pueden ser modificados de acuerdo a los jugadores.

En esta manera los juegos tradicionales son una nueva propuesta para la pedagogía donde se busca la mejora de la enseñanza – aprendizaje, potenciarlo mediante los juegos; donde es muy importante la organización del juego, estipular las reglas, definir ideas, seleccionar a los jugadores y motivarlos para crear nuevas alternativas de juegos y también realizarlos usando variantes donde puedan imponer el educando y el educador.

2.2.8. La psicomotricidad

La psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc. (Berruezo, 1995)

La Psicomotricidad es una disciplina que, basándose en una concepción integral del sujeto, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento y de su importancia para el desarrollo de la persona, de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en el mundo que lo envuelve.

Su campo de estudio se basa en el cuerpo como construcción, y no en el organismo en relación a la especie.

La psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, es una disciplina que, basándose en una concepción integral del sujeto, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento corporal y de su importancia para el desarrollo de la persona, de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en el mundo que lo envuelve.

La psicomotricidad como una manera de educar, vinculando el trabajo corporal a los contenidos del aprendizaje escolar y aprovechando en este sentido todas las posibilidades que presenta la vivencia corporal para dar significatividad a los aprendizajes. (Berruezo, 2003).

Podemos decir que la psicomotricidad educativa es una forma de poder entender la educación del ser humano, ya que desarrolla la parte cognitiva, emocional y física del ser humano, donde se otorga al cuerpo el movimiento, la emoción y el pensamiento; pero también está la vivencia el cual le es otorgado la acción, la experimentación y la afectividad y por ultimo lo racional que conlleva los aprendizajes escolares y de esta manera educar al ser humano y pueda conocer su verdadero ser y el entorno que le rodea.

2.2.9. Dimensiones de la psicomotricidad.

La psicomotricidad implica el desarrollo integral y armónico del niño, es decir el equilibrio en sus tres dimensiones: motriz, cognitiva y afectiva. (Castro, 2014).

La psicomotricidad está muy involucrada en el desarrollo del niño en el transcurso de su vida cotidiana y como ello influye en su relación con su entorno social, y de esta manera el niño pueda desarrollarse de manera armónica y en plena libertad en la sociedad, donde podemos mencionar las siguientes dimensiones.

Dimensión motriz

Equilibrio. El equilibrio es una condición básica de la organización psicomotora, ya que implica una multiplicidad de ajustes posturales anti gravitatorios que dan soporte a cualquier soporte motriz. (Contreras, 1998)

El equilibrio es una capacidad física que posee el ser humano y se desarrolla desde muy niño, donde uno puede mantener una cierta postura en ciertos momentos de reposo

y actividades dinámicas. Esta habilidad se necesita desarrollar desde el nacimiento hasta los 5 años, donde según investigaciones podemos decir que muchos niños desarrollan esta habilidad antes de poder entrar al preescolar.

Es la capacidad de controlar el propio cuerpo, recuperar la correcta postura y los factores desequilibrantes. (Lawther, 1983)

El equilibrio es fundamental en la vida de todo niño, ya que esto hará que en ciertos momentos de su vida el niño pueda realizar actividades donde el equilibrio será fundamental en ciertas actividades lúdicas, predeportivas y deportivas, de cierta manera que el niño podrá volver a retomar su postura en ciertas actividades de desequilibrio.

Lateralidad. “La dominancia lateral, acentuación lateral en la estructura y función de los órganos duplicados. Aparece con especial claridad en la mano, pero la lateralidad se da también en los ojos, oídos, brazos, piernas, pies y en muchos órganos.” (Unir, 2012, p.16)

La lateralidad es la preferencia que tiene cada niño y niña por un cierto lado de su cuerpo, para que esto suceda en los niños es importante el predominio de uno de los hemisferios cerebrales y no solo ayuda al desarrollo psicomotor del niño si también a la comprensión de conceptos espaciales, y para ello es de vital importancia un buen desarrollo de la lateralidad para el aprendizaje infantil.

Podemos mencionar como lateralidad al predominio de una de nuestras extremidades, podemos ver muchos niños diestros y ambidiestros, y esto sucede en todo el cuerpo humano, es decir que podemos realizar actividades con cierta parte del cuerpo, pero al momento de intentar realizarlo con la otra parte del cuerpo se nos hace complicado; a esto se le llama lateralidad el cual es desarrollado de manera voluntaria.

Coordinación. Silva (2007) afirma que, “la coordinación del movimiento está dada por el óptimo trabajo y la interacción que se da entre el sistema nervioso central y la musculatura, en donde la armonía en los movimientos es eficaz, estéticos, rítmicos y sincronizados.” (p.77)

Las actividades cotidianas de todo ser humano requiere de una coordinación de todo el cuerpo y para ello trabajan nuestro sistema nervioso central y nuestros músculos para así en ciertas actividades de la primera infancia el niño realice movimientos armónicos y de esta manera desarrollarla con el paso del tiempo para que así pueda

practicar actividades que requieran de mucha coordinación, donde podemos mencionar la gimnasia, que hoy en día requiere de mucha coordinación.

Dimensión cognitiva

Atención. “Cuánta atención se puede prestar en un momento determinado y cómo ésta puede cambiar dependiendo de lo motivado o estimulado que se esté.” (Banyard, 1995, P.29)

La atención la realizamos en ciertos momentos de la vida, por ejemplo, cuando nos habla alguien, o en reuniones donde debemos estar atentos a ciertas conversaciones de importancia para nosotros, y cabe mencionar que la atención debe ser desarrollada desde la temprana edad. La atención varía de la situación en el que te encuentres porque no siempre se necesita de mucha atención un momento con respecto a otro momento.

Percepción. Marina (1998) lo define de la siguiente manera:

La percepción es una manera o forma de en donde el cerebro recibe ciertas sensaciones a través de los sentidos para de esta manera pueda darle sentido y valor consciente o inconsciente de la realidad física del entorno que le rodea; es decir, se puede definir la percepción como una capacidad del ser humano para poder captar, procesar y dar sentido a la información que obtenemos mediante nuestros sentidos. Coger información y dar sentido. (p.110).

“La captación de información, a través de nuestros sentidos, y su posterior procesamiento para dar un significado a todo ello” (Marina 1998, p.132).

Es de vital importancia la percepción para el ser humano, ya que de esta manera le ayudara a poder entender su realidad y el entorno que le rodea, y con el pasar de los años la percepción también es como una manera de ver la vida, nuestra realidad y darle un significado a su manera de vivir, pensar y actuar, el cual también le será de importancia en su desarrollo psicomotor y posterior desarrollo cognitivo en el ámbito educativo.

Memoria. “La capacidad de retener y evocar información de naturaleza perceptual o conceptual” (Viramonte, 2000, p.31)

La memoria es una de las capacidades fundamentales de todo ser humano, ya que posibilita a poder registrar momentos, conservarlas y evocarlas, estas pueden ser, imágenes, ideas, acontecimientos importantes, sentimientos, así podemos mencionar muchos más. Estas las podemos almacenar ya sea a corto, mediano o largo plazo y

poderlas recordarla de manera que podamos volver a vivir ese momento ocurrido mediante la memoria, es cual es de vital importancia en el ámbito educativo y se desarrolla de manera voluntaria, ya un niño con buena memoria será alguien sobresaliente en el ámbito educativo y social.

Cuando se memoriza, en primer lugar, se necesita codificar la información, de modo que pueda formar alguna clase de representación mental (acústica para los acontecimientos verbales, visual para los elementos no verbales, o semántica para el significado). (Banyard, 1995).

Podemos hacer memoria de manera voluntaria o ya sea involuntaria, donde la información será retenida en las redes neuronales y codificadas por ella, y de esta manera cuando se requiera una información más adelante, hacemos uso de la memoria y podemos interpretarla hablando, con gestos. La memoria es algo frágil y a la vez valiosa ya que se tiene información de toda la vida.

Dimensión afectiva

El afecto es muy importante en nuestra vida cotidiana, ya que el ser humano necesita de cierto afecto de su entorno, pero en especial durante los primeros años de vida, dado que si no se da podemos sufrir carencias afectivas que nos pueden marcar para siempre en nuestra vida. El juego en una actividad que nos genera placer, satisfacción y motivación; por ello el juego permite que el niño exteriorice o exprese sus emociones y así estimule su autoestima y la autoconfianza consigo mismo.

2.2.10. Desarrollo de la motricidad gruesa

La motricidad gruesa en los niños les posibilitará dominar y coordinar los músculos, los mismos que son importantes en el momento de adoptar diferentes posturas; equilibrios y desplazamientos; permitiendo así un mejor manejo locomotor de nuestro organismo. (Fernández, 2010).

El desarrollo de la motricidad gruesa, se evidencia a través de los aspectos siguientes:

El dominio de la cabeza. Esta acción se presenta o evidencia cuando el niño está recostado y tiene la capacidad para mover o girar su cabeza, como para levantarla.

El Dominio dinámico corporal. Considerada como la habilidad para poder movilizar diversas partes del cuerpo, desde los movimientos más sencillos hasta aquellas

que implican mayor dificultad ya que precisan de mayor precisión y eficiencia. En este tipo de movimientos actúan a mayor cantidad posible de las neuronas

El equilibrio. Capacidad para mantener el cuerpo en postura deseada, esto implica, dominio del cuerpo, teniendo un buen equilibrio con ayuda de los reflejos que nos ayudarán a mantenernos equilibrados y sin disposición a las caídas.

La presencia del ritmo. Cuando el niño al percibir sonidos, es capaz de realizar movimientos coordinados de acuerdo al ritmo que escucha; incluso cuando los sonidos, ritmo y velocidad con la que se presentan van variando; de ahí que a veces los padres suelen sorprenderse cuando el bebé realiza movimientos de baile ante los diferentes ritmos de música que escucha y aparentemente dicen nadie lo enseña a bailar.

2.2.11. La motricidad fina y su desarrollo

Podemos dar su definición de la motricidad fina al conjunto de actividades que implica la funcionabilidad de los músculos pequeños que se encuentran en las manos, pies, cara; pero sobre todo en la palma de las manos; los músculos que rodean a la boca, el movimiento de los dedos, etc.

Las primeras muestras de esta coordinación motora, se evidenciará cuando al dejar juguetes u objetos cercanos que llamen la atención al niño, y éste intenta atraparlos; en los primeros meses, empleando toda la palma de la mano. Seguidamente, le daremos objetos que le obligue a utilizar las dos manos y buscar el movimiento por sí solo de los dedos.

Existen actividades que podemos proponérselos a los niños a fin de permitirle el desarrollo de este tipo de motricidad; entre estas actividades planteamos:

- Recortar papeles en líneas rectas, curvas, en retazos pequeños, etc.
- Abotonar y desabotonar botones de ojales en sus propias prendas.
- Embolillar papel con las yemas de los dedos.
- Cortar siguiendo una línea recta, luego oblicua o inclinada.
- Atar cordones de zapatillas.
- Abrochar cintos.
- Picar con el punzón sobre la línea.

- Pasar cintas o cuerdas por ojales.
- Formar pulseras y collares con bolitas, sorbetes picados, etc.

2.2.12. Importancia de la psicomotricidad

Según Gutiérrez (2009) la importancia de la psicomotricidad, destaca por los beneficios en el desarrollo del niño:

La psicomotricidad es fundamental en el desarrollo de los aspectos que influyen en la personalidad del niño como son el cognitivo, el afectivo, el social y el motor. Además, va ayudar a conseguir aprendizajes como lectoescritura, nociones topológicas o grafomotricidad entre otros. (pág. 55)

Márquez (2013), afirma que:

La psicomotricidad ocupa un lugar importante en la educación infantil, sobre todo en la primera infancia, porque está demostrado que existe una gran interdependencia entre los desarrollos motores, afectivos e intelectuales. La psicomotricidad es la acción del sistema nervioso central que crea una conciencia en el ser humano sobre los movimientos que realiza a través de los patrones motores, como la velocidad, el espacio y el tiempo. (pág. 56)

La psicomotricidad ocupa el lugar más alto en el ámbito educativo de los niños ya que de ello depende su desarrollo personal, social, emocional y afectiva; debemos trabajarlo desde el nacimiento del niño, ya que los niños en su primera infancia están en ese proceso de desarrollo psicomotor, donde trabaja todo el sistema nervioso central y hace que sea importante porque de ello depende nuestros movimientos realizados a diario y durante algunas actividades que requieren de mayor esfuerzo físico.

2.2.13. Características de la psicomotricidad

La psicomotricidad es una disciplina educativa, reeducativa y terapéutica. Esto varía mucho con el tiempo actual que estamos pasando ya que anteriormente se desarrolla la psicomotricidad solo en niños con alguna dificultad, pero con el paso del tiempo se pudo observar el gran beneficio que le otorga al ser humano.

Otra característica que podemos mencionar es la normalización y fortalecimiento en el comportamiento del niño, donde mediante actividades planificadas se consigue que se relacionen con los otros, puedan adquirir confianza en uno mismo y de esta manera desarrollar su personalidad.

Tiene una visión global, es decir, se desarrolla en todos sin excepción según las necesidades físicas, motoras, sociales intelectuales y afectivas incitando al desarrollo integral del niño. Evita la concepción dual del cuerpo, es decir, la psicomotricidad considera al cuerpo como uno solo, el cuerpo y la mente; la actividad motriz y la psíquica se relacionan de manera bilateral, para un desarrollo psicomotor del niño necesitamos de una mente sana en cuerpo sano.

Está centrado en las potencialidades mas no en las debilidades, la psicomotricidad actúa como parte potencial del alumno opacando sus necesidades, y esto se desarrolla de manera global mas no individual, ya que con la relación con los demás puede desarrollar la psicomotricidad de manera plena.

2.3. Definición de términos básicos

Juegos tradicionales. Son juegos que vienen perdurando desde hace mucho tiempo atrás, transmitidas de generación en generación, y en ese transcurso van sufriendo ciertos cambios, pero a pesar de ello siguen manteniendo la misma esencia.

El juego. Basado en un carácter propio y esencial, esto hace que sea el liberador de los problemas o conflictos, ya que de cierto modo ignora los problemas y lleva a una resolución de esta.

Cultura popular. Es un grupo de la sociedad con prácticas culturales y creencias que son importantes e influyen en la sociedad y estas se practican en un punto establecido en el tiempo.

Aprendizaje social. Sistema de enseñanza que se focaliza en el aprendizaje interactivo de todos los miembros de un grupo.

Psicomotricidad. Enseñanza que apoya a los niños a controlar y dominar sus movimientos corporales de forma sana y de esta manera fortalecer la comunicación y relación con su entorno.

Motriz. Es la capacidad del cuerpo que tiene para poder moverse o realizar un movimiento.

Equilibrio. Es el estado de inercia de un cuerpo que esta sujetado o en conexión a dos o más cuerpos de la misma potencia, donde estas actúan en sentido opuesto y debido a esto se anulan o contrarrestan.

Lateralidad. Es la prioridad o preferencia de la mayoría del ser humano por un lado de su cuerpo.

Coordinación. Capacidad para ejecutar de manera eficaz movimientos, los cuales serán de manera ordenada, rápida y precisa.

Cognitiva. Operaciones mentales que ejecuta o produce nuestro cerebro para procesar una información.

Atención. Estado de observación y alerta del cuerpo el cual nos permite la toma de conciencia sobre todo lo que ocurre a nuestro alrededor.

Percepción. Forma de interpretación de nuestro cerebro sobre las sensaciones que recibe mediante los sentidos, el cual nos permite formar una impresión consciente o inconsciente sobre lo que se percibe.

Memoria. Es la capacidad de una parte de nuestro cerebro para el almacenamiento, codificación y la recuperación de información obtenida.

Afectiva. Cualidad del ser humano relacionado con la expresión de sentimientos hacia otro individuo.

Aprendizaje. Cambio permanente del comportamiento, que refleja un aumento en conocimientos, inteligencia o habilidades, conseguido a través de la experiencia y que puede incluir el estudio, la instrucción, la observación o la práctica.

Capacidad. Se denomina capacidad al conjunto de recursos y aptitudes que tiene un individuo para desempeñar una determinada tarea.

Coordinación. Posibilidad de conectar acciones entre sí o percepciones con acciones. Capacidad del cuerpo para integrar la acción de los músculos para la realización de determinados movimientos o de una serie de movimientos dirigidos de la manera más eficiente.

2.4. Hipótesis de la investigación

Las hipótesis “son las guías de una investigación o estudio. Las hipótesis indican lo que tratamos de probar y se definen como explicaciones tentativas del fenómeno investigado.” (Sampieri, 2014, p. 104).

2.4.1. Hipótesis general

- Los juegos tradicionales influyen significativamente en la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa del nivel primario "Gonzalez Vigil" Huanta 2023

2.4.2. Hipótesis específicas

- Los juegos tradicionales influyen significativamente en la dimensión motriz de la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa del nivel primario "Gonzalez Vigil" Huanta 2023.
- Los juegos tradicionales influyen significativamente en la dimensión cognitiva de la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa del nivel primario "Gonzalez Vigil" Huanta 2023.
- Los juegos tradicionales influyen significativamente en la dimensión afectiva de la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa del nivel primario "Gonzalez Vigil" Huanta 2023.

2.5. Variables de la investigación

Según Fidias (2012) menciona que "la variable es una característica o cualidad; magnitud o cantidad, que puede sufrir cambios, y que es objeto de análisis, medición, manipulación o control en una investigación" (p.57).

2.5.1. Variable independiente: juegos tradicionales

Definición conceptual

Los juegos tradicionales son indicados como una faceta aún en niños para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un espectro amplio además de ser transmisor de costumbres. (Trautman, 1995)

Definición operacional

La psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc. (Berruezo, 1995)

2.5.2. Variable dependiente: La psicomotricidad

Definición conceptual

La variable independiente consta de 12 sesiones que se realizara en un tiempo de 60 minutos a través de diversas estrategias metodológicas y valoradas a través de una lista de cotejo.

Definición operacional

La variable dependiente consta de tres dimensiones: motriz, cognitiva y afectiva las cuales serán medidos a través de una guía de observación que será aplicada en dos momentos distintos valorados como evaluaciones de pre y post test.

2.6. Operacionalización de variables

Para Tamayo (2012) se define de la siguiente manera:

La operacional de variables permite abordar el estudio de una manera profunda, pues el énfasis de la labor de la investigación estaría concentrado en la caracterización de cada variable. La operacionalización de variables es esencial para poder llevar a cabo cualquier investigación, ya que los datos deben ser recogidos en términos de hechos observables (p.89).

2.7. Cuadro de operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Juegos tradicionales	Los juegos tradicionales son indicados como una faceta aún en niños para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un espectro amplio además de ser transmisor de costumbres. (Trautman, 1995)	A través de las actividades de aprendizaje en el área de psicomotricidad los niñas y niños participan desarrollando los juegos tradicionales	El juego. Cultura popular. Aprendizaje social.	Juego cooperativo. Juego tradicional infantil. Transmisión de los juegos tradicionales. Valor educativo del juego.	NOMINAL No aplica
Psicomotricidad	La psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc. (Berruezo, 1995)	Es el nivel en el cual se plantean los distintos modelos de trabajo que se pueden llevar a cabo. Utilizando el instrumento guía de observación.	Dimensión motriz. Dimensión cognitiva. Dimensión afectiva.	Equilibrio. Lateralidad. Coordinación. Atención. Percepción. Memoria. Organización perceptiva.	ORDINAL 1 en inicio 2 en proceso 3 en logro previsto 4 en logro destacado

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de estudio

Quispe (2012) el nivel experimental de la investigación, “busca comprobar la hipótesis a través del experimento. Esta consiste en manipular la variable independiente para observar el efecto que produce en la variable dependiente” (p.45).

Por la naturaleza de la presente investigación se utilizará una investigación experimental o aplicada, ya que utilizará fuentes, leyes, principios y teorías científicas con lo que, a partir de su experimentación, se tratará de demostrar la propuesta pedagógica elaborada.

3.2. Método de estudio

Kuprian (1978) afirma que, “el método científico es la cadena ordenada de pasos basada en un aparato conceptual determinado y en reglas que permiten avanzar en el proceso del conocimiento, desde lo conocido a lo desconocido” (p.278).

En ese sentido por el tipo de trabajo investigativo que desarrollaremos se utilizará los métodos de inducción y deducción, por poner a prueba procesos experimentales. Por ello, la investigación científica es aquel conjunto de pasos que conducen a la búsqueda del conocimiento a través de la aplicación de métodos y técnicas y para poder obtener resultados esperados, por ellos nos basaremos en los siguientes métodos.

3.3. Diseño de investigación

Orellana (1999) menciona que:

El diseño de investigación es el modelo o estrategia más apropiada de comprobación del grado de veracidad o falsedad de la hipótesis con el propósito de asegurar la mayor validez posible de la investigación. El diseño es la parte

sustancial del proyecto de investigación que está determinado por el problema e hipótesis planteados” (p.699).

Sánchez y Reyes (2002) menciona que, “los diseños utilizados con mayor frecuencia, según el grado de control que tenga sobre las variables extrañas potencialmente influyentes en el estudio” (p.34).

El presente trabajo investigación es de diseño pre experimental se caracterizan por carecer de rigurosidad científica, puesto que el investigador no ejerce el control sobre las variables intervinientes, por lo que es imposible su generalización. Este diseño es aplicable a un solo grupo o aula y no requieren la presencia de grupo control. Este grupo se constituye en experimental al que se le aplica una prueba de pre test antes de la aplicación de la variable experimental, concluida esta se le aplica la prueba de post test este diseño se puede esquematizar de la siguiente manera:

GE: 01 X 02

Dónde:

GE : representa al grupo experimental

01 : simboliza el pre test

X : representa a la variable experimental

02 : simboliza el post test.

3.4. Población y muestra

Tamayo (1994) sostiene que, “una población está determinada por dos características defintorios, por tanto, el conjunto de elementos que posea esta característica se denomina población o universo” (p.124).

Hernández (2010) menciona: que:

Es el sub conjunto que se selecciona de la población y por tanto estas reflejan la característica de la población precisan que la muestra es, en esencia, un sub grupo de la población. Digamos que es un sub conjunto de elementos que pertenece a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población. (p.127).

La población para nuestra investigación es de niñas y niños del primer grado A, B, C, D y E del nivel primaria de la Institución Educativa Gonzalez Vigil de la provincia de Huanta que consta de 143 estudiantes.

La muestra para nuestra investigación es el salón de primer grado E que consta de 20 estudiantes nivel primaria de la Institución Educativa Gonzalez Vigil.

Tabla 1.

Muestra de la investigación

Institución Educativa	Población	Muestra
Institución Educativa “Gonzales Vigil”	143	20

Fuente: Elaboración propia

3.5. Técnica de muestreo

La técnica de muestreo que utilizamos en esta investigación es no probabilístico intencional, dicho de otra manera, el investigador determina la muestra de manera intencional para la experimentación.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Chiroke, (2007) menciona que, “las técnicas serán las competencias operativas que existe fundamentalmente dentro del investigador; mientras que los instrumentos serán los objetos externos usados por él en su desempeño investigativo. Sin embargo, cabe precisar que estas técnicas e instrumentos están al sujeto investigador.” (p.244).

3.6.1. Técnicas

Según Fidias (2012) “Se entenderá por técnica de investigación el procedimiento o forma particular de obtener datos o información.” (p. 67)

Observación. Según Fidias (2012) “Es aquella técnica de investigación básica que puede establecer la relación entre el sujeto que observa y el objeto que es observado, que es el inicio de toda comprensión de la realidad.” (p.68)

3.6.2. Instrumento

Según Fidias (2012) “Un instrumento de recolección de datos es cualquier recurso, dispositivo o formato, que se utiliza para obtener, registrar o almacenar información.” (p.69)

3.6.3. Lista de cotejo

La lista de cotejo, es un instrumento de evaluación en donde se detallan los criterios a seguir para poder lograr resolver con eficacia una actividad de aprendizaje y

los indicadores, el cual nos permite poder observar con claridad que los criterios de evaluación se hayan cumplido durante el desarrollo de aprendizaje.

Pre test. Según Soler (2008) asume que: “Es un instrumento de pre prueba que está conformado por un conjunto de procedimientos que permiten poner a prueba los conocimientos del estudiante, o el aprendizaje cognitivo y habilidades” (p. 189)

Este se aplica en un primer momento para poder recoger los datos iniciales acerca del grupo de estudio, que luego serán comparados sistemáticamente.

Post test. Según Velde (2009) “Es un instrumento que está conformado por un conjunto de procedimientos que permiten evaluar al finalizar la aplicación del módulo” (p. 85)

Después de aplicar el recojo de esta información, se completa el proceso para poder realizar el análisis adecuado de la muestra d estudio.

Material experimental. Esta herramienta consta de un conjunto de actividades metodológicas y técnicas que se realizan para recolectar información y datos necesarios sobre el tema de investigación. Para el trabajo de investigación, los materiales experimentales contienen fundamentos pedagógicos, orientación metodológica, objetivos generales, actividades, evaluaciones, extensiones y recursos.

3.7. Validez y confiabilidad del instrumento

según Hernández y Otros (2010) La validez se refiere al grado en que el instrumento mide la variable realmente para demostrar la validez del instrumento de esta investigación que realizo la prueba piloto (p. 118).

Este juicio de expertos, ofrece una magnitud que informa sobre la proporción de jueces que manifiestan una valoración positiva sobre el objeto valorado, que puede adoptarse como criterio para tomar decisiones en cuanto a la pertinencia de revisar o eliminar los ítems.

Tabla 2.

Nivel de validez del instrumento de evaluación según de expertos

Nota. Elaboración propia

3.7.1. Confiabilidad

Al respecto Briones (1999) afirma que: “La confiabilidad en una investigación cualitativa, se refiere al grado de confianza o seguridad con el cual se pueden aceptar los resultados obtenidos por un investigador basado en los procedimientos utilizados para efectuar su estudio.” (p.89).

Es así que para el presente estudio se aplicará una prueba piloto en una cantidad de 20 estudiantes de muestra, además la validez y confiabilidad del instrumento de investigación para el presente trabajo, se estimó a través del alfa de Cronbach que puede ser calculado con la siguiente fórmula:

$$\alpha = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k S_i^2}{S_t^2} \right],$$

Dónde:

S_i^2 Es la varianza del ítem i

S_t^2 Es la varianza de los valores totales observados y es el número de

k preguntas o ítems.

Tabla 3: Resultado de la prueba estadística de fiabilidad.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N° de elementos
0,802	20

Fuente: Data de fiabilidad.

Análisis e interpretación.

Se observan los resultados que se obtienen en la prueba realizada al grupo piloto y que nos muestra el alfa de Cronbach. Cuando el resultado sea mayor a 0,7 significa que

Juicio de expertos	Instrumento	
	Prueba pedagógica	
	Puntaje	%
Doc. Wilber Antonio Reyes Araujo	0.80	80
Mg. Máximo Contreras Cconovilca	0.80	80
Lic. Jonathan Núñez Soto.	0.80	80
Promedio de ponderación	0.80	80

el instrumento que se aplico es confiable, en caso de ocurrir lo contrario o que el resultado

sea menor que 0,7 significa que el instrumento no es confiable; el resultado obtenido es 0.802 el cual indica que el instrumento que se aplico es confiable

3.8. Métodos de procesamiento de datos

Para el procesamiento de datos utilizamos la estadística, haciendo uso de la distribución de frecuencia, porcentajes, tablas y figuras.

Por las características del presente trabajo de investigación, utilizaremos el procedimiento de Wilcoxon, ya que se logró determinar que es la prueba adecuada, ya que, al ser una prueba paramétrica de comparación de dos muestras, tiene la característica de trabajar a nivel nominal a través de la variable dependiente.

De la misma forma haremos uso del software estadístico SPSS versión 25 donde se utilizará los datos tabulados que luego serán procesados a niveles descriptivos e inferenciales.

Como técnica de procesamiento de datos se realizarán las pruebas de normalidad para determinar que estadístico a seguir, a partir del estadístico de normalidad de Shapiro Wilk.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Presentación y descripción de los resultados

Este capítulo se presenta los resultados obtenidos antes y después del experimento con el propósito de probar que los Juegos tradicionales tienen influencia significativa en la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa del nivel primario “Gonzalez Vigil” Huanta 2023.

Dentro de esta investigación se trabajó con un solo grupo experimental, los estudiantes del primer grado de nivel primaria, que constan de 20 estudiantes entre niñas y niños.

Teniendo en cuenta de los instrumentos aplicados, observados y analizados minuciosamente se obtuvo los siguientes resultados que a continuación se detalla.

4.1.1. Nivel descriptivo

Tabla 3.

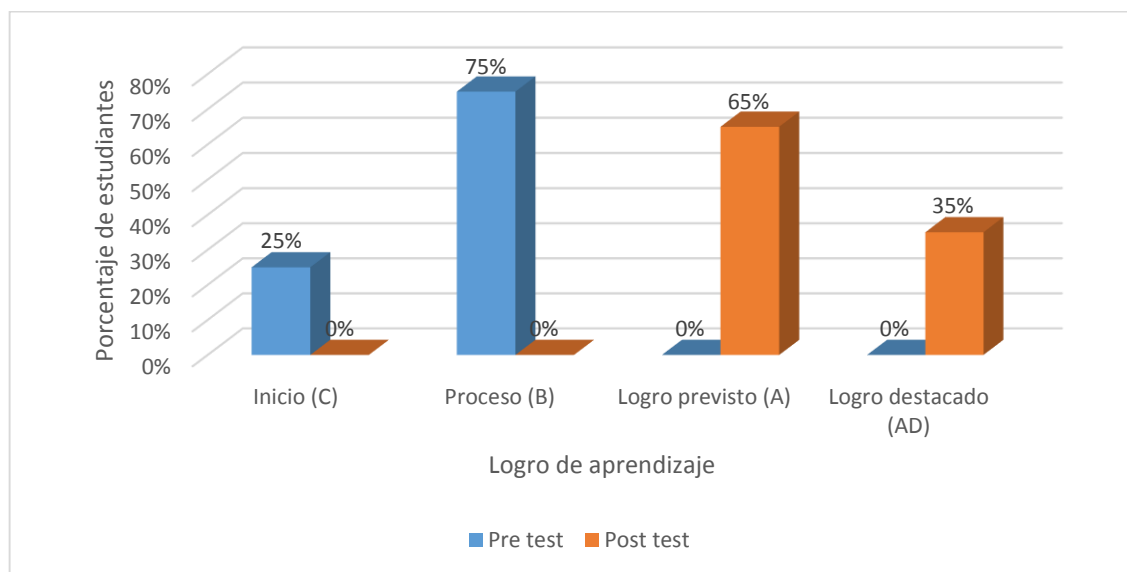
Resultado de contraste en el desarrollo de la psicomotricidad en el pre test y post test.

Logros de aprendizaje	Pre test		Post test	
	f _i	h _i %	f _i	h _i %
C: En inicio	5	25,0	0	0
B: En proceso	15	75,0	0	0
A: Logro previsto	0	0	7	65,0
AD: Logro destacado	0	0	13	35,0
Total	20	100%	20	100%

Nota. Prueba de pre test y post test aplicado a los estudiantes en el desarrollo de la psicomotricidad.

Figura 1.

Resultado de contraste en el desarrollo de la psicomotricidad en el pre test y post test.



Nota. En la figura 1 se evidencia el resultado del contraste de la psicomotricidad

Análisis. De un total de 20 niños y niñas del primer grado de la I.E. “Gonzales Vigil” de Huanta, con respecto al logro obtenidos en el desarrollo de la psicomotricidad, los resultados obtenidos en las pruebas de pre y post test son los siguientes:

Según la tabla 3, el pre test se evidencia que, el 25% que corresponde a (5) de los estudiantes alcanzaron el nivel de desempeño inicio (C), mientras que el 75% que corresponde a (15) estudiantes se encuentran en el nivel de proceso (B). En relación con el pos test, se evidencia que el 65% (13) de los estudiantes alcanzaron el nivel correspondiente al logro previsto (A). Además, se destaca que un significativo 35% que corresponde a (7) estudiantes del grupo experimental se encuentran en el desempeño logro destacado (AD) en este nivel. Según los resultados de la tabla se evidencian mejoras significativas en el desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes de la Institución Educativa Gonzalez Vigil.

Tabla 4.

Resultado de contraste en el desarrollo de la dimisión motriz en el pre test y post test.

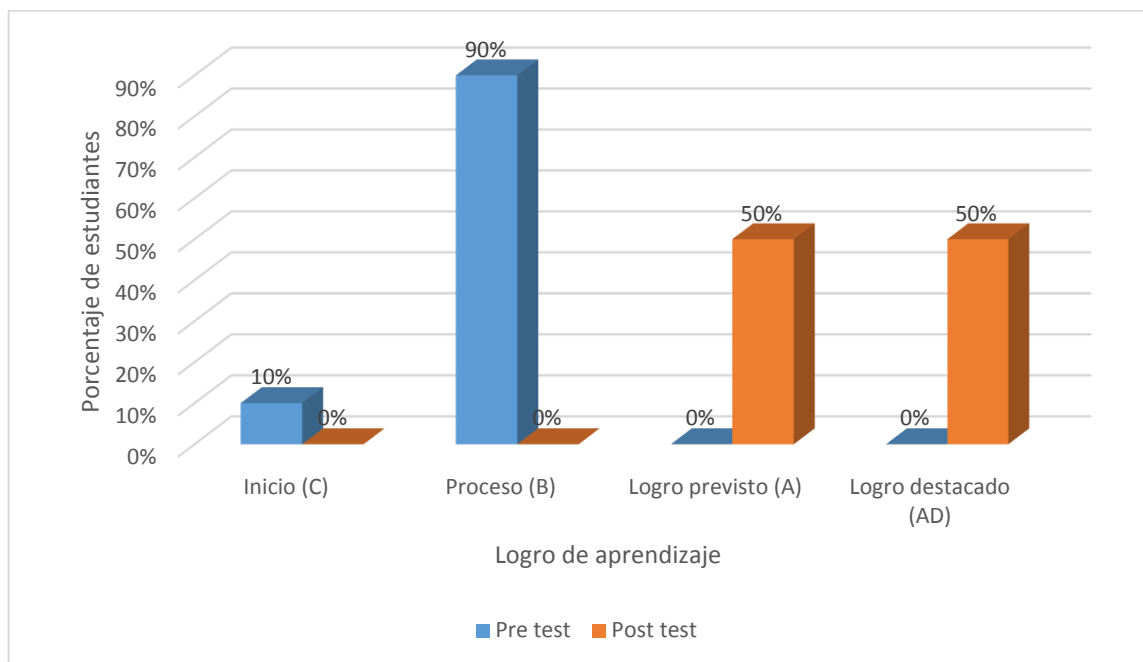
Logros de aprendizaje	Pre test		Post test	
	f_i	$h_i\%$	f_i	$h_i\%$
C: En inicio	2	10,0	0	0
B: En proceso	18	90,0	0	0
A: Logro previsto	0	0	10	50,0
AD: Logro destacado	0	0	10	50,0
Total	20	100%	20	100%

Nota. Prueba de pre test y post test aplicado a los estudiantes en el desarrollo de la dimisión

motriz.

Figura 2.

Resultado de contraste en el desarrollo de la dimensión motriz en el pre test y post test.



Nota. En la figura 1 se evidencia el resultado del contraste de la dimensión motriz

Análisis. De un total de 20 niños y niñas del primer grado de la I.E. “Gonzales Vigil” de Huanta, con respecto al logro obtenidos en el desarrollo de la dimensión motriz, los resultados obtenidos en las pruebas de pre y post test son los siguientes:

Según la tabla 4, el pre test se evidencia que, el 10% que corresponde a (2) de los estudiantes alcanzaron el nivel de desempeño inicio (C), mientras que el 90% que corresponde a (18) estudiantes se encuentran en el nivel de proceso (B). En relación con el pos test, se evidencia que el 50% (10) de los estudiantes alcanzaron el nivel correspondiente al logro previsto (A). Además, se destaca que un significativo 50% que corresponde a (10) estudiantes del grupo experimental se encuentran en el desempeño logro destacado (AD) en este nivel. Según los resultados de la tabla se evidencian mejoras significativas respecto al desarrollo de la dimensión motriz de los estudiantes de la Institución Educativa Gonzalez Vigil.

Tabla 5.

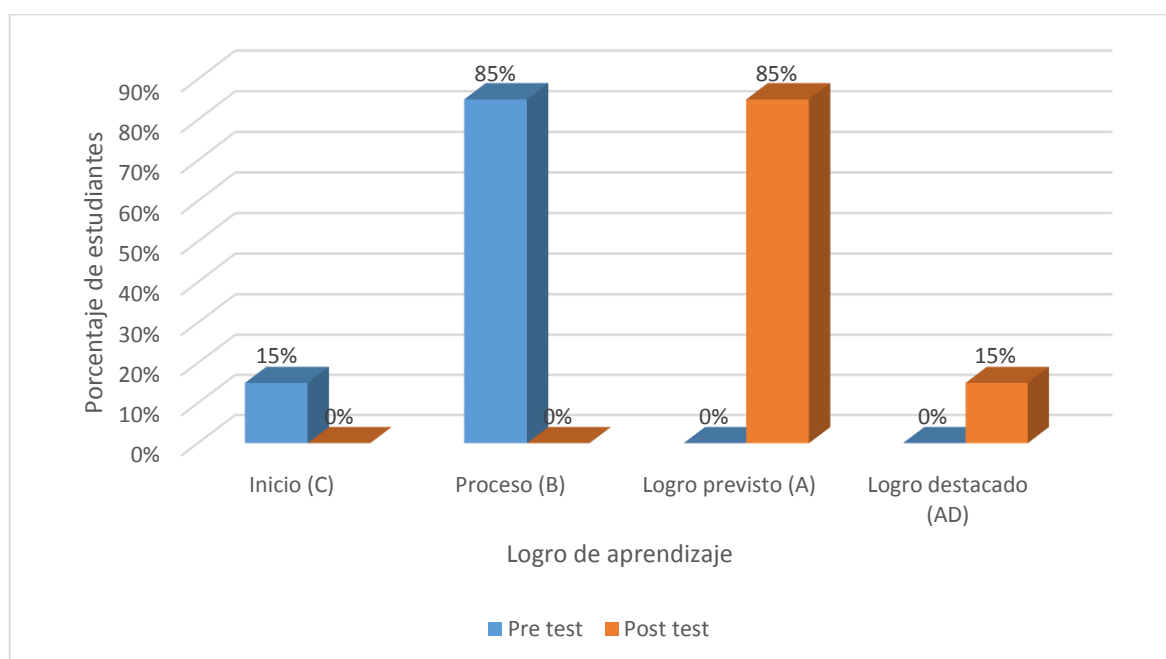
Resultado de contraste en el desarrollo de la dimisión cognitiva en la pre y post test.

Logros de aprendizaje	Pre test		Post test	
	f_i	$h_i\%$	f_i	$h_i\%$
C: En inicio	3	15,0	0	0
B: En proceso	17	85,0	0	0
A: Logro previsto	0	0	17	85,0
AD: Logro destacado	0	0	3	15,0
Total	20	100%	20	100%

Nota. Prueba de pre test y post test aplicado a los estudiantes en la dimisión cognitiva

Figura 3.

Resultado de contraste en el desarrollo de la dimisión cognitiva en el pre y post test.



Nota. En la figura 2 se evidencia el resultado del contraste de dimensión cognitiva

Análisis. De un total de 20 niños y niñas del primer grado de la I.E. “Gonzales Vigil” de Huanta, con respecto al logro obtenidos en el desarrollo de la dimensión cognitiva los resultados obtenidos en las pruebas de pre y post test son los siguientes:

Según la tabla 5, el pre test se evidencia que, el 15% que corresponde a (3) de los estudiantes alcanzaron el nivel de desempeño inicio (C), mientras que el 85% que corresponde a (17) estudiantes se encuentran en el nivel de proceso (B). En relación con el pos test, se evidencia que el 85% (17) de los estudiantes alcanzaron el nivel correspondiente al logro previsto (A). Además, se destaca que un significativo 15% que corresponde a (3) estudiantes del grupo experimental se encuentran en el desempeño

logro destacado (AD) en este nivel. Según los resultados de la tabla se evidencian mejoras significativas respecto al desarrollo de la dimensión cognitiva de los estudiantes de la Institución Educativa González Vigil.

Tabla 6.

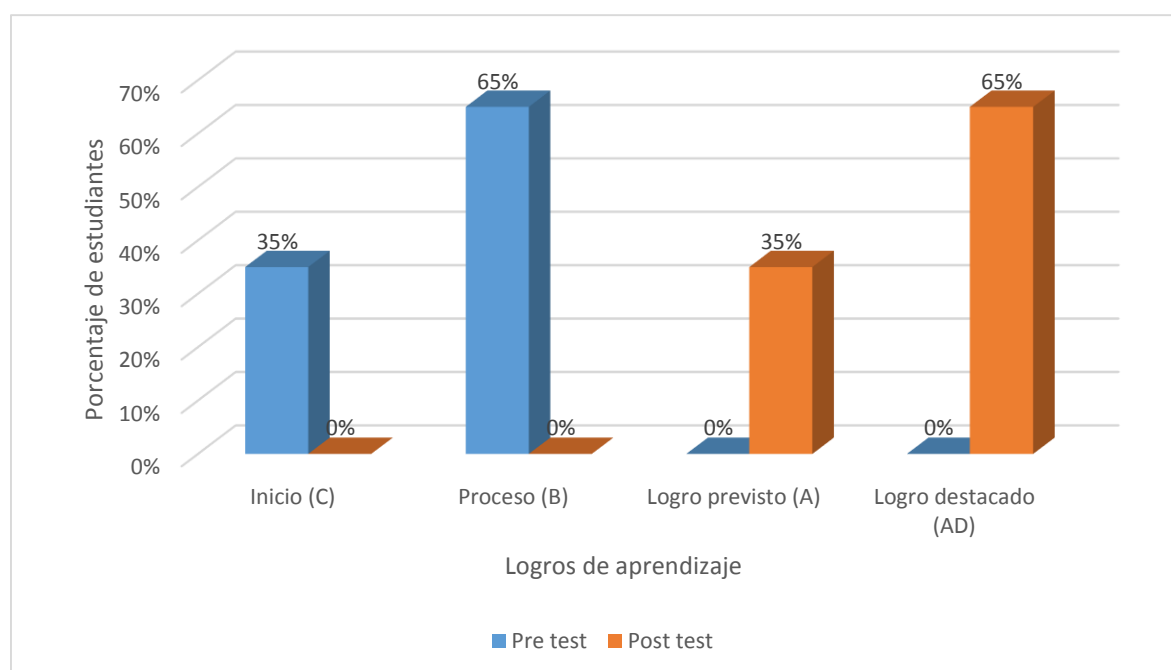
Resultado de contraste en el desarrollo de la dimensión afectiva en el pre y post test.

Logros de aprendizaje	Pre test		Post test	
	f_i	$h_i\%$	f_i	$h_i\%$
C: En inicio	7	35,0	0	0
B: En proceso	13	65,0	0	0
A: Logro previsto	0	0	7	35,0
AD: Logro destacado	0	0	13	65,0
Total	20	100%	20	100%

Nota. Prueba de pre test y post test aplicado a los estudiantes en la dimensión afectiva

Figura 4.

Resultado de contraste en el desarrollo de la dimensión afectiva en el pre y post test.



Nota. En la figura 3 se evidencia el resultado de la dimensión afectiva

Análisis. De un total de 20 niños y niñas del primer grado de la I.E. “Gonzales Vigil” de Huanta, con respecto al logro obtenidos en el desarrollo de la dimensión afectiva, los resultados obtenidos en las pruebas de pre y post test son los siguientes:

Según la tabla 6, el pre test se evidencia que, el 35% que corresponde a (7) de los estudiantes alcanzaron el nivel de desempeño inicio (C), mientras que el 65% que

corresponde a (13) estudiantes se encuentran en el nivel de proceso (B). En relación con el pos test, se evidencia que el 35% (7) de los estudiantes alcanzaron el nivel correspondiente al logro previsto (A). Además, se destaca que un significativo 65% que corresponde a (13) estudiantes del grupo experimental se encuentran en el desempeño logro destacado (AD) en este nivel. Según los resultados de la tabla se evidencian mejoras significativas respecto al desarrollo de la dimisión afectiva de los estudiantes de la Institución Educativa Gonzalez Vigil.

4.1.2. A nivel inferencial

Prueba de normalidad

Según Lizzete (2018), “esta prueba tiene como objetivo contrastar la normalidad. En concreto, si el tamaño de la muestra es inferior a 50, se realiza la prueba de Shapiro-Wilk. Para muestras grande, se realiza la prueba de kolmogorov-Smirnov.” (p. 34)

Tabla 7.

Resultados de la prueba de normalidad de rangos con signo de Shapiro - Wilk.

		Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.
PRE	TEST	.236	20	.001
POS	TEST	.544	20	.001

Nota. Prueba de normalidad.

Análisis. En la tabla 7, se observa resultados de la prueba Shapiro-Wilk, Dado que todos los resultados de la variable muestran un valor de $p=0,001$, concluimos que no existe una distribución normal de los datos. Esto se debe a que el tamaño de la muestra es inferior a 50 personas. Y existe evidencia estadística de que los juegos tradicionales mejoran la psicomotricidad de los estudiantes de primer año de la institución educativa González Vigil, la cual se confirmó que se ajusta a una distribución no normal con una significancia del 5%. Por esta razón, el uso de pruebas no paramétricas se determina mediante la prueba de rangos con signos de Wilcoxon en muestras relevantes.

Prueba de hipótesis

Teniendo en cuenta en Quispe (2018) menciona que:

La prueba de hipótesis somete dos hipótesis contrarias sobre una población, la hipótesis nula y la hipótesis alterna, la hipótesis nula es la afirmación que se está

contrastando. Mientras la hipótesis alterna es la afirmación verdadera basándose en la evidencia proporcionada por los datos. (p.9).

Prueba de hipótesis general

- **Estadígrafo**

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

- **Sistema de hipótesis**

H_0 = Los juegos tradicionales no influyen significativamente en la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa primaria "González Vigil" Huanta 2023

H_a = Los juegos tradicionales influyen significativamente en la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa primaria "González Vigil" Huanta 2023.

Tabla 8.

Resultados de la prueba de hipótesis general

Pre test – Post test	
Z	-4,099 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,001

Nota. Data de pre test y pos test

Análisis. El resultado del grupo experimental en la tabla 8, se obtuvo un p valor (nivel de significancia= 0,01) < 0,05; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; se acepta que: Los juegos tradicionales influyen significativamente en la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa del nivel primario González Vigil.

Prueba de primera hipótesis específica

- **Estadígrafo**

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

- **Sistema de hipótesis**

H_0 = Los juegos tradicionales no influyen significativamente en la dimensión motriz de la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa primaria González Vigil

H_a = Los juegos tradicionales influyen significativamente en la dimensión motriz de la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa primaria González Vigil

Tabla 9.

Resultados de la prueba de hipótesis de la dimensión motriz

Dimensión motriz	
Z	-4,053 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,001

Nota. Data de pre test y pos test

Análisis. El resultado del grupo experimental en la tabla 9, se obtuvo un p valor (nivel de significancia= 0,01) < 0,05; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; se acepta que: Los juegos tradicionales influyen significativamente en la dimensión motriz de la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa primaria González Vigil.

Prueba de segunda hipótesis específica

- **Estadígrafo**

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

- **Sistema de hipótesis**

H_0 = Los juegos tradicionales no influyen significativamente en la dimensión cognitiva de la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa primaria González Vigil.

H_a = Los juegos tradicionales influyen significativamente en la dimensión cognitiva de la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa primaria González Vigil.

Tabla 10.*Resultados de la prueba de hipótesis de la dimensión cognitiva*

Dimensión cognitiva	
Z	-4,021 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,001

Nota. Data de pre test y pos test

Análisis. El resultado del grupo experimental en la tabla 10, se obtuvo un p valor (nivel de significancia= 0,01) < 0,05; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; los juegos tradicionales influyen significativamente en la dimensión cognitiva de la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa primaria González Vigil.

Prueba de tercera hipótesis específica

- **Estadígrafo**

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

- **Sistema de hipótesis**

H₀= Los juegos tradicionales no influyen significativamente en la dimensión afectiva de la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa primaria González Vigil.

H_a= Los juegos tradicionales influyen significativamente en la dimensión afectiva de la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa primaria González Vigil.

Tabla 11.*Resultados de la prueba de hipótesis de la dimensión afectiva*

Dimensión afectiva	
Z	-4,042 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,001

Nota. Data de pre test y pos test

4.2. Discusión de resultados

Los juegos tradicionales influyen significativamente en la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa primaria González Vigil. Se obtuvo un p valor = $0.01 < 0.05$, lo cual significa que los datos no son paramétricos, esto indica que los estudiantes lograron desarrollar de manera significativa las diferentes dimensiones de la psicomotricidad como: dimensión motriz, dimensión cognitiva y dimensión afectiva. Como indica: el pre test se evidencia que, el 25% que corresponde a (5) de los estudiantes alcanzaron el nivel de desempeño inicio (C), mientras que el 75% que corresponde a (15) estudiantes se encuentran en el nivel de proceso (B). En relación con el pos test, se evidencia que el 65% (13) de los estudiantes alcanzaron el nivel correspondiente al logro previsto (A). Además, se destaca que un significativo 35% que corresponde a (7) estudiantes del grupo experimental se encuentran en el desempeño logro destacado (AD). Esto indica que los juegos tradicionales desarrollan la psicomotricidad de los niños y niñas del grupo experimental, evidenciando un cambio positivo desde las pruebas iniciales hasta las finalizar el estudio. Los resultados se relacionan con lo que sostiene López (2018) en su tesis titulado: “los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años, llegando a la conclusión de que se logró identificar claramente que los juegos tradicionales infantiles que ayudan a desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas.

Los juegos tradicionales influyen significativamente en la dimensión motriz de la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa primaria González Vigil. Se obtuvo un p valor = $0.01 < 0.05$, lo cual significa que los datos no son paramétricos, esto indica que los estudiantes lograron desarrollar de manera significativa la dimensión motriz. Como indica: el pre test se evidencia que, el 10% que corresponde a (2) de los estudiantes alcanzaron el nivel de desempeño inicio (C), mientras que el 90% que corresponde a (18) estudiantes se encuentran en el nivel de proceso (B). En relación con el pos test, se evidencia que el 50% (10) de los estudiantes alcanzaron el nivel correspondiente al logro previsto (A). Además, se destaca que un significativo 50% que corresponde a (10) estudiantes del grupo experimental se encuentran en el desempeño logro destacado (AD). Esto indica que los juegos tradicionales desarrollan la dimensión motriz de los niños y niñas del grupo experimental, evidenciando un cambio positivo desde las pruebas iniciales hasta las finalizar el estudio. Los resultados se relacionan con lo que sostiene Córdova (2018) en su tesis titulado: “Programa de juegos tradicionales

en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima, 2018". Ha determinado que los juegos tradicionales influyen de manera directa en el desarrollo motriz de los niños de primer grado del colegio Villanova de San Miguel.

Los juegos tradicionales influyen significativamente en la dimensión cognitiva de la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa primaria González Vigil. Se obtuvo un p valor = $0.01 < 0.05$, lo cual significa que los datos no son paramétricos, esto indica que los estudiantes lograron desarrollar de manera significativa la dimensión cognitiva. Como indica, el pre test se evidencia que, el 15% que corresponde a (3) de los estudiantes alcanzaron el nivel de desempeño inicio (C), mientras que el 85% que corresponde a (17) estudiantes se encuentran en el nivel de proceso (B). En relación con el pos test, se evidencia que el 85% (17) de los estudiantes alcanzaron el nivel correspondiente al logro previsto (A). Además, se destaca que un significativo 15% que corresponde a (3) estudiantes del grupo experimental se encuentran en el desempeño logro destacado (AD). Esto indica que los juegos tradicionales desarrollan la dimensión cognitiva de los niños y niñas del grupo experimental, evidenciando un cambio positivo desde las pruebas iniciales hasta las finalizar el estudio. Los resultados se relacionan con lo que sostiene León y Cruz (2017) en su tesis titulado: "Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III Ciclo de la IE Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista, 2017. donde concluye que los juegos tradicionales son significativos en el desarrollo de las habilidades motrices básicas corroborado con el nivel de significancia obtenida que es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$; motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades motrices básicas entre el pre test y pos test a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%.

Los juegos tradicionales influyen significativamente en la dimensión afectiva de la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa primaria González Vigil. lo cual significa que los datos no son paramétricos, esto indica que los estudiantes lograron desarrollar de manera significativa la dimensión afectiva. Como indica el pre test se evidencia que, el 35% que corresponde a (7) de los estudiantes alcanzaron el nivel de desempeño inicio (C), mientras que el 65% que corresponde a (13) estudiantes se encuentran en el nivel de proceso (B). En relación con el pos test, se evidencia que el 35% (7) de los estudiantes alcanzaron el nivel correspondiente al logro

previsto (A). Además, se destaca que un significativo 65% que corresponde a (13) estudiantes del grupo experimental se encuentran en el desempeño logro destacado (AD). Esto indica que los juegos tradicionales desarrollan la dimensión afectiva de los niños y niñas del grupo experimental, evidenciando un cambio positivo desde las pruebas iniciales hasta las finalizar el estudio. Los resultados se relacionan con lo que sostiene Asto (2021) en su tesis titulado: “juegos tradicionales en la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 429-129/MX-p de Aicas - Huanta - 2021”. en donde se aprobó la hipótesis planteada, con un nivel de significancia de 5% y confianza de 95%. Por lo que se puede decir que los juegos tradicionales fueron aceptados por los niños y que la aplicación adecuada de los mismos ayudas a los niños a mejorar las habilidades de la psicomotricidad gruesa.

CONCLUSIONES

1. Se logró demostrar que los juegos tradicionales influyen significativamente en la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa primaria González Vigil. Se obtuvo un p valor = $0.01 < 0.05$, con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; debido a que se basan en los promedios grupales e individuales obtenidos en el post y pre test, esto indica que los estudiantes lograron desarrollar su psicomotricidad de manera efectiva.
2. Se logró demostrar que los juegos tradicionales influyen significativamente en la dimensión motriz de los estudiantes del primer grado de la institución educativa primaria González Vigil. Se obtuvo un p valor = $0.01 < 0.05$, con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; debido a que se basan en los promedios grupales e individuales obtenidos en el post y pre test, esto indica que los estudiantes lograron desarrollar la dimensión motriz de manera efectiva.
3. Se logró demostrar que los juegos tradicionales influyen significativamente en la dimensión cognitiva de los estudiantes del primer grado de la institución educativa primaria González Vigil. Se obtuvo un p valor = $0.01 < 0.05$, con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; debido a que se basan en los promedios grupales e individuales obtenidos en el post y pre test, esto indica que los estudiantes lograron desarrollar la dimensión cognitiva de manera efectiva.
4. Se logró demostrar que los juegos tradicionales influyen significativamente en la dimensión afectiva de los estudiantes del primer grado de la institución educativa primaria González Vigil. Se obtuvo un p valor = $0.01 < 0.05$, con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; debido a que se basan en los promedios grupales e individuales obtenidos en el post y pre test, esto indica

que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la dimensión afectiva.

5. Se logró demostrar que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de las diferentes dimensiones: motriz, cognitiva, afectiva, obteniendo una diferencia significativa en la pre y post test, logrando que los estudiantes se desenvuelvan en el aspecto psicomotriz de manera eficaz y autónoma.

RECOMENDACIONES

1. Al especialista del área de educación física de la Ugel Huanta a incentivar la práctica de los juegos tradicionales e insertar en los documentos técnico pedagógicos, porque desarrolla el aspecto físico, mejora la coordinación y equilibrio, los cuales son importantes en desarrollo de la psicomotricidad y el aprendizaje.
2. A la Institución Educativa Gonzales Vigil a fomentar la práctica de los juegos tradicionales, mediante ellos se afianza el desarrollo de las destrezas motrices y son importantes en la etapa de crecimiento de los niños y niñas, generando cooperación, autonomía y flexibilidad.
3. Se recomienda al docente del área de educación física a insertar en sus planificaciones curriculares y unidades de aprendizaje los juegos tradicionales, ya que desarrolla la psicomotricidad, además desarrolla diferentes capacidades de los niños y niñas.
4. Incentivar a los padres de familia a practicar juegos tradicionales con sus hijos (as) o en familia para mejorar el desarrollo psicomotor, estado emocional, social e intelectual.
5. A los niños y niñas practicar constantemente los juegos tradicionales en su vida diaria, mediante ello se logra la interacción, la resolución de problemas, confianza y autonomía.

REFERENCIAS

- Aguedo, A. y Hurtado, J. (2019). *Estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Charles Perrault del distrito de Selva Alegre Arequipa*. 2018. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Álvarez del Villar, C. (1987). *La preparación física del fútbol basada en el atletismo*. Gymnos.
- Asto, M. (2021). *Juegos tradicionales en la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de la Institución Educativa inicial N° 429-129/MX-P de Aicas -2020*. Huanta: Escuela Superior Pedagógica Publico José Salvador Caverro Ovalle.
- Antuña, M. (2011). *El juego infantil y su metodología*. MAD. S.L Balseiro, L. (1999). *Investigación en enfermería*. Editorial Prado S.A.
- Arias, F. (2006). *El proyecto de la investigación, introducción a la metodología científica*.
- Antunes, C. (2004). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. Barcelona: Narcea.
- Banco Interamericano de Desarrollo (2013). *Encuesta de Nutrición, Desarrollo Infantil y Salud*. <https://bit.ly/3SiV7RH>
- Bernal, C. (2006). *Metodología de la investigación para administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. Segunda Edición. México: Pearson Educación.
- Carhuallanqui, G. J. (2016). *Programa ejercicios psicomotrices y su influencia en el desarrollo de la coordinación motora gruesa en niños de la IE Inicial N° 1307 San Antonio del distrito de Heroínas Toledo-Concepción*. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Centro del Perú
- Callirgos, L. M. (2020). *Propuesta de programa de estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años del Nivel Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 203 distrito Bagua Grande provincia de Utcubamba – región Amazonas, 2016*. Amazonas: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Castañer, M. y Camerino, O. (1991). *La EF en la enseñanza primaria*. Inde.

- Cárcel, J. y Roldan, C. (2012). *Los métodos de investigación cualitativa enfocados al mantenimiento industrial*. Editorial Rakov
- Cañizales, T. (2008). *Estrategias lúdicas para la integración social de alumnos con problemas de aprendizaje de 3° grado*. Monografías en Educación, 12 - 65.
- Ccayas, E. (2021). *Juegos cooperativos para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes del sexto grado en la Institución Educativa N° 38990/MX-P de Huantachaca – Huanta 2020*. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle”
- Comellas, M. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil: Recursos pedagógicos*. Grupo Planeta.
- Condori, S.G. (2019). *Motricidad gruesa y estrategias lúdicas utilizadas en el trabajo con niños de 4 años de las instituciones de educación inicial del distrito Altode la Alianza. Tacna, 2018*. Universidad Privada de Tacna.
- Campaña, M. (2020). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del CDI “Bosque Encantado Dos” en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo*. Universidad Santo Tomás
- Ccente, (2006). *La aplicación de los juegos andinos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas del I ciclo en el área de lógico matemático en la Institución Educativa 38052/Mx-P*. Tambillo. 2004 - 2005.
- Decroly, O. & Monchamp, E. (1983). *El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Barcelona: Morata.
- Durán Ramírez, F. (2012). *Consultor didáctico para la primera infancia*. Grupo latinoeditores
- Franco, F. (2005). *El desarrollo de las habilidades motrices básicas en educación inicial*. Huanta.
- Fuentes, M. (2002). La importancia del juego simbólico. *Revista Candidus*. Año 3, N° 23-24. Pp. 127-129. Valencia, Venezuela.
- García, E. (2009). *Juegos populares y tradicionales de España y su valor didáctico en el aula de Educación Física*. Digital, 14.

- Grosser, M. y Neumaier, A. (1986). *Técnicas de entrenamiento*. Editorial Martínez Roca.
- Harris, A. J. (1961). *Manuel de d'application des tests de latéralité*. C.P.A.
- Hernández, J.L. y Velázquez, R. (2004). *La evaluación en educación física: investigación y práctica en el ámbito escolar*. Graó.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*.
- McGraw Hill, A. (1976). *Homo Ludens*. Alianza.
- Huachaca, P. (2018). *Psicomotricidad fina y su relación con la mejora del aprendizaje de los niños y niñas de 05 años de sección "Los ositos" de la Institución Educativa Inicial N° 39009 "El maestro" San Juan Bautista- Ayacucho 2018*, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Isidro, D. (2023). *Juegos infantiles para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa de nivel primaria N° 32334 de Nunash – Pachas – Huánuco -2021*. Universidad Católica Sedes Sapientiae.
- López, E. (2018) *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*. Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Mallqui, C. y Ochoa, M. (2017). *Actividades lúdicas para la mejora de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la IEI N° 38030 "San Martín de Porres"-Ayacucho, 2016*. Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga.
- Martínez, E. (2021). *Estrategia lúdica para el fortalecimiento de la motricidad fina y gruesa en estudiantes del grado preescolar*. Fundación Universitaria Los Libertadores
- Mesonero, A. (1994). *Educación Psicomotriz: Necesidad de base en el desarrollo personal del niño*. Universidad de Oviedo.
- Ministerio de Educación (2015). *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños? Personal Social III Ciclo*. Ministerio de Educación
- Ministerio de Educación (2015). *Guía lúdica y de apertura a la educación formal*. 2ª edic.

Ministerio de Educación

Ministerio de Educación (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*.

Ministerio de Educación.

Ministerio de Industria de Uruguay. *Encuesta de Desarrollo Industrial y*

Sostenibilidad (ENDIS). Organización Mundial de la Salud (2017). *Salud en las Américas. Resumen: panoramaregional y perfiles de país*. Washington: OMS, OPS

Ortiz, A. (2004). *Métodos y técnicas de investigación documental y de campo*.

Paulo, Brasil p. 55 – 68

Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial Algunas consideraciones conceptuales*. 1ª edic.

Papa, T. N. (2016). *Nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial N 268 de Huayanay Baja*. Universidad Nacional del Altiplano.

Palell, F. Martins P. (2012). *Metodología De La Investigación Cuantitativa* 3ra Ed

Paredes, W. (2011). *Investigación Acción*. 1ª edic. Rijabal.

Piaget, J. (1995). *Seis estudios de psicología*. Labor.

Piaget, J. (1959). *La formación del símbolo en el niño*. Delachaux.

Pugmire-Stoy, M. C. (1996). *El juego espontáneo: vehículo de aprendizaje y comunicación*. Narcea

Quispe, R. (2012). *Metodología de la investigación Pedagógica*. 1ª edic. Copygraph.

Ramos, P. (2021). *La enseñanza de los fundamentos técnicos básicos del fútbol paradesarrollar las capacidades sub 12 de la selección de fútbol de la I.E. Pub - Huanta 2021*. Escuela de Educación Superior Pedagógica

Silva, L. (1995). *En Busca de Una Pedagogía de Igualdad*. Editorial Lisboa Tamayo,

M. (2012). *El proceso de la investigación*. Limusa Noriega Editores.

Tapia, J. (2014). Teoría básica de la educación psicomotriz. *Horizonte de la ciencia*, 4(7), 65–68.

Torres, K. (2018). *Desarrollo psicomotor y aprendizaje del área de matemática en los*

niños de 5 años de la I. E. I 054 Comas, 2018. Universidad César Vallejo.

UNESCO (2021). *Informe de seguimiento de la educación en el mundo: Los actores no estatales en la educación:*

Vera, M. (2019). *Estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años de edad del Inicial I de la Unidad Educativa "Prócer Manuel Quiroga" Parroquia Nuevo Israel, cantón Santo Domingo, provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, durante el período noviembre 2018 - abril 2019.* Instituto Superior Tecnológico Japón

Villalta, E. (2023). *La danza en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 a 7 años dentro de la clase de educación física.* Instituto Superior Tecnológico Japón

Vygotsky, L. (1984). *Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad preescolar.* Akaleditorial.

Vygotsky, L. (1988). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.*

ANEXOS

Anexo 1. Resolución de aprobación de proyecto



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 Unidad, la Paz y el Desarrollo"

Resolución Directoral N° 242-2023 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 18 de setiembre del 2023

Visto, el Informe N° 04-2023-DIEFXC-EESPP "JSCO"-HTA con Expediente N° TM20232142-F de fecha 18/09/2023, presentado por el Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo, Formador del sub área 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 Cavero 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 los/las estudiantes de la Carrera Profesional de Educación Física 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 Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle", por tanto;

SE RESUELVE:

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

ORD	APELLIDOS Y NOMBRES	PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
1	ANCHO GOMEZ, Víctor Raúl	ACTIVIDADES FÍSICAS PARA EL APRENDIZAJE DE LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL VOLEIBOL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NIVEL PRIMARIA "GONZÁLEZ VIGIL" DE HUANTA, 2023. Docente Asesor: Prof. Abel Antonio Montesinos Morillo



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° 010-86-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU



2	CCATAMAYO BENDEZU, Kaelee Maoying	HABITOS ALIMENTICIOS Y SU INDICIENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES FISICAS BASICAS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA "NUESTRA SEÑORA LAS MERCEDES" HUANTA, 2023. Docente Asesor: Prof. Jesús Ramírez Gutiérrez
3	CCORIÑAUPA HUARANCCA, Jhover Daybis	TÉCNICAS DE FUTBOL Y SU IMPACTO EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA AUXILIADORA" DE HUANTA, 2023 Docente Asesor. Mag. Walter Cagana Canchari
4	CHAVEZ HUAMAN, Eder Luigui	APLICACIÓN DEL MÉTODO DE LA PREPARACIÓN PLIOMÉTRICA PARA MEJORAR LA VELOCIDAD EN LOS SELECCIONADOS DE FUTBOL SUB-12 DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARIA AUXILIADORA» DE HUANTA Docente Asesor: Mg. Frida Mayhua Quispe
5	CRUZ SOTO, Cinthia	ENTRENAMIENTO DEPORTIVO CON LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS DE CONDUCCIÓN Y PASE DEL FÚTBOL EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO "A" DEL NIVEL SECUNDARIO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SAN FRANCISCO DE ASÍS", HUANTA 2023. Docente Asesor: Prof. Abel Antonio Montesinos Morillo
6	FERNANDEZ GARCIA, Ronald Romario	CAPACIDADES FÍSICAS CONDICIONALES PARA MEJORAR LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL FÚTBOL EN LA SELECCIÓN SUB 12 DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SAN MARTÍN DE PORRES" LURICOCHA 2023. Docente Asesor: Lic. Freddy Raúl Palomino Ochante
7	GARAUNDO QUISPE, Kevin	PROGRAMA DE GIMNASIA RITMICA EN LA CORDINACION CORPORAL DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PUBLICA N°38254/Mx_P "LUIS CAVERO BENDEZU" DE HUANTA -2023 Docente Asesor: Lic. Freddy Raúl Palomino Ochante
8	HUACHACA ROMERO, José	PROGRAMA DE CAPACIDADES FÍSICAS BÁSICAS PARA MEJORAR LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS DE FUTBOL EN LA SELECCIÓN SUB 12 DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JOSÉ MARÍA ARGUEDAS" HUANTA-2023. Docente Asesor: Prof. Abel Antonio Montesinos Morillo
9	LAPA AYALA, Richard	PROGRAMA DE JUEGOS MOTORES PARA DESARROLLAR DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "HUANTA", 2023 Docente Asesor: Mg. Frida Mayhua Quispe



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

10	LOAYZA CUSICHE, Dalila Candida	LA PRÁCTICA DEL VOLEIBOL Y EL DESARROLLO DEL DOMINIO CORPORAL DINÁMICO EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SAN FRANCISCO DE ASÍS" HUANTA, 2023 Docente Asesor: Prof. Abel Antonio Montesinos Morillo
11	MEDINA CCORINAUPA MARJORIE	ENTRENAMIENTO DEPORTIVO DE LOS FUNDAMENTOS SAQUE, RECEPCIÓN Y REMATE EN VOLEIBOL CON LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SAN FRANCISCO DE ASÍS" HUANTA, 2023. Docente Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
12	MONTES VALDEZ, Kevin Anthony	INFLUENCIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA MEJORA DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA "GONZALEZ VIGIL" HUANTA, 2023 Docente Asesor: Prof. Abel Antonio Montesinos Morillo
13	NAVARRO CURO, Hamilthon	APLICACIÓN DE LOS JUEGOS ANCESTRALES PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE LA I.E. "ALFONSO UGARTE" ARANHUAY, SANTILLANA, HUANTA 2023. Docente Asesor: Mg. María Justina León Peralta
14	PAREDES MERCADO, Enma Mónica	APLICACIÓN DE LOS JUEGOS ANCESTRALES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SAN FRANCISCO DE ASÍS"-HUANTA", 2023 Docente Asesor: Prof. Richard Mendoza Rivera
15	PONCE GARZON, Carlos	JUEGOS COOPERATIVOS PARA LA MEJORA DE LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N°38990-8 "JOSE FELIX IGUAIN" DE LURICOCHA 2023. Docente Asesor: Prof. Abel Antonio Montesinos Morillo
16	QUISPE AYQUIPA, Jesús Héctor	JUEGOS TRADICIONALES PARA FORTALECER LA PSICOMOTRICIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL NIVEL PRIMARIO "GONZALEZ VIGIL" HUANTA, 2023 Docente Asesor: Prof. Abel Antonio Montesinos Morillo
17	QUISPE CUELLAR, Betzabe	GIMNASIA RITMICA EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESION CORPORAL DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACION SECUNDARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA "RAMON CASTILLA MARQUEZADO" DE MARCAS, 2023. Docente Asesor: Mg. María Justina León Peralta



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



18	QUISPE ESCOLA, Deyner	EL BALONMANO Y SU INCIDENCIA EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38272 "SANTA ROSA DE LIMA" - IGUAIN, 2023 Docente Asesor: Prof. Abel Antonio Montesinos Morillo
19	QUISPE SERRANO, Emerson	LA DANZA DE NEGRITOS DEL ZAPATEO, PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 8 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA URRIBARRI GÓMEZ". HUANTA, 2023. Docente Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
20	QUISPE SERRANO, Sandro Baylon	JUEGOS PREDEPORTIVOS DEL ATLETISMO PARA MEJORAR LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA URRIBARRI GÓMEZ" - HUANTA, 2023. Docente Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca
21	RAMOS REYES Julio Cesar	ENTRENAMIENTO DEL ATLETISMO PARA FORTALECER LAS CAPACIDADES FÍSICAS CONDICIONALES EN LOS ESTUDIANTES DEL VII CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "HUANTA" - HUANTA, 2023. Docente Asesor: Prof. Richard Mendoza Rivera
22	RICRA CARDENAS Josue	INFLUENCIA DEL FÚTBOL EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "LUÍS CAVERO BENDEZÚ" DE HUANTA, 2023 Docente Asesor: Prof. Abel Antonio Montesinos Morillo
23	RICRA ESCOBAR, Hebert	INFLUENCIA DE LA GIMNASIA EN EL DESARROLLO DE LA FLEXIBILIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MADRE TERESA DE CALCUTA" HUANTA 2023 Docente Asesor: Prof. Richard Mendoza Rivera
24	ROMERO ESCOBAR Yolandil	ENTRENAMIENTO DEL FUTBOL PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTORAS GRUESAS EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SAN FRANCISCO DE ASIS" HUANTA, 2023. Docente Asesor: Prof. Abel Antonio Montesinos Morillo
25	SIMBRON PANCORBO, Grove Deyvi	JUEGOS LUDICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "LUIS CAVERO BENDEZU" HUANTA 2023. Docente Asesor: Prof. Abel Antonio Montesinos Morillo



26	TABOADA PAUCAR, Yhober	INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS DEL FUTBOL EN EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES FÍSICAS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO "B" DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA " MARÍA AUXILIADORA" DE HUANTA, 2023. Docente Asesor. Mg. Walter Cagana Canchari
27	TAYPE ÑAUPARI, Jhon Mail	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA MEJORAR LA CONDUCCIÓN Y SUS VARIANTES DEL FÚTBOL EN LOS ESTUDIANTES DE 5TO GRADO DE SECUNDARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "GONZALEZ VIGIL" HUANTA, 2023. Docente Asesor: Prof. Jesús Ramírez Gutiérrez
28	URBANO QUISPE ELVA YOVANA	ESTRATEGIAS PARA MEJORAR EL FUNDAMENTO TECNICO DE LA RECEPCION Y SAQUE DEL VOLEIBOL EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA "MARIA AUXILIADORA" HUANTA 2023. Docente Asesor. Mg. María Justina León Peralta
29	VELARDE CCOCHACHI, Emil Gaudencio	PROGRAMA DE ENTRENAMIENTO FÍSICO PARA MEJORAR LA RESISTENCIA FUTBOLÍSTICA EN LA SELECCIÓN SUB-17 DE LA INSTITUCION EDUCATIVA "NUESTRA SEÑORA DEL PERPETUO SOCORRO" DE LURICOCHA, 2023. Docente Asesor. Mg. Walter Cangana Canchari

SEGUNDO. - AUTORIZAR Y ADMITIR, a partir de la fecha de expedición de la presente resolución la continuación del Trabajo de Investigación Educativa; bajo la orientación del Asesor y en coordinación permanente con el Formador del curso, utilizando los métodos, técnicas, procedimientos e instrumentos de investigación apropiados.


TERCERO.- COMUNICAR, a las áreas internas, a los/las interesados (as) asimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE

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

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

Anexo 2. Resolución directoral de fecha de sustentación.

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

Ley Creación N° 16737
Resolución 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° 297-2020-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° 0883-2024-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 02 de octubre de 2024

Visto la solicitud presentada por el(la) ex alumno(a) **QUISPE AYQUIPA, Jesús** Director de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, de la Carrera Profesional de **Educación Física**, para sustentar el Informe Final del Trabajo de Investigación Educativa Básica; denominado: **JUEGOS TRADICIONALES PARA FORTALECER LA PSICOMOTRICIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL NIVEL PRIMARIO "GONZÁLEZ VIGIL" HUANTA, 2023**, quien solicita sustentación amparado(a) en el Decreto Supremo N° 010-2017-MINEDU, Reglamento General de los Institutos y Escuelas de Formación Docente Públicos y Privados;

CONSIDERANDO:

Lo dispuesto por:

- Ley N° 28044 Ley General de Educación.
- D.S N° 023-2 003-ED, Disposiciones de Emergencia y Reforma en Aplicación de la Ley General de Educación.
- D.S N° 021-2 003 Declaratoria en Emergencia al Sistema Educativo Nacional durante el bienio 2 003- 2 004.
- Ley N° 24029 Ley del Profesorado y su Modificatoria 25212.
- D.S N° 19-90-ED Reglamento de la Ley del Profesorado.
- D.S N° 05-94-ED Reglamento de los Institutos Superiores Pedagógicos con vigencia hasta el 23 de abril del 2001.
- D.S N° 010-2017-MINEDU, Reglamento General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados.

Que, la Dirección de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta ha cumplido con la expedición de la RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 0883-2024-EESP"/D.G-HTA, de fecha 02 de octubre del 2024, en la que se nombra a los miembros del Jurado Examinador.

Jr. Razuñuilla 624 – Huanta
Telefax (066) 321070
www.eesppjSCO.edu.pe
comunicaciones@iesppjSCO.edu.pe

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle"
Huanta – Ayacucho



SE RESUELVE:

PRIMERO.- AUTORIZAR la sustentación del Trabajo de Investigación Educativa Básica denominado **JUEGOS TRADICIONALES PARA FORTALECER LA PSICOMOTRICIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL NIVEL PRIMARIO "GONZALEZ VIGIL" HUANTA, 2023**, presentado por el(la) ex alumno(a) **QUISPE AYQUIPA, Jesús Héctor**, de la Carrera Profesional de **Educación Física**, mencionado en los considerandos, ceremonia que se realizará en el Auditorio de la Institución, el día **18 de octubre del 2024 a hrs 6:00 p.m.**


REGISTRESE Y COMUNIQUESE

Dr. Walter Mariano Arce Villan
 DIRECTOR GENERAL

DISTRIBUCIÓN

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

Anexo 3. Resolución de designación de jurados de sustentación.

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

Ley Creación: N° 16737
Reapertura R.M. N° 226-82-ED
Adecuación a Instituto D.S. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento D.S. N° 09-94-ED
Escuela de Educación R.M. 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° 0882-2024-EEESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA
Huanta, 02 de octubre de 2024

Visto el Expediente N° TM20244029-F de fecha 01 de octubre del 2024 y el Proveído N° 4029;

CONSIDERANDO:

Que, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, departamento de Ayacucho; garantizar la titulación de los alumnos de los diferentes programas académicos que se desarrolla en este Centro Superior de Formación Docente con la aprobación de los Proyectos de Investigación Educativa Básica y/o Aplicada, para cumplir con el objetivo fundamental de Formación Profesional en Educación, en los Niveles Inicial, Primaria, Secundaria establecidos por la Ley del Profesorado y los Reglamentos pertinentes;

Que, estando autorizado por la Dirección General y el Decreto Supremo N° 010-2017-MINEDU. Reglamento General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, señalan que es necesario fomentar la investigación e innovación en los estudiantes y formadores para ofrecer a la sociedad maestras y maestros capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación.

Que, de conformidad al Artículo 55 del Decreto Supremo N° 010-2017-MINEDU, Reglamento General de los Institutos Superiores y Escuelas de Formación Docentes Públicos y Privados sobre designación de los Miembros del Jurado para la ejecución del acto de sustentación.

SE RESUELVE:

PRIMERO.- NOMINAR; como Miembros del Jurado Calificador del Trabajo de Investigación Educativa Básica, tal como se detalla a continuación:

Jr. Razuhuilca 624 – Huanta
Teléfono (066) 321070
www.eesppjSCO.edu.pe
comunicaciones@iesppjSCO.edu.pe

ayacucho - Huanta
02024 (066) 321070
www.eesppjSCO.edu.pe
comunicaciones@iesppjSCO.edu.pe



JURADOS:

PRESIDENTE : Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
 SECRETARIO : Dr. WILBER ANTONIO REYES ARAUJO
 VOCAL : Mg. FREDDY ROLAND PINEDA TAPIA

INTEGRANTE:

QUISPE AYQUIPA, Jesús Héctor

TITULO DEL PROYECTO:

JUEGOS TRADICIONALES PARA FORTALECER LA PSICOMOTRICIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL NIVEL PRIMARIO "GONZALEZ VIGIL" HUANTA, 2023.

SEGUNDO.- COMUNICAR al Jurado Calificador e interesado(a), el contenido del presente acto resolutivo.

REGISTRESE Y COMUNIQUESE


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

DISTRIBUCIÓN:

Interesados
 Dir. Adm. (01)
 Sec. Acad. (01)
 Archivo (01)

WMAV/D.G. (e)
 prd/sec.

Anexo 4. Matriz de consistencia

Título : Juegos tradicionales para fortalecer la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa del nivel primario “Gonzalez Vigil” Huanta, 2023.

Investigador : Quispe Ayquipa, Jesús Héctor

Asesor : Abel Antonio Montesinos Murillo

PROBLEMA	OBJETIVOS	MARCO TEORICO (antecedentes)	HIPOTESIS	VARIABLES DIMENSIONES E INDICADORES	MARCO METODOLOGICO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN
¿Cuáles son los efectos de los juegos tradicionales para fortalecer la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa primaria “Gonzalez Vigil” Huanta 2023?	Conocer los juegos tradicionales y su influencia en la psicomotricidad de los estudiantes del quinto grado de la institución educativa primaria “Gonzalez Vigil” Huanta 2023.	López (Ecuador 2018) “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años” Rezabala (Ecuador-2015) “La utilización de los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo motriz de los niños y niñas de inicial del centro de educación inicial “unión y progreso”, del cantón putumayo, provincia de sucumbíos, periodo lectivo 2014-2015.” Córdova (Lima 2018) “Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución	Los juegos tradicionales influyen significativamente en la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa primaria “Gonzalez Vigil” Huanta 2023. Los juegos tradicionales NO influyen significativamente en la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa primaria “Gonzalez Vigil” Huanta 2023	JUEGOS TRADICIONALES: El juego Cultura popular Aprendizaje social	Enfoque Cuantitativo Tipo Aplicada Método Experimental Nivel de investigación Explicativo Método de estudio Inductivo deductivo Diseños de investigación Pre experimental Gu = O1 X O2	Enfoque: Cuantitativo Nivel: Explicativo Diseño: Pre Experimental Población: 143 estudiantes Muestra: 20 estudiantes Instrumento:
¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en la Dimensión motriz	Determinar los juegos tradicionales y su influencia en la Dimensión motriz de la psicomotricidad	“Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución	Los juegos tradicionales influyen significativamente en la dimensión motriz de la psicomotricidad de los	PSICOMOTRICIDAD: Dimensión motriz. Dimensión cognitiva.		

<p>de la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa primaria "Gonzalez Vigil" Huanta 2023?</p> <p>¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en la Dimensión cognitiva de la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa primaria "Gonzalez Vigil" Huanta 2023?</p> <p>¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en la Dimensión afectiva de la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa primaria "Gonzalez Vigil" Huanta 2023?</p>	<p>de estudiantes del primer grado de la institución educativa primaria "Gonzalez Vigil" Huanta 2023.</p> <p>Determinar los juegos tradicionales y su influencia en la Dimensión cognitiva de la psicomotricidad de estudiantes del primer grado de la institución educativa primaria "Gonzalez Vigil" Huanta 2023.</p> <p>Determinar los juegos tradicionales y su influencia en la Dimensión afectiva de la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa primaria "Gonzalez Vigil" Huanta 2023.</p>	<p>educativa de San Miguel, Lima, 2018".</p> <p>Espinola (Trujillo 2016) En su trabajo Juegos Tradicionales y Corporales para mejorar la Psicomotricidad en los Niños y Niñas de 4 años en la Institución Educativa N° 81600 del caserío de Yanivilca de la Provincia de Santiago de Chuco</p> <p>Asto (Ayacucho - 2021) En su trabajo "juegos tradicionales en la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 429-129/MX-p de Aicas - Huanta - 2020"</p> <p>León y Santa Cruz (Ayacucho – 2017) En su trabajo "Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III Ciclo de la IE Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista, 2017"</p>	<p>estudiantes del primer grado de la institución educativa primaria "Gonzalez Vigil" Huanta 2023.</p> <p>Los juegos tradicionales influyen significativamente en la dimensión cognitiva de la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa primaria "Gonzalez Vigil" Huanta 2023.</p> <p>Los juegos tradicionales influyen significativamente en la dimensión afectiva de la psicomotricidad de los estudiantes del primer grado de la institución educativa primaria "Gonzalez Vigil" Huanta 2023.</p>	<p>Dimensión afectiva.</p>	<p>Gu = el grupo experimental. O1 = Pre test X = tratamiento experimental O2 = post test</p>	<p>Ficha técnica Lista de cotejo</p>
--	--	--	---	----------------------------	--	--

Anexo 5. Matriz de operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Juegos tradicionales	Los juegos tradicionales son indicados como una faceta aún en niños para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un espectro amplio además de ser transmisor de costumbres. (Trautman, 1995)	A través de las actividades de aprendizaje en el área de psicomotricidad los niñas y niños participan desarrollando los juegos tradicionales	El juego. Cultura popular. Aprendizaje social.	Juego cooperativo. Juego tradicional infantil. Transmisión de los juegos tradicionales. Valor educativo del juego.	NOMINAL No aplica
Psicomotricidad	La psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc. (Berruezo, 1995)	Es el nivel en el cual se plantean los distintos modelos de trabajo que se pueden llevar a cabo. Utilizando el instrumento guía de observación.	Dimensión motriz. Dimensión cognitiva. Dimensión afectiva.	Equilibrio. Lateralidad. Coordinación. Atención. Percepción. Memoria. Organización perceptiva.	ORDINAL 1 en inicio 2 en proceso 3 en logro previsto 4 en logro destacado

Anexo 6. Matriz instrumental

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas	Instrumentos	Escala	Valoración
Variable independiente Juegos tradicionales	El juego	Juego cooperativo.	Juego cooperativo.	La experimentación	Material experimental	Nominal	NOMINAL No aplica
		Juego tradicional infantil.	Juego tradicional infantil.				
	Cultura popular	Transmisión de los juegos tradicionales.	Transmisión de los juegos tradicionales.				
	Aprendizaje social	Valor educativo del juego.	Valor educativo del juego.				
Variable dependiente Psicomotricidad	Dimensión motriz	Equilibrio.	Se mantiene en un mismo lugar durante 20 segundos.	La observación	Lista de cotejo	Ordinal	ORDINAL 1 en inicio 2 en proceso 3 en logro previsto 4 en logro destacado
			Adopta una posición manteniendo su equilibrio.				
		Lateralidad.	Reconoce sus lados del cuerpo a través de los colores.				
		Coordinación.	Coordina con precisión, eficacia y rapidez a nivel viso motriz óculo manual.				
	Coordina adecuadamente sus movimientos para correr y saltar.						
	Dimensión cognitiva	Atención.	Presta atención a las indicaciones del profesor.				
			Presta atención a los ejemplos expuestos.				
		Percepción.	Percibe a través de sus sentidos las intenciones del profesor y compañeros.				
	Memoria.	Recuerda los juegos a realizar.					
	Dimensión afectiva	Organización perceptiva.	Organiza adecuadamente lo que percibe en todos los juegos.				

Anexo 9. Prueba de confiabilidad

Prueba de confiabilidad

Al respecto Briones (1999) afirma que: “La confiabilidad en una investigación cualitativa, se refiere al grado de confianza o seguridad con el cual se pueden aceptar los resultados obtenidos por un investigador basado en los procedimientos utilizados para efectuar su estudio.” (p.89).

Es así que para el presente estudio se aplicará una prueba piloto en una cantidad de 20 estudiantes de muestra, además la validez y confiabilidad del instrumento de investigación para el presente trabajo, se estimó a través del alfa de Cronbach que puede ser calculado con la siguiente fórmula:

$$\alpha = \left[\frac{k}{k - 1} \right] \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k S_i^2}{S_t^2} \right],$$

Dónde:

S_i^2 Es la varianza del ítem i

S_t^2 Es la varianza de los valores totales observados y es el número de

S_i^2 preguntas o ítems.

Resultado de la prueba estadística de fiabilidad.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N° de elementos
0,802	20

Fuente: Data de fiabilidad.

Anexo 12. Material experimental

SESION 01

I. TÍTULO DE LA SESIÓN
SOY FELIZ JUGANDO MATA GENTE

II. DATOS INFORMATIVOS		
I.E. "Gonzalez Vigil"	Área: Educación Física	Grado y Sección: 1° E
Investigador: Jesus Hector Quispe Ayquipa	N° horas: 45 min	
PROPOSITO: Hoy nos divertiremos jugando al mata gente.		
III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
Competencias y Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices. ❖ Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene personal y del ambiente, y la salud. ❖ Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	Propone actividades lúdicas, como juegos populares y/o tradicionales: canicas, trompo, salta soga, yaces, mundo, otros con adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo; acepta al oponente como compañero de juego y llega a consensos sobre la manera de jugar y los posibles cambios que puedan producirse.	Los estudiantes se realizan el juego de acuerdo a las indicaciones del docente y cumpliendo las reglas.
		Instrumento de evaluación
		Ficha de observación
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma ○ Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas.	Organiza estrategias y procedimientos que se ponen en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta.	
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables	
Intercultural	Docentes y estudiantes reconocen el valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.	

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> - Selecciona y acondiciona el espacio que te permitirá el desarrollo de la sesión. - Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> - Silbato - pelota - losa deportiva

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
INICIO	TIEMPO: 15 MINUTOS
Damos la bienvenida y motivamos diciéndoles que hoy día practicaremos nuestro drill gimnástico. RECOGO DE SABERES PREVIOS: Le invitamos a responder las siguientes preguntas:	

¿Conoces el juego del mata gente? ¿alguna vez lo practicaste? ¿Tienes idea de cómo se juega? ¿Les gustaría jugar el juego del mata gente?

Se responde algunas dudas y preguntas de los estudiantes.

Calentamiento.

Realizamos en grupo movimientos articulares y estiramientos para evitar lesiones o desgarres

DESARROLLO

TIEMPO: 25 MINUTOS

MATA GENTE:

- ✚ Con todos los estudiantes en el centro del campo, el docente elige a dos estudiantes.
- ✚ Los estudiantes elegidos se ubican en cada extremo del grupo que está ubicado en el centro.
- ✚ Estos dos estudiantes serán los que lanzarán el balón y tratar de hacer tocar a un estudiante que está en el centro.
- ✚ Uno de los estudiantes del extremo tendrá un balón, el cual será lanzado hacia el grupo.
- ✚ El estudiante que coja el balón sin que este caiga tendrá una vida más, es decir, tendrá dos oportunidades de ser tocado con el balón.
- ✚ El estudiante que sea tocado por el balón será automáticamente retirado del grupo.

REGLAS DE JUEGO:

- ✓ No lanzar el balón hacia la cabeza.
- ✓ Si no tengo vida y me toca el balón seré eliminado.
- ✓ No empujarse para esquivar la pelota

CIERRE

TIEMPO 5 MINUTOS

Realizamos la metacognición:

- ¿Qué hicimos el día de hoy?
- ¿Qué dificultades tuvimos durante el juego de mata gente?
- ¿Cómo te has sentido al participar el juego de mata gente junto a tus compañeras y compañeros?

SESION 02

I. TÍTULO DE LA SESIÓN
ME DIVIERTO JUGANDO SALTA SOGA

II. DATOS INFORMATIVOS		
I.E. "Gonzalez Vigil"	Área: Educación Física	Grado y Sección: 1° E
Investigador: Jesus Hector Quispe Ayquipa		Nº horas: 45 min
PROPOSITO: Hoy nos divertiremos jugando el juego de salta sogas.		

III. PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
Competencias y Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación
<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Comprende su cuerpo ❖ Se expresa corporalmente 	<p>Regula la posición del cuerpo en situaciones de equilibrio, con modificación del espacio, teniendo como referencia la trayectoria de objetos, los otros y sus propios desplazamientos, para afianzar sus habilidades motrices básicas.</p>	Realiza el juego en cooperación y sincronía con sus pares.
		Instrumento de evaluación
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas. 	<p>Organiza estrategias y procedimientos que se ponen en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta.</p>	
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables	
Intercultural	Docentes y estudiantes reconocen el valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.	

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> - Selecciona y acondiciona el espacio que te permitirá el desarrollo de la sesión. - Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> - Silbato - sogas - losa deportiva

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
INICIO	TIEMPO: 15 MINUTOS
<p>Damos la bienvenida y motivamos diciéndoles que hoy día practicaremos nuestro drill gimnástico.</p> <p>RECOGO DE SABERES PREVIOS:</p> <p>Le invitamos a responder las siguientes preguntas: ¿Conoces el juego de la salta sogas? ¿alguna vez lo practicaste? ¿Tienes idea de cómo se juega? ¿Les gustaría jugar el juego de la salta sogas?</p> <p>Se responde algunas dudas y preguntas de los estudiantes.</p> <p>Calentamiento.</p>	

Realizamos en grupo movimientos articulares y estiramientos para evitar lesiones o desgarres.

DESARROLLO

TIEMPO: 25 MINUTOS

SALTA SOGA:

- ✚ Se forman grupos de cinco estudiantes.
- ✚ Se reparte sogas a cada equipo y se ubican en una parte de la losa.
- ✚ Se elige a dos integrantes de cada grupo los cuales proceden a girar la sogas, mientras los otros tres restantes, serán los que salten mientras la sogas es girada.
- ✚ Queda eliminado cuando el que este saltando es tocado por la sogas en movimiento, y procede a ingresar el siguiente participante.

REGLAS DE JUEGO:

- ✓ No ser tocado por la sogas.
- ✓ No ingresar a saltar si aún sigue saltando el otro compañero
- ✓ No girar muy rápido

CIERRE

TIEMPO 5 MINUTOS

Realizamos la metacognición:

- ¿Qué hicimos el día de hoy?
- ¿Qué dificultades tuvimos durante el juego de la salta sogas?
- ¿Cómo te has sentido al participar el juego de la salta sogas junto a tus compañeras y compañeros?

SESION 03

I. TÍTULO DE LA SESIÓN
ME DIVIERTO JUGANDO LA PAPA SE QUEMA

II. DATOS INFORMATIVOS		
I.E. “Gonzalez Vigil”	Área: Educación Física	Grado y Sección: 1° E
Investigador: Jesus Hector Quispe Ayquipa		Nº horas: 45 min
PROPOSITO: Hoy nos divertiremos jugando el juego la papa se quema		
III. PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
Competencias y Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. ❖ Comprende su cuerpo ❖ Se expresa corporalmente	Regula la posición del cuerpo en situaciones de equilibrio, con modificación del espacio, teniendo como referencia la trayectoria de objetos, los otros y sus propios desplazamientos, para afianzar sus habilidades motrices básicas.	Desarrolla el juego con entusiasmo y cooperación con sus compañeros.
		Instrumento de evaluación
		Lista de cotejo
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma ○ Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas.	Organiza estrategias y procedimientos que se ponen en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta.	
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables	
Intercultural	Docentes y estudiantes reconocen el valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.	

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
- Selecciona y acondiciona el espacio que te permitirá el desarrollo de la sesión. - Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades.	- Silbato - Pelotas de trapo - losa deportiva

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
INICIO	TIEMPO: 15 MINUTOS
<p>Damos la bienvenida y motivamos diciéndoles que hoy día nos divertiremos jugando el juego de la papa se quema.</p> <p>RECOGO DE SABERES PREVIOS: Le invitamos a responder las siguientes preguntas: ¿Conoces el juego de la papa se quema? ¿alguna vez lo practicaste? ¿Tienes idea de cómo se juega? ¿Les gustaría jugar el juego de la papa se quema? Se responde algunas dudas y preguntas de los estudiantes.</p> <p>Calentamiento.</p>	

Realizamos en grupo movimientos articulares y estiramientos para evitar lesiones o desgarros.

DESARROLLO

TIEMPO: 25 MINUTOS

SALTA SOGA:

- ✚ Se forma un círculo con todos los estudiantes.
- ✚ En un lugar indicado por el docente, será entregado una pelota de trapo.
- ✚ Al sonido del silbato la pelota será pasado por los estudiantes por todo el círculo mientras uno de los niños elegidos por el docente menciona la palabra “la papa se quema, la papa se quema”
- ✚ Cuando el estudiante mencione la palabra “la papa se quemó” el estudiante que tenga la pelota de trapo en ese momento será sancionado con una adivinanza para todo el grupo.

REGLAS DE JUEGO:

- ✓ No soltar la pelota de trapo al piso.
- ✓ No lanzar la pelota de trapo al siguiente compañero.
- ✓ Cumplir con la sanción de la adivinanza, en caso de no cumplir es retirado el grupo.

CIERRE

TIEMPO 5 MINUTOS

Se realizan ejercicios de inhalación y exhalación para la recuperación

Realizamos la metacognición:

- ¿Qué hicimos el día de hoy?
- ¿Qué dificultades tuvimos durante el juego de la salta sogas?
- ¿Cómo te has sentido al participar el juego de la salta sogas junto a tus compañeras y compañeros?

SESION 04

I. TÍTULO DE LA SESIÓN
SOY FELIZ JUGANDO A LA GALLINITA CIEGA

II. DATOS INFORMATIVOS		
-------------------------------	--	--

I.E. “Gonzalez Vigil”	Área: Educación Física	Grado y Sección: 1° E
Investigador: Jesus Hector Quispe Ayquipa		Nº horas: 45 min
PROPOSITO: Hoy nos divertiremos jugando el juego de la gallinita ciega.		

III. PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
--	--	--

Competencias y Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. ❖ Comprende su cuerpo ❖ Se expresa corporalmente	Regula la posición del cuerpo en situaciones de equilibrio, con modificación del espacio, teniendo como referencia la trayectoria de objetos, los otros y sus propios desplazamientos, para afianzar sus habilidades motrices básicas.	Realiza el juego con entusiasmo y de manera cuidadosa al realizar sus movimientos.
		Instrumento de evaluación
		Lista de cotejo
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma ○ Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas.	Organiza estrategias y procedimientos que se ponen en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta.	
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables	
Intercultural	Docentes y estudiantes reconocen el valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.	

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
--	--

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
- Selecciona y acondiciona el espacio que te permitirá el desarrollo de la sesión. - Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades.	- Silbato - Chalina o mantel - losa deportiva

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
--	--

INICIO	TIEMPO: 15 MINUTOS
--------	--------------------

<p>Damos la bienvenida y motivamos diciéndoles que hoy día nos divertiremos jugando el juego de la gallinita ciega.</p> <p>RECOGO DE SABERES PREVIOS:</p> <p>Le invitamos a responder las siguientes preguntas: ¿Conoces el juego de la gallinita ciega? ¿alguna vez lo practicaste? ¿Tienes idea de cómo se juega? ¿Les gustaría practicar el juego de la gallinita ciega?</p> <p>Se responde algunas dudas y preguntas de los estudiantes.</p>
--

Calentamiento.

Realizamos en grupo movimientos articulares y estiramientos para evitar lesiones o desgarres.

DESARROLLO**TIEMPO: 25 MINUTOS****LA GALLINITA CIEGA:**

- ✚ Se forma un círculo con todos los estudiantes.
- ✚ Se elige a un estudiante el cual será vendado los ojos con una chalina.
- ✚ Se le pregunta la edad al estudiante vendado y se le da vueltas en sentido horario según el número de su edad.
- ✚ Una vez culminado con las vueltas procede a atrapar al resto de los compañeros.
- ✚ El estudiante que sea atrapado por este, será el siguiente en ser vendado y realizar el mismo procedimiento.

REGLAS DE JUEGO:

- ✓ No empujar al compañero vendado.
- ✓ No empujar a un compañero para que este sea atrapado por la gallinita ciega.
- ✓ No salir de la zona delimitada de la loza deportiva.
- ✓ Realizar pequeños ruidos para confundir a la gallinita ciega.

CIERRE**TIEMPO 5 MINUTOS**

Se realizan ejercicios de inhalación y exhalación para la recuperación

Realizamos la metacognición:

- ¿Qué hicimos el día de hoy?
- ¿Qué dificultades tuvimos durante el juego de la gallinita ciega?
- ¿Cómo te has sentido al participar el juego de la gallinita ciega junto a tus compañeras y compañeros?

SESION 05

I. TÍTULO DE LA SESIÓN
ME DIVIERTO JUGANDO EL JUEGO DE MUNDO.

II. DATOS INFORMATIVOS		
I.E. "Gonzalez Vigil"	Área: Educación Física	Grado y Sección: 1° E
Investigador: Jesus Hector Quispe Ayquipa		Nº horas: 45 min
PROPOSITO: Hoy nos divertiremos jugando el juego del mundo.		

III. PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
Competencias y Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices ❖ Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices. ❖ Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.	Asume roles y funciones de manera individual y dentro de un grupo; interactúa de forma espontánea en actividades lúdicas y disfruta de la compañía de sus pares para sentirse parte del grupo.	Realiza el juego en cooperación de sus pares y de manera individual
		Instrumento de evaluación
		Lista de cotejo
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma ○ Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas.	Organiza estrategias y procedimientos que se ponen en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta.	
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables	
Intercultural	Docentes y estudiantes reconocen el valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.	

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> - Selecciona y acondiciona el espacio que te permitirá el desarrollo de la sesión. - Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> - Silbato - pelota - losa deportiva

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
INICIO	TIEMPO: 15 MINUTOS
<p>Damos la bienvenida y motivamos diciéndoles que hoy día nos divertiremos jugando el juego de la gallinita ciega.</p> <p>RECOGO DE SABERES PREVIOS:</p> <p>Le invitamos a responder las siguientes preguntas:</p> <p>¿Conoces el juego del mundo? ¿alguna vez lo practicaste? ¿Tienes idea de cómo se juega?</p> <p>¿Les gustaría practicar el juego del mundo?</p> <p>Se responde algunas dudas y preguntas de los estudiantes.</p> <p>Calentamiento.</p>	

Realizamos en grupo movimientos articulares y estiramientos para evitar lesiones o desgarros.

DESARROLLO

TIEMPO: 25 MINUTOS

MUNDO:

- ✚ Se forma un círculo con todos los estudiantes y el nombre de un país para autonombrarse.
- ✚ El docente tendrá el balón y se ubicará en el centro del grupo.
- ✚ Los estudiantes deberán estar atentos ya que el docente mencionara el nombre de un país y lanzara la pelota lo más alto que pueda y el resto de los estudiantes tendrán que huir lo más lejos posible.
- ✚ El estudiante que lleva por nombre el país mencionado tendrá que correr y atrapar el balón y mencionar la palabra "STOP".
- ✚ Una vez mencionado la palabra todos se quedan quietos y el estudiante con el balón en su poder tendrá que elegir a uno de los estudiantes y dar tres saltos hacia él y lanzar la pelota con el objetivo de que la pelota haga contacto con el estudiante.
- ✚ Si el estudiante es tocado por el balón, este procede a entrar al centro y mencionar el nombre de un país y lanzar la pelota, así sucesivamente.

REGLAS DE JUEGO:

- ✓ No empujar al compañero a la hora de huir.
- ✓ La pelota solo puede dar máximo tres botes antes de ser atrapado.
- ✓ No retroceder para saltar.

CIERRE

TIEMPO 5 MINUTOS

Se realizan ejercicios de inhalación y exhalación para la recuperación

Realizamos la metacognición:

- ¿Qué hicimos el día de hoy?
- ¿Qué dificultades tuvimos durante el juego del mundo?
- ¿Cómo te has sentido al participar el juego del mundo junto a tus compañeras y compañeros?

SESION 06

I. TÍTULO DE LA SESIÓN
SOY FELIZ JUGANDO A LA TIENDITA.

II. DATOS INFORMATIVOS		
I.E. “Gonzalez Vigil”	Área: Educación Física	Grado y Sección: 1° E
Investigador: Jesus Hector Quispe Ayquipa		Nº horas: 45 min
PROPOSITO: Hoy nos divertiremos jugando el juego de la tiendita.		

III. PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
Competencias y Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices ❖ Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices. ❖ Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.	Asume roles y funciones de manera individual y dentro de un grupo; interactúa de forma espontánea en actividades lúdicas y disfruta de la compañía de sus pares para sentirse parte del grupo.	Realiza el juego con entusiasmo y obedece las reglas del juego.
		Instrumento de evaluación
		Lista de cotejo
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma ○ Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas.	Organiza estrategias y procedimientos que se ponen en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta.	
Enfoque transversal		Actitudes o acciones observables
Intercultural	Docentes y estudiantes reconocen el valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.	

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
- Selecciona y acondiciona el espacio que te permitirá el desarrollo de la sesión. - Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades.	- Silbato - losa deportiva - silla

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
INICIO	TIEMPO: 15 MINUTOS
Damos la bienvenida y motivamos diciéndoles que hoy día nos divertiremos jugando el juego de la tiendita. RECOGO DE SABERES PREVIOS: Le invitamos a responder las siguientes preguntas: ¿Conoces el juego de la tiendita? ¿alguna vez lo practicaste? ¿Tienes idea de cómo se juega? ¿Les gustaría practicar el juego de la tiendita? Se responde algunas dudas y preguntas de los estudiantes. Calentamiento.	

Realizamos en grupo movimientos articulares y estiramientos para evitar lesiones o desgarros.

DESARROLLO

TIEMPO: 25 MINUTOS

LA TIENDITA:

- ✚ Todos los estudiantes se sientan en una fila.
- ✚ Se elige a dos estudiantes donde uno será el dueño de la tienda y el otro el comprador.
- ✚ El estudiante elegido como dueño de la tienda procederá a poner el nombre de una fruta a cada uno de los estudiantes sentados.
- ✚ Una vez culminado el comprador procederá a simular tocar una puerta diciendo: “toc toc” y el dueño sale y le dice: “en que el atiendo”, a lo cual responde el comprador preguntando por una fruta.
- ✚ Si la fruta mencionada esta entre los estudiantes sentados, el comprador procede a pagarle al dueño con una plata imaginaria.
- ✚ La fruta mencionada tendrá que salir corriendo para huir del comprador que tendrá que atraparlo, si en caso de no lograr atraparlo y este logra volver a su sitio se le otorga otro nombre.
- ✚ Las frutas atrapadas se sentarán en un lugar ubicados por el docente.

REGLAS DE JUEGO:

- ✓ No salir corriendo antes de que el comprador pague.
- ✓ No empujar a la hora te atrapar a la fruta.

CIERRE

TIEMPO 5 MINUTOS

Se realizan ejercicios de inhalación y exhalación para la recuperación

Realizamos la metacognición:

- ¿Qué hicimos el día de hoy?
- ¿Qué dificultades tuvimos durante el juego de la tiendita?
- ¿Cómo te has sentido al participar el juego de la tiendita junto a tus compañeras y compañeros?

SESION 07

I. TÍTULO DE LA SESIÓN
ME DIVIERTO JUGANDO CHILAC CHILAC.

II. DATOS INFORMATIVOS		
I.E. "Gonzalez Vigil"	Área: Educación Física	Grado y Sección: 1° E
Investigador: Jesus Hector Quispe Ayquipa		Nº horas: 45 min
PROPOSITO: Hoy nos divertiremos jugando el juego chilac chilac..		

III. PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
Competencias y Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación
<p>Interactúa a través de sus habilidades socio motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices. ❖ Crea y aplica estrategias y tácticas de juego. 	<p>Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos; acepta al oponente como compañero de juego y las formas diferentes de jugar.</p>	Realiza el juego con entusiasmo y crea estrategias.
		Instrumento de evaluación
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas. 	<p>Organiza estrategias y procedimientos que se ponen en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta.</p>	
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables	
Orientación al bien común	<p>Los estudiantes comparten siempre los bienes disponibles para ellos en los espacios educativos (recursos, materiales, instalaciones, tiempo, actividades, conocimientos) con sentido de equidad y justicia.</p>	

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> - Selecciona y acondiciona el espacio que te permitirá el desarrollo de la sesión. - Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> - Silbato - losa deportiva

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
INICIO	TIEMPO: 15 MINUTOS
<p>Damos la bienvenida y motivamos diciéndoles que hoy día nos divertiremos jugando el juego de la tiendita.</p> <p>RECOGO DE SABERES PREVIOS:</p> <p>Le invitamos a responder las siguientes preguntas: ¿Conoces el juego del chilac chilac? ¿alguna vez lo practicaste? ¿Tienes idea de cómo se juega? ¿Les gustaría practicar el juego del chilac chilac? Se responde algunas dudas y preguntas de los estudiantes.</p>	

Calentamiento.

Realizamos en grupo movimientos articulares y estiramientos para evitar lesiones o desgarres.

DESARROLLO**TIEMPO: 25 MINUTOS****LA TIENDITA:**

- ✚ Todos los estudiantes se sientan en una columna.
- ✚ Se elige a dos estudiantes donde uno será el dueño de los pollitos y otro que será el ladrón.
- ✚ El estudiante elegido como dueño contará la cantidad de pollitos que tiene.
- ✚ El ladrón se acercará y tocará la puerta “toc toc” el dueño sale y el ladrón le tiene que engañar diciendo palabras como: “señor tu casa se quema”, señor su perro se perdió”, señor sus hijos se están yendo de su casa”, etc.
- ✚ El dueño al oír estas palabras tendrá que ir hasta el lugar designado y volver.
- ✚ Mientras el dueño va al lugar el ladrón tendrá que robar una de los pollitos mientras los pollitos se sostienen entre ellos como puedan y gritando “chilac chilac” las veces que puedan.
- ✚ Los estudiantes que son raptados por el ladrón deberán ayudarlo a raptar más pollitos en la siguiente ronda.
- ✚ El dueño tendrá que ir y volver lo más rápido que pueda para ahuyentar al ladrón y evitar que le roben sus pollitos.

REGLAS DE JUEGO:

- ✓ No jalar del pantalón y el polo.
- ✓ No sostener del cuello al otro compañero.
- ✓ No arrastrar muy lejos al estudiante raptado.

CIERRE**TIEMPO 5 MINUTOS**

Se realizan ejercicios de inhalación y exhalación para la recuperación

Realizamos la metacognición:

- ¿Qué hicimos el día de hoy?
- ¿Qué dificultades tuvimos durante el juego del chilac chilac?
- ¿Cómo te has sentido al participar el juego del chilac chilac junto a tus compañeras y compañeros?

SESION 08

I. TÍTULO DE LA SESIÓN
ME DIVIERTO JUGANDO SALTA COSTALES.

II. DATOS INFORMATIVOS		
I.E. "Gonzalez Vigil"	Área: Educación Física	Grado y Sección: 1° E
Investigador: Jesus Hector Quispe Ayquipa		Nº horas: 45 min
PROPOSITO: Hoy nos divertiremos jugando el juego de los salta costales.		

III. PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
Competencias y Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación
<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Comprende su cuerpo ❖ Se expresa corporalmente 	<p>Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.</p>	<p>Realiza el juego con entusiasmo y crea estrategias.</p>
		Instrumento de evaluación
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas. 	<p>Organiza estrategias y procedimientos que se ponen en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta.</p>	
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables	
<p>Intercultural</p>	<p>Docentes y estudiantes reconocen el valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.</p>	

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> - Selecciona y acondiciona el espacio que te permitirá el desarrollo de la sesión. - Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> - Silbato - losa deportiva - costales

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
INICIO	TIEMPO: 15 MINUTOS
<p>Damos la bienvenida y motivamos diciéndoles que hoy día nos divertiremos jugando el juego de los salta costales.</p> <p>RECOGO DE SABERES PREVIOS:</p> <p>Le invitamos a responder las siguientes preguntas:</p> <p>¿Conoces el juego de los salta costales? ¿alguna vez lo practicaste? ¿Tienes idea de cómo se juega? ¿Les gustaría practicar el juego de los salta costales?</p> <p>Se responde algunas dudas y preguntas de los estudiantes.</p>	

Calentamiento.

Realizamos en grupo movimientos articulares y estiramientos para evitar lesiones o desgarros.

DESARROLLO**TIEMPO: 25 MINUTOS****SALTA COSTALES:**

- ✚ se forma grupos de cinco estudiantes y se forman en una columna detrás de los conos.
- ✚ Cada equipo tendrá en su poder un costal.
- ✚ El primero de cada equipo al sonido del silbato, tendrá que entrar dentro del costal e ir saltando hasta el otro cono ubicado en el otro extremo y volver de la misma manera.
- ✚ El estudiante que se caiga mientras va saltando tendrá que retomar desde el lugar de caída y seguir continuando.

REGLAS DE JUEGO:

- ✓ No caminar estando dentro del costal.
- ✓ Mantener siempre el costal al nivel de la cintura.

CIERRE**TIEMPO 5 MINUTOS**

Se realizan ejercicios de inhalación y exhalación para la recuperación

Realizamos la metacognición:

- ¿Qué hicimos el día de hoy?
- ¿Qué dificultades tuvimos durante el juego de los salta costales?
- ¿Cómo te has sentido al participar el juego de los salta costales junto a tus compañeras y compañeros?

SESION 09

I. TÍTULO DE LA SESIÓN
ME DIVIERTO JUGANDO EL SALTA CAJON.

II. DATOS INFORMATIVOS		
I.E. "Gonzalez Vigil"	Área: Educación Física	Grado y Sección: 1° E
Investigador: Jesus Hector Quispe Ayquipa		Nº horas: 45 min
PROPOSITO: Hoy nos divertiremos jugando el juego de los salta cajones.		

III. PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
Competencias y Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación
<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Comprende su cuerpo ❖ Se expresa corporalmente 	<p>Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.</p>	<p>Realiza el juego con entusiasmo y crea estrategias.</p>
		Instrumento de evaluación
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas. 	<p>Organiza estrategias y procedimientos que se ponen en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta.</p>	
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables	
<p>Intercultural</p>	<p>Docentes y estudiantes reconocen el valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.</p>	

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> - Selecciona y acondiciona el espacio que te permitirá el desarrollo de la sesión. - Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> - Silbato - losa deportiva - tiza - bolita de papel

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
INICIO	TIEMPO: 15 MINUTOS
<p>Damos la bienvenida y motivamos diciéndoles que hoy día nos divertiremos jugando el juego de los salta costales.</p> <p>RECOGO DE SABERES PREVIOS:</p> <p>Le invitamos a responder las siguientes preguntas:</p> <p>¿Conoces el juego de los salta cajones? ¿alguna vez lo practicaste? ¿Tienes idea de cómo se juega? ¿Les gustaría practicar el juego de los salta cajones?</p> <p>Se responde algunas dudas y preguntas de los estudiantes.</p>	

Calentamiento.

Realizamos en grupo movimientos articulares y estiramientos para evitar lesiones o desgarres.

DESARROLLO**TIEMPO: 25 MINUTOS****SALTA CAJONES:**

- ✚ se forma grupos de cinco estudiantes y se forman en una columna detrás de los conos.
- ✚ En la losa se dibujan unos cuadrados según la cantidad de equipos, primero un cuadro y junto a este, dos cuadrados y así hasta que este enumerado de 1 al 10 dentro de los cuadros.
- ✚ El primero de cada equipo al sonido del silbato, tendrá que lanzar una bolita de papel y deberá lanzar al cuadro número 1 en caso de entrar este procede a saltar a partir del cuadrado 2 y 3 con ambos pies y en el cuadro solo, se saltará con un solo pie y así hasta culminar de saltar todos los cuadros.
- ✚ Una vez culminando, tendrá que volver realizando los mismos saltos, y al llegar a la bolita de papel tendrá que recogerlo sin salir del o de los cuadros.
- ✚ Gana el estudiante lance la bolita de papel y salte correctamente hasta el cuadro número 10.
- ✚ Cuando un estudiante lance la bolita de papel fuera del cuadro, pasará turno al siguiente, asimismo, en caso de saltar fuera del cuadro o caerse, cederá el turno al siguiente compañero.

REGLAS DE JUEGO:

- ✓ No lanzar las bolitas fuera del cuadro.
- ✓ Mantener el orden de salida.
- ✓ No saltar fuera de los cuadros.

CIERRE**TIEMPO 5 MINUTOS**

Se realizan ejercicios de inhalación y exhalación para la recuperación

Realizamos la metacognición:

- ¿Qué hicimos el día de hoy?
- ¿Qué dificultades tuvimos durante el juego de los salta cajones?
- ¿Cómo te has sentido al participar el juego de los salta cajones junto a tus compañeras y compañeros?

SESION 10

I. TÍTULO DE LA SESIÓN
ME DIVIERTO JUGANDO AL TUMBA LATAS

II. DATOS INFORMATIVOS		
I.E. "Gonzalez Vigil"	Área: Educación Física	Grado y Sección: 1° E
Investigador: Jesus Hector Quispe Ayquipa		Nº horas: 45 min
PROPOSITO: Hoy nos divertiremos jugando el juego de la tumba latas.		

III. PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
Competencias y Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad ❖ Comprende su cuerpo ❖ Se expresa corporalmente	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.	Participa de manera activa en el juego según las indicaciones y reglas de juego.
		Instrumento de evaluación
		Lista de cotejo
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma ○ Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas.	Organiza estrategias y procedimientos que se ponen en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta.	
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables	
Intercultural	Docentes y estudiantes reconocen el valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.	

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
- Selecciona y acondiciona el espacio que te permitirá el desarrollo de la sesión. - Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades.	- Silbato - losa deportiva

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
INICIO	TIEMPO: 15 MINUTOS
<p>Damos la bienvenida y motivamos diciéndoles que hoy día nos divertiremos jugando el juego de los salta costales.</p> <p>RECOGO DE SABERES PREVIOS: Le invitamos a responder las siguientes preguntas: ¿Conoces el juego de la tumba lata? ¿alguna vez lo practicaste? ¿Tienes idea de cómo se juega? ¿Les gustaría practicar el juego de la tumba lata? Se responde algunas dudas y preguntas de los estudiantes.</p>	

Calentamiento.

Realizamos en grupo movimientos articulares y estiramientos para evitar lesiones o desgarros.

DESARROLLO**TIEMPO: 25 MINUTOS****SALTA CAJONES:**

- ✚ Se arman una torre de latas con una base de 5 o 6 latas.
- ✚ Se designa a 3 estudiantes los cuales serán los guardianes de las latas.
- ✚ Se designa a un estudiante al azar para poder lanzar la pelota de trapo y tratar de tumbar la menor cantidad de latas posibles.
- ✚ Una vez lanzado los compañeros procederán al armado de la torre de latas, evitando ser tocados por la pelota de trapo, el cual será lanzado por los 3 guardianes, evitando que estos armen la torre.
- ✚ Una vez tocado por la pelota este jugador es eliminado y se aparta del grupo.

REGLAS DE JUEGO:

- ✓ No ser tocado por la pelota de trapo.
- ✓ No patear las latas.
- ✓ No empujar las latas.
- ✓ No lanzar la pelota en la cabeza.

CIERRE**TIEMPO 5 MINUTOS**

Se realizan ejercicios de inhalación y exhalación para la recuperación

Realizamos la metacognición:

- ¿Qué hicimos el día de hoy?
- ¿Qué dificultades tuvimos durante el juego de la tumba lata?
- ¿Cómo te has sentido al participar el juego de los salta cajones junto a tus compañeras y compañeros?

SESION 11

I. TÍTULO DE LA SESIÓN
NOS DIVERTIMOS JUGANDO “QUE PASE EL REY”

II. DATOS INFORMATIVOS		
I.E. “Gonzalez Vigil”	Área: Educación Física	Grado y Sección: 1° E
Investigador: Jesus Hector Quispe Ayquipa		Nº horas: 45 min
PROPOSITO: Hoy nos divertiremos jugando el juego de “QUE PASE EL REY”		

III. PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
Competencias y Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad ❖ Comprende su cuerpo ❖ Se expresa corporalmente	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.	Participa en el juego con entusiasmo, corre, y realiza fuerza.
		Instrumento de evaluación
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma ○ Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas.	Organiza estrategias y procedimientos que se ponen en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta.	
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables	
Orientación al bien común	Los estudiantes comparten siempre los bienes disponibles para ellos en los espacios educativos (recursos, materiales, instalaciones, tiempo, actividades, conocimientos) con sentido de equidad y justicia.	

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
- Selecciona y acondiciona el espacio que te permitirá el desarrollo de la sesión. - Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades.	- Silbato - losa deportiva

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
INICIO	TIEMPO: 15 MINUTOS
<p>Damos la bienvenida y motivamos diciéndoles que hoy día nos divertiremos jugando el juego de los salta costales.</p> <p>RECOGO DE SABERES PREVIOS: Le invitamos a responder las siguientes preguntas: ¿Conoces el juego de “que pase el rey”? ¿alguna vez lo practicaste? ¿Tienes idea de cómo se juega? ¿Les gustaría practicar el juego de “que pase el rey”? Se responde algunas dudas y preguntas de los estudiantes.</p>	

Calentamiento.

Realizamos en grupo movimientos articulares y estiramientos para evitar lesiones o desgarros.

DESARROLLO**TIEMPO: 25 MINUTOS****QUE PASE EL REY:**

- ✚ Se forma una columna y se eligen a dos estudiantes los cuales se paran delante de la columna tomados de las manos.
- ✚ Los dos estudiantes que se toman de la mano deberán conversar entre ellos y elegir el nombre de cosas, frutas o verduras.
- ✚ Tomados de las manos, cantaran “que pase el rey, que pase el rey, el hijo del conde se queda aquí” mientras la columna de estudiantes va pasando por debajo de las manos de los dos estudiantes.
- ✚ Una vez terminada la canción, deberán bajar los brazos y quedara atrapado un estudiante en medio de ellos, al cual le dan a elegir según el nombre de frutas, verduras o cosas elegidas, el estudiante atrapado deberá elegir uno de ellos y una vez sepa de quien es, se colocará detrás de este, así hasta culminar con toda la columna.
- ✚ Ya con el equipo armado, se formarán dos columnas frente a frente, con los capitanes adelante, y hacer un duelo de fuerza por equipo hasta cruzar la línea del medio.

REGLAS DE JUEGO:

- ✓ No empujarse.
- ✓ Elegir una sola vez el nombre de frutas, cosas o verduras.
- ✓ No cambiarse de equipo.

CIERRE**TIEMPO 5 MINUTOS**

Se realizan ejercicios de inhalación y exhalación para la recuperación

Realizamos la metacognición:

- ¿Qué hicimos el día de hoy?
- ¿Qué dificultades tuvimos durante el juego de “que pase el rey”?
- ¿Cómo te has sentido al participar el juego de “que pase el rey” junto a tus compañeras y compañeros?

SESION 12

I. TÍTULO DE LA SESIÓN
NOS DIVERTIMOS JUGANDO “ZAPATITO ROTO”

II. DATOS INFORMATIVOS		
I.E. “Gonzalez Vigil”	Área: Educación Física	Grado y Sección: 1° E
Investigador: Jesus Hector Quispe Ayquipa		Nº horas: 45 min
PROPOSITO: Hoy nos divertiremos jugando el juego de “ZAPATITO ROTO”		

III. PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
Competencias y Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación
<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Comprende su cuerpo ❖ Se expresa corporalmente 	<p>Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.</p>	<p>Participa en el juego con entusiasmo, corre, y se inclina.</p>
		Instrumento de evaluación
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas. 	<p>Organiza estrategias y procedimientos que se ponen en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta.</p>	
Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables	
<p style="text-align: center;">Orientación al bien común</p>	<p>Los estudiantes comparten siempre los bienes disponibles para ellos en los espacios educativos (recursos, materiales, instalaciones, tiempo, actividades, conocimientos) con sentido de equidad y justicia.</p>	

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> - Selecciona y acondiciona el espacio que te permitirá el desarrollo de la sesión. - Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> - Silbato - losa deportiva - bolita de papel

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
INICIO	TIEMPO: 15 MINUTOS
<p>Damos la bienvenida y motivamos diciéndoles que hoy día nos divertiremos jugando el juego de los salta costales.</p> <p>RECOGO DE SABERES PREVIOS:</p> <p>Le invitamos a responder las siguientes preguntas:</p> <p>¿Conoces el juego de “zapatito roto”? ¿alguna vez lo practicaste? ¿Tienes idea de cómo se juega? ¿Les gustaría practicar el juego de “zapatito roto”?</p> <p>Se responde algunas dudas y preguntas de los estudiantes.</p>	

Calentamiento.

Realizamos en grupo movimientos articulares y estiramientos para evitar lesiones o desgarres.

DESARROLLO**TIEMPO: 25 MINUTOS****ZAPATITO ROTO:**

- ✚ El profesor pide a los niños y niñas sentarse formando un círculo.
- ✚ Para el juego Se elige a un niño o niña para que camine agachado detrás de los niños y niñas que están sentados y cantando la canción, zapatito roto dilo a tu mamita que te compre otro, porque tu zapato está muy roto, esta canción se repite una o varias veces hasta colocar el zapatito detrás de uno de los niños que están sentados, y los niños que están sentados no tienen que ver atrás solamente con su mano tiene que revisar si puso el zapatito y si está detrás de uno de los niños tiene que recoger el zapatito y correr hacia el niño que lo colocó el zapatito hasta lograr alcanzar y si no lo alcanza al niño y llega a su sitio tiene que poner uno de sus prendas puestas y si lo logra alcanzar al niño que puso el zapatito él tiene que poner uno de sus prendas.
- ✚ Para poder recuperar sus prendas tienen que realizar el castigo que consiste que tienen que, cantar, bailar, contar un chiste, adivinanza, etc.

REGLAS DE JUEGO:

- ✓ No empujar al compañero.
- ✓ No voltear mientras el compañero da vueltas.

CIERRE**TIEMPO 5 MINUTOS**

Se realizan ejercicios de inhalación y exhalación para la recuperación

Realizamos la metacognición:

- ¿Qué hicimos el día de hoy?
- ¿Qué dificultades tuvimos durante el juego de “zapatito roto”?
- ¿Cómo te has sentido al participar el juego de “zapatito roto” junto a tus compañeras y compañeros?

Anexo 13. Carta de consentimiento de I.E.



CONSTANCIA

Por medio del presente documento, hacemos constar que el estudiante de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Público "José Salvador Cavero Ovalle", Jesus Hector Quispe Ayquipa, identificado con DNI 71944289, puede aplicar su trabajo de investigación en los niños del primer grado E del nivel primario de la Institución Educativa Gonzalez Vigil, con un tiempo de una hora pedagógica, mientras dure sus practicas pre profesionales en la institución.

Esta constancia se expide a petición del interesado, en Huanta a los 15 días del mes de mayo del 2023.

G.U.E. "GONZALEZ VIGIL"
HUANTA
Prof. Jorge Luis Torres Candia
SUBDIRECTOR

Anexo 14. Evidencias fotográficas

Figura 1.



Nota: En la evidencia fotográfica podemos evidenciar el juego del chilac chilac, donde podemos observar que los niños vienen realizando este juego tradicional junto a sus compañeros, siguiendo las reglas de juego.

Figura 2.



Nota.: Evidencia del juego de la tumba lata, donde se observa a los niños concentrados para poder desarrollar el juego, el cual requiere de concentración, estrategia y el trabajo en equipo.

Figura 3.



Nota: Evidencia fotográfica del juego de la salta soga, donde se observa a niños en grupos de 3 a 4 integrantes para poder desarrollar este juego, con su respectiva soga por equipo para poder desarrollar de manera ordenada.

Figura 4.



Nota: Evidencia fotográfica del juego “que pase el rey”, donde podemos observar a los niños y niñas realizando el juego de manera activa y ordenada, respetando las reglas de juego.

Figura 5.



Nota: Evidencia fotográfica del juego “zapatito roto”, con los niños sentados en un círculo, el juego se desarrolla con cantos y siempre prestando atención al participante que anda dando vuelta, por lo tanto, requiere de atención y concentración.

Figura 6.



Nota: Evidencia fotográfica del juego “mata gente”, observamos a los niños desarrollando el juego con entusiasmo y respetando las reglas de juego, concentrados y con la vista en los lanzadores de balones.

Figura 7.



Nota: Evidencia fotográfica de juego “mundo”, los niños forman un círculo y un integrante se coloca en medio de ellos con un balón para poder mencionar un nombre, lanzar el balón arriba y huir, de esta manera se realiza hasta que todos participen.