

**ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PÚBLICA
“JOSE SALVADOR CAVERO OVALLE”**

**ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE**



TESIS

**Influencia de los juegos recreativos en la mejora de la disciplina de los
niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°429 -13/Mx-
P Uyuvirca – Huanta, 2022**

**PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN**

PRESENTADO

CONDOR AGUILAR, Luz Clarita:

ORCID: 0009-0005-2827-1990

ASESOR

CONTRERA CCONOVILCA, Máximo

ORCID:0009-004-1704-6678

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Aprendizaje y evaluación

HUANTA -2023



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

FECHA	DÍA	MES	AÑO
	21	12	2023

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

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

DIRECTOR GENERAL (E)	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
DOCUMENTO DE DESIGNACIÓN	RDRS No 0180-2023-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR

AUTORIZACIÓN DE SUSTENTACIÓN	RD No 398-2023-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA
NOMINACIÓN DE JURADOS	RD No 399-2023-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA





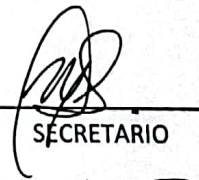
ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR EL:
 TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN



JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Mg. MARIA JUSTINA LEON PERALTA
	VOCAL	Prof. YESSICA RIMACHI PEREZ

TÍTULO DE LA TESIS:
 INFLUENCIA DE LOS JUEGOS RECREATIVOS EN LA MEJORA DE LA DISCIPLINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-13/Mx-P UYUVIRCA - HUANTA 2022.

HORA	4:00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO DE LA EESP PÚB. "JSCO"

N° Matricula	APELLIDOS Y NOMBRES	PRESIDENTE	VOCAL	SECRETARIO	PROMEDIO GENERAL
72027284	CONDOR AGUILAR, Luz Clarita	15	14	13	14

Firma, Post Firma y Sello

INTRUCCIONES:

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



“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las 4.00 p.m. del 21 de diciembre de 2023, se reunieron los miembros del **JURADO EXAMINADOR**, la **SUSTENTANTE** y el **PÚBLICO** en el Auditorio Institucional para llevar a cabo la **CEREMONIA DE SUSTENTACIÓN** de la **TESIS** “INFLUENCIA DE LOS JUEGOS RECREATIVOS EN LA MEJORA DE LA DISCIPLINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-13/Mx-P UYUVIRCA - HUANTA 2022” presentado por la ex alumna **CONDOR AGUILAR, Luz Clarita** con código de matrícula 72027284 del Programa de Estudios de **EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**, sustentación autorizada por la **RD No 398-2023-EESP PÚB. “JSCO”/DG-HTA.**, obteniendo como resultado el PROMEDIO de 14 (CATORCE).

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

RESULTADO FINAL: APROBADO

La **SUSTENTANTE**, se encuentra **APTA** para iniciar los trámites administrativos para la obtención del **TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN**.

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


 PRESIDENTE

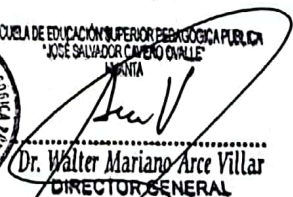

 VOCAL JURADO


 VOCAL


 SECRETARIO JURADO


 SECRETARIO


 DIRECCIÓN GENERAL


 Dr. Walter Mariano Arce Villar
 DIRECTOR GENERAL

vº Bº DIRECTOR GENERAL
 Firma, Post-Firma y Sello



"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

Nº 000015-2024-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

El Trabajo de Investigación titulado "INFLUENCIA DE LOS JUEGOS RECREATIVOS EN LA MEJORA DE LA DISCIPLINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°429 -13/MX- P UYUVIRCA - HUANTA 2022" presentado por la egresada **Condor Aguilar, Luz Clarita** del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un 14% 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/1LWwPODinearlnUyrX0xNYEhb7jS4dkGv?usp=drive_link

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

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

Huanta, 22 de enero de 2024



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
D^o Prof. José Luis Beceros Pinco
Área de Validación de Originalidad



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
D^o Wilter Mariano Arce Villar
DIRECTOR GENERAL

Archivo
JLPP/AVO
jvm/Sec. Acad.

Jr. Razuhuilca N° 624 – Huanta
Telefax (066) 321070
www.eesppjsco.edu.pe
comunicaciones@iesppjsco.edu.pe

CONDOR AGUILAR, Luz Clarita Rev

INFORME DE ORIGINALIDAD

14%	14%	4%	9%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	5%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
4	repositorio.unasam.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	1library.co Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran Martel- Trabajo del estudiante	<1%
8	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1%
9	46.210.197.104.bc.googleusercontent.com Fuente de Internet	

		<1 %
10	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
12	Submitted to Universidad San Francisco de Quito Trabajo del estudiante	<1 %
13	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
15	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	tesis.ucsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

20	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	Submitted to Universidad de Cádiz Trabajo del estudiante	<1 %
22	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	repositorio.uceva.edu.co:8080 Fuente de Internet	<1 %
24	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo

Excluir coincidencias < 25 words

Excluir bibliografía Activo

.....

Dr Walter Mariano Arce Villar
Presidente

.....

Mg Maria Justina Leon Peralta
Secretario

.....

Prof. Yessica Rimachi Perez
Vocal

A Condor Huamán Máximo y Aguilar Guerreros,
Urbana por la labor más loable de amar, cuidar y
apoyarme durante mi formación profesional.

Al infinito, glorioso y excelso Dios, por su aliento
y espíritu combativo derramado en mí durante toda
mi trayectoria de formación profesional.

Luz

AGRADECIMIENTO

A mi alma mater Escuela de Educación Superior Pedagógico “José Salvador Cavero Ovalle” por acogerme durante mi formación profesional.

Mi agradecimiento a la Plana Directiva, Jerárquica Administrativa y Docentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógico “José Salvador Cavero Ovalle”, por brindar todas las facilidades para emprender una carrera loable.

Así mismo, mi gratitud fraterna al docente: de investigación Cristian, Por los conocimientos compartidos durante el desarrollo de la investigación, ya que gracias a ello se pudo concretar.

A la señora directora, a la plana de Docentes y estudiantes de la edad de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022, por haber aportado y apoyado en la ejecución del este trabajo investigativo.

PRESENTACIÓN

Señores del jurado, presento ante ustedes la Tesis titulada “Influencia de los juegos recreativos en la mejorara de la disciplina en los niños y niñas de 5 años en la institución Educativa Inicial “N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022” del distrito de Huanta”, Cuya finalidad es determinar la influencia de los juegos recreativos en la mejora de la disciplina de los niños y niñas de 5 años, ya que actualmente observamos que en nuestros estudiantes van perdiendo la disciplina como parte de su vida académica , humana y social dentro de su formación. Por tanto, bajo la estructura y naturaleza de un niño y niña del nivel inicial se propone usar los juegos recreativos para fortalecer y observar cómo los juegos normativos pueden influir en el desarrollo social del estudiante. En este sentido este trabajo investigativo está en la línea pedagógica educativa, además, en cumplimiento del Reglamento General de Investigación y Titulación de la Escuela de Educación Superior Pedagógico “José Salvador Cavero Ovalle”, - Ayacucho, se presenta esta tesis para obtener el Título Profesional de Profesora en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

La autora

ÍNDICE DE CONTENIDO

	Pág.
Página de jurado.....	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento.....	iii
Presentación.....	iv
Índice general.....	v
Anexos	vi
Índice tablas.....	vii
Índices gráficos.....	viii
Índice figuras.....	ix
Resumen.....	x
Abstrac.....	xi
Pisi Qillqay	xii
Introducción.....	Xiii

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema.....	16
1.2. Formulación del problema.....	17
1.2.1. Problema general.....	18
1.2.2. Problemas específicos.....	18
1.3. Justificación de la investigación.....	18
1.4. Objetivos de la investigación.....	20
1.4.1. Objetivo general.....	20
1.4.2. objetivos específicos.....	21
1.5. Limitaciones de la investigación.....	21

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Antecedentes del problema.....	22
2.2. Bases teóricas.....	30
2.2.1. Los juegos recreativos	30
2.2.2. Tipos de juegos recreativos.....	34
2.2.3. Disciplina en el aula.....	36
2.2.4. Tipos de disciplina escolar.....	39
a. Disciplina democrática	39
b. Disciplina cognitiva.....	39

2.2.5.	Dimensiones de la disciplina escolar	41
a.	Orden	41
b.	El entorno instruccional.....	42
c.	Conducta	42
2.3.	Definiciones de términos básicos.....	43
2.4.	Hipótesis de la investigación.....	42
2.4.1.	Hipótesis general.....	43
2.4.2.	Hipótesis específico.....	43
2.5.	Variables de la investigación.....	44
2.5.1.	Matriz de operacionalización de las variables.....	45

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.	Tipo de estudio experimental.....	47
3.2.	Métodos de estudio.....	47
3.3.	Diseño de investigación.....	47
3.4.	3.5.1. Población	48
	3.5.2. Muestra.....	48
3.6.	Técnica de muestreo.....	49
3.7.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	50
3.8.	Métodos de procesamiento de datos.....	50

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1.	Presentación y descripción de los resultados.....	52
4.1.1.	A nivel descriptivo.....	52
4.1.2.	A nivel inferencial.....	53
	A. Prueba de normalidad.....	64
	B. Prueba de hipótesis general.....	65
	C. Prueba de hipótesis específicas	68
4.2.	Discusión de los resultados.....	70
	CONCLUSIONES	71
	RECOMENDACIONES.....	72
	FUENTES DE REFERENCIA.....	73
	ANEXOS.....	74
Anexo 1.	Resolución aprobación del proyecto.....	75

Anexo 2.	Matriz de consistencia.....	79
Anexo 3.	Instrumentos de recolección de datos (pre test y post test)	81
Anexo 4.	La prueba de validez y confiabilidad.....	85
Anexo 5.	Propuesta pedagógica experimental.....	88
Anexo 6.	Constancia de aplicación del trabajo de investigación en la Institución Educativa N° 429-13/Mx-P Uyuvirca.	127
Anexo 7.	Evidencia fotográfica.....	128

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Agrupamiento de problemas de comportamiento por factores jerarquizados.....	40
Tabla 2.	Matriz de consistencia	44
Tabla 3.	Instrumento para el recojo de información.....	49
Tabla 4.	Nivel de validez de la lista de cotejo por juicio de expertos.....	50
Tabla 5.	Dimensión orden en la pre test.....	52
Tabla 6.	Dimensión entorno instruccional en la pre test.....	54
Tabla 7.	Dimensión conducta en la pre test.....	55
Tabla 8.	Dimensión disciplina en la pre test.....	56
Tabla 9.	Dimensión orden en el post test.....	57
Tabla 10.	Dimensión entorno instruccional.....	58
Tabla 11.	Dimensión conducta en el post test.....	59
Tabla 12.	Dimensión Disciplina en el post test.....	60
Tabla 13.	Cuadro comparativo de pre test y post test del nivel de orden.....	61
Tabla 14.	Cuadro comparativo de pre test y post test del nivel Entorno instruccional Cuadro comparativo de pre test y post test del nivel Conducta.....	62
Tabla 15.	Prueba de normalidad con Shapiro Wilk.....	65
Tabla 16.	Prueba de hipótesis específica para el desarrollo de la dimensión de la disciplina.	66
Tabla 17.	Prueba de hipótesis específica para el desarrollo de la dimensión del orden.....	63

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1.	Dimensión orden en la pre test.....	53
Gráfico 2.	Dimensión entorno instruccional en la pre test.....	54
Gráfico 3.	Dimensión conducta en la pre test.....	55
Gráfico 4.	Dimensión real de la disciplina en la pre test.....	50
Gráfico 5.	Dimensión orden en el post test.....	52
Gráfico 6.	Dimensión entorno instruccional en el post test.....	58
Gráfico 7.	Dimensión conducta en el post test.....	59
Gráfico 8.	Dimensión disciplina en el post test.....	60
Gráfico 9.	Comparación de pre test y post de la dimensión orden.....	61
Gráfico 10.	Comparación de pre test y post de la dimensión entorno instruccional...	62
Gráfico 11.	Comparación de pre test y post de la dimensión conducta.....	63
Gráfico 12.	comparación entre los resultados del pre test y del post test.....	64

RESUMEN

La investigación pedagógica titulada: “Influencia de los juegos recreativos en la mejorara de la disciplina en los niños y niñas de 5 años en la institución Educativa Inicial N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022” nace con el objetivo de comprobar la influencia de los juegos recreativos en la disciplina escolar en los niños y niñas de la muestra seleccionada, el enfoque del presente trabajo es cuantitativo de tipo experimental, donde se usó un diseño pre experimental, la población estuvo constituida por 36 estudiantes y una muestra de 13 estudiantes, el tipo de muestreo fue de tipo no probabilística constituida por 15 niños y niñas, con quienes se utilizó la técnica de la observación y se aplicó instrumentos la ficha de observación, aplicados en la muestra seleccionada; los instrumentos cumplen con las cualidades de validez y confiabilidad, además se realizó el procesamiento y análisis de datos utilizando el procesador estadístico SPSS versión 23, trabajando con la prueba de Wilcoxon para datos ordinales, por tanto los resultados hallados nos permiten concluir que los juegos recreativos influyen significativamente en la mejora de la disciplina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022, esto se debe a que el valor p (0) es menor (0,001068) que el nivel usual de significación de 0,05 corroborando la decisión anterior. Es rechazada la hipótesis nula H0: y es aceptada la hipótesis alterna H1.

PALABRAS CLAVE: juegos recreativos, disciplina escolar.

ABSTRACT

The pedagogical research entitled: "Influence of recreational games on the improvement of discipline in children of 5 years in the Educational Institution I nicial "N°429 -13 /Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022" was born with the objective of verifying the influence of recreational games in school discipline in the children of the selected sample , the focus of the present work is quantitative experimental type, where a pre-experimental design was used, the population was constituted by 36 students and a sample of 13 students, the type of sampling was of non-probabilistic type constituted by 15 boys and girls, with whom the technique of observation was used and instruments were applied the observation sheet , applied to the selected sample; the instruments meet the qualities of validity and reliability, in addition the processing and analysis of data was carried out using the statistical processor SPSS version 23, working with the Wilcoxon test for ordinal data, therefore the results found allow us to conclude that the recreational games significantly influence the improvement of discipline in 5-year-old children of the Initial Educational Institution No. 429 -13 /Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022, this is because the p value (0) is lower (0.001068) than the usual level of significance of 0.05 corroborating the previous decision. The null hypothesis H0 is rejected: and the alternate hypothesis H1 is accepted.

KEY WORDS: recreational games, school discipline.

PISI QILLQAY

Kay llamkaymi investigación pedagógica nisqanchikmanta rimarichkan, kayna sutiyuq: Influencia de los juegos recreativos en la mejorara de la disciplina en los niños y niñas de 5 años en la institución Educativa Inicial N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022” Chaynallataq kay llamkay rurasqa kachkan enfoque cuantitativa, tipo experimental, hinallataq llamkaykurqani huk diseño pre experimental, chaymi kay llamkaypi Kimsa chunka yachaq warmakuna kimsa watamantas picha watalluqkaman chaypin yachaq warmakunata tupurqani yachayninkunata kay ficha de observacion (pretest y posttest) nisqan llamkaykunawan yachaykunata quqarirqani kay tukuy pukllaykunawan allin kawsayninkuta qawanaypaq. kay llamkaypi karqa tupuna software SPSS chaypi ruraykurqani procesamiento de datos nisqata, pichqa wata warmakunapi kay lllachawasi Inicial N°429 -13/Mx-P Uyuvirca – Huanta llaqtapi. Chaynallataq kay llamkaypa suyasqan qaypasqa karqa kay tupuna Wilcoxon nisqanwan, hinapinmi nivel de significancia nisqampi qayparurqa valor p (0) es menor (0,001068) chaytaqsi hipótesis nula nisqanta mana chaskisqachu, ichaqa hipótesis alterna nisqanta chaskirusqa, chaynallataqmi aswanqa kachkan chay diferentes significativas nisqampas kay willakuykuna taqyachinapaq pre test y post test nisqampi.

Rimaykuna taqyachiq: kusikuy 'pukllakuna, allin kasakuy.

INTRODUCCIÓN

Este estudio fue motivado por la necesidad de fortalecer la disciplina en el aula que correlacione la mejora del desempeño y el buen desarrollo integral de cada estudiante con las que pueda afrontar con más pertinencia los retos de la vida cotidiana en el contexto donde se encuentren, adaptándose así, no solo al desarrollo del mundo moderno sino también a la equivalencia del manejo de aspectos conductuales y valores humanos y culturales.

Par lograr con el objetivo mencionado de este estudio se acudió al uso del pre-test evaluar el nivel de eficacia de la gestión y el control de la disciplina dentro del aula por los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa. Además, para comparar la mejoría o la improductividad de la propuesta de los juegos recreativos aplicado en el aula o grupo de estudio, se sometieron nuevamente a una evaluación llamada pos-test, para analizar los cambios o mejoras obtenidas en la población de estudio de modo que permitió comparar resultados previos y posteriores a la prueba.

El estudio se justifica desde bases teóricas sustentables, ya que lo que se pretende es lograr el objetivo plasmado con anterioridad, mediante estrategias como los juegos recreativos y estrategias didácticas con el fin de superar los niveles de la disciplina dentro del aula y fuera de ella, cumpliendo así con las tres dimensiones que se pretende superar: el orden, el aspecto instruccional y el manejo y regulación de problemas de conducta.

Este estudio se divide a su vez en cuatro capítulos:

Capítulo I: Está constituido por El problema de investigación que permite plantear la situación a investigar, además están los objetivos generales y específicos, así como la justificación por el cual se pretendió realizar la indagación a este estudio.

Capítulo II: Constituida por antecedentes y teorías en la que se basará este estudio ya que depende de ello que la investigación pueda tener éxito en los resultados finales.

Capítulo III: Enmarcado en el uso de la metodología de investigación, dicho de otro modo, en las diferentes formas como se diseñaron y se aplicaron los procesos de la investigación basados en el diseño de los instrumentos, recojo de información, metodología, población y en las fórmulas a las que se acudirán para proceder a una buena ejecución de este estudio.

Capítulo IV: Fundamentalmente constituida, análisis de resultados utilizando todas las herramientas. y datos recolectados durante la ejecución de la propuesta en la población de estudio. La discusión de los resultados dependerá de cómo se procedieron en la ejecución y la recolección de los datos mediante los instrumentos de evaluación, dando por sentados resultados más eficientes que se concluyeron en porcentajes cuantitativos.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Sampieri (2014, p. 38) menciona “Un problema de investigación no es más que una aclaración y estructura más formal de una idea de investigación” y como bien se sabe la idea es un pensamiento una noción mental de algo que se quiere obtener. Por lo tanto, podríamos decir según la referencia de Sampieri que una investigación parte del saber o una idea clara al que se quiere lograr, para ello el problema de investigación debe ser objetivista y para dicho fin se debe plantear interrogantes claras y descripciones que afinen dicha noción o idea cuya finalidad sea para alcanzar resultados más satisfactorios.

Parte de esta afinación como ya bien había mencionado consiste en saber describir dicha idea o problema de investigación la que a continuación se menciona.

1.1. Descripción del problema

Desde tiempos inmemoriales, la disciplina ha formado parte de la vida diaria de las personas, ya que estuvieron amparados bajo un sistema de reglas y condiciones, esto debido a los peligros del contexto, así como a la estructura cultural y social de los seres humanos, dicho de otra manera, se refiere al respeto de las condiciones del mayor, en sentido de la experiencia en el manejo de la vida por parte de la persona mayor. Esta forma de respeto a las experiencias a entes mayores se le llamo en si la disciplina. Sin embargo, la disciplina no solo consistió en el respeto a la experiencia o a cumplir con las reglas sociales, sino también a la capacidad de cada persona en mantener una vida ordenada bajo principios filosóficos de vida, las cuales además facilitaron el desarrollo integral de cada miembro de una familia. Actualmente estos conceptos filosóficos de la disciplina se han ido perdiendo bajo la filosofía de la tecnología, la adaptación cultural social de cada persona a la modernidad que ha cambiado radicalmente el concepto del respeto a la experiencia, a la estructura cultural y especialmente la capacidad de actuar de manera organizada y responsable, todo este bloque de aspectos que envuelven a los niños y niñas dentro de un hogar disgregado es reflejado en

las aulas del nivel inicial donde se observa que hay una inmensa brecha en la praxis de la disciplina tanto al respeto a la experiencia, a la estructura social y sobre todo a sus capacidades consientes de la responsabilidad del orden y del respeto a la vida de los demás. Por lo que se refleja que en ocasiones se evidencia violencia entre estudiantes.

El tema de la violencia en las instituciones educativas, desde las aulas, debería ser una de las prioridades en la preocupación del estado, las familias y de los docentes. En nuestro país existen problemas de violencia escolar. Se manifiestan frecuentemente, son una realidad cotidiana en nuestras aulas, mostrándose de manera recurrente. Otros son los problemas de disciplina y convivencia, que llegan a angustiar al profesorado, especialmente en Educación Secundaria. (Pacheco, 2008, p. 52).

Por tanto, la decadencia de la disciplina En la institución Educativa N° 429-13/Mx-P Uyuvirca afectada la progresión normal del aula en el salón de clases, particularmente cuando esto sucede intencionalmente y con frecuencia, daña la moral de la organización. Asimismo, afectan las reglas del salón de clases siempre son las consecuencias inevitables de las condiciones y factores adversos. La psicología de los estudiantes ya amenaza con dismantelar sus personalidades y a la vida escolar. Por lo tanto, es importante que los educadores se centren en ello. Factores a eliminar o reducir, antes de aplicar sanciones o medidas más punitivas. Estas condiciones determinan la afinación de lo que se quiere logran con esta investigación, bajo una estructura no rígida si no recreativo para ello se centra en utilizar herramientas de juegos recreativos que contengan reglas disciplinares todo con la finalidad de observar que nivel de influencia se tendrá en los estudiantes en la mejora de la disciplina en el aula.

En la actualidad la disciplina no significa castigar, sino crear un ambiente favorable para un aprendizaje significativo, para ello, es preponderante acudir a estrategias pertinentes como los juegos recreativos, los cuales permitirán a los discentes crear situaciones de respeto bajo reglas dispuestas en los juegos. Por lo tanto, los juegos didácticos producen efectos dentro de la disciplina escolar en el aula.

1.2. formulación del problema

Hurtado, J. (2007) al respecto lo definen:

La formulación del problema es específica del problema en estudio y lo deja claro en términos definidos, claros y específicos. Por lo general, el planteamiento de un problema es una pregunta que resume el enfoque general.

Por lo tanto, cada término debe analizarse y utilizarse por escrito para reflejar el propósito de la investigación. (p.80).

Ante esta concepción, afirmaremos que la formulación de un problema se tiene que redactar teniendo criterios claros y precisos, ya que a través de estas interrogantes verificaremos la realidad de manera objetiva y los elementos específicos nos guiara a realizar un análisis del todo en términos del problema investigativo.

a) Problema general

Bajo los aspectos mencionados anteriormente se determina que el problema de esta investigación es:

¿Cuál es la influencia de los juegos recreativos en la mejora de la disciplina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta?

b) Problema Especifico

- a. ¿De qué manera los juegos recreativos determinan en la mejorar del orden en el aula en los niños y niñas de 5 años?
- b. ¿De qué manera los juegos recreativos determinan el entorno instruccional en los niños y niñas de 5 años?
- c. ¿De qué manera los juegos recreativos determinan en la prevención de problemas de conducta en los niños y niñas de 5 años?

1.3. Justificación de la investigación

Esta actividad será de utilidad para los docentes ya que les permitirá intervenir adecuadamente en el currículo porque juega un papel muy importante en la mejora de la educación de niños y niñas de los cinco años de educación inicial contribuyendo a formar futuros estudiantes con valores y principios. La investigación acudirá para manifestar que tan significativa es mantener el orden en el aula, regular los problemas de conducta y respetar el contexto instruccional utilizando como estrategia los juegos, y de esta forma reducir incidencias de indisciplina en los niños y niñas. En muchos casos estas situaciones deben ser prevenidos con uso de estrategia más eficaz, se preocupa por contribuir al desarrollo humano, social, psicológico y educativo de los estudiantes.

No hay suficientes investigaciones sobre las estrategias de disciplina en el aula para determinar si funcionan es conveniente para la detección de situaciones de indisciplina en las aulas ya que la disciplina es un factor muy importante tanto para los estudiantes y la sociedad donde esto implica la formación de alumnos con valores y buena conducta. Para que a la postre se incorporen a la sociedad como ciudadanos con ética y respeto que hoy

carecen nuestra sociedad. Se beneficiarán estudiantes de 5 años de educación inicial, y las maestras de este último utilizará el juego como estrategia para aumentar la disciplina en el aula y que los alumnos sean menos agresivos, y mejorar su aprendizaje.

Los Estudiantes de educación inicial de 5 años se beneficiarán de manera que su aprendizaje mejorará día a día y como también va optimizar su convivencia entre compañeros del aula.

Los maestros se favorecerán utilizando tácticas lúdicas en la formación del educando como también va mejorar la disciplina en los estudiantes y esto formara un ambiente adecuado para la maestra donde pueda realizar sus clases de manera óptima.

La investigación tendrá la proyección a nivel de todo el sector de educación inicial Ya que el tema de disciplina se menciona en las aulas constantemente y que esto implica mucho en la convivencia escolar y por ende en el aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial.

Sabemos que la indisciplina en los niños es un problema en la actualidad y que aquello impide en la formación de los estudiantes, Por este motivo, los juegos educativos eliminan el desorden del aula y aseguran la educación de los estudiantes, por ende, el juego será mayor ventaja para conservar el orden en el aula.

Por ello se afirma que este estudio favorecerá con información practico para los docentes y estudiantes que anhelan mejorar el orden en el aula y el aprendizaje de los estudiantes.

Esta investigación se realiza con el propósito de aportar al conocimiento existente sobre el uso de los juegos didácticos en la mejora de la disciplina en el aula de educación inicial en los niños y niñas de 5 años. cuyo resultado podrán convertirse en una estrategia, para ser incorporado como conocimiento de la disciplina en el aula, Esto se debe a que demuestra que el uso de juegos educativos mejora la convivencia y el aprendizaje de los estudiantes.

El juego se utiliza como una estrategia para mantener la disciplina en el aula y como también para enriquecer el aprendizaje en los niños, sirve para concebir la seguridad, confianza y la convivencia, según la teoría de Montessori (1980) “El juego como estrategia de aprendizaje enriquece los cimientos de la confianza, la seguridad y la amistad en el entorno del niño” (p.553)

Los resultados de este proyecto pueden servir de base para juegos educativos para mejorar la disciplina en el aula en los niños pequeños en situaciones que se asume actualmente como de pésima convivencia en el aula y que esto afecta en la enseñanza de los

estudiantes se espera saber de los resultados que sean favorable y los estudiantes mejoren en su convivencia y en su aprendizaje.

Además, se justifica metodológicamente, porque pretende proponer un nuevo instrumento de recolección de datos referente a una nueva estrategia, como los juegos lúdicos para la mejora de la indisciplina en las aulas de educación inicial, y como base para renovar el aprendizaje en los niños de 5 años de educación inicial .lo cual puede ser utilizado posteriormente en otras investigaciones o simplemente Los profesores pueden utilizar esto como estrategia de disciplina en el aula de educación inicial.

1.4. Objetivos

Según Martínez, Briones & Cortés citado por Freire, E. (2020), indican que:

El propósito de la investigación es encontrar respuestas a preguntas específicas utilizando procedimientos científicos. Estos procedimientos están diseñados para aumentar la confianza en que la información recopilada es relevante para el asunto bajo investigación y cumple con las condiciones de verdad y objetividad. (p. 3).

Asimismo, Herrera (2006) define que el objetivo es:

Es una categoría que indica el propósito o intención (motivo) de la investigación, lo que se debe hacer para que el objeto se transforme y el problema se resuelva. Dado que los objetivos guían el desarrollo de la investigación al definir los límites del problema y especificar las metas que se deben alcanzar, el nombre de un proyecto de investigación o trabajo de investigación debe derivarse del propósito previsto.(p.119).

Ante las definiciones de los autores, podemos afirmar entonces que el objetivo de investigación busca encontrar respuesta a determinadas interrogantes, además representa el “para que” de una acción, con las que queremos alcanzar solución al problema.

a) Objetivo general

Bajo los paradigmas del “para que” y la respuesta determinada a la interrogante del problema, planteó el siguiente objetivo general:

- Determinar la influencia que tiene los juegos recreativos en la mejora de la disciplina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 429 -13/Mx-P Uyuvirca -Huanta 2022.

b) Objetivos específicos

- Determinar cómo los juegos recreativos influyen en la mejorar del orden en el aula en los niños y niñas de 5 años.

- Determinar cómo los juegos recreativos influyen en la mejora del entorno instruccional en los niños y niñas de 5 años.
- Determinar cómo los juegos recreativos influyen en la mejora de la prevención de problemas de la conducta en el aula en los niños y niñas de 5 años.

1.5 Limitaciones de la investigación

La crisis sanitaria que afronto nuestro país y sobre todo la provincia de Huanta hicieron que todas las cosas subieran de precio tanto que la economía familiar se vio afectada en gran manera, razón por la que para la realización y la ejecución de esta investigación fue difícil obtener los recursos económicos. Por otro lado, las nuevas disposiciones empleadas en las instituciones educativas dificultaron una correcta aplicación de la metodología de esta investigación, asimismo limito la investigación la poca información y estudios referentes al tema de investigación obstaculizaron esta indagación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

El marco teórico es la columna o lineamiento en la que se basará toda la investigación, ya que depende de ella el éxito o el fracaso de este estudio, que definitivamente determinará el impacto del juego recreativos dentro de la disciplina, para el cual con este marco lo se pretende es fundamentar dichos procedimientos a partir de teorías, conceptos y estudios actuales realizados en distintos contextos.

Por otro lado, en este marco no solo se buscarán teorías y conceptos, sino que también delimitaremos aspectos y enfoques en función al tema de estudio de modo que el estudio sea objetiva y delimitante de los aspectos subjetivos, para ello se buscarán antecedentes que estén al nivel de lo que se pretende lograr.

2.1 Antecedentes

✓ Internacional

Chávez & Lino (2017) en su tesis titulado los conflictos familiares y su impacto en la disciplina de los estudiantes de noveno grado de Educación Básica de la Unidad Educativa mixta Portoviejo, período 2017” El paralelo en su investigación fue la identificación de conflictos familiares que afectan el comportamiento de los estudiantes de año de educación básica “L”, “N” y “M” de la Unidad Educativa Mixta Portoviejo, período 2017, en el que según la comunidad educativa, la explicación del uso del crecimiento, las estadísticas y los métodos deductivos es una metodología. En particular, en el desarrollo de la economía social, la economía, la educación y la atención médica, el crecimiento de situaciones de clase en términos de conflictos de estudiantes, en particular en términos de conflictos de estudiantes, afecta el desarrollo de los tipos de familia y las condiciones de vida de los estudiantes, lo cual es la estabilidad. Esto se debe al hecho de que los estudiantes que coexisten todos los días pueden conducir a la diversidad de los maestros, porque pueden

conducir a la diversidad de los maestros, porque están en esta clase, porque están en esta clase.

Dentro de la dimensión instruccional se evidencia y se muestra que la disciplina es influenciada también por aspectos externos o familiares tal como refiere la investigación realizada por los dos autores, por lo que de alguna manera estas conclusiones permiten tomar en cuenta para fines de estudio.

Carrasco & Vásquez (2017) en su tesis “El impacto de las medidas disciplinarias en la calidad del comportamiento de los estudiantes de 5 años”, El objetivo era investigar el impacto de las medidas disciplinarias en la calidad del comportamiento a través de una investigación bibliométrica, estadísticas y análisis de campo, creando así una herramienta pedagógica del enfoque pedagógico para docentes. La investigación es de enfoque cualitativa. La población entrevistada fue de 117 docentes y representantes legales de la Escuela de Educación Básica Clemencia coronel de Pincay, para el transcurso de recolección de datos se aplica la técnica e instrumento la entrevista, ficha de observación áulica y la encuesta. los investigadores lograron obtener los siguientes los resultados mostraron que cincuenta y seis de los encuestados estuvieron totalmente de acuerdo con la implementación de lineamientos metodológicos que contengan las actividades y estrategias de los docentes para asegurar la calidad del desarrollo del carácter de los niños. 54 personas están de acuerdo y 7 se muestran indiferentes. Por lo tanto, al utilizar orientación pedagógica no utilizada, es muy importante que los docentes incluyan actividades y estrategias que fomenten y garantizar una buena calidad de desarrollo. conductual de los niños. Los métodos disciplinarios inadecuados afectan el aprendizaje eficaz de los niños y crean problemas en el aula.

Cabe mencionar según la tesis que los maestros tienen limitaciones en aplicar métodos disciplinarios en el aula por el cual es muy importante utilizar algunas estrategias o técnicas para mantener la disciplina en los estudiantes de esta manera el tema de aprendizaje no sea afectada.

Ochoa, Lezcano & Vásquez (2015) En su tesis “Interesantes estrategias para mejorar la convivencia en los colegios, Medellín –Colombia 2015”. En dicho estudio tiene como objetivo de la investigación diseñar e implementar una estrategia lúdica que permita mejoramiento de la convivencia escolar. La investigación es de enfoque cualitativo. El alumnado incluye 60 varones y niños del Centro Educativo Rural La Gómez del municipio de Barbosa con grados de preescolar a quinto, los cuales oscilan entre los 5 y 12 años. El instrumento fue la ficha de encuesta. Como resultado, el 45% (9 personas) de los encuestados

utilizó las reglas de convivencia en la escuela y la sociedad, pero el 53% (11 personas) dijo que estas normas no se usaban en la escuela y la sociedad porque no había mucha conversación y acuerdo. sobre la educación recibida en casa no aplica. Todo esto se debe a que la cultura sexista y las formas tradicionales de criar y enseñar a los niños son incompatibles. Los investigadores concluyeron que la educación debe ser responsable de fortalecer y promover espacios participativos que regulen la recreación y estrategias regulatorias en la práctica de actividades educativas recreativas para mejorar la convivencia y el uso del tiempo libre en las escuelas.

Según los autores que investigaron el tema de convivencia es un tema de suma importancia ya que se observa en las aulas una convivencia no muy afectiva, ciertamente por tal razón se debería tomar medidas basados en estrategias lúdicas para mejorar la convivencia escolar.

Ospina (2015) En su tesis titulado “El juego como estrategia para reforzar el aprendizaje básico en el nivel preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán –sede María Auxiliadora del municipio del Espinal. IBAGUÉ – COLOMBIA 2015”. Esto muestra por qué el juego se trata de estrategia. que contribuye al desarrollo de procesos básicos de aprendizaje en la educación preescolar. Realización de tesis de alta calidad. El grupo de muestra se utilizó desde niños en edad preescolar hasta los 7 años de edad. El proceso de recolección de datos utilizó la observación como método y la encuesta como herramienta. Los investigadores llegaron a las siguientes conclusiones: El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel infantil permite que los niños reconozcan que es posible implementar actividades educativas que satisfagan sus necesidades en el aula con el apoyo de las familias. Atención e implementación infantil. Se concluyó que los estudiantes descubrieron que el aprendizaje basado en el juego era posible a través del PPA y que los docentes lo entendieron y se adaptaron a él. Es una forma de absorber conocimientos importantes para los estudiantes sin tener que meterlos en actividades que no contribuyen a su desarrollo cognitivo.

Según la tesis investigado por el autor, Podemos mencionar que los juegos son de vital importancia para el progresivo desarrollo del niño, Los docentes deben adaptar la enseñanza a través del juego para que el aprendizaje sea beneficioso tanto para niños como para niñas.

Antecedentes nacionales

Figuroa (2020) en su tesis “Juego en los sectores en la disciplina de los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 425-50/MX-P- de Aurora -2020” Su trabajo

destacó esas dificultades y sugirió formas de mejorar el comportamiento de niños y niñas. Se fijaron objetivos generales, entre ellos la desobediencia, el desorden y el lanzamiento de juguetes. Determinar si el uso de juegos de campo mejora la disciplina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 425- 50/Mx-P-Aurora- Ayna San Francisco - 2020. Este método es cuantitativo, descriptivo y preexperimental. La población estuvo compuesta por 58 niños y niñas de 3, 4 y 5 años, y la muestra estuvo compuesta por 25 niños y niñas de 5 años del pabellón “Conejo”. Tres expertos validaron y confiaron en consecuencia y utilizaron métodos de observación confiables y herramientas de observación manual con una confiabilidad alfa de Cronbach de 0,772. Para el análisis y procesamiento de datos se utilizó Excel 2016 y SPSS-2010, y se respetaron los principios éticos recomendados por la universidad. Los resultados de la prueba previa mostraron que el 44% alcanzó el nivel básico después de utilizar las 10 actividades de aprendizaje, y el 52% logró el desempeño esperado en la prueba posterior. El resultado final es p valor inferior a 0,05 era 0,05 con un 95 % de confianza y un 5 % de significancia. Se concluyó que el uso de juegos en varios sectores mejoró significativamente la disciplina en niños y niñas de cinco años.

El análisis realizado por la investigadora Figueroa muestra resultados muy significativos respecto al uso de juego para mejorar la disciplina dentro del aula, lo que indica que el aprendizaje y su formación disciplinario van de la mano, de modo que los niños y niñas a pesar de su edad puedan tener una formación más integral y no solo teórico. Por lo tanto, es un estudio a considerar dentro de este estudio.

Lopez (2020) problemas de conducta en niños y niñas de 5 años de la institución educativa n°035 “Isabel flores oliva” Trujillo-Perú , El propósito de este estudio fue identificar problemas de conducta en niños y niñas de cinco años. pertenecientes a la Institución Educativa N°035 “Isabel Flores Oliva”. El estudio utiliza un enfoque cuantitativo en lugar de un diseño experimental descriptivo, como muestra y población se tomó 106 estudiantes de nivel inicial de la I.E. “Isabel Flores Oliva” Las técnicas cuantitativas se denominan evaluación de medidas, mediante el uso de jerarquías como la observación, la medida según unidades de análisis, el muestreo y el procesamiento estadístico, los resultados obtenidos según la investigación es que Los estudiantes de la I.E. Isabel Flores De Oliva en el nivel inicial de 5 años según las dimensiones e indicadores del BASC adaptabilidad (Social 41) y Problemas de atención (32). Se expresa la conclusión de que los problemas de conducta en los niños de los primeros cinco años de vida son diferentes y también existen en las dimensiones representadas por los instrumentos utilizados.

Estas conclusiones llegadas en esta indagación realizada por López muestran una significancia y un reconocimiento de los problemas de disciplina dentro del aula en cuyo caso afectan el buen desarrollo de la enseñanza y aprendizaje.

Monica (2020) aplicación de juegos didácticos para mejorar la atención en niños de tres años en la institución educativa maría reina – Chulucanas, Piura – 2018. El propósito de este estudio fue determinar cómo el uso de juegos educativos mejora la atención en niños de tres años. del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina – Chulucanas, el trabajo de investigación es de enfoque cuantitativo de nivel explicativo. Como muestra y población se tomó a veinticinco niños de tres años de nivel inicial en la I. E. María Reina. La técnica se llamó observación directa y la herramienta fue una lista de verificación. Los resultados obtenidos mostraron que los juegos didácticos mejoraron significativamente la atención de los niños en el pretest, lo cual se observó en el 68% de los niños. Institución Educativa María Reina - Chulucanas, Piura - Un estudio de 2018 concluyó que después de utilizar este producto se desarrolló mejor la atención y concentración y mejoró la capacidad de elegir entre estímulos internos o externos. Podrá comprender y dominar mejor lo que se enseña en clase.

El tema de atención de los niños es de suma importancia ya que el resultado del aprendizaje será el resultado de su atención, si el niño o la niña no presta la atención a la clase el resultado de sus aprendizajes será un porcentaje será bajo, por el cual los docentes debemos lograr que todos los niños estén atentos ya sea poniendo en práctica algunas estrategias o métodos de enseñanza.

Reyes (2017) Taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de los niños y niñas del 2° de educación primaria de la institución educativa apóstol san pedro Chimbote – Perú 2014. El principal objetivo del estudio fue utilizar un programa basado en talleres lúdicos para mejorar el comportamiento de niños y niñas de segundo de educación primaria. Realización de tesis de alta calidad. La muestra fue un total de 23 estudiantes de la clase A del segundo año de educación primaria. Durante el proceso de recolección de datos, se utilizaron pruebas previas y posteriores como observaciones y herramientas metodológicas más importantes. Los investigadores han logrado los siguientes resultados cuando tienen comportamiento en el aula y están lejos de ser el último 17% y las pruebas de paciencia del último 17% al 30% mal. 0%. Y comportamiento preliminar preliminar en 0% y en la prueba posterior podemos ver que somos un 83% mejores en el mejor nivel para los niños. Después de completar el programa de software, se puede concluir que si la clase está dañada, la

disciplina debe ser un modelo de comportamiento que monitorea y repare la disciplina al controlar y reparar adultos.

Reyes (2014) en su tesis investigado menciona, que después de realizar los talleres recreativos con la finalidad de mejorar la disciplina en los niños y niñas, hubo una mejora significativa en el tema de aprendizaje y conducta, cabe mencionar también que en el tema de disciplina los maestros y los padres tienen mucha influencia.

Sanches (2016) en su tesis de titulación “Determinar el nivel, la forma y el grado de control de la atención en los estudiantes de cinco años de la libertad-cerro colorado, arequipa-2016” Se plantearon como objetivos: determinar el nivel de atención de los niños y las niñas de 5 años de la I.E.I. La Libertad de Cerro Colorado.es de tipo de investigación mixto cualitativa y cuantitativa. Como muestra y población para la investigación Está constituido por los niños y niñas del Nivel Inicial matriculados en el 2016 de la Institución Educativa Inicial La Libertad. Consta de 75 estudiantes de cinco años. La técnica a utilizar: observación y instrumento la ficha de Observación. Los investigadores obtuvieron los siguientes resultados: en cuanto al nivel de atención, el porcentaje es alto en las niñas (64%) y en los niños (36%), lo que significa que las niñas tienen un mayor nivel de atención que los niños. En cuanto al tipo de atención, la atención dividida se da en el 63% de las niñas y el 37% de los niños. En cuanto al nivel de control, el 57% de las niñas y el 43% de los niños tuvieron atención voluntaria, es decir, las niñas tuvieron un mayor nivel de control. Los resultados de la investigación muestran que: en cuanto al nivel de atención, los niños y niñas de 5 años se encuentran en un nivel medio; Los niños suelen parecer atentos y concentrados cuando ven películas; Siempre terminan lo que empiezan, normalmente pueden escuchar historias sin distracciones y normalmente completan las tareas asignadas por sus profesores.

De esa manera pueden probar la exactitud de la hipótesis propuesta. Según la tesis los niños y niñas al observar el video se mantienen atentos donde se llegó a lograr que los niños y niñas estén atentos a la clase donde son capaces de escuchar sin distraerse, pero para esto trabajo mucho la docente y eso es lo que se debe hacer los demás docentes practicar estrategias o métodos con los niños para lograr la atención de los niños y niñas.

Antecedentes locales

Yucra (2020) la convivencia familiar y su influencia en la disciplina escolar de los estudiantes de educación primaria, III ciclo, del centro de educación básica alternativa los libertadores, Ayacucho 2019, La investigación tuvo como objetivo

Determinar la influencia de la convivencia familiar en la disciplina escolar de los estudiantes de educación primaria, III ciclo, el trabajo de tesis es de enfoque tipo cuantitativo

y nivel experimental. El estudio incluyó una muestra de catorce estudiantes de educación primaria, III ciclo del Centro de Educación Básica Alternativa Los Libertadores, Ayacucho .para el proceso de recolección de datos se ha empleado como técnica y instrumento la ficha de observación , de acuerdo con los resultados obtenidos a través del estadístico t-student, este estudio obtuvo los siguientes resultados respecto a la convivencia familiar y su impacto en el sujeto: el coeficiente de correlación fue de 0,802, indicando una relación directa significativa, y el valor p (bilateral) . Importancia) 0,000 menos que 0,05. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_0) con un nivel de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95% y se acepta la hipótesis de investigación (H_a). Se concluyó que la convivencia en familia tiene un impacto significativo en el comportamiento escolar de los estudiantes de primaria., III ciclo, del Centro de Educación Básica Alternativa Los Libertadores, Ayacucho 2019.

El tema de disciplina en la actualidad se ve un tema difícil de manejarlo donde según la tesis se debe poner en práctica el tema de convivencia para poder lograr la disciplina el investigador en su conclusión logro la convivencia familiar llegando significativamente al tema de disciplina con los niños y niñas.

Quispe (2020) talleres de convivencia familiar en la disciplina en los niños de 4 años de la Institución Educativa privada san Benito, Ayacucho 2019,La investigación tuvo como objetivo Determinar la influencia de talleres de convivencia familiar en la disciplina en los niños de 4 años .el trabajo de tesis es de enfoque tipo cuantitativo y nivel I explicativo .el estudio tuvo una muestra de veinte niños de cuatros años de la Institución Educativa Privada San Benito, Ayacucho, para el proceso de recolección de datos se ha empleado como técnica como la observación del campo no experimental y como instrumento sesión de aprendizaje y guía de observación , el investigador concluyó lo siguiente sobre el campo: En el pretest se obtuvo un puntaje de 9.30, y en el posttest el puntaje aumentó a 16.10, por lo que se puede apreciar que hay un resultado significativo. efecto. Seminario de convivencia para familias con niños de 4 años de la Institución Educativa Privada.

Según la investigación de tesis los talleres realizados dieron como resultado de una buena calidad donde se observa que el tema disciplina se logró manejarlos, cabe mencionar que el tema de disciplina se menciona en cada institución por el cual se debería llevar a cabo siempre los talleres para mantener la disciplina en las aulas.

Taboada (2019)estrategias de autorregulación de la conducta y su influencia en el comportamiento de los estudiantes de cuatro años de la institución educativa inicial N° 394 del distrito de socos, provincia de huamanga, departamento Ayacucho 2018. El propósito de

este estudio fue determinar el impacto del uso de estrategias de autorregulación en el comportamiento de niños y niñas de 4 años. de la Institución Educativa Inicial N°394 del distrito de Socos, provincia Huamanga, El propósito de este estudio fue determinar el impacto del uso de estrategias de autorregulación en el comportamiento de niños y niñas de 4 años matriculados en la Institución Educativa Inicial N° 394 del distrito de Socos, provincia huamanga, departamento Ayacucho 2018. Se utilizaron listas de verificación y checklist como métodos y herramientas en el proceso de recolección de datos. La diferencia media entre el pretest y el postest en las estrategias de autorregulación conductual del grupo experimental aumentó de 10,11 (B) a 15,94 (A) puntos en términos de mejora conductual. Se concluyó que el uso de estrategias de autorregulación conductual influyó en el comportamiento de niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°394 del distrito de Socos, provincia Huamanga, departamento Ayacucho 2018.

Según la investigación de tesis de TABOADA (2019) las maestras debemos tener muchas estrategias para sobre mantenerlos sus conductas de cada niño por que durante las clases los niños y niñas muchas veces se aburren y pierden el interés en las clases donde llegan a extremos en su conducta por ello es muy importante que las maestras tengan muchas estrategias para mantenerlo a los niños y niñas en constante activos.

Sulca (2020) análisis de conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de edad de una I.EI. en vista alegre – Ayacucho. El objetivo fue determinar el nivel de conducta agresiva en niños y niñas a la edad de 5 años de edad de la I.E.I. N° 432 Mx poli docente de Vista Alegre en Ayacucho. La investigación es de tipo básica y de nivel descriptivo la Población: Estuvo conformada por todos los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I. N° 432 Mx poli docente de Vista Alegre en Ayacucho en el año 2020, que hacen un total de 25. Muestra: Se conformó por el mismo número de estudiantes de la población. Para el proceso de recolección de datos se empleó las Técnicas como: observación y se utilizó la hoja de control como herramienta. Se encontró que los niños y niñas de cinco años mostraban niveles estables de comportamiento socialmente agresivo. de edad de una Institución Educativa Inicial N° 432 Mx poli docente de Vista Alegre en Ayacucho en el año 2020, esta decisión se basó en la media aritmética (10,32), que indicó que el 64% de los niños y niñas (cinco años) se encontraban en el rango normal.

Durante la tesis se ha observado que en el tema de la agresividad se vio que existen muy regular la agresión en los niños y niñas esto afecta en el aprendizaje de los estudiantes ya que muchos por este mismo tema no quieren volver a la institución.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Los juegos

a. Concepto de juegos recreativas

La vida y los intereses de un niño están estrechamente vinculados en juegos que siguen los instintos internos del niño y los transforman en expresiones espontáneas, especialmente aquellas que responden a las necesidades de movimiento del niño.

Un juego es una actividad recreativa en la que participan uno o más participantes. Su función principal es entretener y divertir a los jugadores.

Erikson (1963) Este juego es una nueva forma de desarrollar la iniciativa y la independencia de su hijo.

Esto significa que los niños a través del juego despiertan diversos intereses como tomar decisiones por ellos mismos, despiertan su iniciativa quieren decidir por ellos mismos. Con el juego se pretende lograr la autonomía y la responsabilidad en los niños es importante señalar que un niño autónomo es aquel que puede realizar de forma independiente tareas y actividades propias de niños y la independencia porque el niño aprende a hacer las cosas por cuenta propia desarrollando su imaginación

Parten (1939) El juego es una actividad recreativa que desarrolla la mente y el cuerpo del niño y le ayuda a aprender sobre su personalidad como ser humano.

El papel que tiene el juego en la en la interacción del niño con su entorno social es de vital importancia porque el niño va a asimilando las normas y reglas. El juego es un medio de comunicación sirve para conseguir el desarrollo de vínculos afectivos porque permite a los niños expresarse y realizar sus deseos. Se logra la interacción grupal y el compañerismo grupal. Ayuda a que el niño logra a conocerse a sí mismos y pueda lograr un fuerte sentido de la identidad el niño con el juego es capaz de expresar sus propias emociones tristeza, enfado, alegría o también sorpresa, todo ello puede reconocer también en personas con las que interactúa. ayuda a participar de manera proactiva en el grupo al que pertenece y permite que el niño actúe de manera correcta frente a determinadas situaciones.

Smilansky (1990) A través del juego desarrollamos el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación, la concentración, el control de los impulsos, la curiosidad, las estrategias de resolución de problemas, la cooperación, la empatía y la participación en grupo.(p.142).

Se puede decir que las habilidades de pensamiento de un niño se desarrollan a través de la conversación a través de juegos. Sin este apoyo, el pensamiento y la imaginación se estancan, creando espacio para la interacción del pensamiento y el lenguaje. Esto permite a los niños desarrollar su imaginación, explorar su entorno, controlar la impulsividad, inhibir la

conducta impulsiva y planificar respuestas adaptativas. El objetivo es que el juego mejore la concentración y permita a los niños trabajar juntos, comunicarse y aprender más unos de otros. Ayudar a los niños a ver a través de los ojos de los demás y sus propias emociones desde la perspectiva de ganadores y perdedores. El juego es una forma importante de aprender estas habilidades porque los niños están expuestos a sus propias emociones y a las de los demás.

El juego promueve el desarrollo cognitivo, emocional y social. Se utiliza como herramienta para ayudar a regular el comportamiento de su hijo. (Vygotsky, 1933). El juego puede comenzar la tecnología cognitiva cognitiva y efectiva para mejorar el medio ambiente, para mejorar diversas habilidades y creatividad deportiva, para mejorar la memoria, desarrollar la imaginación y aprender contenido. El niño expresa sentimientos para ayudar a mitigar su parte por juego, indirectamente involucrado en el desarrollo del comportamiento físico, pero también indirectamente para conocer el mundo de todo el mundo. . Estos juegos juegan un papel muy importante en el desarrollo de la personalidad y el aprendizaje de reglas de comportamiento.

Gonzales (2007) expresa: El juego es el lenguaje principal de los niños. A través del juego, el niño expresa todo su mundo exterior. Muestra lo que pasa, lo que siente, lo que piensa. Desarrolla los sistemas cognitivo, emocional y psicológico.” (p. 130).

El juego es el lenguaje principal de los estudiantes y les ayuda a expresar su alma interior, sus deseos, su imaginación, sus miedos y sus conflictos. Muestra conciencia de uno mismo, de los demás y del mundo que los rodea, estimula todos los sentidos, enriquece la creatividad y la imaginación, promueve el desarrollo de habilidades físicas, mejora las habilidades sociales y mejora la inteligencia racional y emocional.

Real Academia Española (2017) “Haga algo por diversión, disfrute o para desarrollar una habilidad particular.

El juego de palabras no sólo lo describe como una actividad recreativa, sino que también desarrolla habilidades en este ámbito. En la definición presentada en el primer párrafo, no se trata sólo de un juego de estrategia destinado al entretenimiento, sino también de una actividad innovadora que tiene como objetivo promover el aprendizaje de los estudiantes de forma didáctica. Las acciones de juego son las propias acciones del niño. Ningún niño quiere jugar porque es una forma de aprender sobre el mundo sin tener que hacer nada demasiado difícil o aburrido.

Moyles (1999) en su libro: Juego en educación infantil demuestra los beneficios que el juego puede aportar a actividades que enriquecen el conocimiento de los niños.

b. Características

Por naturaleza los niños y niñas juegan, por el cual el juego en los niños y niñas se da de manera innata o natural de manera involuntaria y satisfactoria. Para ellos es como sus trabajos.

Entonces para los niños y niñas el juego es una actividad que lo realizan de manera innata día a día donde esta actividad está marcada para la interacción entre seres humanos o entre el medio ambiente o los objetos.

En segundo lugar, el juego les causa un placer a los niños y las niñas quiere decir que es una actividad sin una finalidad además de que el juego sea costumbre en la infancia es también para sus actividades futuras quiere decir que los niños y niñas se forman día a día a través de los juegos donde todo esto le servirá para su vida futura.

Moreno (2002) Descubrimos que todos los niños, independientemente del idioma, interpretaban el juego de palabras de forma sencilla y comprensible. Definen los juegos de palabras simplemente haciendo juegos de palabras. Jugar o jugar significa algo que es claro y fácil de identificar.

De hecho, esta actividad de aprendizaje para el futuro se desarrolla sin que los niños y niñas se den cuenta. porque como bien sabemos los niños y niñas juegan por el puro placer de diversión, sin saber que ellos van desarrollando la psicomotricidad, así como también su capacidad intelectual en los diferentes cursos.

Tineo (2006) El juego es una actividad física y mental que produce alegría, diversión, relajación y momentos de felicidad a quienes participan. El juego es voluntario, espontáneo y no vinculante, lo que permite a los jugadores tomar libremente sus propias decisiones.

Gonzales (2009) Es la actividad fundamental que ayuda a desarrollar y educar al niño en forma integral.

Lo fundamental en el juego es que se vea la diversión o sea divertido, donde también El juego es elegido libremente por ellos mismos por lo cual esto favorece al niño y la niña en su desarrollo social y la creatividad tal como lo menciona Huizinga (2019) “El juego se halla en la base de la cultura, en que el ser humano desde siempre ha jugado” (p-6). Como sabemos sigue el juego hoy en la era, muchas veces por El juego es una herramienta educativa muy importante. He aquí por qué: el juego enriquece la imaginación. Se sabe que los juegos contribuyen mucho al proceso creativo, al igual que los profesores. Desarrolla la capacidad de observación y entrena la atención, la concentración y la memoria.

c. Elementos de los juegos recreativos

Estos son elementos que facilitan el seguimiento del progreso de un jugador en el juego. Los mecanismos que puedes considerar incluyen puntos, medallas, categorías, desafíos, avatares, niveles y premios virtuales.

Los elementos son las respuestas de manera emocional que les provoca participar en el juego como mención (H, 2004) donde define la siguiente taxonomía en relación a lo emocional con los juegos.

Dentro de ello encontramos como la:

- ✓ Sensación, donde el juego es como un impulso o un placer empírico.
- ✓ Fantasía: donde para los niños y niñas el juego es una fantasía o solo toman una recreación o diversión.
- ✓ Narrativa: como también puede ser como un relato
- ✓ Descubrimiento: el juego hace que los niños y niñas descubran todo lo que tienen alrededor es como un mapa por descubrir.
- ✓ Expresión: es como un autodescubrimiento y como también que el juego puede ser como un pasatiempo.

b. Importancia de los juegos recreativos

A través del juego, el niño puede aprender sobre sí mismo y formar su personalidad, independientemente de los aspectos sensoriomotores que aparecen en los primeros años. Jugando, el niño aprende a gestionarse dentro del grupo. Los niños son seres activos y necesitan demostrarlo a través de una variedad de actividades relacionadas con el juego.

Cuando los niños y las niñas juegan, sienten que esta actividad es muy importante. Estoy en una posición muy cómoda. Quieres poner toda tu energía y creatividad donde el éxito es posible, y sin excepción vives situaciones positivas, incluso fantásticas, que no suceden en la vida real. El juego de vital importancia para el desarrollo cognitivo, social y corporal. desde el momento de nacimiento el niño y la niña desarrolla habilidades psicomotrices ya sea a través del gateo, desplazándose, subiéndose, etc. Todo esto favorece al niño el crecimiento con una buena realización de las funciones orgánicas y también mejora la resistencia física y desarrolla el sentido del equilibrio.

A través del juego el niño y la niña aprende a descubrir y experimentar como, manipula objetos o cosas siempre cuando llevado por su curiosidad donde va descubrir su color forma, tamaño, textura, temperatura, de esta manera aprende a observar las causas y efectos y calcular distancias.

Corominas (1997) menciona que: el juego aporta también elementos para ordenar el pensamiento. el niño aprende conceptos espaciales, se sitúa en el tiempo como

observa principios de causalidad, comprueba sus propias hipótesis y va adquiriendo conocimiento de sí mismo y de la realidad que lo envuelve. (p.29)

según Corominas el juego ayuda en el desarrollo del pensamiento del niño donde es curioso y mediante el cual buscará posibles respuestas de acuerdo a su entorno donde adquirirá por sí mismo una respuesta adecuada mediante la exploración y investigación.

2.2.2. Tipos de juegos recreativos

a) Juegos de reglas.

Como su nombre dice juego de reglas donde implican ciertas reglas donde se debe cumplirse y que el jugador tiene que seguir según las reglas establecidas, donde a través de este juego el niño y la niña tiene una experiencia donde le sirve para que se adapte a las exigencias del medio ambiente.

Este tipo de juego se da antes de los seis años, y los estudiantes establecen normas o reglas que de hecho es importante ya que se trata del juego con ciertas reglas donde se tiene que cumplir para jugar .pero sin embargo las reglas establecidas pueden cambiarlo siempre en cuando los demás integrantes del juego estén de acuerdo ,es a través de este juego donde los niños y niñas aprenden a respetar las normas establecidas en el aula para que la clase sea de manera ordenada y disciplinada así para obtener las maestras una buena enseñanza a los niños y niñas para que ellos obtengan un mejor aprendizaje. Y lo más importante mediante este juego aprenden a practicar el respeto mutuo entre compañeros, Algunos juegos tradicionales incluyen el lobo, la memoria, la lotería y los bolos.

Carrera (2013) Los juegos de reglas se describe por una serie de reglas que todos los jugadores deben respetar, de modo que entre ellos surja la cooperación y a la vez la competencia.

Según lo que menciona Carrera el juego de reglas es reconocido juego de reglas porque está basada un juego con reglas o normas donde los jugadores deben respetar, donde se ve la cooperación entre ellos mismos como también al mismo tiempo la competencia.

Según Piaget, los juegos con reglas son actividades lúdicas de seres socializados. En esta etapa siguen presentes las etapas funcional, simbólica y compositiva del juego, pero de forma más compleja. Se destacan los juegos deportivos, juegos de mesa complejos y estrategias.

El niño aprende mediante ese tipo de juego a respetar las reglas establecidas si quiere seguir participando ya que implica un juego grupal donde se compite el uno con el otro, pero de cooperación mutuo si se desea que el juego sea divertido.

El juego limita la acción del jugador, donde la principal función de las reglas o normas es que sea respetada para ello se le indica a los jugadores cuáles son las normas donde estas reglas establecidas para todos en igual no hay diferencia alguna.

Entre los 4 años empiezan a ponerse en el lugar de los demás, y sin embargo siempre cuando va estar presente el famoso egocentrismo, Entonces todavía es difícil pensar. Cuando los niños y las niñas juegan juntos, siguen las reglas, pero no las conocen. Ni siquiera les importa ganar a primera vista. El ganador deberá reiniciar el juego, Siguen más reglas en su forma de jugar, a veces juegan solos sin considerar las acciones de los demás, sus reglas son egoístas y las rompen y las cambian sobre la marcha.

Juegos libres

Es como los niños naturalmente aprenden, adquieren conocimientos, habilidades, hábitos y relaciones, integrando todas sus capacidades físicas, intelectuales, sociales, emocionales y creativas de los niños, por ello los docentes deben incentivar a los niños a jugar libremente, dotados de herramientas, entorno y comunicación. Medidas emocionales para promover y facilitar las actividades de ocio infantil.

Finalmente, Sarlé (2001) afirma que el juego libre es un espacio que promueve el diálogo y la comunicación entre estudiantes, o al menos entre estudiantes y profesores.

Los niños que juegan con juegos gratis expresan sus intereses y crean su mundo, que es un lugar divertido para ellos y todo sucede en el orden que necesitan, expresan su felicidad, emociones y alegría. Todo lo contrario, es que la realidad de los niños no siempre es la que imaginan cuando juegan.

2.2.3. *Disciplina en el aula.*

a) concepto

Se entiende por la palabra disciplina escolar donde los estudiantes deben seguir un cierto código de conducta más conocido como el reglamento escolar, tal como lo menciona Márquez G., et al. (2007) "La disciplina puede definirse como el establecimiento de reglas y límites para actividades efectivas en el aula y debe abordarse desde una perspectiva multicausal". (p. 129). La disciplina no solo se trata de normas y reglas si no de todo un conjunto de acciones ya que implica la interrelación conjunta.

Muchas veces vemos la disciplina más ligada al castigo, a la obligación de cumplir con las tareas donde muchos no quieren cumplir por pereza, de la disciplina es una cualidad esencial al éxito y aunque es innata a algunas personas, quienes no nacen con ella pueden desarrollarla. Motivación o por simple aburrimiento al respecto Makarenko (1959) expreso: "Mi postura básica siempre ha sido la de exigir lo máximo a las personas siendo lo más

respetuoso posible un alto nivel de control y confianza en el comportamiento de los estudiantes les ayuda a desarrollar cualidades valiosas.

De manera natural todo los niños se portan mal algunas veces como 'padres de familia' deben ver su comportamiento de sus hijos o hijas pero si no es así, entonces la maestra interviene por que su hijo o hija necesita una regla para comportarse mejor si no tienes reglas establecidas el niño se quera sobre pasar por el cual la maestra debe establecer las reglas o normas en una aula juntamente con los niños para que ellos recuerden siempre mencionarles o ponerle a reflexionar tomando las reglas si lo están cumpliendo o no.

El objetivo de la disciplina es solo con un fin pues para mantener el orden en el aula, de la seguridad, para que la clase sea armónica.

Esto lo encontramos en Corneloup (2011), quien menciona varias definiciones del tema que pueden ayudarnos a comprender las diferentes formas en que se puede utilizar este tema en el aula. Entonces lo tenemos: (p. 16-21)

Tanner (1978) La disciplina es el entrenamiento que se debe practicar para desarrollar el suficiente autocontrol para lograr un comportamiento ordenado. (p. 87).

La disciplina implica imponer estándares y controles externos sobre el comportamiento de un individuo. La permisibilidad es la ausencia de tales estándares y controles. La tiranía incluye control excesivo, tiranía y tiranía en lugar de permisividad.

Entre los dos extremos de estos últimos conceptos existen diferentes grados de control, y entre ellos, en la cultura occidental, representan lo que se llama disciplina democrática.

2.La disciplina implica controlar a los estudiantes a través de una combinación equilibrada de carácter, fuerza espontánea de carácter y habilidades específicas, así como el poder que proviene del comportamiento de los maestros y las normas escolares en la escuela.

3. La disciplina se entiende como un conjunto de procesos que incluyen normas o principios para mantener el orden en un determinado campo, cuyo valor no es más que crear condiciones favorables para el logro de las metas fijadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

La disciplina es la capacidad de controlarse a uno mismo, fijarse metas y perseverar hasta alcanzarlas y disciplina significa controlar nuestros impulsos para controlar conscientemente nuestro comportamiento mientras intentamos evitar violar los derechos de los demás.

b. Reglas para la disciplina

Para tener disciplina es siempre necesario seguir algunas reglas. decisión. Tomar decisiones es muy importante porque de ahí los niños aprenderán disciplina. donde los docentes les hagan reflexionar sobre los beneficios que puede traerles a sus vidas.

Importancia

La disciplina en el aula vasado en la educación de los estudiantes siempre preocupo Alos maestros y maestras no solo a ellos, como también a los padres de familia.

Muchos educadores mencionaron que es muy difícil mantener la disciplina con los estudiantes, lo que muchas veces provoca que no les guste su profesión, lo cual no solo es frustrante o frustrante para el docente, si no que genera problemas de estatus colectivo.

El concepto de disciplina es interesante porque es posible trabajar dentro de los estándares para lograr valores, donde a menudo no solo es responsabilidad del maestro disciplinar a los niños, sino también en el hogar, la disciplina debe practicarse en el hogar. y en la escuela Yo como bien Stenhous (1974) manifiesta: Disciplina significa controlar nuestros impulsos para controlar conscientemente nuestro comportamiento mientras intentamos evitar violar los derechos de los demás. Esto es especialmente cierto en la escuela. La mayor responsabilidad para lograr este orden recae en el personal docente y administrativo. (p.24).

Por su parte (Howard, 1988) Se dice que la disciplina es importante para el funcionamiento individual y grupal. (p.390)

Donde la disciplina es muy importante porque si no se practica la disciplina ningún grupo de persona se va trabajar de manera conjunta y mucho menos habrá un resultado exitoso, sin antes de establecer las normas o reglas, las reglas y normas será practico para practicar los valores, respeto mutuo para el autocontrol y autodirección.

Es muy importante que el director y los maestros de la escuela establezcan una disciplina que garantice la seguridad, el orden y el respeto tanto para los maestros como para los estudiantes. Las normas o reglas establecidas deben basarse en el comportamiento recomendado de los estudiantes. (Mendler, 1983), De esta manera se facilita comprender los límites necesarios para satisfacer las necesidades de los estudiantes, docentes, grupos y comunidad educativa. Definir claramente lo que está y no está permitido en el aula o en la escuela proporciona mucha seguridad a los estudiantes, porque les muestra claramente lo que se espera y lo que no se espera de usted y por qué. (Cubero, Abarca y Nieto, 1996). deben poseer las reglas o normas para que su aplicación sea óptima. Como:

- Es muy importante que los estudiantes estén presentes y atentos a la hora de establecer las normas o reglas de convivencia para que de esta manera se construya una responsabilidad grupal e individual.
- Las normas o reglas de convivencia deben ser pocas, claras y precisas para que todo el grupo de los estudiantes entiendan.
- Las normas o reglas deben ser recordadas siempre durante la sesión por el educando.

2.2.3- Tipos de disciplina escolar

La disciplina como la capacidad de autocontrol conductual del estudiante tiene varios tipos, como la democrática, cognitiva y conductual. Estas tienen diferentes funciones y características las cuales se mencionan en los siguientes puntos.

a. Disciplina democrática:

Este tipo de disciplina consiste en imponer normas y controles extremos. Comportamiento individual, la tolerancia es una falta de normas y control. La tiranía es control excesivo, tiranía y tolerancia automática.

Existen distintos grados de control entre ambos extremos, entre ellos mismos y hacia Occidente. Tenemos disciplina democrática. La disciplina es un fenómeno que resulta de normas generalmente aceptadas de comportamiento humano. Lo que se tolera en una cultura particular suele ser muy diferente.

Socialización: En otras palabras, aprender las normas de comportamiento. A menudo aprobado y tolerado por personas de culturas específicas muy diferentes.

Madurez personal: confianza en uno mismo, autogestión, Dureza, habilidad frustrante. Sin embargo, la madurez no es un fenómeno espontáneo que responda a necesidades y expectativas sociales específicas.

Interiorización: la experiencia universal de la cultura son las sanciones. Todavía se necesitan cosas externas para asegurar un orden social estable.

Seguridad emocional: algo que no se puede lograr sin orientación. Se proporciona con la mayor claridad posible mediante controles externos. Niños. Sentirse ansioso y enfatizar demasiado la capacidad limitada de autocontrol. Espontáneamente, en sus demandas y en sus demandas.

Gómez, Mir y Serrat (1997) El orden democrático es un conjunto de estrategias que garantizan la seguridad y el equilibrio, permitiendo a las personas superar las contradicciones hasta lograr un equilibrio entre autoritarismo y permisividad, para darse cuenta de que el poder se convierte en un valor y el orden en un medio de socialización y motivación.

individual. Éste. Madurecer Contribuye a la mejora del individuo dentro de una institución predeterminada.

d) Disciplina cognitiva:

Según Márquez G., et al. (2007) Disciplina cognitiva significa que los estudiantes consideran si aceptan o rechazan las reglas y normas sociales de su época durante el proceso de maduración. Dicho de otro modo, este modelo esfuerzos para determinar los cambios del desarrollo en la estructura mental de niños y niñas, ya que estos influirán en su desarrollo y en su comportamiento (p. 16).

García et al. (1994), mencionó que el manejo del comportamiento en el aula crea una conexión con las condiciones óptimas para desarrollar una disciplina positiva en el aula, así como un aprendizaje más significativo. (p.130). En resumen, el modelo cognitivo ayuda a tener un control sobre los procesos de la estructura mental de los estudiantes de modo que permita lograr una disciplina más pertinente dentro del aula.

En el siguiente cuadro podemos observar que la indisciplina dentro del aula puede ser detectadas por los siguientes comportamientos.

Tabla 01: Problemas de conducta grupales según factores jerárquicos:

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Insultos. 2. Peleas. 3. Destrozar cosas suyas y de otros. 4. Intimidar. 5. Rabieta.
Factor N° 1 Comportamiento agresivo	
Factor N° 2 comportamiento contra sus compañeros	<ol style="list-style-type: none"> 1. Molestar. 2. Dominante, mandón. 3. Cuidar a los demás, entrometido.
Factor N° 3 comportamiento contra el maestro	<ol style="list-style-type: none"> 1. Amenazarle física y verbalmente. 2. Mentirle. 3. Ignorarlo 4. Molestar haciendo ruidos.
Factor N° 4 comportamiento contra el rendimiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Distracción. 2. Pereza. 3. Llegar tarde al aula. 4. Lentitud en el trabajo. 5. Interrumpir en clases.
Factor N° 5 comportamiento inadecuado y hábitos socialmente no aceptados.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desorden mal hablado, robar. 2. Rebelde, desaseado. 3. Descuidado y mentiroso.
Factor N° 6 comportamiento que indiquen dificultades personales de interacción y relación con los demás.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Malhumorado. 2. Desconfiado. 3. Egocéntrico. 4. Desanimado. 5. Hipersensible.

6. Caprichoso.
7. Hiperprotegido.
8. Tímido, arisco.
9. Solitario.
10. Irritable, inseguro.
11. Introverso.

Factor N° 7 comportamiento contra normas de clases.

1. Hablar sin permiso.
 2. Desobedecer al maestro.
 3. Jugar en clases.
 4. Mojarse.
 5. Escaparse.
 6. Gritar.
 7. Levantarse sin permiso.
 8. Comer y beber en clases.
 9. Hacer payasadas.
 10. No seguir las instrucciones.
-

Gomes, Mir y Serrats (1997)

3.5.- Beneficios

- Tenga más confianza.
- Organizado por tareas y tiempo.
- Contribuir a mejores resultados de aprendizaje.
- Contribuir al desarrollo motor de su hijo
- Ayudará a los niños a desarrollar un sentido de organización
- Fomenta el trabajo en equipo.

2.2.4. Dimensiones de la disciplina escolar

La disciplina como un aspecto importante dentro del marco educativo tiene dimensiones que se deben considerar para mejorar el aprendizaje de todos los estudiantes sin la consideración de las distinciones raciales, culturales o lingüísticas. Por ello, analizaremos cada uno de estas dimensiones en los siguientes puntos.

a) Orden

Esta es una de las dimensiones importantes a desarrollar dentro del aula, ya que como parte de la disciplina permitirá que todos los estudiantes aprendan mutuamente a partir de reglas y valores implícitas y explícitas tanto en orden conductual, así como en la mantención de los objetos físicos del lugar.

Según Edwards citado por Venegas (2004) afirma que la disciplina puede darse en cinco niveles: la familia, la propia comunidad, el entorno escolar, los procedimientos administrativos escolares y los profesores. (p.4). dicho de otro modo, el orden como algo de

estado de normalidad se manifiesta en cinco aspectos que se mencionaron anteriormente por el autor, la finalidad es que haya una convivencia armónica desde la autonomía y el auto control de los estudiantes que les permita lograr mantener las cosas en su lugar.

b) El entorno instruccional

La disciplina es la capacidad de las personas de ejercer voluntariamente (autorregulación) su juicio y juicio moral de acuerdo con las normas y costumbres sociales. Por lo tanto, la disciplina no se trata de ejercer un control externo sobre la conducta, ni de inducir la obediencia, y mucho menos la uniformidad de la conducta. El propósito de la disciplina, entonces, no es obtener recompensas o evitar castigos, sino lograr que los estudiantes hagan lo correcto basándose en un subconjunto de valores y prácticas.

Elaboración de normas

Las reglas de convivencia escolar, al igual que las reglas de convivencia en el aula, deben establecerse mediante un proceso democrático y participativo.

La participación significa más que simplemente escuchar y recopilar información de los participantes. En el enfoque de derechos humanos, la participación pretende ser un medio de ejercicio de la ciudadanía, donde se legitima la toma de decisiones colectivas, se tienen en cuenta diversos puntos de vista y se respeta el consenso. Por eso nos esforzamos en que la comunidad educativa, y especialmente los estudiantes, estén verdaderamente representados y sean parte efectiva del diálogo intergeneracional en beneficio de todos. Luego, los estudiantes deben cumplir con los acuerdos o reglas establecidos.

c) Conducta

La conducta como parte del desarrollo del niño y niña dentro del marco de la disciplina debe ser considerada desde una perspectiva quirúrgica, ya que esto ayudara a comprender sobre todo el proceso de aprendizaje de los estudiantes, principalmente en el nivel inicial.

Según Andrade V. (2010) “La conducta es el conjunto de hechos, comportamientos, exteriorizados por una persona la cual resultan visibles y plausibles de ser observados por otros” (p.15). Con este hecho podemos mencionar que trata en si de la conducta y el comportamiento manifiesto dentro del aula ya sean positivas o negativas dependiendo de como son influenciados por las diferentes variables y cuando hablo de variables se habla de las condiciones en las que el niño se encuentra inmerso.

Por otro lado, Bravo & Reyes (2009) mencionan que la conducta es compleja para ser medida por las acciones netamente individuales y subjetivas al individuo. Sin embargo, como docentes de aula a cargo de una cantidad de niños y niñas podemos ayudarnos de la

observación del modo del comportamiento para visibilizar si las conductas son adecuada o pertinentes, acorde a ellos elaborar un conjunto de acciones que permitan identificar las falencias y las causas que estas puedan traer en el aprendizaje de los niños y niñas.

2.3. Definición de términos básicos

Juegos. Este es el idioma principal de los niños.

A través del juego, los niños expresan todo su mundo exterior. Muestra lo que pasa, lo que sientes, lo que piensas, desarrolla los sistemas cognitivo, emocional y psicológico. (Gonzales, 2007, p. 130).

Disciplina. Es el establecimiento de normas y límites para realizar un trabajo eficiente en el aula, que debe ser abordado desde el enfoque multicausal (Márquez G., et al., 2007, p. 129).

Disciplina cognitiva. Estamos hablando de la visión del estudiante mientras crece, de la capacidad de aceptar o rechazar las reglas y normas sociales de esa época. En otras palabras, este modelo intenta comprender los cambios evolutivos en las estructuras mentales que influyen en el desarrollo y el comportamiento de niños y niñas (Según Márquez G., et al; 2007, p. 16).

Conducta. Es el conjunto de hechos, comportamientos, exteriorizados por una persona la cual resultan visibles y plausibles de ser observados por otros” (Andrade V., 2010, p.15).

2.4. Hipótesis de la investigación

a) Hipótesis general

- Los juegos recreativos influyen significativamente en la mejora de la disciplina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 429 -13/Mx P Uyuvirca - Huanta 2022.

b) Hipótesis Específico

- Los juegos recreativos influyen de manera significativa en la mejorar del orden en el aula en los niños y niñas de 5 años.
- Los juegos recreativos influyen de manera significativa en la mejora del entorno instruccional en los niños y niñas de 5 años.
- Los juegos recreativos influyen de manera significativa en la mejora de la prevención de problemas de la conducta en los niños y niñas de 5 años.

2.5. Variables de la investigación

La investigación tiene variable independiente (1) y la dependiente (2) la que a continuación se conceptualiza.

1. Juegos recreativos

El entretenimiento es una actividad física y mental que brinda a los participantes alegría, diversión, relajación y momentos felices. El juego es voluntario, espontáneo y no vinculante, lo que permite a los jugadores tomar libremente sus propias decisiones. (Tineo, 2006, p. 28)

2. Disciplina

Es una imagen de un estudiante en proceso de crecimiento, en el que tiene la oportunidad de aceptar o no las reglas y normas sociales de su época. En otras palabras, este modelo busca comprender cómo los cambios evolutivos en la estructura mental influyen en el desarrollo y comportamiento de niños y niñas. (Según Márquez G., et al; 2007, p. 16).

2.6. Operacionalización de variables

Tamayo, M. (2012) afirma:

El uso de variables profundiza la investigación porque el trabajo de investigación se centra en describir cada variable. La manipulación de variables es esencial para realizar cualquier investigación. Los datos deben recopilarse basándose en hechos observables. (p.89)

Por ende, para facilitar y profundizar la labor de esta investigación se organiza en un cuadro que a continuación se muestra:

Tabla N° 02: Matriz de consistencia

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
LOS JUEGOS RECREATIVOS	Los juegos de entretenimiento son actividades con uno o más participantes. Su función principal es entretener y entretener a los jugadores. En todos los casos, los juegos pueden desempeñar un papel educativo, proporcionando estimulación física y mental y promoviendo el desarrollo de habilidades prácticas y psicológicas. recordar Moyles (1999) que: El juego en educación infantil y primaria pone de relieve los beneficios del juego como actividad enriquecedora para los niños.	La medición se realiza teniendo en cuenta el tipo de juego practicado en los talleres y sesiones de aprendizaje.	- Juego de reglas -Juego libre	-Escuchan con atención las reglas brindadas por el docente antes de realizar los juegos recreativos. -Realizan con alegría los juegos recreativos presentados por el docente. -Participan con libertad en todas las actividades que el docente realiza. -Realizan con entusiasmos los juegos realizados en los talleres recreativos.	ORDINAL
LA DISCIPLINA	La disciplina en el aula se refiere a los métodos utilizados para crear un entorno propicio para el aprendizaje y relativamente libre de problemas de conducta. Woolfolk (2001)	Se medirá tomando como muestra a los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 429 - 13/Mx -P Uyuvirca Huanta -Ayacucho 2022. Se utiliza un pre y post test basado en preguntas sobre el comportamiento de niños y niñas en el aula.	Orden	Mantiene el orden de las cosas en su lugar. Trabaja desordenadamente al realizar sus tareas. Le encanta pasearse por el aula a la hora de clase e interrumpe la conversación de sus compañeros.	ORDINAL ➤ En inicio =C ➤ En proceso=B ➤ Logro previsto=A ➤ Logro destacado=AD
		Entorno instruccional	Cumple con las reglas establecidas durante la clase. Se siente incómodo obedeciendo las recomendaciones de la maestra y los padres.		
			Participa en las actividades realizadas considerando las		

				diferencias de los demás y reflexiona sobre el cumplimiento de las normas.	
			Conducta	Al tener problemas con sus compañeros lo solucionó con mentiras y golpes	
				Su conflicto resuelve diciendo malas palabras	
				Se queda con las cosas de sus compañeros y no reflexiona de sus acciones.	

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de estudio

Este trabajo de investigación tiene aplicaciones en la naturaleza.

Para (Murillo, 2008) , la investigación aplicada recibe el nombre de “investigación práctica o empírica”, que se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos, a la vez que se adquieren otros, después de implementar y sistematizar la práctica basada en investigación.

Los diseños con manipulación de variables son las investigaciones de tipo aplicada, en donde el investigador está enfocado con el fin de observar los resultados a las disciplinas que se observa en aula en los estudiantes de 5 años de educación inicial.

3.2. Método de estudio

Rodríguez (2010) señala que “los métodos cuantitativos se centran en los hechos o causas de los fenómenos sociales y muestran poco interés en las circunstancias subjetivas de los individuos” (p.32)

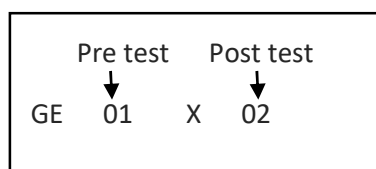
El trabajo se considera un método cuantitativo para probar, confirmar o refutar la relación entre variables determinadas por la actividad., y los resultados de nuestra investigación serán sustentadas mediante, gráficos.

3.3. Diseños de investigación

Hernández (2007) define el diseño como la dirección que debe seguir un investigador para obtener información, alcanzar los objetivos de la investigación y responder a las preguntas de conocimiento formuladas.

En este estudio, se planificó un diseño experimental preliminar.

El esquema de diseño se muestra en el siguiente diagrama:



Donde:

GE: grupo Experimental que recibirán el estímulo

01: Es la medición a través del pre test del grupo experimental, antes del uso de la estrategia didáctica.

X: Es la estrategia didáctica de intervención de la variable Independiente.

02: Es la medición a través del post test, después del uso de la estrategia didáctica.

3.4. Población y Muestra➤ **Población. -**

Se trata de un grupo de personas que, según las investigaciones, pertenecen a la misma clase: que según (Arias, 2007). “La población es entendida como el conjunto de personas, animales y objetos” (p.34).

En el estudio participaron niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial ‘N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta, 2022

Tabla 1

	Pre test		Post test
GE	01	X	02

Población y muestra de estudio

Institución Educativa N°429 -13/Mx-P Uyuvirca Huanta 2022

Población

En el nivel inicial

36

➤ **Muestra**

Tamayo (1997) aseguran que la muestra es un "grupo de personas". Encontrar poblaciones y estudiar fenómenos estadísticos. (p.38).

Definimos muestra como un grupo de población seleccionado para observar relaciones entre variables disciplinarias positivas.

Por tanto, la muestra está formada por 36 estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial ‘N°429 -13/MX-P Uyuvirca ’ Huanta -2022

3.5. Técnicas de muestreo

Tamayo (2001) El muestreo por conveniencia es la selección de unidades de muestreo en función de la conveniencia o disponibilidad del investigador. Esta plantilla se puede utilizar en situaciones en las que desee obtener información sobre la población de forma rápida y económica. (pag,13)

En la presente investigación la técnica de muestreo pertenece a una técnica no probabilística porque se realizó a conveniencia del investigador.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Se va utilizar las siguientes técnicas En este estudio se utilizó una metodología observacional porque la capacidad de recopilar varios datos en paralelo a través de herramientas y opiniones personales resultó interesante para el investigador. Este método se puede aplicar económicamente a muchas partes del universo.

Tabla 3. Instrumento para el recojo de información

Instrumento para el recojo de información

VARIABLES	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Los juegos	observación	pretest y posttest
Fuente: Elaboración propia.	Experimento	Material experimental

El test se elaborará en base a las dos dimensiones de la disciplina,

Se les aran en total ocho ítems de preguntas de cada indicador; El tiempo estimado es de 30 minutos. Las preguntas están escritas en un lenguaje sencillo para que los niños puedan entenderlas y responderlas de manera realista.

3.7. Técnicas de procesamiento y análisis e interpretación de datos.

El desarrollo de instrumentos requiere claridad sobre los conceptos de constructos teóricos, medición, confiabilidad y validez. Para (Soler, 1683) Los constructos forman parte del conjunto de variables que habitualmente se estudian en las investigaciones educacionales. (p.100)

Los datos fueron analizados utilizando el programa informático Excel para análisis estadístico. La estadística descriptiva se utiliza para estudiar el comportamiento de las variables. Crear juegos para mantener la disciplina en el aula con los estudiantes. Esto siempre se hará en sesiones privadas., solo se realizó la propuesta pedagógica experimental que cuenta con 12 sesiones (Ver anexo N°....).

Análisis

La escala de estimación sobre la disciplina alcanzara un valor de 97. %, que equivale a 0,97 de excelente validez donde se afirmara que el instrumento responde a los propósitos de la investigación.

Validez

Según, (Chávez, 2001) la validez “Es la eficacia con que un instrumento mide lo que se pretende” (p,71)

La validez se realizará a través de la evaluación de los 3 expertos que se encargaran a validar los instrumentos.

Validación de un instrumento

Tabla 4. Nivel de validez de la lista de cotejo por juicio de expertos

ζ	Instrumento	
	Ficha de observación de la disciplina	
Juicio de expertos	puntajes	%
Mg. Máximo Contreras Cconovilca	90	100
Mg. Walter Cangana Canchari	80	100
Lic. Frida Mayhua Quispe	89	100
Promedio de ponderación	80	100

Nota. Ficha de validación de expertos

Elaboración propia

La herramienta evaluada, un panel de observación para controlar y/o minimizar conductas disruptivas, alcanzó un valor de 100% (equivalente a un valor perfecto de 1,0); Se puede concluir que este instrumento alcanzó un nivel de validez muy alto y cumplió con los objetivos del estudio.

Confiabilidad

Según Briones (2000) Se refiere al grado de seguridad o certeza con la que un investigador puede aceptar los resultados obtenidos con base en los procedimientos utilizados para realizar su investigación. (p.59). La confiabilidad es por tanto un hecho empírico que se centra en la probabilidad de obtener los mismos resultados al utilizar el mismo instrumento, cuestionando también la validez de si el instrumento es válido o no.

Estadígrafo

Los datos tratados mediante métodos estadísticos descriptivos se utilizan para las siguientes finalidades: tablas frecuenciales, porcentajes, La prueba de Wilcoxon se utiliza para desarrollar hipótesis con un nivel de significancia de 0,05.

Para el efecto de confiabilidad se aplicará el método de Alpha de Cronbach, en donde

se contará con el resultado adecuado de acuerdo a la fórmula que se va a aplicar y de esta manera tenemos la fórmula.

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

DONDE:

K: El número de ítems

Si²: Sumatoria de Varianzas de los Ítems

ST²: Varianza de la suma de los Ítems

α: Coeficiente de Alpha de Cronbach

3.8. Aspectos éticos

La credibilidad de esta investigación se basa en los aspectos éticos de su ejecución tales como confiabilidad de la información normado bajo las normas internacionales de APA séptima edición. Asimismo, es fundamentado bajo los principios de la legalidad de la información analizada evitando todo tipo de plagios y copias.

Toda la información brindada y analizada en este estudio serán además parametrado por el aplicativo Turnitin.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Presentación y descripción de los resultados

Los datos se recopilaron durante las pruebas previas y posteriores de 13 niños que corresponde al 100% del nivel inicial de 5 años en la I. E. “ N° 429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta ”, La presentación del grupo experimental se organizó en una tabla de distribución de frecuencia de datos agrupados utilizando estadísticas descriptivas y se expresó como un gráfico estadístico, y se presentó como estadística final para un mayor análisis e interpretación de los resultados y comparación de los resultados de las pruebas. Probando la normalidad y las hipótesis sobre la influencia de los juegos de entretenimiento en la mejora del comportamiento de los estudiantes de 5 años. en la I. E. I. ‘N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022’

4.1.1. A nivel descriptivo

Se realiza el análisis de los resultados obtenidos en la muestra seleccionada:

Tabla 5

Resultados de una prueba preliminar del efecto de los juegos recreativos en la mejora de la disciplina en niños y niñas de 5 años en la institución Educativa Inicial ‘N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022’

Tabla 05

Dimensión orden en la pre test

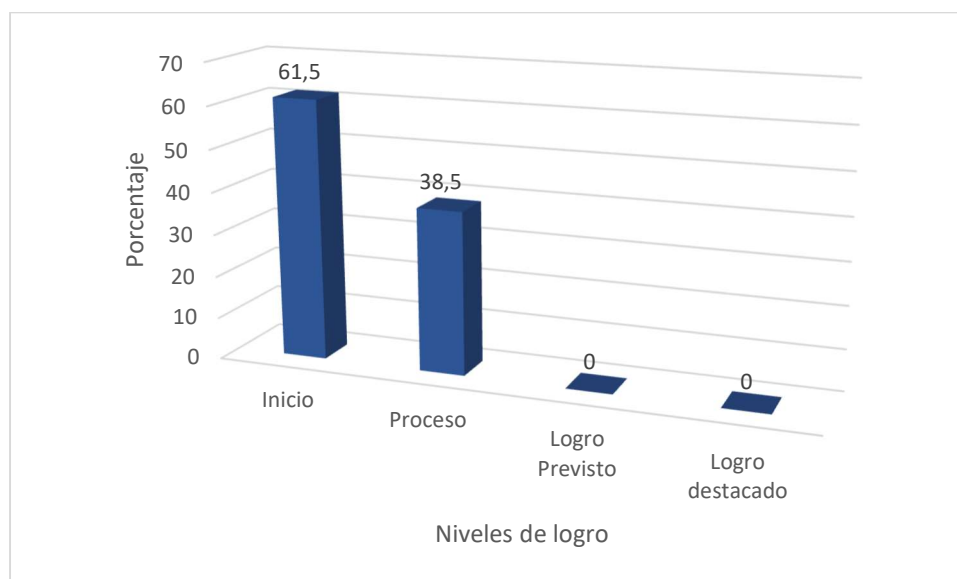
Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Inicio	8	61,5	61,5
Proceso	5	38,5	38,5
Logro Previsto	0	0	0
Logro destacado	0	0	0
Total	13	100,0	100,0

Fuente: Aplicación del Pre test y Post test en los niños y niñas de 5 años en la institución Educativa Inicial ‘‘N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022’’

Gráfico 1

Dimensión orden en la pre test

Resultados obtenidos de la aplicación del pre test sobre Influencia de los juegos recreativos en la mejorara de la disciplina en los niños y niñas de 5 años en la institución Educativa Inicial ‘‘N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022’’



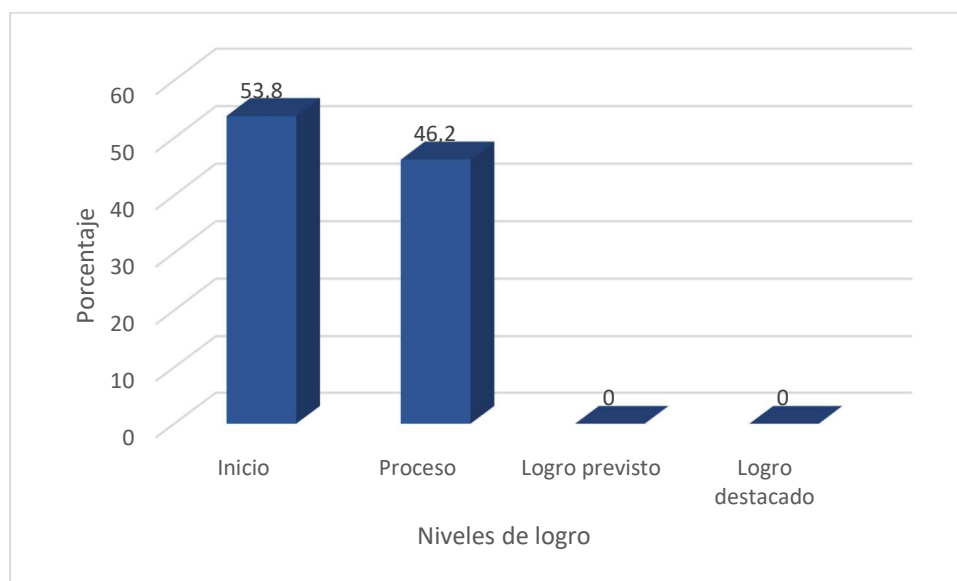
Análisis e interpretación

La Tabla 1 y la Figura 1 presentan los resultados obtenidos tras aplicar una prueba preliminar sobre el impacto de los juegos de entretenimiento en la mejora de la disciplina en hombres y mujeres de 5 años en la institución Educativa Inicial ‘‘N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022, aplicado a una muestra total de 13 estudiantes.

Respecto a la dimensión orden en pre test, se evidencia que el 61,5% (8), de los estudiantes indicaron están en etapa de inicio, así mismo el 38,5% (5), de los estudiantes encuestados se encuentran en la etapa de proceso, por otro lado, ninguno (0%) de los estudiantes están en el proceso de logro previsto y logro destacado respecto a la dimensión orden en pre test. Por lo expuesto se puede concluir que falta fomento de los juegos recreativos en cada uno de los niños con el fin de que estos desarrollen nuevas habilidades y se encuentren ocupados en actividades educativas.

Tabla 6**Dimensión entorno instruccional en la pre test**

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Inicio	7	53,8	53,8
Proceso	6	46,2	46,2
Logro previsto	0	0	0
Logro destacado	0	0	0
Total	13	100,0	100,0

Gráfico 2**Dimensión entorno instruccional en la pre test**

La Tabla 2 y la Figura 2 presentan los resultados obtenidos mediante pruebas preliminares sobre el impacto de los juegos entretenidos en la mejora de la disciplina en niños y niñas de 5 años en la institución Educativa Inicial ‘N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022, respecto a la dimensión entorno instruccional en pre test.

Respecto al ambiente de aprendizaje en el pretest, el 53.8% (7 personas) de los estudiantes respondieron que se encuentra en la etapa temprana, mientras que el 46.2% (6 personas) de los estudiantes encuestados se encontró en la etapa incipiente. Los pasos del proceso. En contraste, ninguno de los estudiantes (0%) mostró un desempeño sobresaliente en comparación con el desempeño esperado en el entorno de aprendizaje en la prueba previa. En

ese sentido, los niños y niñas del estudio carecen de un entorno instruccional que permita mejorar la disciplina, por lo que los docentes deben de trabajar en este aspecto y lograr que todos los niños se encuentren en un nivel destacado par que en adelante no tengan problemas académicos.

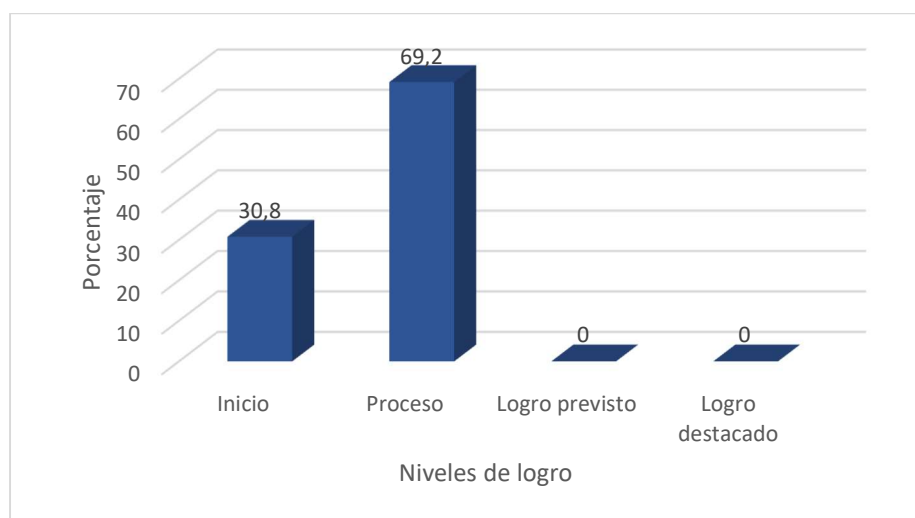
Tabla 7

Dimensión conducta en la pre test

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Inicio	4	30,8	30,8
Proceso	9	69,2	69,2
Logro previsto	0	0	0
Logro destacado	0	0	0
Total	13	100,0	100,0

Gráfico 3:

Dimensión conducta en la pre test



La Tabla 3 y la Figura 3 presentan los resultados obtenidos mediante pruebas preliminares sobre el impacto de los juegos entretenidos en la mejora de la disciplina en niños y niñas de 5 años en la institución Educativa Inicial ‘N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022, respecto a la dimensión conducta en pre test.

De las medidas conductuales del pretest se desprende que el 69,2% (9 estudiantes) de los estudiantes se encuentran en la etapa de proceso, y el 30,8% (4 estudiantes) de los estudiantes encuestados se encuentran en la etapa inicial. Por el contrario, ninguno de los estudiantes está en camino de lograr los resultados esperados (0%) y logro destacado respecto

a la dimensión conducta en pre test. Por lo que los estudiantes en su mayoría se encuentran en el nivel de proceso siendo fundamental la intervención de los docentes y tutores para guiar a cada uno de los niños con el propósito de que se llegue a un logro destacado.

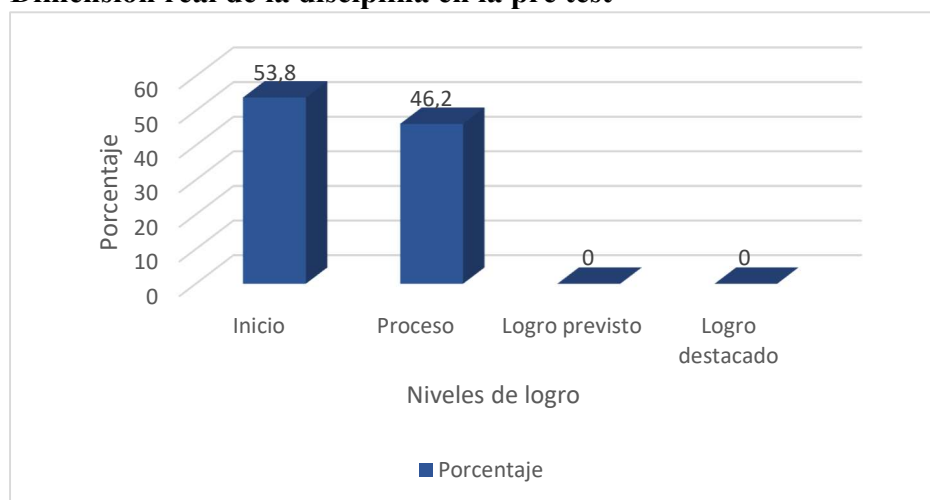
Cuadro 8

Dimensión disciplina en la pre test

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Inicio	7	53,8	53,8
Proceso	6	46,2	46,2
Logro previsto	0	0	0
Logro destacado	0	0	0
Total	13	100,0	100,0

Gráfico 4

Dimensión real de la disciplina en la pre test



La tabla 4 y el cuadro 4 presentan los resultados obtenidos tras aplicar pruebas preliminares sobre el impacto de los juegos entretenidos en la mejora de la disciplina en niños y niñas de 5 años en la institución Educativa Inicial ‘N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022, respecto a la dimensión disciplina en pre test.

La escala de disciplina del pretest arrojó que el 53,8% (7 estudiantes) se encontraban en la etapa inicial y el 46,2% (6 estudiantes) de los estudiantes encuestados se encontraban en la etapa de proceso. Por el contrario, ninguno de los estudiantes está en camino de lograr los resultados esperados (0%) y logro destacado respecto a la dimensión disciplina en pre test. Por

lo expuesto, en este caso se necesita la intervención de los tutores quienes deben de incentivar en los niños buenas prácticas e ir desarrollándolo de manera constante y sin presión.

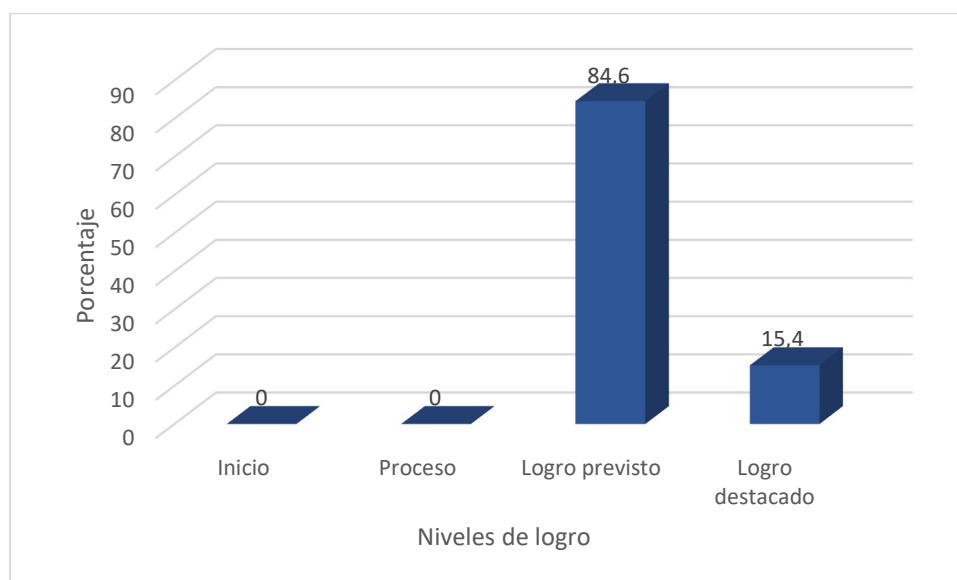
Tabla 9:

Dimensión orden en el post test

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Inicio	0	0	0
Proceso	0	0	0
Logro previsto	11	84,6	84,6
Logro destacado	2	15,4	15,4
Total	13	100,0	100,0

Gráfico 5:

Dimensión orden en el post test

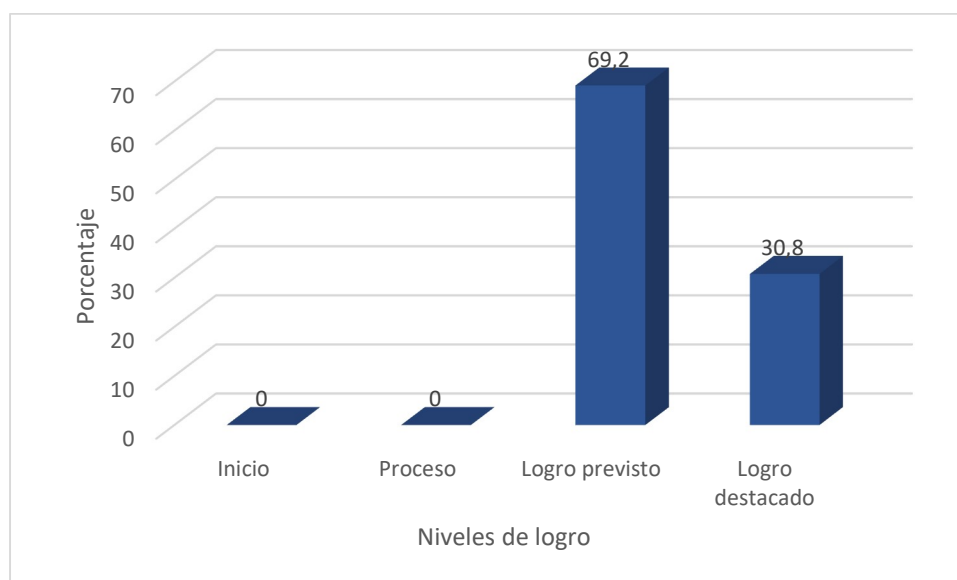


La Tabla 5 y la Figura 5 presentan los resultados obtenidos tras utilizar el posttest sobre el impacto de los juegos entretenidos en la mejora de la disciplina en niños y niñas de 5 años en la institución Educativa Inicial "N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022, respecto a la dimensión orden en el post test.

En la medida de consistencia post-test, el 84,6% (11 estudiantes) de los estudiantes respondieron que estaban en el nivel de desempeño esperado, y el 15,4% (2 estudiantes) de los estudiantes encuestados respondieron que estaban en el mejor nivel de desempeño. Por otro lado, ninguno de los estudiantes (0%) estuvo en la línea base y el proceso relacionado con el tamaño de la secuencia en la prueba posterior.

Tabla 10:**Dimensión entorno instruccional**

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Inicio	0	0	0
Proceso	0	0	0
Logro previsto	9	69,2	69,2
Logro destacado	4	30,8	30,8
Total	13	100,0	100,0

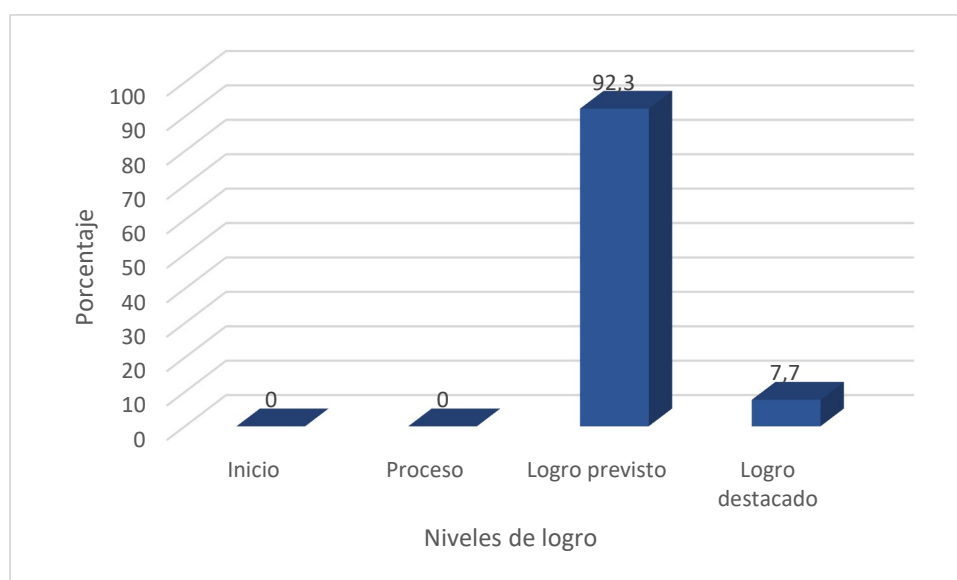
Gráfico 6:**Dimensión entorno instruccional en la pos test**

La Tabla 6 y la Figura 6 resumen los resultados obtenidos al aplicar la siguiente prueba sobre el efecto de los juegos entretenidos en la mejora de la disciplina entre niños y niñas de 5 años en la institución Educativa Inicial “N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022, respecto a la dimensión entorno instruccional en el post test.

En la medición del ambiente de aprendizaje post-test, el 69.2% (9 estudiantes) de los estudiantes respondió que alcanzó el nivel esperado, mientras que el 30.8% (4 estudiantes) de los estudiantes encuestados respondió que estaba en un nivel superior. Un período de desempeño perfecto. Por otro lado, en la dimensión ambiente de aprendizaje, ningún estudiante (0%) participó en la línea base y postest.

Tabla 11**Dimensión conducta en el post test**

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Inicio	0	0	0
Proceso	0	0	0
Logro previsto	12	92,3	92,3
Logro destacado	1	7,7	7,7
Total	13	100,0	100,0

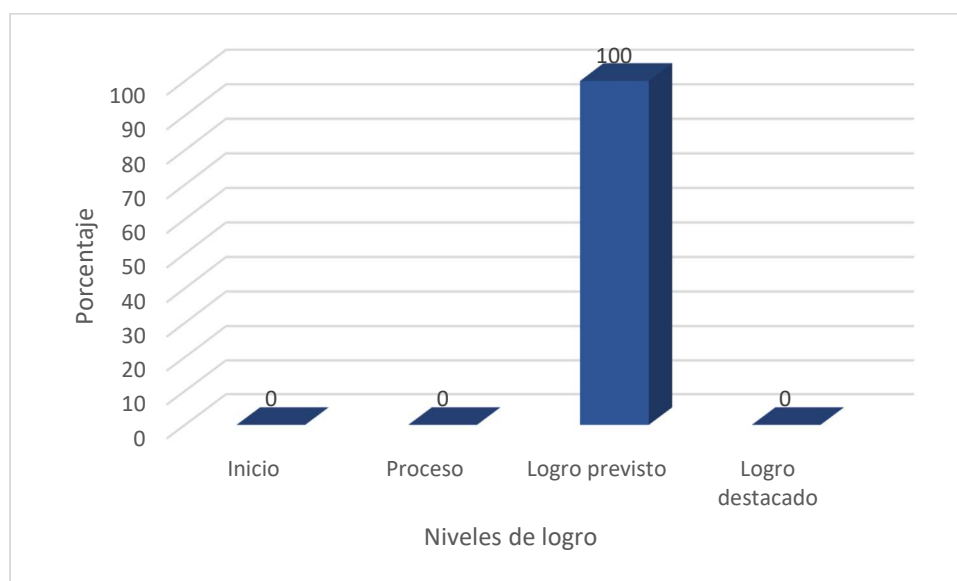
Gráfico 7:**Dimensión conducta en la pos test**

La Tabla 7 y la Figura 7 resumen los resultados obtenidos al aplicar la siguiente prueba sobre el efecto de los juegos recreativos en la mejora de la disciplina entre niños y niñas de 5 años en la institución Educativa Inicial ‘‘N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022, respecto a la dimensión conducta en el post test.

Luego de la post prueba, en cuanto a los indicadores de comportamiento, el 92,3% (12 estudiantes) de los estudiantes se encontraban en el nivel de desempeño esperado, y el 7,7% (1 estudiante) de los estudiantes encuestados se encontraban en un nivel de desempeño muy bueno. Por otro lado, para la dimensión conductual del postest, el 0% de estudiantes se encontraban en línea base y en proceso.

Tabla 12:**Dimensión Disciplina en el post test**

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Inicio	0	0	0
Proceso	0	0	0
Logro previsto	13	100,0	100,0
Logro destacado	0	0	0
Total	13	100.00	100.00

Gráfico 8:**Dimensión disciplina en el post test**

La Tabla 8 y la Figura 8 presentan los resultados obtenidos tras utilizar el postest sobre el impacto de los juegos entretenidos en la mejora de la disciplina en niños y niñas de 5 años en la institución Educativa Inicial “N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022, respecto a la disciplina en el post test.

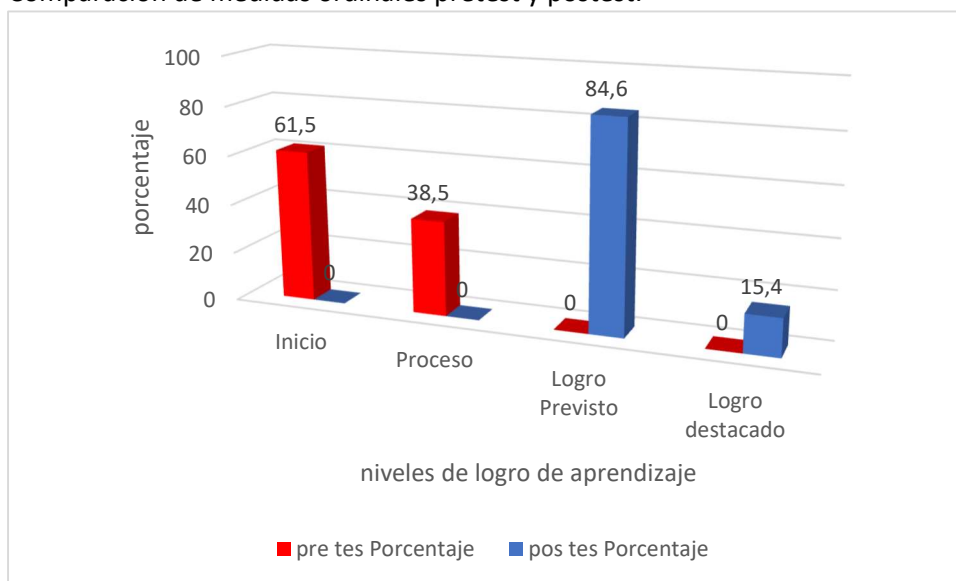
Respecto a las medidas disciplinarias en el postest, se desprende que el 100.0% (13) de los estudiantes respondieron que se encontraban en el nivel de desempeño esperado, mientras que el 0.0% (0) de los estudiantes encuestados se encontraban en el nivel de desempeño máximo. Por otro lado, en el postest el número de estudiantes que aprobaron el proceso y el proceso inicial para la dimensión asignatura fue del 0%.

Tabla comparativa antes y después de la prueba.**Cuadro 13:****Cuadro comparativo del nivel de orden**

Nivel de logro	pre tes		pos tes	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	8	61.5	0	0
Proceso	5	38.5	0	0
Logro Previsto	0	0	11	84.6
Logro destacado	0	0	2	15.4
Total	13	100	13	100

Gráfico 9:

Comparación de medidas ordinales pretest y postest.



Las tablas y gráficos muestran escalas ordinales y comparan las puntuaciones previas y posteriores a la prueba para las respuestas de niños y niñas de 5 años en la institución Educativa Inicial ‘N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022

Es así que se muestra que en la aplicación de la pre test respecto a la dimensión orden, se muestra que el 61.5%, representado por 8 niños y niñas de 5 años en la institución Educativa Inicial ‘N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022 indico estar en la etapa de inicio, y el 38.5% representado por 5 estudiantes de la institución Educativa Inicial ‘N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022, indico estar en la etapa de proceso.

Por otro lado, en la aplicación del pos test respecto a la dimensión orden, se muestra que el 84.6%, representado por 11 estudiantes de la institución Educativa Inicial ‘N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022 indico estar en la etapa de logro previsto, y el 15.4% representado por 2 estudiantes de la Institución Educativa Inicial ‘N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022 indico estar en la etapa de logro destacado.

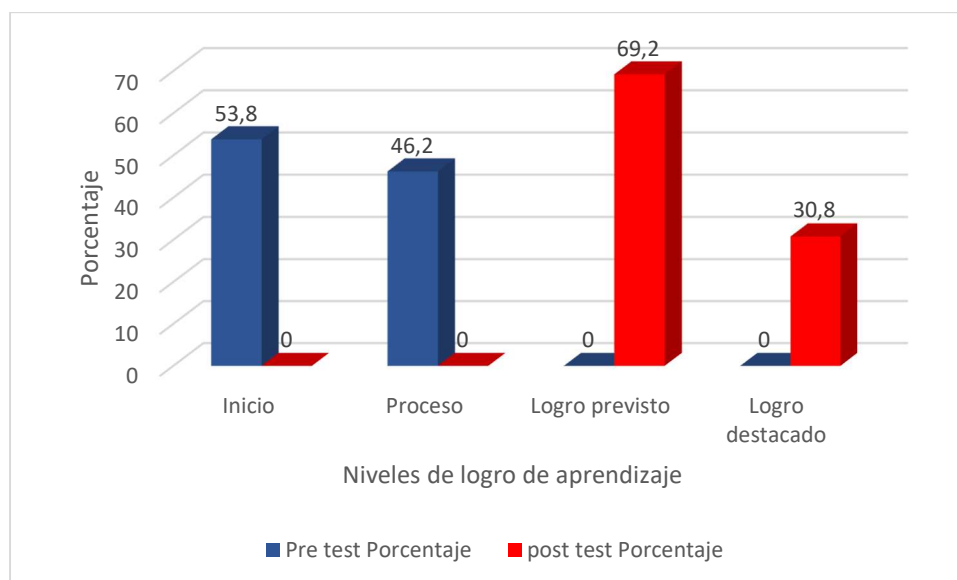
Por lo tanto, se puede concluir que en el experimento anterior se obtuvieron resultados en las etapas de puesta en marcha y procesamiento, mientras que al utilizar mejoras en función del número de pedidos se obtuvieron resultados bastante favorables, alcanzando un alto nivel en la fase de implementación y planificación.

logros. **Tabla 14:**

Cuadro comparativo Entorno instruccional

Nivel de logro	Pre test		post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	7	53.8	0	0
Proceso	6	46.2	0	0
Logro previsto	0	0	9	69.2
Logro destacado	0	0	4	30.8
Total	13	100	13	100

Gráfico 10: Comparación de pre test y post de la dimensión Entorno instruccional.



Al observar las tablas y gráficos, la comparación de los resultados de la prueba previa y posterior en términos de dimensiones del entorno de aprendizaje y respuestas de los estudiantes es clara de la Institución Educativa Inicial ‘N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022.

Es así que se muestra que en la aplicación de la pre test respecto a la dimensión entorno instruccional, se muestra que el 53.8%, representado por 7 estudiantes de la Institución Educativa Inicial ‘N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022 indico estar en la etapa de inicio, y el 46.2% representado por 6 estudiantes de la Institución Educativa Inicial ‘N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022 indico estar en la etapa de proceso.

Por otro lado, en la aplicación del pos test respecto a la dimensión entorno instruccional, se muestra que el 69.2%, representado por 9 estudiantes de la Institución Educativa Inicial ‘‘N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022 indico estar en la etapa de logro previsto, y el 30.8% representado por 4 estudiantes de la Institución Educativa Inicial ‘‘N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022 indico estar en la etapa de logro destacado.

Por lo tanto, se puede concluir que, en el pretest, los resultados obtenidos en las etapas inicial y operativa, y utilizando mejoras basadas en mediciones del ambiente de aprendizaje, los resultados fueron completamente positivos, logrando altos niveles de desempeño esperado y desempeño sobresaliente.

Conducta

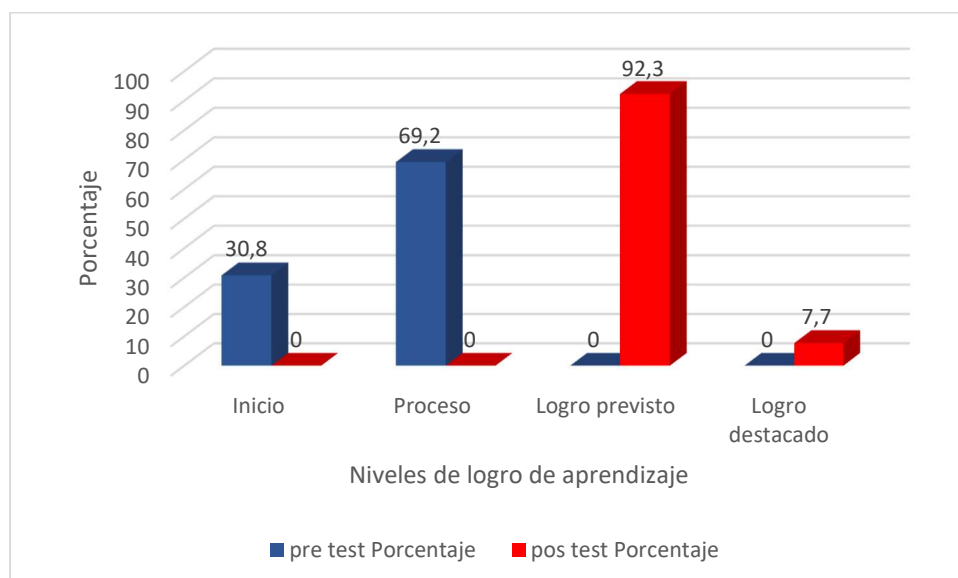
Tabla 15:

Cuadro comparativo de pre test y pos test de la dimensión conducta.

Nivel de logro	pre test		pos test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	4	30.8	0	0
Proceso	9	69.2	0	0
Logro previsto	0	0	12	92.3
Logro destacado	0	0	1	7.7
Total	13	100	13	100

Gráfico 11:

Comparación de pre test y post de la dimensión conducta.



A partir de las tablas y gráficos, queda claro comparar los resultados de la prueba previa y posterior y las respuestas de los estudiantes en las dimensiones de comportamiento de la Institución Educativa Inicial ‘‘N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022.

Es así que se muestra que en la aplicación de la pre test respecto a la dimensión conducta, se muestra que el 69.2%, representado por 9 estudiantes de la Institución Educativa Inicial ‘N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022 indico estar en la etapa de proceso, y el 30.8% representado por 4 estudiantes de la Institución Educativa Inicial ‘N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022 indico estar en la etapa de inicio.

Por otro lado, en la aplicación del pos test respecto a la dimensión conducta, se muestra que el 92.3%, representado por 12 estudiantes de la Institución Educativa Inicial ‘N°429 -13/MX-P Uyuvirca - Huanta 2022 indico estar en la etapa de logro previsto, y el 7.7% representado por 1 estudiante de la Institución Educativa Inicial ‘N°429 -13/MX-P Uyuvirca - Huanta 2022 indico estar en la etapa de logro destacado.

Por lo tanto, se concluye que en el experimento anterior hubo resultados en las etapas inicial y de tratamiento, mientras que con mejoras basadas en el aspecto conductual se obtuvieron resultados completamente positivos, con niveles altos en las etapas de expectativa y logro pendiente.

Disciplina

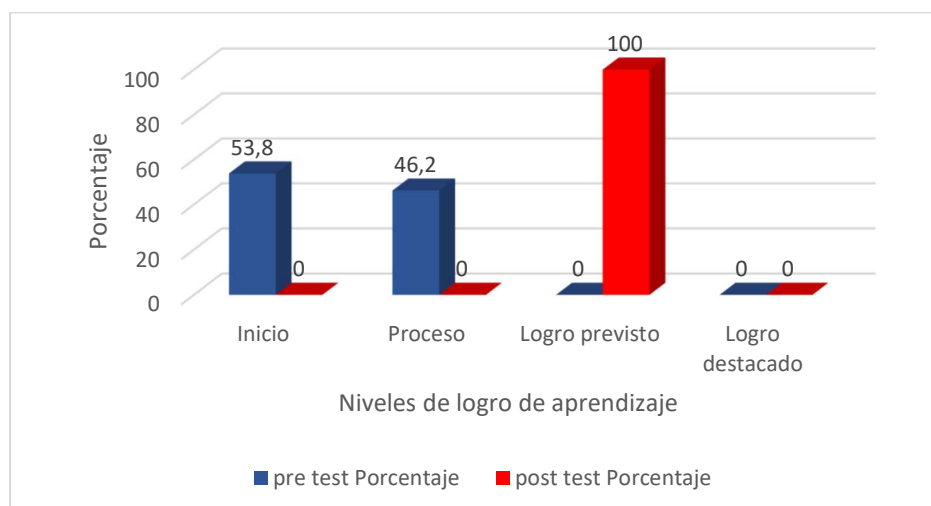
Tabla 16:

Cuadro comparativo de pre test y pos test de la disciplina.

Nivel de logro	pre test		post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	7	53.8	0	0
Proceso	6	46.2	0	0
Logro previsto	0	0	13	100
Logro destacado	0	0	0	0
Total	13	100	13	100

Gráfico 12:

Comparación entre los resultados del pre test y del post test



Al observar las tablas y gráficos, la comparación de los resultados de las pruebas previas y posteriores y las respuestas de los estudiantes a las dimensiones de la materia son claras de la Institución Educativa Inicial ‘N°429 -13/MX-P Uyuvirca - Huanta 2022

Es así que se muestra que en la aplicación de la pre test respecto a la dimensión disciplina, se muestra que el 53.8%, representado por 7 estudiantes de la Institución Educativa Inicial ‘N°429 -13/MX-P Uyuvirca - Huanta 2022 indico estar en la etapa de inicio, y el 30.8% representado por 6 estudiantes de la Institución Educativa Inicial ‘N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022 indico estar en la etapa de proceso.

Por otro lado, en la aplicación del pos test respecto a la dimensión disciplina, se muestra que el 100.0%, representado por 13 estudiantes de la Institución Educativa Inicial ‘N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022 indico estar en la etapa de logro previsto, y el 0.0% representado por 0 estudiante de la Institución Educativa Inicial ‘N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022 indico estar en la etapa de logro destacado.

Por lo tanto, se puede concluir que, durante el preexamen, los resultados obtenidos en las etapas preliminar y procesal y con la aplicación de mejoras en el aspecto disciplinario, los resultados obtenidos fueron completamente favorables a Se logran niveles altos en el logro y logro esperado etapas pendiente.

4.2.3. Prueba de normalidad

Para esta prueba de normalidad se ha elegido la prueba de Shapiro wilk porque nuestra muestra es menor a 50 estudiantes, los resultados se detallan a continuación:

Tabla 16:

Prueba de normalidad con Shapiro Wilk.

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
ORDEN	,628	13	0,000116
ENTORNO INSTRUCCIONAL	,646	13	0,000167
CONDUCTA	,592	13	0,000056
DISCIPLINA	,646	13	0,000167

Nota: elaboración propia.

Corrección de significación de Lilliefors^a

DISCIPLINA es constante. Se ha omitido.^b

Interpretación.

- Los datos obtenidos en la dimensión de orden tienen un nivel de significancia de 0,000116 que es menor a 0,05, por lo tanto, los datos son no paramétricos.

- Los datos obtenidos en la dimensión de entorno instruccional tienen un nivel de significancia de 0,000167 que es menor a 0,05, por lo tanto, los datos son no paramétricos.
- Los datos obtenidos en la dimensión de conducta tienen un nivel de significancia de 0,000056 que es menor a 0,05, por lo tanto, los datos son no paramétricos.
- Los datos obtenidos en la dimensión de disciplina tienen un nivel de significancia de 0,000167 que es menor a 0,05, por lo tanto, los datos son no paramétricos.

4.2.4. Prueba de hipótesis.

Hipótesis general

a) Planteamiento de hipótesis

Hipótesis nula: $H_0: r(x,y) < 0.00; sig. > 0,05$

- H_0 : Los juegos recreativos no influyen significativamente en la mejora de la disciplina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022

Hipótesis alterna $H_1: r(x,y) > 0.00; sig. < 0,05$

- H_1 : Los juegos recreativos influyen significativamente en la mejora de la disciplina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022

b) Regla de decisión.

- Si p (sig: Asintótica bilateral) < 0.05 ; entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.
- Si p (sig: Asintótica bilateral) < 0.05 ; entonces se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula.

c) Cálculos.

Realizado la prueba de hipótesis en el SPSS versión 2022, los resultados se muestran en el siguiente cuadro:

Tabla 17:

Prueba de hipótesis específica para el desarrollo de la dimensión de la disciplina.

	DISCIPLINA - DISCIPLINA P
Z	-3,272 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0,001068

d) Decisión:

La decisión anterior se confirma porque el valor p (0) está 0,05 por debajo del nivel de significancia típico (0,001068). Se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis alternativa H_1 . Los juegos recreativos tienen un impacto significativo en la mejora del comportamiento de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022.

e) Conclusión estadística:

Se llega a la conclusión que los juegos recreativos influyen significativamente en la mejora de la disciplina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022.

Hipótesis específica 1

a) Planteamiento de hipótesis

Hipótesis nula: $H_0: r(x,y) < 0.00; sig. > 0,05$

- H_0 : Los juegos recreativos no influyen de manera significativa en la mejorar del orden en el aula en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022.

Hipótesis alterna $H_1: r(x,y) > 0.00; sig. < 0,05$

- H_1 : Los juegos recreativos influyen de manera significativa en la mejorar del orden en el aula en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022.

b) Regla de decisión.

- Si $p(\text{sig: Asintótica bilateral}) < 0.05$; entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.
- Si $p(\text{sig: Asintótica bilateral}) < 0.05$; entonces se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula.

c) Cálculos.

Realizado la prueba de hipótesis en el SPSS versión 2022, los resultados se muestran en el siguiente cuadro:

Tabla 18:

Prueba de hipótesis específica para el desarrollo de la dimensión del orden.

	ORDEN - ORDEN P
Z	-3,275 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0,001056

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos positivos.

Nota: elaboración propia.

d) Decisión:

Confirmamos nuestra decisión anterior porque el valor de p (0) es menor que el nivel de significancia típico (0,001056) (0,05). Rechazar la hipótesis H_0 : Aceptar la hipótesis alternativa H_1 : Los juegos recreativos tienen un impacto significativo en la mejora del comportamiento de niños y niñas en el aula de la Institución Educativa Inicial N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022.

e) Conclusión estadística:

Se llega a la conclusión que los juegos recreativos influyen de manera significativa en la mejorar del orden en el aula en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022.

Prueba de hipótesis específica para el desarrollo de la dimensión del entorno instruccional

Hipótesis específica 2

a) Planteamiento de hipótesis

Hipótesis nula: $H_0: r(x,y) < 0.00; sig. > 0,05$

- H_0 : Los juegos recreativos no influyen de manera significativa en la mejora del entorno instruccional en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022.

Hipótesis alterna $H_1: r(x,y) > 0.00; sig. < 0,05$

- H_1 : Los juegos recreativos influyen de manera significativa en la mejora del entorno instruccional en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022.

b) Regla de decisión.

- Si p (sig: Asintótica bilateral) < 0.05 ; entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.
- Si p (sig: Asintótica bilateral) < 0.05 ; entonces se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula.

c) Cálculos.

Realizado la prueba de hipótesis en el SPSS versión 2022, los resultados se muestran en el siguiente cuadro:

	ENTORNO INSTRUCCIONAL - ENTORNO INSTRUCCIONAL P
Z	-3,247 ^b

Sig. asintótica (bilateral)	0,001167
-----------------------------	----------

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos positivos.

d) Decisión:

Esto confirma nuestra decisión anterior ya que el valor p (0) es menor que el nivel de significancia existente (0,001167) (0,05). Hipótesis H0 Rechazada: Hipótesis alternativa H1 Aceptada: Los juegos recreativos tienen un efecto significativo en la mejora del ambiente de aprendizaje de niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022.

e) Conclusión estadística:

Se llega a la conclusión que los juegos recreativos influyen de manera significativa en la mejora del entorno instruccional en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022.

Prueba de hipótesis específica para el desarrollo de la dimensión de conducta.

Hipótesis específica 3

a) Planteamiento de hipótesis

Hipótesis nula: $H_0: r(x,y) < 0.00; sig. > 0,05$

- H_0 : Los juegos recreativos no influyen de manera significativa en la mejora de la prevención de problemas de la conducta en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022.

Hipótesis alterna $H_1: r(x,y) > 0.00; sig. < 0,05$

- H_1 : Los juegos recreativos influyen de manera significativa en la mejora de la prevención de problemas de la conducta en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022.

b) Regla de decisión.

- Si $p(\text{sig: Asintótica bilateral}) < 0.05$; entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.
- Si $p(\text{sig: Asintótica bilateral}) < 0.05$; entonces se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula.

c) Cálculos.

Realizado la prueba de hipótesis en el SPSS versión 2022, los resultados se muestran en el siguiente cuadro:

	CONDUCTA - CONDUCTA P
--	-----------------------

Z	-3,286 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0,001017

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos positivos.

d) Decisión:

Esto confirma nuestra decisión anterior ya que el valor p (0) es menor que el nivel de significancia existente (0,001017) (0,05). Rechazar hipótesis H0: Aceptar hipótesis alternativa H1: Los juegos recreativos tienen un efecto significativo en la mejora de la prevención de problemas de conducta en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°429 -13/MX-P Uyuvirca - Huanta 2022.

e) Conclusión estadística:

Se llega a la conclusión que Los juegos recreativos influyen de manera significativa en la mejora de la prevención de problemas de la conducta en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°429 -13/MX-P Uyuvirca - Huanta 2022.

4. 2. Discusión

Si la hipótesis de investigación se adopta de acuerdo con los resultados obtenidos para fines generales, se confirma como tal. “Los juegos de salud tienen un impacto significativo en la mejora de la disciplina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022. Dicha relación se sustenta en base a la estadística donde se obtuvo el valor p (0) es menor (0,001068) que el nivel usual de significación de 0,05 corroborando la hipótesis. Por lo que se llega a la conclusión que los juegos recreativos influyen significativamente en la mejora de la disciplina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022.

Por lo expuesto, estos resultados son similares al estudio de (Figuroa Aguilar, 2020); quien presenta su estudio titulado “Juego en los sectores en la disciplina de los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 425-50/Mx-P- de Aurora -2020” donde la confiabilidad está representada por el 0.772 como alfa de Cronbach es 0.772 y El valor p <0,05 es inferior a 0,05, que el investigador determinó con un 95% de confianza y un 5% de significancia. Se concluyó que el uso de juegos en varios sectores mejoró significativamente la disciplina en niños y niñas de cinco años. Por otro lado, el estudio de Reyes (2017) titulado “taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de los niños y niñas del 2° de educación primaria de la institución educativa apóstol san pedro Chimbote – Perú 2014”, Si el comportamiento en el aula mejora después de un programa basado en talleres, se deduce que convertirse en un

estudiante bien disciplinado es un comportamiento que se aprende mediante la supervisión y el refuerzo de un adulto. Esto permite a los estudiantes modelar el comportamiento de otros compañeros de clase.

Conforme al resultado obtenido en el **Objetivo específico 01**, nos muestra que, si aceptamos nuestra hipótesis de la investigación, de tal modo que afirmamos que los juegos recreativos tienen un impacto significativo en la mejora de la disciplina en el aula en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022”. Dado que el valor de $p(0)$ es 0,05 menor que el nivel de significancia actual (0,001056), se confirma nuestra decisión anterior. Por lo tanto, se puede concluir que los juegos divertidos mejoran significativamente el orden del aula entre los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°429 -13/ Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022.

Este estudio se asemeja al de Sánchez (2016) el cual se centra en “determinar el nivel, la forma y el grado de control de la atención en los niños y en las niñas de 5 años de la libertad-cerro colorado, arequipa-2016”, los resultados mostraron que el 64% de las niñas y el 36% de los niños tenían un mayor nivel de interés, lo que significa que las niñas están más interesadas que los niños. En cuanto al estilo de atención, el 63% de las chicas tiene un nivel de atención frente al 37% de los chicos. En cuanto al nivel de control, el 43% de los chicos tiene atención voluntaria frente al 57% de las chicas. Por tanto, las niñas tienen un mayor nivel de control.

Por lo anterior, ambos estudios estudian a niños de 5 años y por tanto tienen unidades de análisis similares. Aunque no pudimos encontrar ningún estudio que vincule el juego con medidas de prevención de problemas de conducta, este estudio fue similar al nuestro en términos de nivel, tipo y grado de control de la atención.

Conforme al resultado obtenido en el **Objetivo específico 02**, nos muestra que, si aceptamos nuestra hipótesis de la investigación, de tal modo que afirmamos que los juegos recreativos tienen un impacto significativo en la mejora del entorno de aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022”. Esto confirma nuestra decisión anterior ya que el valor $p(0)$ es menor que el nivel de significancia existente (0,001167) (0,05). Por lo tanto, se concluye que los juegos recreativos tienen un impacto significativo en la mejora del ambiente de aprendizaje de niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022.

Siendo similar al estudio de (Cárdenas Ochoa, Lezcano Arango, & Vásquez Parra , 2015) quienes titularon su tesis “En su tesis “Estrategias lúdicas para el mejoramiento de la convivencia escolar, Medellín –Colombia 2015”. Como resultado de la encuesta, el 45% (9 personas) de los encuestados parecen utilizar reglas de convivencia en la escuela y la sociedad,

pero el 53% (11 personas) no aplican estas normas en la escuela y la sociedad. Según los autores que investigaron el tema de convivencia es un tema de suma importancia ya que se observa en las aulas una convivencia no muy afectiva, ciertamente por tal razón se debería tomar medidas basados en estrategias lúdicas para mejorar la convivencia escolar.

Por lo expuesto, este aspecto es fundamental en la formación de los alumnos y más aún en una etapa tan temprana donde captan con mayor facilidad los ejemplos y las prácticas de su entorno.

Conforme al resultado obtenido en el **Objetivo específico 03**, nos muestra que, si aceptamos nuestra hipótesis de la investigación, de tal modo que afirmamos que los juegos recreativos tienen un impacto significativo en la mejora de la prevención de problemas de conducta en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022. Esto confirma nuestra decisión anterior ya que el valor p (0) es menor que el nivel de significancia existente (0,001017) (0,05). Se concluyó que los juegos recreativos tienen un impacto significativo en la mejora de la prevención de problemas de conducta en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022.

En los estudios presentados no fue posible encontrar investigaciones que se relacionen con la variable de juegos recreativos y la dimensión prevención de problemas, por ello es necesario profundizar en este tema para que en adelante sirva como apoyo y evidencia.

CONCLUSIONES

- Primero:** Según datos obtenidos durante la investigación., ésta ha sido completada que efectivamente los juegos recreativos influyen significativamente en la mejora de la disciplina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 429 - 13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022, esto se debe a que el valor p (0) es menor (0,001068) que el nivel usual de significación de 0,05 corroborando la decisión anterior. Es rechazada la hipótesis nula H_0 : y es aceptada la hipótesis alterna H_1 .
- Segundo:** Según datos obtenidos durante la investigación, ésta ha sido completada que efectivamente los juegos recreativos influyen de manera significativa en la mejorar del orden en el aula en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°429 - 13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022, esto se debe a que el valor p (0) es menor (0,001056) que el nivel usual de significación de 0,05 corroborando la decisión anterior. Es rechazada la hipótesis nula H_0 : y es aceptada la hipótesis alterna H_1 .
- Tercero:** Según datos obtenidos durante la investigación, ésta ha sido completada que efectivamente los juegos recreativos influyen de manera significativa en la mejora del entorno instruccional en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022, esto se debe a que el valor p (0) es menor (0,001167) que el nivel usual de significación de 0,05 corroborando la decisión anterior. Es rechazada la hipótesis nula H_0 : y es aceptada la hipótesis alterna H_1 .
- Cuarto:** Según datos obtenidos durante la investigación, ésta ha sido completada que efectivamente los juegos recreativos influyen de manera significativa en la mejora de la prevención de problemas de la conducta en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°429 -13/Mx-P Uyuvirca - Huanta 2022, esto se debe a que el valor p (0) es menor (0,001017) que el nivel usual de significación de 0,05 corroborando la decisión anterior. Es rechazada la hipótesis nula H_0 : y es aceptada la hipótesis alterna H_1 .

RECOMENDACIONES

Primera: A partir de los resultados obtenidos en este estudio, se debe priorizar el juego como forma dinámica de incrementar la disciplina escolar en el aula, en tal sentido se recomienda que la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “JSACO” impulse estudios más profundos sobre este tema.

Segunda: Como parte de una educación de calidad la dimensión de orden es fundamental para el desarrollo integral del estudiante, por lo tanto, se recomienda que el orden no sea considerado como un medio rígido de aplicar disciplina en el aula, sino que se busquen maneras más activas y estratégicas de proceder con el orden en el aula.

Tercero: El entorno instruccional es una dimensión que influye en las acciones de un individuo principalmente en la actitud y el comportamiento. En ese sentido se recomienda que los docentes y estudiantes impulsen el manejo de criterios de instrucción social válidos para la formación académica de los niños y niñas dentro del aula, así como mejorar la didáctica del maestro.

Cuarta: Prevenir problemas de conducta es importante para una convivencia más armoniosa y un aprendizaje más significativo en el aula, por lo tanto se recomienda que los docentes en formación así como los docentes formadores de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle” realicen estudios e investigaciones de cómo prevenir los problemas de conducta dentro del aula de modo que cuando asuman la responsabilidad de docente de aula no tengan problemas cuando estas se hagan manifiesta en los niños y niñas.

FUENTES DE REFERENCIA

- Andrade, G. & Verónica, M. (2010). Problemas de conducta e influencia en el aprendizaje de los niños/as del Centro de Educación Inicial Pequeños Exploradores de Sangolquí.- Propuesta de (Escuela Politécnica del Ejército Departamento de Ciencias Humanas y Sociales Carrera de Educación Infantil). Mejoramiento en el nivel escolar. <http://repositorio.espe.edu.ec/handle/21000/924>.
- Bravo, C., & Reyes, I. (2009). Aproximaciones metodológicas en la medición de la conducta prosocial en niños de edad escolar. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación - y Avaliação Psicológica*, 1 (27), 29-44
- Cárdenas (2015) estrategias lúdicas para el mejoramiento de la convivencia escolar.
- Chávez & Zamora (2017) Conflictos familiares y su influencia en la disciplina de las y los estudiantes del noveno año de Educación Básica de la Unidad Educativa mixta Portoviejo, período 2017. *Revista Atlante* 83(10) <https://www.eumed.net/rev/atlante/index.html>. clima favorable en la clase.
- Córdoba (2008). 10 ideas claves disciplina y gestión de la convivencia. Barcelona: Graó. en el nivel preescolar estudiantes.
- García (2008). La disciplina escolar. Murcia: Servicio de publicaciones universidad de Murcia.
- García et. al. (1994). Comportamiento en el aula. Editorial de la Universidad de Costa Rica. San José.
- Garzón (2011) el juego como estrategia didáctica en la educación infantil.
- Garzón (2011) el juego como estrategia didáctica en la educación infantil –Bogota II,
- Gómez, Mir y Serrats (2005). Propuesta de intervención en el aula. Técnicas para lograr un holística de la ciencia (4a. ed.). Bogotá-Caracas: Ciea-Sypal y Quirón. <http://intercadperu.blogspot.pe/2008/08/indisciplina-o-violencia-en-el-aula.html>
- Hurtado, J. (2012). Metodología de la investigación: guía para una comprensión
- López (2020) problemas de conducta en niños y niñas Trujillo-Perú
- Márquez G., J., Díaz Nava, J., & Cazzato Dávila, S. (2007). La disciplina escolar: aportes de las teorías psicológicas. *Revista de Artes y Humanidades UNICA*, 8 (18), 126-148.
- Martínez-Montaña, M., Briones-Rojas, R., & Cortés-Riveroll, J. (2015). Metodología de la investigación para el área de la salud. McGraw-Hill Interamericana.
- Ministerio de Educación República del Perú (MINEDU) (2016). Diseño curricular Nacional de Educación Básica Regular. Proceso de articulación.
- Mónica (2020) aplicación de juegos didácticos para mejorar la atención en niños.

- Montessori (1980) El juego en el nivel inicial (p.553)
- Ospina (2006). El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de niñas y niños.
- Ospina (2015). El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje
- Pacheco (2008). Por una educación popular:
- Quispe (2020) talleres de convivencia familiar en la disciplina san Benito, Ayacucho
- Reyes (2017) Re taller de juegos recreativos para mejorar la disciplina de los niños y
- Sanches (2016) en su tesis de titulación “determinar el nivel, la forma y el grado de
- Sarlé. (2001). Juego y aprendizaje escolar. Argentina: Novedades educativas.
- Sulca (2020) análisis de conductas agresivas en los niños y niñas vista alegre –
- Taboada (2019) estrategias de autorregulación de la conducta y su influencia en el
- Tamayo, M. (2012). El proceso de la investigación científica. 5ta Edición. Editorial Limusa S.A.
- Tineo, (2006). Eduque con juegos. Lima: Honorio.
- Vázquez (2017) influencia de los métodos disciplinarios en la calidad del comportamiento.
- Venegas, CM, (2004). La disciplina en el aula: Reflexiones en torno a los procesos de comunicación. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", 4 (2).
- Yucra (2020) la convivencia familiar y su influencia en la disciplina escolar de los
- Chávez & Zamora (2017) Conflictos familiares y su influencia en la disciplina de las y los estudiantes del noveno año de Educación Básica de la Unidad Educativa mixta Portoviejo, período 2017. Revista Atlante 83(10) <https://www.eumed.net/rev/atlante/index.html>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación (6a. ed. --). D.F.: McGraw-Hill.

Anexos

ANEXO N° 1: Resolución de aprobación del 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° 09-84-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Resolución Directoral N° 160-2022 - EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 02 de junio del 2022

Visto el Proyecto de Investigación Básica y el Informe N° 0013-2022-D.E.-EESPP "JSCO"-HTA con Expediente N° TM20220769 de fecha 09/05/2022, presentado por el Lic. Máximo Contreras Cconovilca - Docente :

CONSIDERANDO:

Que, es política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, departamento de Ayacucho; garantizar la titulación de los alumnos de las diferentes especialidades que se desarrollan en este centro Superior de Formación Docente con la aprobación de los Proyectos de Investigación Educativa, para cumplir con el objetivo fundamental de formar profesionales en Educación, en los niveles de Educación Inicial, Primaria y Secundaria establecidos por la Ley del Profesorado y los reglamentos pertinentes:



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

Que son objetivos de las Escuelas Superiores de Formación Docente, impulsar que los futuros maestros(as) sean investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.

Que es necesario aprobar el Proyecto de Investigación Educativa, presentado por los(las) alumnos(as) del programa de estudios regulares que se desarrolla en este Centro Superior de Formación Magisterial, para garantizar la adecuada elaboración de la Investigación;

Que, estando a lo informado y opinado por la Docente de Investigación de cada Investigación y de conformidad al N° 010-2017-MINEDU, Reglamento de la Ley N° 30512 Ley de Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados; Guía de Investigación y el Reglamento de Titulación en el EESPP "José Salvador Cavero Ovalle" de esta provincia:

SE RESUELVE:

PRIMERO.- APROBAR, los Proyectos de Investigación Educativa del Programa Académico de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, de acuerdo al siguiente detalle:



PROGRAMA DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	ESPECIALIDAD	ASESOR
1	ARAUJO CABEZAS, Liliana	CANCIONES EN QUECHUA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN QUECHUA COMO L2 EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 429-2/Mx-P NUEVA JERUSALEN DE HUANTA-2022.	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	Lic. MÁXIMO CONTRERAS CCONOVILCA
2	AUQUI BUSTAMANTE, Irayda Aymee	INFLUENCIA DE LA RETAHÍLA COMO ESTRATEGIA EN LA FLUIDEZ VERBAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 38266 "NUESTRA SEÑORA DE LAS MERCEDES", 2022.	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	Lic. MÁXIMO CONTRERAS CCONOVILCA
3	AVILA QUISPE, Yovana	LAS HABILIDADES SOCIALES Y SU INFLUENCIA EN LA CONVIVENCIA EN AULA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN FRANCISCO DE ASIS-HUANTA, 2022	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	Lic. MÁXIMO CONTRERAS CCONOVILCA
4	CABRERA CHAVEZ, Yanina	LOS JUEGOS INFANTILES Y SU INFLUENCIA EN LA AUTONOMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SAN FRANCISCO DE ASIS" HUANTA, 2022.	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	Lic. MÁXIMO CONTRERAS CCONOVILCA
5	CCORIPURI LIMANCCA, María Elizabeth	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA DESARROLLAR LA COMPRENSIÓN ORAL EN MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA CON LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	Lic. MÁXIMO CONTRERAS CCONOVILCA
6	CHAVEZ BAUTISTA, Katherine Mariluz	JUEGOS TRADICIONALES Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN CORPORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 429-2/Mx-P "NUEVA JERUSALEN" HUANTA, 2022.	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	Lic. MÁXIMO CONTRERAS CCONOVILCA
7	CIPRIAN VILLALOBOS, Emperatriz	LA POESÍA EN LA COMPETENCIA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "SAN FRANCISCO DE ASIS" HUANTA 2022.	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	Lic. MÁXIMO CONTRERAS CCONOVILCA
8	CONDOR AGUILAR, Luz Clarita	INFLUENCIA DE LOS JUEGOS RECREATIVOS EN LA MEJORA DE LA DISCIPLINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-13/Mx-P UYUVIRCA - HUANTA 2022.	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	Lic. MÁXIMO CONTRERAS CCONOVILCA



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

9	CORICAHUA GARAY, Karol Pamela	EL JUEGO DE REGLAS Y EL COMPORTAMIENTO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD. SECCIÓN HORMIGUITAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 142, HUANCAMELICA.	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	Lic. MÁXIMO CONTRERAS CCONOVILCA
10	CRUZ BARBOZA, Fiviana	LA BAILOTERAPIA Y SU INFLUENCIA EN LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 Y 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "JOSE ANTONIO ENCINAS FRANCO" - PALMAYOCC ALTA, 2022.	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	Lic. MÁXIMO CONTRERAS CCONOVILCA
11	CUSICHI SALINAS, Elsa	"CUENTOS INFANTILES PARA LA MEJORA DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "SAN FRANCISCO DE ASIS" HUANTA-2022.	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	Lic. MÁXIMO CONTRERAS CCONOVILCA
12	GAMBOA ROJAS, Betsayda Joselyn	TRABALENGUAS EN QUECHUA Y SU INFLUENCIA EN LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-176/Mx-P "MADRE TERESA DE CALCUTA" HUANTA-2022.	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	Lic. MÁXIMO CONTRERAS CCONOVILCA
13	GAVILAN CORICAHUA, Julissa Dina.	APLICACIÓN DE LOS TRABALENGUAS INFANTILES Y SU INFLUENCIA EN LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-176/Mx-P "MADRE TERESA DE CALCUTA" HUANTA 2022.	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	Lic. MÁXIMO CONTRERAS CCONOVILCA
14	GUTIERREZ VALENCIA, Florencia	LOS CUENTOS INFANTILES EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN QUECHUA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-43/Mx-P DE CHACA, HUANTA 2022.	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	Lic. MÁXIMO CONTRERAS CCONOVILCA
15	LOPEZ CHAVEZ, Diana Roxana	"LOS CUENTOS INFANTILES Y SU INFLUENCIA EN EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 38226 "NUESTRA SEÑORA DE LAS MERCEDES" HUANTA, 2022.	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	Lic. MÁXIMO CONTRERAS CCONOVILCA
16	MENDOZA FERNANDEZ, Milena	EL CUENTO Y SU INFLUENCIA EN LA EXPRESIÓN ORAL CON LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 429-13/Mx-P, UYUVIRCA - HUANTA, 2022.	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	Lic. MÁXIMO CONTRERAS CCONOVILCA
17	PALOMINO GUILLEN, Yenny Rosmary	LA DACTILOPINTURA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "SAN FRANCISCO DE ASIS" - HUANTA	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	Lic. MÁXIMO CONTRERAS CCONOVILCA





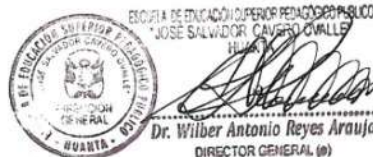
18	PINO URBANO Rosalía	"EL JUEGO Y EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIO EMOCIONALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "SAN FRANCISCO DE ASIS" – HUANTA, 2022	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	Lic. MÁXIMO CONTRERAS CCONOVILCA
19	QUINTANA QUISPE, Marisol Yolanda	EL CUENTO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-175/Mx-U "CHANCARAY" HUANTA, 2022	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	Lic. MÁXIMO CONTRERAS CCONOVILCA
20	QUINTERO MENDOZA, Yulissa	LAS CANCIONES INFANTILES COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 429-2/Mx-P "NUEVA JERUSALEN" – HUANTA 2022.	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	Lic. MÁXIMO CONTRERAS CCONOVILCA
21	QUISPE PAREJA, Lilian	LA FÁBULA PERUANA Y SU INFLUENCIA EN LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SAN FRANCISCO DE ASIS" HUANTA-2022.	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	Lic. MÁXIMO CONTRERAS CCONOVILCA
22	QUISPE ROMANI, Karen Melisa	INFLUENCIA DE LOS CUENTOS PARA LA MEJORA DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 429-30/Mx-P "PUCARACCAY" HUANTA 2022	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	Lic. MÁXIMO CONTRERAS CCONOVILCA
23	SOLIER QUISPE, Lizbeth	LOS JUEGOS VERBALES EN LA MEJORA DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SAN FRANCISCO DE ASIS" HUANTA-2022	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	Lic. MÁXIMO CONTRERAS CCONOVILCA

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

REGÍSTRESE Y COMUNÍQUESE

DISTRIBUCIÓN:

Interesados
Archivo
WARA/D.G.(e)
prd/sec.



Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo
DIRECTOR GENERAL (R)

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



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

**RESOLUCIÓN DIRECTORAL DE
EXPEDITO DE TESIS**

R.D. No. 321 -2023- EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

**Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
DIRECTOR GENERAL (e)
RDRS No 0180-2023-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR**



HUANTA - 2023



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

Resolución Directoral N° 321-2023 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 08 de noviembre del 2023

Visto, el Informe de Opinión N° 76,79y80-2023-JUA-EESPP"JSCO"-HTA de fecha 08/11/2023, presentado por el Lic. Máximo Contreras Cconovilca, Jefe de la Unidad Académica;



CONSIDERANDO:

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

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

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

Que, estando a lo informado y opinado favorablemente por el Jefe de la Unidad Académica Lic. Máximo Contreras Cconovilca en concordancia al Reglamento de Investigación y al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle" y facultado por la RDRS No 0180-2023-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR, por tanto;

SE RESUELVE:

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

N°	INVESTIGADORA	TESIS	PROGRAMA ESTUDIOS
01	CONDOR AGUILAR, Luz Clarita	INFLUENCIA DE LOS JUEGOS RECREATIVOS EN LA MEJORA DE LA DISCIPLINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-13/Mx-P UYUVIRCA - HUANTA 2022.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe

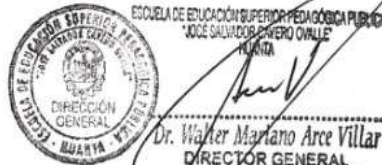


02	QUINTERO MENDOZA, Yulissa	LAS CANCIONES INFANTILES COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 429-2/Mx-P "NUEVA JERUSALEN" – HUANTA 2022.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
03	QUINTANA QUISPE, Marisol Yolanda	EL CUENTO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-175/Mx-U "CHANCARAY" HUANTA, 2022.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe

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

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

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE



DISTRIBUCIÓN:

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



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

Resolución Directoral N.º 328.2023-EESP.Púb."JSCO"/DG-HTA

Huanta, 04 de diciembre de 2023

Visto, el Expediente TM20232533-F de fecha *20 de noviembre del 2023* y la *Resolución Directoral de Expedito No 321-2023-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *08 de noviembre de 2023*;

CONSIDERANDO:

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

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

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



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

Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por la RDRS No 0180-2023-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR.;

SE RESUELVE:

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

TESIS	
INFLUENCIA DE LOS JUEGOS RECREATIVOS EN LA MEJORA DE LA DISCIPLINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-13/Mx-P UYUVIRCA - HUANTA 2022.	
AUTORA	CONDOR AGUILAR, Luz Clarita
PROGRAMA DE ESTUDIOS	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	21 DE DICIEMBRE DE 2023
HORA	4.00 A.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

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

TERCERO.- PÚBLICAR la resolución en la web institucional.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVASE

DISTRIBUCIÓN:

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


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



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

Resolución Directoral No. 399.2023-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 04 de diciembre de 2023

Visto, el Expediente TM20232533-F de fecha 20 de noviembre del 2023 y la Resolución Directoral de Expedito No 321-2023-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA de fecha 08 de noviembre de 2023;

CONSIDERANDO:

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

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

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

Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores



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

Que, de conformidad a los considerandos y facultado por la **RDRS No 0180-2023-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR**;

SE RESUELVE:

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

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Mg. MARIA JUSTINA LEON PERALTA
	VOCAL	Prof. YESSICA RIMACHI PEREZ

TESIS	
EL CUENTO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-175/Mx-U "CHANCARAY" HUANTA, 2022.	
AUTORA	CONDOR AGUILAR, Luz Clarita
PROGRAMA DE ESTUDIOS	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	21 DE DICIEMBRE DE 2023
HORA	4.00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

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

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

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVASE

DISTRIBUCIÓN:

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



ANEXO 02

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE INVESTIGACIÓN EXPERIMENTAL

Título : Influencia de los juegos recreativos en la mejorara de la disciplina en los niños y niñas de 5 años en la institución Educativa Inicial ‘‘N°429 -13/MX-P Uyuvirca - Huanta 2022

Investigador/a : Condor Aguilar, Luz Clarita:

Línea de investigación: Innovación pedagógica

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLE, DIMENSIONES INDICADORES	METODOLOGIA
<p>PROBLEMA GENERAL.</p> <p>¿Cuál es la influencia de los juegos recreativos en la mejorara de la disciplina en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial’’N°429 -13/MX-P Uyuvirca ‘‘Huanta 2022.?’</p> <p>PROBLEMA ESPECIFICO.</p> <p>a). - ¿De qué manera los juegos recreativos influyen para mejorar la disciplina en el aula en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial’’N°429-13/MX-P Uyuvirca ‘‘Huanta 2022.?’</p> <p>b). - ¿De qué manera los los juegos recreativos determinan en la mejora de la disciplina en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial’’N°429 -13/MX-P Uyuvirca ‘‘Huanta 2022.?’</p>	<p>OBJETIVO GENERAL.</p> <p>Determinar el efecto que tiene los juegos recreativos en la Disciplina escolar en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial ‘‘N°429 -13/Mx-P Carmen Soto Flores ‘‘Huanta 2022.</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS</p> <p>a). Determinar las características que presenta la indisciplina (comportamiento) en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial’’N°429 -13/MX-P Uyuvirca ‘‘Huanta 2022.</p> <p>b). -Determinar la influencia de los juegos recreativos en el aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial’’N°429 -13/MX-P Uyuvirca ‘‘Huanta 2022.</p> <p>c). Determinar a los juegos recreativos como medio para crear la disciplina en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial’’N°429 -13/MX-P Uyuvirca ‘‘Huanta 2022.</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL</p> <p>Determinar la influencia de los juegos recreativos en la mejora de la disciplina en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial’’N°429 -13/Mx-P Carmen Soto Flores ‘Huanta - Ayacucho 2022.</p> <p>HIPOTESIS ESPECIFICO</p> <p>a). -Los juegos recreativos influyen de manera significativa utilizadas como la estrategia en la mejorar de la disciplina en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial’’N°429 -13/MX-P Uyuvirca ‘‘Huanta 2022.</p> <p>b). Los juegos didácticos se identifican como estrategias en la mejora de la disciplina en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial’’N°429 -13/MX-P Uyuvirca ‘‘Huanta 2022.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Los juegos recreativos. Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego de reglas • Juego libre <p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>La disciplina Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orden • Entorno instruccional • Conducta 	<p>Tipo de Investigación. Aplicada</p> <p>Diseño de Investigación.</p> <p>Diseño preexperimental de dos grupos equivalentes pretest y post test.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Pre test Post test</p> <p>↓ ↓</p> <p>GE 01 X 02</p> </div> <p>Donde:</p> <p>GE: grupo Experimental que recibirán el estímulo</p> <p>01: Es la medición a través del pre test del grupo experimental, antes del uso de la estrategia didáctica.</p> <p>X: Es la estrategia didáctica de intervención de la variable Independiente.</p> <p>02: Es la medición a través del post test, después del uso de la estrategia didáctica.</p> <p>Población y Muestra.</p> <p>Población: los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial ‘‘N°429 -13/’’ Huanta-Ayacucho 2022</p> <p>Muestra: 16 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial ‘‘ ‘‘N°429 -13/MX-P Uyuvirca ‘‘ Huanta -Ayacucho 2022</p>

ANEXO N° 3:

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN (FICHA DE OBSERVACION)

PRE-TES

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	ÍTEMS																																	
		ORDEN								ENTORNO INSTRUCCIONAL								CONDUCTA																	
		Mantiene las cosas en su lugar durante la clase.				Trabaja ordenadamente al realizar sus tareas.				Dialoga, participa y se involucra activamente con sus compañeros.				Propone y cumple con las reglas establecidas durante la clase.				Se involucra en las actividades respetando las diferencias de sus compañeros.				Reflexiona autónomamente sobre el cumplimiento de las normas y toma decisiones de superación.				Dialogo y participa usando palabras de respeto como: gracias, por favor, perdón				Resuelve problemas y situaciones adversas con un buen comportamiento y amabilidad.				Regula el temperamento de su personalidad adecuándose a las acciones positivas.	
INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO	INICIO	AVECES	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO	INICIO	PROCESO	SIEMPRE	LOGRO DESTACADO	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO				
1	León Pacheco, Anggie Jhimena	X				X			X				x				x							x					x						
2	Paucar Auila, Ana Melissa	X			X				X				x				x								x				X						
3	Quispe Prado, Jim Brayan	X			X				X				x				x								x				X						
4	Vilca Cruz, Lia Esther	X			X			X					x				x								x				X						

5	Cárdenas Lapa, Kaori Mayumi		X				X				X					x					x					x					X		
6	Valencia Pollo, Valentino Leonardo		X				X				x					x					X					x				X			
7	Gerald Adriano Yohao, Ricra Casafranca		X				X				X					x					X					x			X				
8	Ramos Taípe, Luis Miguel		X				X				X					x					X					X				x			
9	Tupia Pineda, Jack David		X				X				x					x					X					x			X				
10	Huaman Cayllahua, Ayelin Ingrid	X					X				X					x					X					x				X			
11	Valdez Pullo, Jimmer Roland		X				X				X					x					X					x			x				
12	Lozano Pérez, Brayden Eliezer		X				X				x					x					X					x			X				
13	Sánchez Chaurria, Sebastián Julián	X					X				X					x					X					x			X				

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

DOCENTE DE AULA

DOCENTE DE PRACTICA

FICHAS DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1 **Título de la Investigación:** Influencia de los juegos recreativos en la mejora de la disciplina en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial "N°429 -13/Uyuvirca "Huanta 2022

1.2. **Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación:** Ficha de observación (*Pre test y pos test*)

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																				
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																				
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				
4. Organización	Existe una organización lógica																				
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																				
7. Consistencia	Basado en aspectos técnicos científicos																				
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																				
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																				
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																				

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

90%

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y Apellidos:	<i>Maxima Contreras Leonovica</i>	DNI N°	<i>28573758</i>
Dirección domiciliaria:	<i>Razubuites - 569</i>	Teléfono/Celular:	<i>966929904</i>
Título Profesional	<i>Docente en Educación</i>		
Grado Académico:			
Mención:			



Firma

Lugar y fecha: *23/10.2/2022*

FICHAS DE VALIDACIÓN INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1 **Título de la Investigación:** Influencia de los juegos recreativos en la mejora de la disciplina en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial "N°429 -13/Uyuvirca" Huanta Ayacucho 2022

1.2. **Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación:** *Ficha de observación (pre test y pos test)*
ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno				
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																					
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																				90	
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				85	
4. Organización	Existe una organización lógica.																				85	
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				90	
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																				90	
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos																				95	
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																				90	
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																				95	
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																				90	
																					85	

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

89.5

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y Apellidos:	Martha Quispe Frida	DNI N°	43499113
Dirección domiciliaria:	Av. Carlos Ch. Hiraoka. s/n	Teléfono/Celular:	995705098
Título Profesional	Educación Inicial		
Grado Académico:	Maestría		
Mención:	Administración de la Educación		




Firma

Lugar y fecha: Huanta... 22 de marzo 22.

ANEXO N° 5: PROGRAMA EXPERIMENTAL

TALLER

I. DATOS INFORMATIVOS.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	“Chuta chuta”	
FECHA	04 de mayo de 2022	
AREA	Psicomotriz	
EDAD Y SECCION	5 años “Amistad”	

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: “ Los niños y niñas aprenden a jugar chuta chuta”

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	PRODUCCIONES Y ACTUACIONES
A				
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual óculo-podal que requieren situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico plástica, ajustándose a los límites especiales y a las características de los objetos, materiales y herramientas que utilizan según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Se desenvuelve de manera autónoma y realiza movimientos y se expresa corporalmente.	Los niños y niñas aprenden a jugar el juego de chuta chuta.

III ENFOQUES TRANSVERSALES.

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES	EJEMPLO
Enfoque de derecho.	Libertad y responsabilidad.	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.	Los docentes plantean actividades y le dan a los estudiantes la oportunidad de elegir el producto que van a presentar o los tiempos de presentación.
Enfoque intercultural.	Diálogo intercultural.	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo.	El docente puede aprovechar las diversas formas de ver el mundo que puede haber en un aula para generar el diálogo y aprendizaje en todos los estudiantes. Igualmente, genera espacios para que los estudiantes puedan intercambiar distintos saberes (relación con la naturaleza, medicina

			ancestral, creencias, etc.
--	--	--	----------------------------

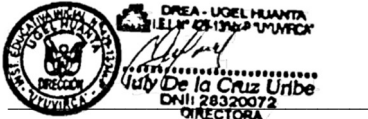
IV. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y ORIENTACIONES	MATERIALES
INICIO	MOTIVACIÓN. La maestra despierta el interés del niño y niña a través de una caja de jirafa donde contiene unas imagines del juego chuta chuta, sogá y tiza.	Caja de jirafa siluetas
	SABERES PREVIOS. La docente hace preguntas a los niños y niñas ¿Qué traerá la jirafa? ¿Qué creen que contiene la caja? ¿Será regalo para ustedes?	preguntas
	PROPOSITO. Se les comunica a los niños y niñas que jugaran el juego de chuta chuta. La docente explica el desarrollo de la actividad Y menciona que las reglas del juego se tienen que respetar y las normas establecidas en el aula. Seguidamente los niños y niñas juntamente con la docente de manera ordenada se desplazan al patio para desarrollar la actividad	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • ASAMBLEA, Los niños y niñas se dirigen al patio de manera ordenada y se colocan en media luna para hacer la asamblea y establecer los acuerdos para realizar el juego, la maestra les explica cómo se juega la chuta chuta y les recuerda que tienen que cumplir los acuerdos establecidos caso contrario serán retirado del juego. • EXPRESIVIDAD MOTRIZ, Seguidamente los niños y niñas inician con el juego marcando en el centro una línea blanca y forman dos grupos con la ayuda del docente y forman filas mirándose con el otro grupo contrario, luego se abrazan de la cintura todos los niños y niñas menos los niños y niñas de delante, después a la cuenta de 3 inician a jugar jalándose de las manos ambos grupos sin pasar la cinta del medio y si algún niño de delante de los dos grupos pasa la cinta quiere 	Soga tiza Preguntas Papel bond

	<p>decir que pierde el niño y ya pasa al grupo que ganó y él niño que estaba en la segunda fila pasa a competir con el grupo contrario así sucesivamente hasta que uno de los dos grupos se quede sin más integrantes docente siempre les hace recordar las reglas del juego que tienen que cumplirlas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • RELAJACIÓN. Sentados en asamblea realizan la relajación con un fondo musical basada en relajación • REPRESENTACIÓN GRAFICA. Los niños y niñas representan atreves del grafico lo que realizaron y publican en la pizarra. 	
CIERRE	Finalmente, se les realiza las siguientes preguntas, ¿Les gustó jugar? ¿Fue fácil el juego? ¿Quieren repetirlo?	

BIBLIOGRAFIA:

- Currículo nacional de Educación Básica
- Programa curricular de educación inicial



Sub directora

Docente del Aula


Practicante



Docente formadora

TALLER

I. DATOS INFORMATIVOS.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Avioneta	
FECHA	09 de mayo de 2022	
AREA	Psicomotriz	
EDAD Y SECCION	5 años "Amistad"	

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: " Los niños y niñas juegan avioneta ".

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	PRODUCCIONES Y ACTUACIONES
A				
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalment e.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual óculo-podal que requieren situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico plástico, ajustándose a los límites especiales y a las características de los objetos, materiales y herramientas que utilizan según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Se desenvuelve de manera autónoma y realiza movimientos y se expresa corporalmen te.	Los niños y niñas aprenden a jugar el juego de avioneta

III ENFOQUES TRANSVERSALES.

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES	EJEMPLO
Enfoque de derecho.	Libertad y responsabilidad.	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.	Los docentes plantean actividades y le dan a los estudiantes la oportunidad de elegir el producto que van a presentar o los tiempos de presentación.
Enfoque intercultural.	Diálogo intercultural.	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo.	El docente puede aprovechar las diversas formas de ver el mundo que puede haber en un aula para generar el diálogo y aprendizaje en todos los estudiantes. Igualmente, genera espacios para que los estudiantes puedan intercambiar distintos saberes (relación con la naturaleza, medicina ancestral, creencias, etc.

IV. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y ORIENTACIONES	MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACIÓN. La maestra despierta el interés de los niños a través de un mandil de sorpresa que contendrá en el bolsillo tizas, piedras planas de tamaño pequeño siluetas basado en juego de avioneta,</p>	<p>Siluetas Tiza piedra</p>
	<p>SABERES PREVIOS. Se les hace preguntas, ¿Qué contendrá el mandil? ¿Qué aremos con tiza? ¿Que ven en la imagen? ¿Qué creen que están haciendo los niños en la imagen?</p>	<p>Preguntas</p>
	<p>PROPOSITO. Se les informa que se desarrollará el taller de psicomotricidad basado en juego de avioneta.</p> <p>La maestra realiza juntamente con los niños los acuerdos, después se dirigen al patio para desarrollar la actividad.</p>	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • ASAMBLEA. Los niños y las niñas se colocan en media luna, para que la maestra les dé a conocer cuáles son las reglas del juego y como se juega el juego de avioneta. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cumplir con los acuerdos. ➤ El material que se va usar después de jugar guardar en su sitio. ➤ Esperar el turno para jugar. ➤ Jugar de manera ordenada. ➤ Mantener el orden. • EXPRESIVIDAD MOTRIZ. La docente con la ayuda de un niño dibuja la avioneta con la. La docente les menciona quien iniciará el juego y quién seguirá después los niños y niñas inician a jugar tirando la piedra o papel envuelto al primer cuadrado y saltar con un pie al siguiente cuadrado porque no puede saltar al cuadro que esta la piedra o el papel luego tira la piedra al segundo cuadrado y si no le hace llegar dentro del cuadro sigue el siguiente jugador así sucesivamente juegan en su turno de jugar todo los niños y niñas. 	<p>Tiza patio Hoja bond</p>

	<p>La docente siempre les hace recordar que tienen que jugar respetando las reglas del juego. Los niños y niñas dibujan donde viven y</p> <ul style="list-style-type: none"> • RELAJACION. Los niños y niñas se echan en el piso como se sientan cómodas y se relajan mientras la maestra les canta una canción para relajarse. • PRESENTACION GRAFICA. Los niños y niñas representan a traes de las gráficas lo que hicieron seguidamente publican en la pizarra. 	
CIERRE	<p>Finalmente, la docente realiza las siguientes preguntas.</p> <p>¿Les gustó jugar? ¿Fue fácil aprender el juego de avioneta? ¿Quieren repetirlo?</p>	Preguntas




 DGEA - HUANCVELICA
 DRECCION DE EDUCACION INICIAL
 Huay De la Cruz Uribe
 DNI: 28320072
 DIRECTORA

Sub directora




 ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PUBLICA
 "JOSE SALVADOR OBRERO OVALLE"
 HUANCVA
 COORDINACION INICIAL
 Mg. Frida Mayhía Quispe
 COORD. EDUCACION INICIAL

Docente del Aula




Practicante



Docente de Práctica

TALLER

I. DATOS INFORMATIVOS.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Gallinita ciega	
FECHA	10 de mayo de 2022	
AREA	Psicomotriz	
EDAD Y SECCION	5 años "Amistad"	

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: " Los niños y niñas juegan a gallinita ciega"

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	PRODUCCIONES Y ACTUACIONES
A				
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalment e.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual óculo-podal que requieren situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico plástico, ajustándose a los límites especiales y a las características de los objetos, materiales y herramientas que utilizan según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Se desenvuelve de manera autónoma y realiza movimientos y se expresa corporalmen te.	Los niños y niñas aprenden a jugar el juego de gallinita ciega.

III ENFOQUES TRANSVERSALES.


ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES	EJEMPLO
Enfoque de derecho.	Libertad y responsabilidad.	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.	Los docentes plantean actividades y le dan a los estudiantes la oportunidad de elegir el producto que van a presentar o los tiempos de presentación.
Enfoque intercultural.	Diálogo intercultural.	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo.	El docente puede aprovechar las diversas formas de ver el mundo que puede haber en un aula para generar el diálogo y aprendizaje en todos los estudiantes. Igualmente, genera espacios para que los estudiantes puedan intercambiar distintos saberes (relación con la naturaleza, medicina ancestral, creencias, etc .

IV. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y ORIENTACIONES	MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACIÓN. Damos inicio con un juego de espacio para ello la maestra recibirá una llamada para los niños y niñas seguidamente la maestra les comunicará que dijo el quien le llamó después los niños buscaran todos los objetos debajo de la mesa, encima de la mesa, dentro de la caja, detrás de la silla y delante de la mesa.</p>	Juego
	<p>SABERES PREVIOS. Se les formula preguntas, ¿Qué encontraron? ¿Qué haremos con los pañuelos? ¿Qué ven en la imagen?</p>	Preguntas
	<p>PROPÓSITO. Se le informa a los niños y niñas que jugarán en gallinita ciega.</p> <p>Seguidamente establecen los acuerdos de convivencia, después de manera ordenada se desplazan al patio.</p>	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • ASAMBLEA. Los niños y niñas se ponen en media luna para que la maestra les explique sobre las reglas del juego <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mantener el orden. ➤ Después del juego guardar los materiales a su sitio. ➤ Cumplir los acuerdos. ➤ El niño o niña que no cumple los acuerdos es expulsado y entra después de 2 turnos de juego. ➤ Respetar a los compañeros. ➤ La maestra plantea un problema. • EXPRESIDAD MOTRIZ. Los niños y niñas forman un círculo luego escogen a un niño o niña para que pueda ser la gallinita ciega seguidamente al niño escogido le amarran tapando los ojos con un trapo o puede ser con una chalina y cuentan hasta 10 dándole vueltas después el niño busca a los niños y niñas dentro del círculo si atrapa dice quién es si es varón o mujer ,su nombre y si adivina quién es , es el ganador entonces juega ya otro niño como gallinita ciega así sucesivamente .La docente con la ayuda de un niño dibuja la avioneta con la. <p>La docente siempre les hace recordar que tienen que jugar respetando las reglas del juego.</p>	<p>Imágenes</p> <p>Hoja bond</p> <p>Pañuelo</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • RELAJACIÓN. Los niños y niñas realizan la relajación de acuerdo como se sientan cómodos. • PRESENTACIÓN GRÁFICA. Los niños y las niñas realizan un gráfico de lo que hicieron en el taller. 	
CIERRE	<p>Finalmente, la docente realiza las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Les gustó jugar? ¿Fue fácil jugar en gallinita ciega? ¿Quieren repetirlo? 	Preguntas

BIBLIOGRAFIA: Currículo nacional de Educación Básica y Programa curricular de educación inicial.



DREA - UOEL HUANTA
 I.E.L. N° 05-1346 P "MUNICIA"
 Joly De la Cruz Uribe
 DNI: 28320072
 DIRECTORA

Sub directora



Docente del Aula




Practicante



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
 "JOSE SALVADOR OMBERO OVALLE"
 HUANTA
 COORDINACIÓN
 INICIAL
 Ma. Erlin Mayra Giuspe
 COORD. EDUCACIÓN INICIAL

TALLER

I. DATOS INFORMATIVOS.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Pilla pilla o atrapa la cola	
FECHA	11 de mayo de 2022	
AREA	Psicomotricidad	
EDAD Y SECCION	5 años "Amistad"	

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: " Los niños y niñas realizan el juego de pilla pilla o atrapa la cola"

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	PRODUCCIONES Y ACTUACIONES
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual óculo-podal que requieren situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y herramientas que utilizan según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Se desenvuelve de manera autónoma y realiza movimientos y se expresa corporalmente.	Los niños y niñas aprenden a jugar el juego de pilla pilla o atrapa la cola.

III ENFOQUES TRANSVERSALES.

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES	EJEMPLO
Enfoque de derecho.	Libertad y responsabilidad.	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.	Los docentes plantean actividades y le dan a los estudiantes la oportunidad de elegir el producto que van a presentar o los tiempos de presentación.
Enfoque intercultural.	Diálogo intercultural.	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo.	El docente puede aprovechar las diversas formas de ver el mundo que puede haber en un aula para generar el diálogo y aprendizaje en todos los estudiantes. Igualmente, genera espacios para que los estudiantes puedan intercambiar distintos saberes (relación con la naturaleza, medicina,

			ancestral, creencias, etc.
--	--	--	----------------------------

IV: SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y ORIENTACIONES	MATERIALES
INICIO	MOTIVACIÓN. Se les despierta el interés de los niños y niñas a través de un dibujo gigante del juego de pilla pilla que estará coloreado con lápices de colores y crayones.	Dibujo.
	SABERES PREVIOS. Se les formula preguntas, ¿Qué será? ¿Qué observan en la imagen? ¿Qué están haciendo los niños?	Preguntas.
	PROPÓSITO. Se les informa que jugarán a pilla pilla o atrapa la cola. Los niños y niñas juntamente con la maestra establecen los acuerdos de convivencia y luego salen de manera ordenada al patio.	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • ASAMBLEA. Los niños y niñas se colocan en media luna para que la maestra les explique las reglas del juego y como se juega. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mantener el orden. ➤ No empujar al compañero. ➤ Después del juego guardar los materiales a su sitio. ➤ Cumplir con los acuerdos. ➤ La persona que no cumple con los acuerdos es expulsada del juego y espera para entrar al juego dos turnos. • EXPRESIVIDAD MOTRIZ. La docente forma grupo de 2 niños donde el otro niño tiene en su atrás la cinta colgada y el otro no, entonces el niño que no tiene la cinta le sigue al niño que tiene la cinta hasta lograr sacar la cinta, si logra quitarle la cinta gana entonces intercambian el niño que tenía la cinta ahora tendrá que quitar la cinta del otro niño así sucesivamente juegan entre dos niños y niñas. La docente siempre les hace recordar que tienen que jugar respetando las reglas del juego. • RELAJACIÓN. Los niños y niñas se echan en el piso para que se relajen mientras la maestra les habla para que piensen en lo que les gusta hacer. 	Pañuelos.

	<ul style="list-style-type: none"> • PRESENTACIÓN GRÁFICA. Los niños y las niñas representan a través de la gráfica lo que realizaron. 	
CIERRE	<p>Finalmente, la docente realiza las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Les gustó jugar? ¿Fue fácil aprender el juego de pilla pilla o atrápame la cola? ¿Quieren repetirlo? 	Preguntas.

BIBLIOGRAFIA:

- Currículo nacional de Educación Básica
- Programa curricular de educación inicial



DREA - UOEL HUANTA
 DREI N° 02-13162 "UUYRCA"
 Guty De la Cruz Uribe
 DNI 78320072
 DIRECTORA

Sub directora



Docente del Aula



Practicante

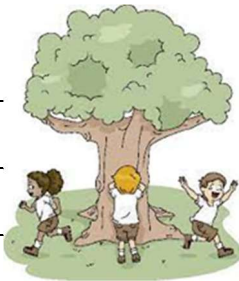


ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
 "JOSE SALVADOR OVARERO OVALLE"
 HUANTA
 COORDINACIÓN
 INICIAL
 Mg. Frida Mayhua Quispe
 COORD. EDUCACIÓN INICIAL

Docente formadora

TALLER

I. DATOS INFORMATIVOS.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	El escondite.	
FECHA	23 de mayo de 2022	
AREA	Psicomotriz	
EDAD Y SECCION	5 años "Amistad"	

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: " Los niños y niñas jugarán el escondite"

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	PRODUCCIONES Y ACTUACIONES
A				
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual óculo-podal que requieren situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico plástica, ajustándose a los límites especiales y a las características de los objetos, materiales y herramientas que utilizan según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Se desenvuelve de manera autónoma y realiza movimientos y se expresa corporalmente.	Los niños y niñas aprenden a jugar el juego de escondite.

III ENFOQUES TRANSVERSALES.

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES	EJEMPLO
Enfoque de derecho.	Libertad y responsabilidad.	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.	Los docentes plantean actividades y les dan a los estudiantes la oportunidad de elegir el producto que van a presentar o los tiempos de presentación.
Enfoque intercultural.	Diálogo intercultural.	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo.	El docente puede aprovechar las diversas formas de ver el mundo que puede haber en un aula para generar el diálogo y aprendizaje en todos los estudiantes. Igualmente, genera espacios para que los estudiantes puedan intercambiar distintos saberes (relación con la naturaleza, medicina ancestral, creencias, etc .

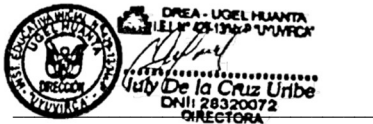
III SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y ORIENTACIONES	MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACIÓN. Se les despierta el interés de los niños y niñas a través de un video de juego de escondite.</p>	video.
	<p>SABERES PREVIOS. Se les formula preguntas, ¿Qué será? ¿Qué observan? ¿Qué pasó en el video?</p>	Preguntas.
	<p>PROPÓSITO. Se les informa que jugarán a escondite.</p> <p>Los niños y niñas juntamente con la maestra establecen los acuerdos de convivencia y luego salen de manera ordenada al patio.</p>	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • ASAMBLEA. Los niños y niñas se colocan en media luna para que la maestra les explique las reglas del juego y como se juega. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guardar los materiales utilizados a su sitio después de jugar. ➤ Mantener el orden. ➤ Respetar a nuestros amiguitos y a la maestra. ➤ Cumplir todos los acuerdos. ➤ El niño que buscará no debe abrir los ojos antes de terminar de contar, entonces será expulsado del juego. • EXPRESIVIDAD MOTRIZ. La docente escoge a un niño o niña para que busque luego de escoger le Brendan los ojos y el niño cuenta hasta 10 para que los demás niños y niñas se escondan después de terminar de contar hasta 10 se quita la prenda y empieza a buscar y si encuentra grita mencionando la palabra ampay que quiere decir que ya te encontré, sigue buscando hasta encontrar a todos y si logra encontrar a todos sigue el primer niño que le encontró a buscar así sucesivamente continua el juego. <p>La docente siempre les hace recordar que tienen que jugar respetando las reglas del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • RELAJACIÓN. Los niños y niñas se echan en el piso para que se relajen mientras la maestra les habla para que piense en lo que les gusta hacer. • PRESENTACIÓN GRÁFICA. Los niños y las niñas representan a través de la gráfica lo que realizaron. 	Pañuelos.

CIERRE	Finalmente, la docente realiza las siguientes preguntas. <ul style="list-style-type: none"> ¿Les gustó jugar? ¿Fue fácil aprender el juego de el escondite? ¿Quieren repetirlo?. 	Preguntas.
--------	---	------------

BIBLIOGRAFIA:

- Currículo nacional de Educación Básica
- Programa curricular de educación inicial



directora



Docente del Aula




Practicante



TALLER

I. DATOS INFORMATIVOS.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Cuatro esquinas	
FECHA	24 de mayo de 2022	
AREA	Psicomotricidad	
EDAD Y SECCION	5 años "Amistad"	

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: " Los niños y niñas jugarán el juego de cuatro esquinas"

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	PRODUCCIONES Y ACTUACIONES
A				
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalment e.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual óculo-podal que requieren situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico plástico, ajustándose a los límites especiales y a las características de los objetos, materiales y herramientas que utilizan según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Se desenvuelve de manera autónoma y realiza movimientos y se expresa corporalmen te.	Los niños y niñas aprenden a jugar el juego de cuatro esquinas.

III ENFOQUES TRANSVERSALES.

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES	EJEMPLO
Enfoque de derecho.	Libertad y responsabilidad.	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.	Los docentes plantean actividades y le dan a los estudiantes la oportunidad de elegir el producto que van a presentar o los tiempos de presentación.
Enfoque intercultural.	Diálogo intercultural.	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo.	El docente puede aprovechar las diversas formas de ver el mundo que puede haber en un aula para generar el diálogo y aprendizaje en todos los estudiantes. Igualmente, genera espacios para que los estudiantes puedan intercambiar distintos saberes (relación con la naturaleza, medicina ancestral, creencias, etc .


IV. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y ORIENTACIONES	MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACIÓN. Se les despierta el interés de los niños y niñas a través de una caja de sorpresa que contendrá tiza, imágenes.</p>	Dibujo.
	<p>SABERES PREVIOS. Se les formula preguntas, ¿Qué será? ¿Qué observan en la imagen? ¿Qué están haciendo los niños?</p>	Preguntas.
	<p>PROPÓSITO. Se les informa que jugarán a cuatro esquinas.</p> <p>Los niños y niñas juntamente con la maestra establecen los acuerdos de convivencia y luego salen de manera ordenada al patio.</p>	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • ASAMBLEA. Los niños y niñas se colocan en media luna para que la maestra les explique las reglas del juego y como se juega. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Respetar a nuestros amiguitos. ➤ No empujar al amiguito. ➤ Guardar los materiales usados durante el juego a su sitio. ➤ Cumplir con los acuerdos • EXPRESIVIDAD MOTRIZ. La docente juntamente con los niños y niñas colocan un círculo en cada esquina formando un cuadrado o triangulo después la docente forma grupo de 5 niños donde cuatro de niños son los esquineros y uno el plantón. Para saber a quién le corresponde ser primero el plantón, se echa a suertes. <p>Seguidamente después de escoger al plantón inician a jugar los niños de las 4 esquinas al ritmo de una canción se mueven de su lugar a otro lugar si no llega a la otra esquina y ocupa o le gana el niño del centro que estuvo como plantón gana entonces automáticamente el niño que no llego a la otra esquina pierde y va como plantón al centro así sucesivamente.</p> <p>La docente siempre les hace recordar que tienen que jugar respetando las reglas del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • RELAJACIÓN. Los niños y niñas se echan en el piso para que se relajen mientras la 	Tiza Gráfico.

	<p>maestra les habla para que piense en lo que les gusta hacer.</p> <ul style="list-style-type: none"> • PRESENTACIÓN GRÁFICA. Los niños y las niñas representan a través de la gráfica lo que realizaron. 	
CIERRE	<p>Finalmente, la docente realiza las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Les gustó jugar? ¿Fue fácil aprender el juego de las cuatro esquinas? ¿Quieren repetirlo? 	Preguntas.

BIBLIOGRAFIA:

- Currículo nacional de Educación Básica
- Programa curricular de educación inicial



DREA - UCEL HUANTA
 UCEL N° 03-1362 "UNIFICADA"
 Joly De la Cruz Uribe
 DNI: 28320072
 DIRECTORA


directora



Docente del Aula



Practicante




ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
 "JOSE SALVADOR OVALLE"
 HUANTA
 COORDINACIÓN INICIAL
 Mg. Frida Mayhua Quispe
 COORD. EDUCACIÓN INICIAL

Docente formad

TALLER

I. DATOS INFORMATIVOS.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	El gato y el ratón.	
FECHA	25 de mayo de 2022	
AREA	Psicomotricidad.	
EDAD Y SECCION	5 años "Amistad"	

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: " Los niños y niñas jugarán el juego del gato y el ratón".

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	PRODUCCIONES Y ACTUACIONES
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalment e.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual óculo-podal que requieren situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico plástico, ajustándose a los límites especiales y a las características de los objetos, materiales y herramientas que utilizan según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Se desenvuelve de manera autónoma y realiza movimientos y se expresa corporalment e.	Los niños y niñas aprenden a jugar el juego del gato y el ratón.

III ENFOQUES TRANSVERSALES.

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES	EJEMPLO
Enfoque de derecho.	Libertad y responsabilidad.	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.	Los docentes plantean actividades y le dan a los estudiantes la oportunidad de elegir el producto que van a presentar o los tiempos de presentación.
Enfoque intercultural.	Diálogo intercultural.	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas,	El docente puede aprovechar las diversas formas de ver el mundo que puede haber en un aula para generar el

		mediante el diálogo y el respeto mutuo.	diálogo y aprendizaje en todos los estudiantes. Igualmente, genera espacios para que los estudiantes puedan intercambiar distintos saberes (relación con la naturaleza, medicina ancestral, creencias, etc .
--	--	---	--

IV. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y ORIENTACIONES	MATERIALES
INICIO	MOTIVACIÓN. Se les despierta el interés de los niños y niñas a través de un video de juego del gato y el ratón.	video.
	SABERES PREVIOS. Se les formula preguntas, ¿Qué será? ¿Qué observan? ¿Qué pasó en el video?	Preguntas.
	PROPÓSITO. Se les informa que jugarán el juego del gato y el ratón. Los niños y niñas juntamente con la maestra establecen los acuerdos de convivencia y luego salen de manera ordenada al patio.	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • ASAMBLEA. Los niños y niñas se colocan en media luna para que la maestra les explique las reglas del juego y como se juega. <ul style="list-style-type: none"> ➤ No empujar al amiguito. ➤ Guardar los materiales utilizados durante el juego en su sitio. ➤ Respetar a los amiguitos y a la profesora. ➤ Cumplir los acuerdos si no cumplen serán expulsados del juego. • EXPRESIVIDAD MOTRIZ. La docente escoge dos niños para que jueguen como el gato y el ratón después les pide a los demás niños y niñas que formen un círculo agarrándose de las manos después la docente escoge una puerta y el niño que esta como ratón se coloca dentro del círculo que formaron los demás niños y el gato se queda fuera del círculo seguidamente los niños del círculo inician girar cantando uno talan dos talan hasta llegar hasta doce luego paran y el gato toca la puerta y le pregunta ¿ Está el señor ratón? la puerta le contesta que no está 	Gato. Ratón. Piedra.

	<p>entonces el gato le pregunta ¿Qué hora volverá? ,la puerta le contesta volverá a las diez entonces de nuevo empiezan girar cantando uno talan dos talan hasta llegar a diez talan entonces el gato toca la puerta y pregunta ¿El señor ratón ya volvió? , la puerta le dice que si y la llama al ratón, cuando sale el gato le pregunta que haces en mi huerto ,el ratón contesta que estoy comiendo melocotón ,después el gato le dice invítame ,el ratón le invita ,el gato pide más y más hasta que termine ya cuando termina el ratón le tira lapo en la mano del gato entonces el gato empieza a seguirle para comérselo entonces los niños del círculo se sientan para que no pueda entrar y si paran puede entrar y se lo come el gato .</p> <p>La docente siempre les hace recordar que tienen que jugar respetando las reglas del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • RELAJACIÓN. Los niños y niñas se echan en el piso para que se relajen mientras la maestra les habla para que piense en lo que les gusta hacer. • PRESENTACIÓN GRÁFICA. Los niños y las niñas representan a través de la gráfica lo que realizaron. 	
CIERRE	<p>Finalmente, la docente realiza las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Les gustó jugar? ¿Fue fácil aprender el juego del gato y el ratón? ¿Quieren repetirlo? 	Preguntas.

BIBLIOGRAFIA:

- Currículo nacional de Educación Básica
- Programa curricular de educación inicial



directora



Docente del Aula



Practicante

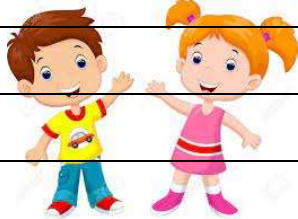


COORDINADORA INICIAL
Mg. Frida Mayhía Quispe

TALLER

I. DATOS INFORMATIVOS.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Michin michin
FECHA	29 de mayo de 2022
AREA	Psicomotricidad
EDAD Y SECCION	5 años "Amistad"



II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: " Los niños y niñas jugarán el juego de michin michin".

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	PRODUCCIONES Y ACTUACIONES
A				
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalment e.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual óculo-podal que requieren situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico plástico, ajustándose a los límites especiales y a las características de los objetos, materiales y herramientas que utilizan según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Se desenvuelve de manera autónoma y realiza movimientos y se expresa corporalmen te.	Los niños y niñas aprenden a jugar el juego de michin michin.

III ENFOQUES TRANSVERSALES.

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES	EJEMPLO
Enfoque de derecho.	Libertad y responsabilidad.	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.	Los docentes plantean actividades y les dan a los estudiantes la oportunidad de elegir el producto que van a presentar o los tiempos de presentación.
Enfoque intercultural.	Diálogo intercultural.	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo.	El docente puede aprovechar las diversas formas de ver el mundo que puede haber en un aula para generar el diálogo y aprendizaje en todos los estudiantes. Igualmente, genera espacios para que los estudiantes puedan

			intercambiar distintos saberes (relación con la naturaleza, medicina ancestral, creencias, etc .
--	--	--	--

IV. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y ORIENTACIONES	MATERIALES
INICIO	MOTIVACIÓN. Se les despierta el interés de los niños y niñas a través de una mochila echo a base de fomi que contendrá siluetas.	Mochila. Silueta.
	SABERES PREVIOS. Se les formula preguntas, ¿Qué será? ¿Qué observan? ¿Qué haremos? .	Preguntas.
	PROPÓSITO. Se les informa que jugarán el juego de michin michin. Los niños y niñas juntamente con la maestra establecen los acuerdos de convivencia y luego salen de manera ordenada al patio.	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • ASAMBLEA. Los niños y niñas se colocan en media luna para que la maestra les explique las reglas del juego y como se juega. <ul style="list-style-type: none"> ➤ No empujar al amiguito. ➤ Guardar los materiales utilizados durante el juego en su sitio. ➤ Respetar a los amiguitos y a la profesora. ➤ Cumplir los acuerdos si no cumplen serán expulsados del juego. • EXPRESIVIDAD MOTRIZ. La docente forma dos grupos luego pide a un niño que tienda su mano derecha levantando para arriba entonces los demás niños y niñas de su grupo colocan debajo de su mano un dedo de la mano derecha seguidamente la maestra canta michin michin gatin gatin atrapó cuando menciona la palabra atrapo la niña cierra sus manos y los demás retiran sus dedos lo más rápido posible si lo atrapara cerrando su mano pierde y el que perdió ya tiende su mano .la docente les menciona que tienen que estar atentos al juegos para que no dejen atraparse . <p>La docente siempre les hace recordar que tienen que jugar respetando las reglas del juego.</p>	Niños. Papel bond. Música.

	<ul style="list-style-type: none"> • RELAJACIÓN. Los niños y niñas se echan en el piso para que se relajen mientras la maestra pone la música de relajación. • PRESENTACIÓN GRÁFICA. Los niños y las niñas representan a través de la gráfica lo que realizaron. 	
CIERRE	<p>Finalmente, la docente realiza las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Les gustó jugar? ¿Fue fácil aprender el juego de michin michin? ¿Quieren repetirlo? 	Preguntas.

BIBLIOGRAFIA:

- Currículo nacional de Educación Básica
- Programa curricular de educación inicial



Sub directora

Docente del Aula


Practicante



Docente formadora

TALLER

I. DATOS INFORMATIVOS.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	El perrito.	
FECHA	30 de mayo de 2022	
AREA	Psicomotricidad	
EDAD Y SECCION	5 años "Amistad"	

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: " Los niños y niñas jugarán el juego del perrito"

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	PRODUCCIONES Y ACTUACIONES
A				
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual óculo-podal que requieren situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico plástica, ajustándose a los límites especiales y a las características de los objetos, materiales y herramientas que utilizan según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Se desenvuelve de manera autónoma y realiza movimientos y se expresa corporalmente.	Los niños y niñas aprenden a jugar el juego del perrito.

III ENFOQUES TRANSVERSALES.


ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES	EJEMPLO
Enfoque de derecho.	Libertad y responsabilidad.	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.	Los docentes plantean actividades y le dan a los estudiantes la oportunidad de elegir el producto que van a presentar o los tiempos de presentación.
Enfoque intercultural.	Diálogo intercultural.	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo.	El docente puede aprovechar las diversas formas de ver el mundo que puede haber en un aula para generar el diálogo y aprendizaje en todos los estudiantes. Igualmente, genera espacios para que los estudiantes puedan intercambiar distintos saberes (relación con la naturaleza, medicina ancestral, creencias, etc.).

IV. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y ORIENTACIONES	MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACIÓN. Se les despierta el interés de los niños y niñas a través de un video de juego del perrito.</p>	video.
	<p>SABERES PREVIOS. Se les formula preguntas, ¿Qué será? ¿Qué observan? ¿Qué pasó en el video?</p>	Preguntas.
	<p>PROPÓSITO. Se les informa que jugarán el juego del perrito.</p> <p>Los niños y niñas juntamente con la maestra establecen los acuerdos de convivencia y luego salen de manera ordenada al patio.</p>	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • ASAMBLEA. Los niños y niñas se colocan en media luna para que la maestra les explique las reglas del juego y como se juega. <ul style="list-style-type: none"> ➤ No empujar al amiguito. ➤ Guardar los materiales utilizados durante el juego en su sitio. ➤ Respetar a los amiguitos y a la profesora. ➤ Cumplir los acuerdos si no cumplen serán expulsados del juego. • EXPRESIVIDAD MOTRIZ. La docente forma grupo de 3 niños y echando ala suerte escoge un niño para que sea el perrito seguidamente dos de los niños se colocan frente a frente de una distancia de dos metros y el perrito va al centro de las dos alas cuenta de 3 inician jugar tirándole la pelota al otro niño y el perrito intenta quitar la pelota si logra quitar gana y el niño que se hizo quitar se pone en lugar de perrito así sucesivamente juegan todo los niños y niñas en grupos. <p>La docente siempre les hace recordar que tienen que jugar respetando las reglas del juego.</p> • RELAJACIÓN. Los niños y niñas se echan en el piso para que se relajen mientras la maestra les habla para que piense en lo que les gusta hacer. • PRESENTACIÓN GRÁFICA. Los niños y las niñas representan a través de la gráfica lo que realizaron. 	niños. pelota. Papel bond.

TALLER

I. DATOS INFORMATIVOS.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Tumba lata.	
FECHA	31 de mayo de 2022	
AREA	Psicomotricidad.	
EDAD Y SECCION	5 años "Amistad"	

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: " Los niños y niñas jugarán en el juego de tumba lata".

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	PRODUCCIONES Y ACTUACIONES
A				
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual óculo-podal que requieren situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico plástica, ajustándose a los límites especiales y a las características de los objetos, materiales y herramientas que utilizan según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Se desenvuelve de manera autónoma y realiza movimientos y se expresa corporalmente.	Los niños y niñas aprenden a jugar el juego de tumba lata.

III ENFOQUES TRANSVERSALES.

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES	EJEMPLO
Enfoque de derecho.	Libertad y responsabilidad.	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.	Los docentes plantean actividades y le dan a los estudiantes la oportunidad de elegir el producto que van a presentar o los tiempos de presentación.
Enfoque intercultural.	Diálogo intercultural.	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo.	El docente puede aprovechar las diversas formas de ver el mundo que puede haber en un aula para generar el diálogo y aprendizaje en todos los estudiantes. Igualmente, genera espacios para que los estudiantes puedan intercambiar distintos saberes (relación con la naturaleza, medicina ancestral, creencias, etc.).

IV. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y ORIENTACIONES	MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACIÓN. Se les despierta el interés de los niños y niñas a través de una caja de sorpresa que contendrá latas de diferentes colores y una pelota más una tiza.</p>	<p>Latas. Pelota. Tiza.</p>
	<p>SABERES PREVIOS. Se les formula preguntas, ¿Qué será? ¿Qué observan? ¿Qué haremos con las latas?</p>	<p>Preguntas.</p>
	<p>PROPÓSITO. Se les informa que jugarán el juego de la tumba lata.</p> <p>Los niños y niñas juntamente con la maestra establecen los acuerdos de convivencia y luego salen de manera ordenada al patio.</p>	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • ASAMBLEA. Los niños y niñas se colocan en media luna para que la maestra les explique las reglas del juego y como se juega. <ul style="list-style-type: none"> ➤ No empujar al amiguito. ➤ Guardar los materiales utilizados durante el juego en su sitio. ➤ Respetar a los amiguitos y a la profesora. ➤ Cumplir los acuerdos si no cumplen serán expulsados del juego. • EXPRESIVIDAD MOTRIZ. Los niños y niñas juntamente con la docente colocan las latas encima de cada lata formando un triángulo luego a 3 metros se forman los niños y niñas el jugador del primero lanza la pelota si solo hizo caer uno o dos latas no es ganador entonces se coloca detrás continúa tirando la pelota el que sigue si uno de los jugadores logra tumbar toda la lata es el ganador. <p>La docente siempre les hace recordar que tienen que jugar respetando las reglas del juego.</p> • RELAJACIÓN. Los niños y niñas se echan en el piso para que se relajen mientras la maestra les habla para que piense en lo que les gusta hacer. • PRESENTACIÓN GRÁFICA. Los niños y las niñas representan a través de la gráfica lo que realizaron. 	<p>Lata. Pelota. Niños(as). Tiza.</p>

CIERRE	Finalmente, la docente realiza las siguientes preguntas. <ul style="list-style-type: none"> • ¿Les gustó jugar? ¿Fue fácil aprender el juego de tumba latas? ¿Quieren repetirlo? 	Preguntas.
--------	--	------------


BIBLIOGRAFIA:

- Currículo nacional de Educación Básica
- Programa curricular de educación inicial



DREA - UOEL HUANTA
 I.E.L. N° 03-1376-9 "U'UYFCK"
 Gaby De la Cruz Uribe
 DNI: 28320072
 DIRECTORA


Sub directora



Docente del Aula



Practicante



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
 "JOSE SALVADOR OVALLE"
 HUANTA
 COORDINACIÓN
 INICIAL
 Mg. Frida Mayhua Quispe
 COORD. EDUCACIÓN INICIAL

Docente formadora

TALLER

I. DATOS INFORMATIVOS.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	El zapatero
FECHA	12 de junio del 2022
AREA	Psicomotricidad
EDAD Y SECCION	5 años "Amistad"

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: " Los niños y niñas jugarán en el juego de zapatero".

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	PRODUCCIONES Y ACTUACIONES
A				
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalment e.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual óculo-podal que requieren situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico plástico, ajustándose a los límites especiales y a las características de los objetos, materiales y herramientas que utilizan según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Se desenvuelve de manera autónoma y realiza movimientos y se expresa corporalmen te.	Los niños y niñas aprenden a jugar el juego de zapatero.

III ENFOQUES TRANSVERSALES.

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES	EJEMPLO
Enfoque de derecho.	Libertad y responsabilidad.	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.	Los docentes plantean actividades y le dan a los estudiantes la oportunidad de elegir el producto que van a presentar o los tiempos de presentación.
Enfoque intercultural.	Diálogo intercultural.	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo.	El docente puede aprovechar las diversas formas de ver el mundo que puede haber en un aula para generar el diálogo y aprendizaje en todos los estudiantes. Igualmente, genera espacios para que los estudiantes puedan intercambiar distintos saberes (relación con la naturaleza, medicina ancestral, creencias, etc .

IV. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y ORIENTACIONES	MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACIÓN. Se les despierta el interés de los niños y niñas a través de un video del juego de zapatero.</p>	juego
	<p>SABERES PREVIOS. Se les formula preguntas, ¿Qué será? ¿Qué observan? ¿Qué hicieron los niños en el video?</p>	Preguntas.
	<p>PROPÓSITO. Se les informa que jugarán el juego de zapatero.</p> <p>Los niños y niñas juntamente con la maestra establecen los acuerdos de convivencia y luego salen de manera ordenada al patio.</p>	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • ASAMBLEA. Los niños y niñas se colocan en media luna para que la maestra les explique las reglas del juego y como se juega. <ul style="list-style-type: none"> ➤ No empujar al amiguito. ➤ Guardar los materiales utilizados durante el juego en su sitio. ➤ Respetar a los amiguitos y a la profesora. ➤ Cumplir los acuerdos si no cumplen serán expulsados del juego. • EXPRESIVIDAD MOTRIZ. Los niños y niñas se sientan en forma circulo ,la docente escoge a un niño para que sea el zapatero ,los niños y niñas de circulo colocan sus manos detrás y el zapatero inicia corriendo alrededor del círculo cantando zapa zapatero y coloca a un niño el zapato ,el niño que tiene el zapato trata de alcanzar al zapatero y si lo atrapa antes que llegue al sitio del niño que le está siguiendo pierde pero si no se deja atrapar continua el juego el niño que no le alcanzo al zapatero ahora él ya será el zapatero así sucesivamente La docente siempre les hace recordar que tienen que jugar respetando las reglas del juego. • RELAJACIÓN. Los niños y niñas se echan en el piso para que se relajen mientras la maestra les habla para que piense en lo que les gusta hacer. 	<p>Tapitas.</p> <p>Niños.</p> <p>Niñas.</p> <p>Zapatos.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • PRESENTACIÓN GRÁFICA. Los niños y las niñas representan a través de la gráfica lo que realizaron. 	
CIERRE	<p>Finalmente, la docente realiza las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Les gustó jugar? ¿Fue fácil aprender el juego de zapatero? ¿Quieren repetirlo? 	Preguntas.

BIBLIOGRAFIA:

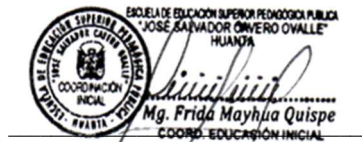
- Currículo nacional de Educación Básica
- Programa curricular de educación inicial



Sub directora

Docente del Aula


Practicante



Docente formadora

TALLER

I. DATOS INFORMATIVOS.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Salta costal.	
FECHA	17 de junio del 2022	
AREA	Psicomotricidad.	
EDAD Y SECCION	5 años "Amistad"	

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: " Los niños y niñas jugarán en el juego de salta costal".

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	PRODUCCIONES Y ACTUACIONES
A				
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual óculo-podal que requieren situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico plástica, ajustándose a los límites especiales y a las características de los objetos, materiales y herramientas que utilizan según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Se desenvuelve de manera autónoma y realiza movimientos y se expresa corporalmente.	Los niños y niñas aprenden a jugar el juego de salta costal."

III ENFOQUES TRANSVERSALES.

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES	EJEMPLO
Enfoque de derecho.	Libertad y responsabilidad.	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.	Los docentes plantean actividades y le dan a los estudiantes la oportunidad de elegir el producto que van a presentar o los tiempos de presentación.
Enfoque intercultural.	Diálogo intercultural.	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo.	El docente puede aprovechar las diversas formas de ver el mundo que puede haber en un aula para generar el diálogo y aprendizaje en todos los estudiantes. Igualmente, genera espacios para que los estudiantes puedan intercambiar distintos saberes (relación con la naturaleza, medicina ancestral, creencias, etc .

IV. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y ORIENTACIONES	MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACIÓN. Se les despierta el interés de los niños y niñas mostrándoles los materiales como costal, tiza, etc.</p>	<p>Costal. Tiza.</p>
	<p>SABERES PREVIOS. Se les formula preguntas, ¿Qué será? ¿Qué observan? ¿Qué haremos con costal?</p>	<p>Preguntas.</p>
	<p>PROPÓSITO. Se les informa que jugarán el juego de salta costal.</p> <p>Los niños y niñas juntamente con la maestra establecen los acuerdos de convivencia y luego salen de manera ordenada al patio.</p>	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • ASAMBLEA. Los niños y niñas se colocan en media luna para que la maestra les explique las reglas del juego y como se juega. <ul style="list-style-type: none"> ➤ No empujar al amiguito. ➤ Guardar los materiales utilizados durante el juego en su sitio. ➤ Respetar a los amiguitos y a la profesora. ➤ Cumplir los acuerdos si no cumplen serán expulsados del juego. • EXPRESIVIDAD MOTRIZ. Los niños y niñas se forman en dos grupos, la docente coloca dos cintas en una distancia de 3 metros y les da cada grupo un costal donde los niños y niñas de delante entran al costal y ala cuenta de tres inician saltar llegando hasta donde la cinta, los demás niños y niñas anima animan al integrante de su equipo después que lleguen los que participaron en el juego les pasa el costal al niño que estaba detrás de él para que continúen con el juego. La docente siempre les hace recordar que tienen que jugar respetando las reglas del juego. • RELAJACIÓN. Los niños y niñas se echan en el piso para que se relajen mientras la maestra les habla para que piense en lo que les gusta hacer. • PRESENTACIÓN GRÁFICA. Los niños y las niñas representan a través de la gráfica lo que realizaron. 	<p>Cinta. Niños(as). Tiza.</p>

CIERRE	<p>Finalmente, la docente realiza las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Les gustó jugar? ¿Fue fácil aprender el juego de salta costal? ¿Quieren repetirlo? 	Preguntas.
--------	---	------------


BIBLIOGRAFIA:

- Currículo nacional de Educación Básica
- Programa curricular de educación inicial



DREA - UOEL HUANTA
 I.E.L. N° 03-1376-9 "UWIPCK"
 Guty De la Cruz Uribe
 DNI: 28320072
 DIRECTORA


Sub directora



Docente del Aula



Practicante




ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
 "JOSE SALVADOR OVALLE"
 HUANTA
 COORDINACIÓN
 INICIAL
 Mg. Frida Mayhua Quispe
 COORD. EDUCACIÓN INICIAL

Docente formadora

TALLER

I. DATOS INFORMATIVOS.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	La serpiente	
FECHA	23 de junio del 2022	
AREA	Psicomotricidad.	
EDAD Y SECCION	5 años "Amistad"	

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: " Los niños y niñas jugarán en el juego de la serpiente".

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	PRODUCCIONES Y ACTUACIONES
A				
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual óculo-podal que requieren situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico plástica, ajustándose a los límites especiales y a las características de los objetos, materiales y herramientas que utilizan según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Se desenvuelve de manera autónoma y realiza movimientos y se expresa corporalmente.	Los niños y niñas aprenden a jugar el juego de la serpiente.

III ENFOQUES TRANSVERSALES.

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES	EJEMPLO
Enfoque de derecho.	Libertad y responsabilidad.	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.	Los docentes plantean actividades y le dan a los estudiantes la oportunidad de elegir el producto que van a presentar o los tiempos de presentación.
Enfoque intercultural.	Diálogo intercultural.	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo.	El docente puede aprovechar las diversas formas de ver el mundo que puede haber en un aula para generar el diálogo y aprendizaje en todos los estudiantes. Igualmente, genera espacios para que los estudiantes puedan intercambiar distintos saberes (relación con la naturaleza, medicina ancestral, creencias, etc .


IV. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y ORIENTACIONES	MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACIÓN. Se les despierta el interés de los niños y niñas a través de una canción de serpiente.</p> <p>Soy una serpiente que anda por el bosque, buscando una parte de su coooooolasss.</p>	Canción.
	<p>SABERES PREVIOS. Se les formula preguntas, ¿Qué será? ¿De qué trata la canción? ¿Qué buscaba la serpiente?</p>	Preguntas.
	<p>PROPÓSITO. Se les informa que jugarán el juego de serpiente.</p> <p>Los niños y niñas juntamente con la maestra establecen los acuerdos de convivencia y luego salen de manera ordenada al patio.</p>	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • ASAMBLEA. Los niños y niñas se colocan en media luna para que la maestra les explique las reglas del juego y como se juega. <ul style="list-style-type: none"> ➤ No empujar al amiguito. ➤ Guardar los materiales utilizados durante el juego en su sitio. ➤ Respetar a los amiguitos y a la profesora. ➤ Cumplir los acuerdos si no cumplen serán expulsados del juego. • EXPRESIVIDAD MOTRIZ. La docente les pide a los niños y niñas que se coloquen en distintos lugares del patio y escoge a un niño para que sea la cabeza de la serpiente seguidamente la cabeza de la serpiente inicia bailando al ritmo de la canción de la serpiente en busca de su cola desplazándose en distintos lugares después si llega al lado de un niño pregunta ¿Quieres ser una parte de mi cola? El niño responde si y pasa por la huacha de la cabeza de la serpiente y se coloca detrás agarrándose de su chompa o polo del niño de delante así sucesivamente la cabeza de la serpiente va a cada lugar donde están los Demas niños cantando la canción de la serpiente hasta que logre que todos los niños y niñas se coloquen detrás del entonces cantan ya lentamente y más rápido. 	Serpiente. Niños(as).

	<p>La docente siempre les hace recordar que tienen que jugar respetando las reglas del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • RELAJACIÓN. Los niños y niñas se echan en el piso para que se relajen mientras la maestra les habla para que piense en lo que les gusta hacer. • PRESENTACIÓN GRÁFICA. Los niños y las niñas representan a través de la gráfica lo que realizaron. 	
CIERRE	<p>Finalmente, la docente realiza las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Les gustó jugar? ¿Fue fácil aprender el juego de la serpiente? ¿Quieren repetirlo? 	Preguntas.

BIBLIOGRAFIA:

- Currículo nacional de Educación Básica
- Programa curricular de educación inicial



DREA - UOEL HUANTA
 DRE Nº 02-1342 "UMYRCA"
 Guty De la Cruz Uribe
 DNI: 28320072
 DIRECTORA

Sub directora



Docente del Aula



Practicante



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
 "JOSE SALVADOR OVALLE"
 HUANTA
 COORDINACIÓN
 INICIAL
 Mg. Frida Mayhua Quispe
 COORD. EDUCACIÓN INICIAL

Docente formadora

ANEXO N° 6

“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”

LA QUE SUSCRIBE, LA DIRECTORA DE LA I.E.I. "N° 429-13/UYUVIRCA" DE HUANTA, DEL AMBITO DE EJECUCION DE UGEL HUANTA, PROVINCIA HUANTA, DEPARTAMENTO AYACUCHO EXPIDE LA PRESENTE.

CONSTANCIA

A la señorita, **LUZ CLARITA CONDOR AGUILAR** identificada con DNI N° **72027284**, estudiante de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Publico " José Salvador Caverro Ovalle", de la especialidad de educación inicial EIB, por haber aplicado el proyecto de tesis "Influencia de los juegos recreativos en la mejora de la disciplina en los niñas y niños de 5 años de la institución educativa inicial "N° 429-13/ Uyuvirca " Huanta 2022.

Se expide la presente autorización para los fines que crea por conveniente.

Huanta 25 de marzo de 2022.



ANEXO N° 7

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS SOBRE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INFLUENCIA EN LA DISCIPLINA ESCOLAR.



Asamblea antes de salir al desarrollo del taller



Juego de tumba lata



Indicaciones para el taller de psicomotricidad



Desarrollo del taller psicomotricidad



Desarrollo del taller del juego avioneta



Desarrollo del taller de mata gente



Desarrollo del taller del juego michin michin



Desarrollo de la actividad del juego chuta chuta



Asamblea antes de salir al desarrollo del taller



Asamblea antes de salir al desarrollo del taller



Asamblea antes de salir al desarrollo del taller



Representación gráfica después de taller.



Desarrollo del taller gallinita ciega



Después de desarrollar el taller psicomotricidad