



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

ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 0000015-2025-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

El trabajo de investigación titulado "LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°417/ MX-M DE VIRACOCHAN, AYAHUANCO, HUANTA", presentado por la egresada MERCADO TAMBRACC, Kendra Raquel, 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 15% 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/1bGvwdoefu5hfhn-8bSJ7xK0IKv3q3gft?usp=sharing>

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, 21 de febrero del 2025



ESCUOLA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
Dr. Prof. José Luis Pateros Pinco
Área de Validación de Originalidad



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

Archivo
JLPP/AVO
jvm/Sec. Acad.

Validación Josaco

MERCADO TAMBRACC, Kendra Raquel.Bach.Rev

- 002
- Turnitin JOSACO
- Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Salvador Cavero Ovalle

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3160338692

Fecha de entrega

19 feb 2025, 5:03 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

21 feb 2025, 4:05 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

MERCADO_TAMBRACC_Kendra_Raquel.Bach.Rev..docx

Tamaño de archivo

89.5 KB

34 Páginas

11,188 Palabras

60,278 Caracteres




15% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

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

Fuentes principales

- 13%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 6%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

Fuentes principales

- 13% Fuentes de Internet
- 1% Publicaciones
- 6% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

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

1	Internet	repositorio.unsch.edu.pe	2%
2	Internet	alicia.concytec.gob.pe	2%
3	Internet	repositorio.unjpsc.edu.pe	2%
4	Internet	repositorio.uiadach.edu.pe	1%
5	Internet	core.ac.uk	<1%
6	Internet	repositoriodspace.unipamplona.edu.co	<1%
7	Internet	repositorio.unh.edu.pe	<1%
8	Internet	es.scribd.com	<1%
9	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo	<1%
10	Internet	digibug.ugr.es	<1%
11	Internet	repositorio.unan.edu.ni	<1%

12	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional Mayor de San Marcos	<1%
13	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga	<1%
14	Internet	virtual.urbe.edu	<1%
15	Trabajos del estudiante	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA	<1%
16	Internet	prezi.com	<1%
17	Internet	repositorio.une.edu.pe	<1%
18	Internet	dspace.unach.edu.ec	<1%
19	Trabajos del estudiante	Universidad Católica Los Angeles de Chimbote	<1%
20	Internet	www.cendi.org	<1%
21	Internet	repositorio.ug.edu.ec	<1%
22	Internet	repositorio.unfv.edu.pe	<1%
23	Internet	opac.unellez.edu.ve	<1%
24	Internet	repositorio.uchile.cl	<1%

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



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°417/ Mx-M De Viracochan, Ayahuanco, Huanta, 2023.

**PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN
EDUCACIÓN**

AUTORA

MERCADO TAMBRACC, Kendra Raquel

ASESOR

Dr ALCARRAZ CARBAJAL, Bibiano

LINEA DE INVESTIGACION

Innovaciones Pedagógicas

HUANTA – AYACUCHO – PERÚ

2025

INDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	6
I. GENERALIDADES	6
1.1. Título.....	6
1.2. Autora	6
1.3. Asesor	6
1.4. Tipo de Investigación.....	6
1.5. Línea de investigación	6
1.6. Localidad.....	6
1.7. Duración de investigación.....	6
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	7
2.1. Descripción del problema	7
2.2. Formulación del problema	8
2.2.1. Problema general	9
2.2.2. Problemas específicos.....	9
2.3. Justificación de la investigación	9
2.3.1. Justificación por conveniencia.....	9
2.3.2. Justificación por relevancia social	9
2.3.3. Justificación por implicancias practicas.....	10
2.3.4. Justificación por valor teórico.....	10
2.3.5. Justificación por utilidad metodológica	10
2.4. Objetivos de la Investigación.....	10
2.4.1. Objetivo general.....	10
2.4.2. Objetivos específicos	11

III. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN	12
3.1. Antecedentes del problema	12
3.2. Bases teóricas.....	16
3.2.1. Enfoque socio constructivista	16
3.2.2. Enseñanza socio constructiva	16
3.2.3. Aprendizaje socio constructiva	16
3.2.4. Evaluación socio constructiva.....	16
3.2.5. Juegos tradicionales	17
3.2.6. Historia del juego	18
3.2.7. Definición del juego.....	18
3.2.8. Juegos tradicionales o populares.....	19
3.2.9. Características de los juegos tradicionales.....	20
3.2.10. Importancia del juego tradicional en niños/as de 3-5 años	21
3.2.11. Tipos de juegos tradicionales en el Perú.....	21
3.2.12. El juego tradicional en la EIB	22
3.2.13. El juego para el desarrollo de diferentes habilidades en los niños de EIB	23
3.2.14. Psicomotricidad gruesa	24
3.2.15. Definición de psicomotricidad.....	25
3.2.16. Niveles psicomotores	25
3.2.17. Psicomotricidad y su importancia.....	26
3.2.18. Dimensiones de la psicomotricidad	26
3.2.19. Elementos de la psicomotricidad	27
3.2.20. Teorías que fundamentan el desarrollo de la psicomotricidad.....	27
3.3. Definición de términos básicos	28
3.4. Hipótesis de la investigación	30

3.4.1.	Hipótesis general.....	30
3.4.2.	Hipótesis específicas	30
3.5.	Variables de investigación	31
3.5.1.	Variable independiente: Estrategias metacognitivas	31
3.5.2.	Variable dependiente: Comprensión lectora	31
3.6.	Cuadro operacionalizacion de variables	33
IV.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	35
4.1.	Enfoque de investigación.....	35
4.2.	Tipo y nivel de estudio.....	35
4.2.1.	Tipo de estudio.....	35
4.2.2.	Nivel de investigación experimental.....	35
4.3.	Método de estudio.....	35
4.3.1.	Método teórico de la investigación	36
4.3.2.	Métodos Empíricos Fundamentales.....	36
4.4.	Diseños de Investigación	37
4.5.	Población y Muestra	37
4.5.1.	Población.....	37
4.5.2.	Muestra	38
4.6.	Técnicas de muestreo.....	38
4.7.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	38
4.7.1.	Técnicas	38
4.7.2.	Instrumentos.....	39
4.8.	Validez del Instrumento.....	39
4.9.	Confiabilidad del Instrumento	39
4.10.	Pilotaje	40

4.11.	Técnicas de procesamiento y análisis e interpretación de datos	40
V.	ASPECTO ADMINISTRATIVO	41
5.1.	Recursos.....	41
5.1.1.	Recursos humanos	41
5.1.2.	Recursos materiales	41
5.2.	Presupuesto	41
5.3.	Financiamiento.....	43
5.4.	Cronograma de ejecución (use diagrama de gantt).....	44
VI.	REFERENCIAS.....	45
	ANEXOS.....	47
	Anexo 1. Resolución directoral de aprobación del proyecto de investigación	48
	Anexo 2. Resolución directoral de expedito de trabajo de investigación	52
	Anexo 3. Resolución directoral de fecha de sustentación.....	55
	Anexo 4. Resolución directoral de designación de jurados	57
	Anexo 5. Matriz de consistencia de proyecto de investigación	59
	Anexo 6. Matriz instrumental.....	62
	Anexo 7. Instrumento de recolección de datos	64
	Anexo 8. Ficha de validación mediante juicio de expertos.....	65
	Anexo 9. Prueba de Confiabilidad de ficha de observación	68
	Anexo 10. Base de datos de pilotaje	69
	Anexo 11. Material experimental.....	70
	Anexo 12. Sesiones experimentales	72

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

I. GENERALIDADES

1.1. Título

Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°417/ Mx-M de Viracochan , Ayahuanco, Huanta, 2023.

1.2. Autora

MERCADO TAMBRACC, Kendra Raquel

1.3. Asesor

ALCARRAZ CARBAJAL, Bibiano.

1.4. Tipo de Investigación

Investigación Educativa Aplicada

1.5. Línea de investigación

Innovaciones pedagógicas

1.6. Localidad

La investigación se realizará en la comunidad de Viracochan del Distrito de Ayahuanco, Provincia de Huanta, Departamento de Ayacucho.

1.7. Duración de investigación

Fecha de inicio : 30 de julio del 2022

Fecha de culminación : 30 de agosto del 2023

II. Planteamiento Del Problema

2.1. Descripción Del Problema

Este trabajo se enfoca en la optimización de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 5 años. El juego se manifiesta en el comportamiento de los niños desde su nacimiento y sigue un patrón evolutivo. Los primeros juegos se van formando conforme el niño avanza en el manejo de su cuerpo, con los denominados juegos motores que definen los dos primeros años de vida. Mediante estos juegos, el niño explora el entorno y descubre sus oportunidades de acción, observando que el juego en solitario con objetos lo lleva a cabo de forma muy repetitiva.

Por lo tanto, las actividades psicomotrices van a favorecer un desarrollo global que incluye los avances y adquisiciones motoras que definen la evolución (de la escritura, el lenguaje, la relación afectiva, los aprendizajes de lectura y cálculo, etc.). En este contexto, podemos definir la psicomotricidad como un campo de estudio que se encarga de investigar y entender los fenómenos vinculados con el movimiento corporal y su evolución. Además, se considera uno de los rasgos significativos del desarrollo hasta el surgimiento del pensamiento operatorio (cerca de los 7 años) y no se finaliza de manera definitiva en personas normales hasta la obtención del pensamiento formal (cerca de los doce años). Además de analizar el desarrollo normal del individuo, se enfoca en entender los problemas o desórdenes que pueden surgir debido a cambios en la adquisición de los patrones habituales de movimiento.

En nuestro país se ve como las docentes de educación inicial trabajan mediante la realidad situada estos juegos ancestrales ya que todo aspecto se da sobre la enseñanza y aprendizaje del niño ya que, mediante ello, sienten el gusto y el placer de poder divertirse mediante el juego, la psicomotricidad del niño llega a tener un avance satisfactorio ya que ahora en lo actual vemos como hay jóvenes y señoritas que al tener una psicomotricidad adecuada de pequeños hoy vemos danzantes, bailarines, gimnastas, etc.

En ocasiones, los juegos tradicionales pueden parecer un tema aburrido o diferente para un niño o niña, pero una vez que participan en los juegos tradicionales, tienen la habilidad de disfrutarlos, modificarlos, transmitirlos e incluso integrarlos a otros contextos como jugar en el hogar con sus familias o con sus amigos en la calle, siendo el mejor medio de transmisión para su desarrollo psicomotor.

La primera infancia es un periodo fundamental en la existencia humana, ya que es la fase del ciclo vital en la que se cimentan los fundamentos del crecimiento del individuo, la

formación neurológica y lo neurocognitivo, la estructura ósea, las habilidades de aprendizaje, habilidades sensoriales y motoras, las interacciones de comunicación e interacción social, los sistemas inmunológicos, los procesos de comunicación, emocionales y emocionales; cuando se transforma en los más pequeños del ser humano.

El juego es un gran componente de aprendizaje como menciona Walter, (1993) “una parte de la función de la educación y de la formación inicial, es la experimentación dado que el juego es función importante del desarrollo, del aprendizaje y del bienestar del niño en todas las áreas vitales es justamente imprescindible” (p. 56). En la educación temprana, especialmente en áreas rurales donde predominan las aulas de multigrado, se encuentran numerosos desafíos como la permanencia de los alumnos se ve restringida por el trabajo de sus padres, épocas de siembra y cosecha, distancia de los caseríos, entre otros, que impiden que los estudiantes asistan regularmente a la escuela o no logren ingresar a ella en la edad adecuada.

Asimismo, otro punto relevante de esta investigación es que gran cantidad de profesores que trabajan en instituciones rurales multigrados no poseen formación en educación inicial, para así proporcionar las directrices metodológicas que favorezcan el crecimiento motor de sus alumnos, dado que se desconoce por falta de conocimiento las estrategias específicas para el trabajo en este nivel.

Tras estudiar la sociedad en la que residimos y particularmente mi lugar de trabajo, considero que es una excelente propuesta implementar los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°417/ Mx-M de Viracochan, Ayahuanco, Huanta, 2023. Esto se debe a que brinda la posibilidad de progresar en la psicomotricidad gruesa y así incluso practicar los juegos que sus padres jugaban más antes cuando tenían su misma edad.

2.2. Formulación Del Problema

La elaboración del problema de investigación es la fase en la que se establece de manera formal la idea de estudio.

Una adecuada formulación del problema requiere inevitablemente la definición del área de investigación, define de manera precisa los confines en los que se llevará a cabo el proyecto.

Es necesario definir nuestro problema de manera precisa para aclarar el qué y el por qué. La interrogante de investigación debe indicar una descripción, vinculación o intervención. (Buendía, Colás y Hernández, 1998).

Teniendo en cuenta lo anterior cabe mencionar que, se detalla el problema general de la siguiente manera:

2.2.1. Problema general

¿De qué manera incide los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°417/ Mx-M de Viracochan, Ayahuanco , Huanta, 2023?

2.2.2. Problemas específicos

¿Cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la lateralidad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°417/ Mx-M de Viracochan , Ayahuanco , Huanta, 2023?

¿Cómo incide los juegos tradicionales en el desarrollo del esquema corporal en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°417/ Mx-M de Viracochan , Ayahuanco , Huanta, 2023?

¿Cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°417/ Mx-M de Viracochan , Ayahuanco , Huanta, 2023?

2.3. Justificación De La Investigación

2.3.1. Justificación Por Conveniencia

Se sostiene que, si se brinda al niño un entorno apropiado y abundante en estímulos, esto promoverá el desarrollo de competencias propias de un proceso de aprendizaje. A partir de esta situación, este trabajo será apropiado llevarlo a cabo, dado que a través de la aplicación de estrategias de juego convencionales se potenciarán las distintas habilidades de espacio, lateralización y tonicidad, asegurando un aprendizaje relevante que surge de manera libre a partir de las vivencias del niño.

2.3.2. Justificación por relevancia social

Mi trabajo de investigación ayudara en la progreso de su expresión físico del cuerpo de los estudiantes de esta institución educativa ya que mientras son pequeños, ellos tienen esa flexibilidad, movimiento, lateralidad aun flexible y con condiciones de mejorar, así mismo esta investigación tendrá resultados en el ámbito social ya que gracias a la actividad temprana de

psicomotricidad gruesa es que vemos grandes profesionales del valet, bailarines, trapecistas, entre otros.

2.3.3. *Justificación por implicancias practicas*

La investigación que realizo es relevante porque hay una necesidad de problema grande con los niños y niñas de esta comunidad en el cual trabaja , para eso como docente observo mi practica pedagógica y decidí hacer este proyecto de investigación dando a futuro así un resultado de mejora de psicomotricidad fornida en estos aprendices de 5 años de edad, para ello como estrategia tengo los juegos habituales que me ayudaran en las sesiones de clases a poder desarrollar diferentes habilidades de movimiento con los niños y niñas.

2.3.4. *Justificación por valor teórico*

El juego tradicional en el progreso de psicomotricidad tiene muchos valeres teóricos ya que en la vida se ve, grandes profesionales ,gracias a obtención de mejoras de las habilidades psicomotrices en estudiantes para ello los autores diversos como HOWAR GARNER que habla en sus inteligencias múltiples que esta la inteligencia kinestésica relacionado a los movimientos coordinados y descoordinados que hacen o realizan las personas, tiene semejanza a ello justo en la institución educativa al cual quiero lograr esta mejora de psicomotricidad gruesa manipulando los juegos habituales como estrategia en la mejora.

2.3.5. *Justificación por utilidad metodológica*

La importancia de la utilidad metodológica en este proyecto es que serán beneficiados los infantes de esta institución educativa temprana, al obtener mejoras de las diferentes expresiones corporales que uno pueda tener, en ello el movimiento, la flexibilidad, y habilidad motriz ayudan con la adecuación de obtener un esquema corporal adecuado.

2.4. *Objetivos de la Investigación*

De acuerdo con Álvarez, (1997) el propósito es la meta, el objetivo, el resultado a lograr, el propósito del estudio, que presupone el objeto modificado, la situación característica del problema superado, a partir del entendimiento del objeto de investigación que se examina en el proceso de investigación científica.

Teniendo esta cita acerca del objetivo en la investigación, se detalla el objetivo general de la siguiente manera:

2.4.1. *Objetivo General*

Determinar la influencia los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°417/ Mx-M de Viracochan ,Ayahuanco , Huanta, 2023.

2.4.2. *Objetivos Específicos*

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la lateralidad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°417/ Mx-M de Viracochan ,Ayahuanco , Huanta, 2023.

Establecer la incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del esquema corporal en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°417/ Mx-M de Viracochan ,Ayahuanco , Huanta, 2023.

Demostrar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°417/ Mx-M de Viracochan ,Ayahuanco , Huanta, 2023.

III. Marco Teórico De La Investigación

3.1. Antecedentes del problema

Al respecto Hernández, Fernández y Baptista (2010) afirman que es imprescindible entender los antecedentes (estudios, investigaciones y trabajos previos), especialmente si uno no es especialista en los asuntos o temas que se va a estudiar o abordar y analizar, sosteniendo:

Conocer lo que se ha hecho con respecto a un tema ayuda a: No investigar sobre algún tema que ya se haya estudiado a fondo...a estructurar más formalmente la idea de investigación...a Seleccionar la perspectiva principal desde la cual se abordará la idea de investigación. (p. 28).

A nivel internacional

Fonseca y Vallejo (2017) en su tesis titulado: *“Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1 en la unidad educativa Federico González Suárez, cantón Alausí provincia de Chimborazo período 2016”*. Por los motivos previamente expuestos, se ha propuesto el trabajo de investigación. “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1 en la Unidad Educativa "Federico González Suárez", Cantón Alausí provincia de Chimborazo período 2016”. Se ha observado que existe un problema relacionado con el bajo desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas, que si no se desarrolla adecuadamente, puede impactar tanto su vida escolar como su vida social, transformándolos en niños lentos al aprender, lo que perjudica al centro educativo y a los alumnos, afectando su autoestima, transformándose en niños aislados y solitarios, obstaculizando su desarrollo normal e integral. El estudio se llevó a cabo de forma retrospectiva con el propósito de potenciar su motricidad gruesa y coordinación motora, a la vez que se rescata la identidad cultural a través de los juegos tradicionales que, además de incentivar el aprendizaje, también divierten y entretienen. El grupo de estudio consistió en un total de 30 estudiantes, siendo estos últimos niños y niñas.

Herrera, (2013) en su tesis titulada: *“Gimnasia artística para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de Guayaquil”*. Esta investigación aborda la gimnasia artística como un deporte que facilita el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños, favoreciendo la coordinación espacial, flexibilidad, enfoque y tenacidad. El profesor de educación temprana debe poseer conocimientos fundamentales de gimnasia artística para promover la práctica de esta actividad, que además contribuye a un óptimo desarrollo cognitivo y social en el ámbito escolar. El marco teórico incluye teorías de carácter educativo,

psicológico, filosófico, sociológico y jurídico que respaldan científicamente el tema que se está estudiando en este estudio. El estudio es viable bajo el método de investigación de campo, llevado a cabo en la población de la Escuela Fiscal Mixta Matutina Leonardo R. Aulestia. Se estableció una muestra no probabilística para aplicar la encuesta a autoridades, profesores y alumnos. Los hallazgos se ilustraron estadísticamente en cuadros y gráficos, con su correspondiente análisis para cada pregunta de la encuesta, determinándose que es imprescindible realizar una elaboración de la encuesta.

Maureira, (2018) realizó un estudio titulado: *“La psicomotricidad y el pre-ballet: aportes metodológicos a la enseñanza-aprendizaje de niños y niñas entre 3 y 5 años de Chile”*. Esta investigación tiene como objetivo producir contribuciones a la instrucción y aprendizaje de la Técnica Académica, en particular al Pre-Ballet. Basándose en los contenidos de la motricidad y psicomotricidad, así como en un estudio del papel del docente como formador de individuos autónomos desde una edad temprana. Por lo tanto, basándose en la base teórica y en los resultados obtenidos de la investigación teórica y práctica, se elabora una guía de ejercicios fundamentada en los aspectos de la Psicomotricidad. De esta manera, se deja un registro escrito y visual de esta guía que resultará beneficiosa para los profesionales involucrados. A partir de la base teórica se producen contribuciones al Pre-Ballet, dado que la investigación proporciona una base teórica y también presenta varios ejercicios relevantes para la edad del desarrollo. De esta manera, los docentes que se encuentran con estos retos tengan un punto de vista desde el cual orientar sin adelantarse a los procesos motores de los niños.

A nivel nacional

Fernández, J. (2018) en su tesis titulado: *“El juego y el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Padre Carlos – San Juan de Lurigancho 2017”*. Este estudio se llama el juego y el crecimiento psicomotor en niños de educación temprana, con el propósito de establecer la correlación entre el juego y el crecimiento psicomotor en niños de educación temprana. El estudio fue de naturaleza cuantitativa, básica, de nivel de correlación descriptiva y se llevó a cabo con un diseño no experimental y transversal en un grupo de 56 estudiantes de nivel inicial. Se emplearon dos herramientas: dos listas de cotejo para evaluar el juego y el TEPSI para evaluar el desarrollo psicomotor; se sometió a una evaluación estadística a través de una prueba no paramétrica de correlación de Rho de Spearman. Para contrastar la hipótesis general, se encontró que, de los 56 alumnos, el 8.9% exhibe un nivel bajo, el 73.2% un nivel medio y el 17.9% un nivel alto de juego. Además, el 66.1% exhibe un nivel inadecuado, el 7.1% un nivel regular y el 26.8% un

nivel apropiado de la variable desarrollo psicomotor. El coeficiente de correlación de Rho de Spearman alcanzó el 5% del nivel de significancia, lo que se traduce en una relación moderadamente positiva entre las variables, con una $p = 0.000$ ($p < 0.05$), razón por la cual se descarta la hipótesis nula.

García, (2018) en su tesis titulada: *“Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP “AMM” – Celendín”*. El objetivo de este estudio científico fue establecer los impactos de la propuesta de juegos tradicionales en el progreso de la motricidad gruesa de los alumnos de tres años de educación Inicial de la Institución Educativa de aplicación IESPP. "Aristides Merino Merino" de Celendín, provincia de China. Para alcanzar este objetivo, se realizará un estudio con 22 alumnos de tres años de educación Inicial de la Institución educativa de aplicación IESPP. "Aristides Merino Merino" del año 2018 en la provincia de Celendín. El método de investigación fue aplicativo experimental y el diseño de estudio será pre experimental en un solo grupo con pre y post test. En este estudio, se utilizarán técnicas de observación para la recolección de datos, se utilizarán instrumentos como las fichas de observación y el test, y simultáneamente se utilizará el método inductivo deductivo. El desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de tres años de la Institución Educativa de Aplicación IESPP se evaluará y examinará mediante la propuesta de juegos tradicionales. "Aristides Merino Merino" en la región de Celendín

Morante, (2019) en su tesis titulado: *“El juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Fátima de Falconieri en el distrito de Nuevo Chimbote, 2017”*. De acuerdo con el currículo nacional, la psicomotricidad es el movimiento que fomenta el desarrollo de habilidades en contextos diarios. El crecimiento motor amplio del cuerpo, en el que se requiere su coordinación en sus movimientos corporales, habilidades y funciones motoras finas y gruesas. El presente estudio titulado: *“El juego como estrategia de aprendizaje en la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años en la institución educativa Fátima de Falconieri en el distrito de nuevo chimbote,2018*. La metodología de investigación tuvo un diseño pre –experimental con una muestra de 18 alumnos. Los resultados que se obtuvieron en el pre test fueron que el 28% de estudiantes se encuentran en el nivel de inicio y el 72% en el nivel de proceso. Así mismo observamos que el nivel de significancia es 0,000; siendo menor que 0,05 ($p < 0,05$), se pudo lograr en el post test el 100%, cuándo se aplicó el juego como estrategia de aprendizaje se puedo mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años. Con los resultados obtenidos

se concluye y se afirma la hipótesis sobre la aplicación del juego como estrategia de aprendizaje ayudo a mejorar significativamente la psicomotricidad gruesa.

A nivel regional

Cárdenas y Ayala. (2014) en su tesis titulado: “*Manifestaciones del esquema corporal en la etapa infantil de las instituciones educativas María Parado de Bellido y María Auxiliadora del distrito de Ayacucho, 2013*”. El presente trabajo consta de cinco capítulos: el capítulo I trata y expone el planteamiento del problema, la identificación y descripción del mismo; así mismo, los objetivos sobre los cuales se basa la investigación. El capítulo II, alude a la psicomotricidad, y está enfocado al esquema corporal, así mismo las etapas de configuración del mismo. En el capítulo III se trata el sistema de hipótesis, operacionalización de la variable. IV Trata sobre en enfoque, tipo, método, diseño, población y muestra de la investigación, así como la técnica e instrumento que se utiliza. En el capítulo V, trata sobre el análisis y el resultado de la investigación.

Alfaro y Valdivia. (2018) en su tesis titulada: “*Aplicación del programa de habilidades motrices básicas para el desarrollo de la percepción sensorio motriz en niños de 5 años de la I.E.I.N° 401 MX-P Niño Jesus de Qarhuapampa Tambo – La Mar 2017*”. La presente investigación se realizó en la I.E.I. N° 401 Mx-P “Niño Jesús de Qarhuapampa” Tambo- La Mar 2017”. Los niños enfrentan un problema de desarrollo en la percepción sensoriomotora, es decir, táctil, auditivo y visual en niños de 5 años. Su meta es verificar y/o establecer los impactos que genera al implementar el programa de habilidades motoras básicas en un grupo y muestra de niños y niñas de la institución educativa citada. El estudio se realiza dentro de un enfoque cuantitativo de naturaleza experimental, con un diseño preexperimental. Se emplearon como métodos e instrumentos en el proceso de evaluación las fichas de observación y la lista de cotejos, respectivamente. Para concluir, indicamos que, basándonos en los resultados obtenidos en relación a la percepción visual, táctil y auditiva, el mayor porcentaje de los niños y niñas se sitúan en un nivel regular, en comparación con el pre test. Entre tanto, tras la aplicación del programa de destrezas motoras básicas, se obtiene el resultado del examen post test en relación con la percepción táctil y auditiva.

Aguilar, J. (2012) en su tesis titulada: “*Desarrollo de la competencia motriz en niños y niñas de la Institucion Educativa Inicial N°320 San Miguelito de Arcangel – Ayacucho, 2011*”. El presente estudio: "Desarrollo de la Competencia Motriz en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito de Arcángel- Ayacucho, 2011 ", se llevó a cabo en el

distrito de Ayacucho, con niños y niñas de cinco años que cursaban Educación Inicial. Las razones por las que se decidió estudiar este asunto radican en que la competencia motriz no se desarrolla como un contenido educativo, ni como acciones prácticas con un propósito de desarrollo, sino como procesos autónomos y sin significado para el niño y la niña. Otro motivo es que, en numerosas instituciones educativas de Educación Inicial, la competencia motriz no se fomenta de forma sistemática y relevante; en cambio, se percibe un conjunto de actividades desorganizadas con programaciones curriculares enfocadas en temas de la psicomotricidad, y no desde un enfoque sociológico y contextual.

3.2. Bases Teóricas

3.2.1. Enfoque Socio Constructivista

La construcción del conocimiento del niño o niña en enfoque socio constructivista no está relacionado tan solo con el conocimiento intelectual, más aún está relacionado con el aprender del entorno en donde se encuentra situado

3.2.2. Enseñanza Socio Constructiva

La enseñanza de manera socio constructivista señala que el autor de su propia adquisición de sus conocimientos es el mismo estudiante, en ello desde una mirada pedagógica uno de los pilares en esta enseñanza es adecuado utilizar el andamiaje.

3.2.3. Aprendizaje Socio Constructiva

El proceso de aprendizaje radica en la interacción del alumno, los demás y su cultura que porta en la sociedad en la que se halla, generando aprendizajes como resultado de su crecimiento y en relación con su entorno.

3.2.4. Evaluación socio constructiva

Se evalúa en todo el momento de su proceso de aprendizaje y enseñanza obtenida, en ello siempre se discute la reflexión y transformación del cambio obtenido en sus aprendizajes.

a) Área de psicomotricidad. Esta área es fundamental en este proyecto de investigación, ya que trata y se relaciona con el tema de investigación relacionado con la psicomotricidad ya que se enfoca al movimiento corporal del cuerpo del niño o una persona de manera sana.

b) Enfoque de corporeidad. Con este enfoque el niño podrá modelar o incluso perfeccionar diversos movimientos corporales del cuerpo que él pueda realizar en su vida diaria, al momento de realizar diferentes acciones, así mismo el enfoque de corporeidad esta

impuesta en el niño desde que nace como el gateo, la manipulación de objetos, vueltas, todo en bien que el niño o niña se vea feliz, contento con una alegría en el rostro que con este enfoque se quiere llegar a un esquema corporal adecuado.

c) **Enfoque intercultural.** Este enfoque engloba la inclusión y compartir entre hermanos de diferentes culturas mediante los juegos que se realizara en el proyecto todo con miras al progreso, adecuación de la psicomotricidad gruesa en los aprendices, para ello el compartir de estos juegos beneficia en las mejoras de diferentes habilidades, destrezas motrices.

3.2.5. *Juegos tradicionales*

Al respecto Morera, (2008) señala que:

Forman parte inseparable de la vida de la persona y, sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno. (p. 2)

En relación a lo señalado, es pertinente acotar lo que afirma Cardona (1991) cuando plantea que:

En todos los países del mundo, los juegos infantiles constituyen manifestaciones muy características del respectivo folklore desde niño los juegos que son inculcados por los padres y en la escuela son juegos que se pueden identificar como tradicionales ya que forma parte del folklore nacional (p. 22).

Según Lalangui, (2010) “Jean Piaget, ve en el juego un elemento revelador de la evolución mental del niño”. Para el autor, “el juego es, a la vez, la expresión y la condición del desarrollo del niño” (p. 3). De acuerdo con el autor el juego no solo es esencial en el desarrollo psicológico del niño, sino que también forma parte de la transmisión cultural de una comunidad o pueblo.

En mi opinión considero que los juegos tradicionales están relacionados con la tradición porque se transmite por su permanencia de generación en generación, son juegos que los ascendientes enseñaron a nuestros papás y en similitud ellos a nosotros y a ello nuestros hijos harán lo mismo, porque el jugar es una manera imprescindible de ver la vida de otra manera, porque en esos entonces no había otra manera de juego, diversión, alegría, felicidad, etc.

3.2.6. Historia del juego

De acuerdo Bauzer (1997), la universalidad del juego reside en que el ser humano en diversas ciudades y épocas históricas ha dedicado su tiempo libre al juego, transformándolos en un legado de costumbres que se pasan de una generación a otra: Inicialmente, el hombre se entretenía con nueces, trozos de frutas, piedras y armas (...) agotado empezó a involucrarse en luchas, carreras y otras competiciones con su igual, con el transcurso del tiempo, se habrá perfeccionado el juego y se han diseñado otros (como balones, muñecos e instrumentos musicales, etc.).

Por lo tanto, el juego ha sido un componente de nuestra tradición cultural, ya que actualmente son recurrentes en diversas regiones del mundo, como, por ejemplo, el juego del "Saltar la cuerda", "la monedita" y "el trompo", entre otros. El folleto Siderúrgica del Turbio [SIDETUR] (1997), menciona que:

La mayoría de los juegos y juguetes infantiles que hoy en día consideramos tradicionales, llegaron a América durante la conquista española. Es por ello, que mucho de estos pasatiempos también son conocidos en varios países de nuestro continente, aunque con diferentes denominaciones. No obstante, sobre la historia hay poco, la información sólo abarca descripción de los juegos y la mención de los países en los cuales se supone tuvieron origen (p. 4)

3.2.7. Definición Del Juego

Al respecto Domínguez (1996) afirma que:

El juego no solamente es útil como ejercicio corporal, como recreación de la mente, como elemento cooperador en las disciplinas sociales, sino también para encauzar las tendencias del instinto, ya que éste es el que hace escoger al niño, entre esos pasatiempos, el que más le agrada, o sea el que más le conviene y armoniza con la parte biológica. (p. 12)

En este contexto, los juegos tradicionales empleados en la educación ayudan a los estudiantes a formar una identidad completa, a desarrollar su personalidad y a lograr un tipo de conciencia que les facilite resaltar los valores nacionales, robustecer el pensamiento histórico y fortalecer la soberanía nacional, con el fin de romper con la pérdida de la identidad y aportar al resguardo de esta. Además, es importante destacar que los juegos tradicionales forman parte de la cultura popular de las comunidades, y por ende, mantienen todos los valores educativos que se les atribuyen, en particular los siguientes:

- Fomentan la proximidad entre las generaciones.
- Facilitan la identificación de información o componentes culturales característicos de esa comunidad.
- Facilitan la incorporación de temas transversales en el diseño curricular de las diferentes disciplinas educativas.
- Facilitan la adopción de estrategias entre disciplinas.
- Consiguen exposiciones de un proceso científico. (Gerico, 2000, p. 60).

3.2.8. *Juegos Tradicionales o Populares*

Al respecto Morera, (2008) señala que:

Forman parte inseparable de la vida de la persona y, sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno. En el Perú, los juegos que se compartían con el grupo de vecinos y amigos del barrio o del pueblo, existen en la memoria y han sido parte de la formación, del desarrollo personal y afectivo; una gran ayuda para el conocimiento y fortalecimiento del cuerpo. (p. 2)

Orquera (2008) menciona que:

El juego tradicional cumple una función social en el desarrollo del niño porque satisface la necesidad de realizar los ideales de la convivencia humana, se dice que este tipo de actividades lúdicas son realmente una preparación para la vida, porque es el medio fundamental para que conozca de una manera dinámica las acciones de las personas y las relaciones sociales entre ellas; por lo tanto, es lógico suponer que mediante los juegos aprende a conocer la realidad externa, las personas y el ambiente; el juego da la posibilidad de desempeñar roles que van a ser proyecciones en la vida futura; jugar a la “casita, la mamá, al doctor, a los exploradores, al maestro, etc.” son ensayos para acciones posteriores (p. 36).

Segovia, (1981) indica que:

Los Juegos Tradicionales recogen las enseñanzas, hábitos tradiciones y la cultura de la actividad recreativa de las regiones y comunidades. Los juegos tradicionales tienen un gran valor didáctico, creativo que permite determinar que las tradiciones infantiles de

un pueblo evidencian una identidad cultural que se perenniza a través del tiempo. (p. 58).

La profesora de educación infantil tiene el gran deber de inculcar a los niños la confianza, la afectividad, el respeto y el conocimiento. Por lo tanto, tiene que jugar con sus niños, ya que de esta manera fortalece su vínculo con ellos, los conoce y la conocen, se gana su confianza y ellos aceptan con más agrado los saberes en el salón de clases. La profesora debe ser la encargada de promover e impulsar el juego, definir normas y obligaciones, regular el crecimiento de estos y fomentar la aparición de líderes entre sus alumnos, utilizando como instrumento la amplia variedad de juegos tradicionales ecuatorianos presentes. Los progenitores no se encuentran excluidos del proceso de enseñanza-aprendizaje de sus hijos, por lo que este estudio permitirá que su implicación sea directa al transmitir los saberes sobre juegos tradicionales y su relevancia en el desarrollo del movimiento corporal.

3.2.9. Características De Los Juegos Tradicionales

Al respecto Cortes (2008) señala que:

La propuesta no es cambiar el fondo de las clases, es incluir al juego como instrumento didáctico, es intentar estructurar una metodología que privilegie el movimiento espontáneo de los estudiantes, en donde las reglas y la dinámica de la clase estén bien claras y en donde la evaluación haga parte del proceso enseñanza aprendizaje y sea un proceso que observe la capacidad de cada uno de los jóvenes para resolver problemas e involucrarse en un nivel más elaborado. (p. 57).

Otro de los elementos que destaca la importancia cultural y educativa de los juegos tradicionales es la utilización de los recursos. Acerca de esto, Gerico (2000) sostiene lo siguiente:

Una de las características más comunes en los juegos infantiles es la falta de utilización de material específico de ellos, pero cuando este es imprescindible, el mismo material sirve para varios juegos. Es sencillo, siempre y cuando sea fabricado por el propio jugador, o con elementos reciclados del propio entorno o cedido por los mayores cuando pierden para ellos su utilidad. De esa forma los juegos tradicionales estimulan la creatividad, pues las normas que siguen el juego, los materiales y melodías que se utilizan son adaptables al espacio físico y circunstancia de cada momento. Cada uno de ellos se desarrolla teniendo en cuenta las reglas escogidas por los participantes, siempre y cuando sean adaptables a las condiciones de cada lugar y los materiales (p. 56).

3.2.10. Importancia del Juego Tradicional en los Niños y Niñas de 3-5 Años

Maestro (2000) destaca la relevancia de los juegos tradicionales en el proceso de socialización y culturización del estudiante y la estudiante:

- Desde el inicio, los niños pueden ser los protagonistas, incluso en la adquisición de la información acerca de los juegos a desarrollar.
- Se promueve la relación entre generaciones, al incentivar la interacción con individuos de edad avanzada.
- Fomentan la socialización, la comprensión de sus pares de manera "natural". Son un canal.
- Vínculo para la realización de nuestras metas. Promueven la educación colectiva.
- Fomentan una competencia saludable, al igual que la colaboración.
- Promueven las interacciones personales.
- Fomentan el trabajo colaborativo y grupal.
- Fomentan la interacción e integración social.
- Estimulan el placer y el entretenimiento.
- Fomentan el entretenimiento y la diversión.
- Estimulan el disfrute y la alegría. (p. 4)

3.2.11. Tipos de Juegos Tradicionales En El Perú

Para detallar el desarrollo de este tema, resulta relevante definir el concepto de juguetes tradicionales, como un componente que está relacionado con los juegos pero que posee una definición propia. En este contexto, se asume lo que indican Santos y Correa (2000), al indicar que los juguetes: “Son todos aquellos objetos no sólo de elaboración industrial o confeccionados por el adulto o el niño sino también los que actúan como tales en un momento dado, sin variar su estructura física, sino sólo su contenido simbólico” (p. 32).

Todo juego requiere la participación de uno o más individuos y existen diversas clases como:

Juegos tradicionales. Se refiere a aquellos que se pasan de una generación a otra, provienen de un país o región determinada, no obstante, las normas son similares sin importar el territorio en el que se realicen.

Juegos populares. Se pasan de una generación a otra de manera oral, sus normas o directrices difieren dependiendo de los países o regiones donde se ejerzan, y frecuentemente varios nombres se refieren al mismo nombre.

Juegos de mesa. Este tipo de juegos necesitan el uso de un tablero para determinar la acción y, en su mayoría, involucran la participación de dos a más participantes, como el ajedrez, el ludo, el monopolio, entre otros.

Juegos de naipes. Se refiere a aquellos donde solo se necesita una baraja para el desarrollo del juego, en la mayoría de estos se requiere la participación de dos jugadores o más, sin embargo, existen algunos que pueden ser jugados por un solo jugador, como, por ejemplo: el juego de solos.

Video juegos. Este concepto abarca a aquel juego que se presenta y se practica mediante un aparato con pantalla gráfica.

Juegos de rol. Hace referencia a los juegos donde los jugadores desempeñan un papel específico, acorde a los personajes del juego. Durante la acción, los jugadores tendrán que representar las conversaciones o acciones realizadas por su personaje, sin requerir un guion específico, lo que provocará la improvisación en múltiples ocasiones.

3.2.12. El Juego Tradicional en la EIB

Una institución Intercultural Bilingüe es la que brinda un servicio educativo de alta calidad a niñas y niños que forman parte de una comunidad indígena y que utilizan su idioma nativo, ya sea quechua o idiomas amazónicos como primera lengua o como lengua de herencia (esto implica que no son hablantes del idioma, pero si son oyentes del mismo). Esta escuela es una entidad que satisface los intereses y requerimientos de niños y jóvenes. Además, promueve el reconocimiento de su propia cultura y el entendimiento de otras para generar un aporte significativo a su comunidad. Así, el juego se relaciona con la cultura ya que los niños aprenden a apreciar sus tradiciones y costumbres con el fin de fortalecer su identidad. Además, el Ministerio de Educación de Perú comprende el valor del juego ³⁴ en la instrucción y el aprendizaje de los niños y niñas. Por ejemplo, en la Guía para la labor de los padres y madres de familia en la Educación Inicial del Ministerio de Educación (2013), se enfatiza el juego como un componente crucial para la salud y el bienestar del niño, contribuyendo a todas las

facetas del proceso educativo. Adicionalmente, es un modo de involucrarse en la vida diaria y posee un valor innato para los niños, ya que promueve el disfrute y el gozo en las actividades que se llevan a cabo.

3.2.13. El Juego Para El Desarrollo De Otros Habilidades En Los Niños de EIB

Los juegos clásicos son esenciales para el fomento de diversas habilidades en los niños y niñas, pues contribuyen a la educación del alumno en diversas actividades, lo que contribuye a la construcción de su propio saber y a la creación de su propio significado. Además, ayuda a motivar a los niños a sentir la necesidad de aprender 35 nuevos juegos y almacenar en su lista vivencias que les faciliten acoger a sus compañeros con cariño y comprensión. Para lograrlo, citaremos algunas destrezas como la socialización, cognitiva, psicomotriz y emocional.

Juegos con objetos. Hay juegos que requieren necesariamente la utilización de determinados objetos. Estos aportan al proceso educativo como herramienta para el desarrollo de las estructuras mentales en el alumno, constituyendo un instrumento indispensable de organización. Siempre que el niño empieza un nuevo aprendizaje en la escuela, lo hace basándose en los conceptos, representaciones y saberes que ha adquirido durante sus experiencias anteriores utilizando herramientas del juego con objetos. Realizar esta actividad recreativa es un método muy útil para el crecimiento integral. Es posible ofrecer las oportunidades requeridas para aprender lo que los niños deben asimilar, basándose en el nivel de conocimientos individuales. Para ser realmente educativo, el juego debe ser diverso y presentar desafíos que se hagan progresivamente más complejos e intrigantes.

Juegos sin objetos. El juego es una manera natural de compartir los patrones de conocimiento que los niños poseen. Es importante considerar que el juego es un componente de su vida diaria y también académica de los alumnos de primaria. Es el medio por el cual el niño se relaciona con el entorno que lo envuelve, libera su energía, manifiesta sus anhelos y conflictos, lo realiza de manera voluntaria y natural, a la vez que le resulta placentera.

El juego sin objetos, en particular los tradicionales, no solo se ve como una forma de diversión, sino también como un medio de expresión, a través del cual el 38 estudiante desarrolla sus habilidades y provoca transformaciones cualitativas en las relaciones que establece con otros individuos, con su espacio, en el entendimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en general en la organización de su pensamiento. En esta fase, el juego de los niños es simbólico o sociodrama, que se distingue por la recreación de escenas de fenómenos de

interacción social y comunicación entre individuos. En otras palabras, a través de la imitación y el uso de símbolos, el niño replica la realidad, alterándola según sus requerimientos.

3.2.14. Psicomotricidad Gruesa

Según Jacques (2004), la motricidad gruesa:

Se distingue entre motricidad fina, especialmente de las manos y de los dedos, con la prensión y un gran número de movimientos derivados de ésta; y motricidad gruesa, constituida por movimientos de conjunto, que permiten la coordinación de grandes grupos musculares, los - 21 - cuales intervienen en los mecanismos del control postural, el equilibrio y los desplazamientos. (p. 56).

Fonseca, (2006) señala que:

La psicomotricidad, como su nombre claramente indica, intenta poner en relación dos elementos: lo psíquico y lo motriz. Se trata de algo referido básicamente al movimiento, pero con connotaciones psicológicas que superan lo puramente biomecánico. La psicomotricidad no se ocupa, pues, del movimiento humano en sí mismo, sino de la comprensión del movimiento como factor de desarrollo y expresión del individuo en relación con su entorno. Al pretender estudiar el movimiento como fenómeno de comportamiento no puede aislarse de otras cosas. Sólo considerado globalmente, en donde se integran tanto los movimientos expresivos como las actitudes significativas se puede percibir la especificidad motriz y actitudinal del ser humano. (p.87)

Blasquez (2003) menciona que:

La motricidad gruesa está referida a la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, saltar, caminar, correr y bailar. Es la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y mantener el equilibrio y además de adquirir agilidad, como fuerza, velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varía de un sujeto a otro, de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental. (p.78)

En mi opinión considero que la psicomotricidad gruesa está relacionado al conjunto de movimientos realizados con las extremidades del cuerpo y así con la práctica permanente adquiere habilidades motrices de poder realizar, con esta práctica el niño podrá dominar su esquema corporal en su vida diaria.

3.2.15. *Definición de psicomotricidad*

Gil; Gómez y Barreto (2008) señalan que:

El desarrollo psicomotor del niño entre los 0 y 6 años no puede ser entendido como algo que le va aconteciendo, sino como el algo que él va a ir produciendo a través de su deseo de actuar sobre el entorno y de ser cada vez más competente. (p.45)

Asimismo, Berruezo (2002) menciona que:

Para entender este proceso será necesario utilizar unos indicadores que son, básicamente la coordinación (expresión y control de la motricidad voluntaria), la función tónica, la postura y el equilibrio, el control emocional, la lateralidad, la organización espacio-temporal, el esquema corporal, la organización rítmica, las praxias, el grafo motricidad, la relación con los objetos y la comunicación (a cualquier nivel; tónico, postural, gestual o verbal). (p. 76)

Por su parte, Ruiz (1986) indica que:

Se refiere cuando al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamadas en masa, estas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, sentarse, girar sobre sí mismos, mantenerse de pie, caminar, saltar, lanzar una pelota)” (p.34)

3.2.16. *Niveles Psicomotores*

Nivel Sensorio-motor. Le facilitará al niño el dominio de su movimiento corporal, en este grado practicamos el placer de sentir el movimiento propio y de desarrollar comportamientos motores y neuromotores fundamentales. Ocurre la progresión desde un movimiento sin control hasta la preferencia por el control.

Nivel cognitivo. Facilita el desarrollo de la memoria, la atención y la concentración, así como la creatividad del niño. En este nivel, promovemos la manifestación de la actividad mental específicamente humana (atención, lenguajes expresivos), producto de todo el trabajo previo (tónico emocional, sensorio motor y perceptivo motriz). En otras palabras, este nivel proviene de la actividad mental derivada de la actividad motora respaldada por la realidad.

Nivel social y afectivo. Facilitará a los niños el entendimiento y manejo de sus temores y la interacción con los demás. En este nivel, se buscan realizar actividades que contribuyan a que el niño mejore los vínculos de relación consigo mismo y con los demás, empleando los objetos, como un componente esencial de respaldo y mediador de la comunicación.

3.2.17. Importancia De La Psicomotricidad

Bravo (2011) menciona que:

En los primeros años de vida la psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta cuan cuenta las diferencias individuales, necesidades e interés de los niños y las niñas. (p.56).

3.2.18. Dimensiones de la psicomotricidad

Asimismo, Picq y Vayer, (2001) indica que:

Las actividades básicas de coordinación óculo-manual son lanzar y recibir. Ambos ejercicios desarrollan la precisión y el control propio, pero mientras que los ejercicios de recepción son típicamente de adaptación sensoriomotriz (coordinación de sensaciones visuales, táctiles, kinestésicas y coordinación de tiempos de reacción) los de lanzamiento son por un lado de adaptación al esfuerzo muscular y por otro de adaptación ideomotriz (representación mental de los gestos a realizar para conseguir el acto deseado) (p. 45)

La coordinación visomotriz implica para el niño el control de los objetos, su habilidad para acercarse a ellos, manipularlos y proyectarlos en el espacio, lo transforma en el responsable de su movimiento y de los objetos que le envuelven.

La lateralidad. La lateralidad es la predilección, debido al uso más habitual y eficaz de una mitad lateral del cuerpo en comparación con la otra. Esto nos conduce directamente al concepto del eje corporal, que se define como el plano mental que recorre el cuerpo de arriba a abajo, dividiéndolo en dos mitades equivalentes. Este eje atraviesa la cabeza, el rostro, el tronco y la pelvis, dividiéndolos en dos, e impacta las extremidades, sin dividir las, otorgándole una extremidad superior y una inferior a cada segmento del eje.

Esquema corporal. Lo primero que el niño percibe es su propio cuerpo, la gratificación y el sufrimiento, las percepciones táctiles de su piel, los movimientos y traslados, y las percepciones visuales y auditivas. El esquema corporal, definido por Silder (1935) como la estructura de todas las percepciones relacionadas con el cuerpo (principalmente táctiles, visuales y propioceptivas) en relación con los datos del entorno, juega un papel crucial en el desarrollo de los niños, ya que esta estructura se convierte en el inicio de las múltiples posibilidades de acción. En esencia, el esquema corporal se define como un fenómeno de

naturaleza perceptiva que se basa en las percepciones obtenidas tanto del interior como del exterior del cuerpo.

El equilibrio. Comprendemos por equilibrio la habilidad de llevar a cabo la acción de la gravedad y mantener el cuerpo en la posición que preferimos, ya sea de pie, sentada o fija en un punto, sin deslizarnos. Este balance supone: (Interiorización del eje corporal), Poseer un conjunto de movimientos que, primero instintivamente, luego conscientemente, instruyan al niño sobre cómo manejar las fuerzas y pesos de su cuerpo, así como los movimientos para prevenir el derrumbe - ya sea encima de una bicicleta, saltando con un solo pie, caminando posicionando los pies uno frente al otro.

3.2.19. Elementos de la psicomotricidad

Es fundamental en la formación del esquema corporal, a través de la estimulación de la práctica educativa, el tono es mencionar y practicar la tensión muscular, como un recurso constante de estímulos, los estudiantes aprenden a manejar sus emociones y comportamiento en la Educación Preescolar, lo cual tiene cierta relación con esta frase textual. "Es uno de los elementos que componen a la precisión del movimiento, ello se debe a que es una fuente constante de estimulaciones propioceptivas, que continuamente nos informan de cómo están nuestros músculos como es nuestra postura." (Luna, 2007, p.18) Según, Durivage (2000, p.62) piensa que, la percepción motriz sensorial. - Tomamos en cuenta la percepción en función del desarrollo del movimiento; particularmente, examinaremos la percepción visual, táctil y sonora.

Percepción visual. Se lleva a cabo mediante actividades de coordinación visual y motora, de percepción entre figura y fondo, de percepciones de la ubicación y las relaciones espaciales, y de discriminaciones de tipos de memoria.

La percepción táctil. Se fomenta a través de la percepción corporal y la evolución de movimientos delicados como: copiar, recortar, modelar, enhebrar y dibujar.

Percepción auditiva. Se fundamenta en actividades de estimulación de la memoria, de identificación auditiva, y reconoce sonidos, melodías y voz humana.

3.2.20. Teorías De La Psicomotricidad

Al respecto, Maigre, y Destrooper (2007) indican que: "existe, la teoría de Jean le Boulch que se denomina el método psicocinetico que considera compuesto por dos elementos

físico y movimiento y la teoría de psicogenético de Piaget que considera las estructuras mentales y su construcción” (p. 45).

En la misma dirección, Piaget sostiene que la inteligencia se forma a partir de la actividad motora del infante, durante los primeros años de su crecimiento, no es más que la inteligencia motriz:

Se considera que la psicomotricidad arranca de este momento en que Dupré describió la paratonía. Y es en la línea de la neuropsiquiatría infantil donde sus ideas encuentran acogida y se desarrollan. Sin duda es Wallon, la persona que dio auge a la intuición de Dupré e inicia una línea clara de investigación y publicaciones sobre determinados aspectos de la psicomotricidad. En su tesis sobre “el niño turbulento” (1925) analiza los estadios y trastornos del desarrollo mental y psicomotor del niño. (Berruezo, 2000, p. 3).

3.3. Definición de términos básicos

Folklore. Se refiere al conjunto de manifestaciones culturales tradicionales de una comunidad, además de la disciplina encargada del análisis de estos temas.

Tradición. Es la serie de patrimonios culturales que se pasan de una generación a otra dentro de una comunidad. Es acerca de las tradiciones y expresiones que cada comunidad valora y las preserva para que sean aprendidas por las generaciones venideras.

Imprescindible. Es un término que se refiere a lo que no se puede prescindir de él. Hace referencia a un ser vivo o a un elemento sin el cual no se puede solucionar un problema específico; en otras palabras, su implicación es completamente imprescindible.

Conquista. Es la acción y el desenlace de la conquista: conseguir algo mediante la destreza, el sacrificio o la violencia. Una conquista es lo que se logra tras vencer determinados desafíos.

Biológica. La biología se encarga tanto de detallar las propiedades y conductas de los seres vivos a nivel individual, como de las especies en general, además de la reproducción de los organismos y las relaciones entre estos y su medio ambiente.

Coadyuvando. El verbo coadyuvar se refiere a hacer una aportación para que algo se realice o evolucione. El término proviene del vocablo latino *adiuvāre*, que se traduce como "asistir".

Científico. El término científico se utiliza para referirse a lo que pertenece o está relacionado con la ciencia. Este último concepto, que deriva de scientia (“conocimiento”), hace referencia al conjunto de métodos y técnicas que estructuran la información obtenida a través de la experiencia o la reflexión interna.

Curricular. Se refleja en un informe que muestra la estructura del plan educativo, especificando las particularidades y proyectando los objetivos de la educación.

Transversales. El adjetivo transversal puede centrarse en el objeto o elemento que se encuentra atravesado de un lado a otro extremo, o que se sitúa de forma perpendicular con lo que se refiere.

Lúdicas. El término lúdico se refiere a todo lo relacionado con el juego, recreación, entretenimiento, diversión o entretenimiento. El término lúdus proviene del latín ludus, que se traduce como "juego".

Didáctico. Es la disciplina de la Pedagogía dedicada a investigar estrategias y técnicas para optimizar la enseñanza, estableciendo las directrices para que los conocimientos sean transmitidos de manera más eficiente a los estudiantes.

Instrumento. Se refiere al elemento que, al fusionarse con otros componentes, cumple ciertos objetivos en el campo de las artes u oficios. El término puede ser utilizado como equivalente a herramienta, máquina o instrumental.

Culturización. Se refiere a un grupo de valores sociales, intelectuales y religiosos que definen a una sociedad, y la Culturización es el proceso mediante el cual los integrantes de una cultura se ajustan a otra cultura.

Incorporación. Es la acción y el desenlace de añadir o añadir. El verbo insertar se refiere a añadir o incorporar, en cambio, inserir se refiere a injerir (injertar, injertar).

Simbólico. Un símbolo es la manifestación perceptible de un concepto, con características vinculadas a una norma socialmente aceptada.

psíquico. El concepto psíquico se emplea para referirse a todo lo que tiene conexión con las funciones y los componentes de naturaleza psicológica.

Biomecánico. Es un campo de estudio interdisciplinario que analiza los fenómenos naturales que suceden en el cuerpo humano u otros seres vivos debido a la exposición a fuerzas de diferente procedencia, y se utiliza para evaluar el desempeño en función de la optimización del consumo energético.

Tónicas: Las palabras se componen de unidades fonológicas. La sílaba puede ser descrita como el sonido que, a partir de una articulación, forma un núcleo sonoro, que se diferencia de otros a través de las depresiones vocales. Por otro lado, el adjetivo tónico se refiere a aquello que proporciona vigor o potencia a algo.

Sensorio-motor. Esta es la fase inicial de la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget (1954, 1964). Se prolonga desde el nacimiento hasta cerca de 2 años, se distingue por ser una etapa de crecimiento cognitivo acelerado.

Óculo. En este ámbito, se denomina óculo al espacio redondeado que se forma en una edificación con el propósito de permitir la entrada de luz o con propósitos decorativos.

Paratonía. Lo que ocurre durante la paratonía es que experimentamos una falta de capacidad para relajar voluntariamente los músculos esqueléticos; en cambio, el músculo experimenta una tensión anormal y se contrae sin que podamos prevenirla.

Andamiaje. Conjunto de apoyo, guías e información que un individuo obtiene durante su crecimiento intelectual.

3.4. Hipótesis de la investigación

Según Ñaupas & otros (2018) afirman que las hipótesis: “Es una proposición tentativa que pretende ser la respuesta a un problema expresando su solución o explicándolo” (p. 175).

Asimismo, las hipótesis son predicciones o suposiciones que realiza el investigador con el propósito de obtener resultados a las interrogantes realizadas durante el planteamiento del problema y se orienta a través de la realización de sesiones de aprendizaje durante la investigación pedagógica.

3.4.1. *Hipótesis general*

- Los juegos tradicionales inciden significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°417/ Mx-M Viracochan , Ayahuanco , Huanta, 2023.

3.4.2. *Hipótesis específicas*

- Los juegos tradicionales inciden significativamente en el desarrollo de la lateralidad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°417/ Mx-M Viracochan , Ayahuanco , Huanta, 2023.

- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del esquema corporal en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°417/ Mx-M Viracochan , Ayahuanco , Huanta, 2023.
- Los juegos tradicionales contribuyen eficientemente en la mejora del equilibrio en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°417/ Mx-M Viracochan , Ayahuanco , Huanta, 2023.

3.5. Variables de investigación

3.5.1. Variable Independiente: Estrategias metacognitivas

Definición conceptual

Morera, (2008) señala que:

Los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno. (p. 2)

Definición operacional

Los juegos tradicionales se aplicarán en las diferentes sesiones de aprendizaje con los estudiantes de manera individual, colectiva y grupal, para ello se utilizarán materiales para cada juego tradicional.

3.5.2. Variable Dependiente: Comprensión lectora

Definición conceptual

Blázquez, (2003) menciona que:

La motricidad gruesa está Referida a la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, saltar, caminar, correr y bailar. Es la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover. Armoniosamente los músculos de su cuerpo y mantener el equilibrio y además de adquirir agilidad, como fuerza, velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varía de un sujeto a otro, de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental. (p.78)

Definición operacional

Se evidenciará a través del uso de los instrumentos y técnicas aplicadas a los niños y niñas sobre la participación que se realizará con los distintos juegos tradicionales, así se medirá por medio de una prueba de pre test y post test sobre la psicomotricidad gruesa.

Según la escala de medición de en sus dimensiones:

- Lateralidad
- Esquema corporal
- Equilibrio.

3.6. Cuadro Operacionalización De Variables

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICION
VARIABLE INDEPENDIENTE JUEGOS TRADICIONALES	Morera, (2008, p. 2), Los juegos tradicionales son un componente esencial de la vida de un individuo y, principalmente, no se puede entender la condición social del ser humano sin los juegos, dado que estos representan una manifestación social y cultural de la adaptación que el ser humano ha llevado a cabo en relación con su medio ambiente.	Los juegos tradicionales se aplicaran en las diferentes sesiones de aprendizaje con los estudiantes de manera individual, colectiva e grupal, para ello se utilizaran materiales para cada juego tradicional.	Juegos con objetos Juegos sin objetos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Manifiesta emociones mediante sus juegos con elementos. ✓ Motiva a sus compañeros a llevar a cabo los juegos con entusiasmo e intensidad. ✓ Sus juegos con objetos se relacionan con sus compañeros. ✓ Disfrute jugando a los juegos sin elementos añadidos <input type="checkbox"/> ✓ Selecciona de manera libre el juego que más disfruta. ✓ Cambia los objetos que empleó en los juegos ejecutados. 	Nominal No Aplica
VARIABLE DEPENDIENTE PSICOMOTRICIDAD GRUESA	Blázquez, (2003) La motricidad gruesa se refiere a la coordinación de movimientos extensos, tales como: desplazarse, saltar, andar, correr y bailar. Es la destreza que el niño va desarrollando para moverse. Los músculos de su cuerpo armonizan y mantienen el equilibrio, además de desarrollar habilidades como fuerza y rapidez en sus	Se evidenciará a través del uso de los instrumentos y técnicas aplicadas a los niños y niñas sobre la participación que se realizará con los distintos juegos tradicionales, así se medirá por medio de una prueba de pre test y pos test sobre la psicomotricidad	Lateralidad Esquema corporal Equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconoce las nociones de los espacios como derecha e izquierda. ✓ Relaciona proximidades con el cuerpo como cerca, lejos, delante, atrás. ✓ Noción y movilización del eje corporal. ✓ Ubica su propio cuerpo de los objetos y seres de su entorno en el lugar. ✓ Conserva su cuerpo equilibrado al efectuar diversos 	Ordinal AD= Logro Destacado-4 A = Logro -3 B= En proceso-2

	<p>movimientos. La velocidad de evolución fluctúa entre individuos, en función de la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento fundamental y la estimulación del entorno. (p.78)</p>	<p>gruesa. -Según la escala de medición de en sus dimensiones :Lateralidad,esquema corporal y equilibrio.</p>		<p>movimientos y traslados. ✓ Se desplaza cambiando posturas con un pie o dos con ayuda de materiales concretos.</p>	<p>C= Inicio -1</p>
--	---	---	--	--	-------------------------

IV. Metodología De La Investigación

4.1. Enfoque De Investigación

Caballero (2014) señala que

En las investigaciones cuantitativas predomina la cantidad y su manejo estadístico matemático y los informantes tienen un valor igual. Este tipo de estudio está orientado a verificar o comprobar de manera deductiva las proposiciones planteadas en la investigación, esto es mediante la construcción de hipótesis en base a la relación de variables para posteriormente someterlas a medición logrando así su confirmación o refutación. (p.67)

4.2. Tipo y Nivel De Estudio

4.2.1. Tipo De Estudio

Por la naturaleza del proceso, el presente trabajo se enmarca en un tipo de investigación aplicada porque busca mejorar y resolver los problemas que hay dentro de la sociedad, cuyo enfoque es cuantitativo dado que tendremos resultados estadísticos de la indagación.

El estudio de investigación se clasifica en el nivel experimental ya que en su contenido se manipulan variables con el objetivo de identificar y aclarar de qué manera y por qué motivo ocurre una situación o suceso específico.

La investigación se desarrolló en el contexto de una investigación de naturaleza descriptiva. Para este propósito, Hernández, Fernández y Baptista (2003), señalan que “los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (p. 117).

4.2.2. Nivel De Investigación Experimental

De acuerdo con Arias (2012), define: “La investigación experimental es un proceso que consiste en someter a un objeto o grupo de individuos, a determinadas condiciones, estímulos o tratamiento (variable independiente), para observar los efectos o reacciones que se producen (variable dependiente)” (p.34).

4.3. Método de estudio

Durante el proceso de investigación, se utilizará para la recolección de datos y técnicas para la formación del conocimiento, incluyendo lo siguiente.

4.3.1. Método teórico de la investigación

Hernández, (2008) menciona que: “un compendio escrito de artículos, libros y otros documentos que describen el estado pasado y actual del conocimiento sobre el problema de estudio. Nos ayuda a documentar cómo nuestra investigación agrega valor a la literatura existente”. (p.74)

Método General. Para el objetivo de la investigación se empleará el método experimental, ya que supervisa de manera deliberada la variable experimental en un entorno apropiado para observar y verificar las variaciones y efectos que esta produce.

Método Científico. Es científico ya que se utilizan métodos que facilitan la comprobación de datos de investigación y la obtención de posibles respuestas al problema.

Método descriptivo. Nos brindará la oportunidad de entender situaciones y actitudes predominantes a través de la descripción precisa de las actividades que se llevan a cabo para potenciar la estimulación motriz gruesa en niños y niñas, a través de la recopilación de datos que se llevará a cabo de manera detallada, lo que apoyará el progreso de la investigación a través de los juegos tradicionales.

Método deductivo – inductivo. Cochachi y Negron, (2009) mencionan que: “el método deductivo estudia un fenómeno o problema desde lo general, es decir analiza el concepto para llegar a los elementos de las partes del todo. Entonces diríamos que su proceso es sintético analítico y progresa por el razonamiento.” (p. 90).

Cochachi y Negron, (2009) indican que “el método inductivo es un proceso en el que, a partir del estudio de casos particulares, se obtiene conclusiones o leyes universales que explica can o relacionan los fenómenos estudiados.” (p. 89).

Estos procedimientos nos permitirán enfocarnos en la investigación para obtener posibles soluciones, además de formular propuestas que contribuyan a la práctica de los juegos tradicionales.

La inducción implica pasar de las situaciones específicas a la generalización. La deducción consiste en pasar de lo general a lo específico.

4.3.2. Métodos Empíricos Fundamentales

La investigación como método empírico de investigación. Se denota mediante la observación, medición y experimentación del trabajo realizado para ello consta de saber la realidad que quiere uno conocer.

La experimentación pedagógica

Es un instrumento teórico metodológico donde se establecen los objetivos y metas, los propósitos normativos, los esquemas metodológicos y estratégicos, además de los medios epistemológicos de una específica concepción educativa.

Método experimental. El método experimental implica examinar las posibles relaciones entre causa y efecto, contrastando los resultados del pre test con los resultados del post test, tras lo ejecutado a través de los juegos convencionales.

Método estadístico. Se trata de una serie de procesos para gestionar datos cuantitativos, con el fin de efectuar la comparación entre estos y derivar las conclusiones pertinentes..

4.4. Diseños de Investigación

Hernández et al. (2002) menciona que:

Los diseños no experimentales se pueden definirse como la investigación que se realiza sin manipular deliberadamente variables. Es decir, se trata de investigación donde no hacemos variar en forma intencional las variables independientes. Lo que hacemos en la investigación no experimental es observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural. (p. 267).

En tal sentido el presente trabajo de investigación tiene un diseño pre experimental cuyo esquema es el siguiente:

El diseño se expresa en el siguiente diagrama esquemático (Arias, 2006).

GE: O1..... XO2

Donde:

- GE** : Representa al grupo experimental.
- O1** : Simboliza el pre test.
- X** : Trabajo con las 10 sesiones experimentales
- O2** : Simboliza el post test.

4.5. Población y Muestra

4.5.1. Población

Según Hernández y Baptista, (2010, p.174), “Las poblaciones deben situarse claramente en torno a sus características de contenido, de lugar y en el tiempo”.

Para este estudio, el grupo de estudio se compone de 38 alumnos de 3,4 y 5 años, inscritos en el presente año en la Institución Educativa Inicial N°417/ Mx-M de Viracochan, Ayahuanco, Huanta.

De acuerdo con la información suministrada por la dirección de esa Institución. La población es un elemento crucial para determinar el número de alumnos con los que cuenta la institución, y de esta manera, comparar con el número de estudiantes con los que se llevará a cabo este estudio.

4.5.2. Muestra

Azañero (2016) define que, “es una parte representativa de la población del cual se recolectan los datos, es decir es un subconjunto de la población” (p. 122).

El trabajo de investigación cuenta con 11 estudiantes de 5 años de edad de la sección “AMISTAD” en la Institución Educativa Inicial N°417/ Mx-M de Viracochan, Ayahuanco, Huanta, 2023.

La muestra dentro del trabajo de investigación es la parte específica y central con la que trabajaremos y así mismo obtendremos los resultados correspondientes.

4.6. Técnicas de muestreo

“La elección entre la muestra probabilística y una no probabilística se determina con base en los objetivos del estudio, el esquema de la investigación y el alcance de sus contribuciones” (Sampieri, Fernández y Baptista, 1991 p. 209).

Se decide qué técnicas empleará la investigadora para la muestra, así como la técnica con la que llevará a cabo el proyecto.

Este estudio forma parte de una muestra no probabilística debido a que su elección ha sido adecuada para la investigadora.

4.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Los instrumentos son los recursos o medios creados o seleccionados por el investigador, utilizados para recolectar datos en la muestra.

4.7.1. Técnicas

La Observación. Velásquez (2007) menciona que, “Se caracteriza porque en la guía se precisa cada uno de los detalles de las variables e indicadores a observar” (p.162).

Torres, (2015), menciona que:

Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. La es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Gran parte del acervo de conocimientos que constituye la ciencia ha sido lograda mediante la observación, existen dos clases de observación: la Observación no científica y la observación científica. (p. 53)

La observación en la investigación se utilizará a través de instrumentos donde se recogerá las informaciones correspondientes.

La distinción fundamental entre una y otra radica en la intencionalidad: observar científicamente implica observar con un propósito bien definido, claro y exacto: el investigador tiene claro qué quiere observar y por qué, lo que significa que debe organizar meticulosamente la observación. Observar de manera no científica implica observar sin propósito, sin meta establecida y, en consecuencia, sin preparación previa.

4.7.2. Instrumentos

Ficha de observación. Va constar de preguntas donde sus alternativas serán observadas por la calificación de AD-A-B-C.

En el pre test y pos test cuando realizamos a los niños y niñas.

4.8. Validez del Instrumento

La validez se realizará a través de una evaluación de especialistas que validarán los instrumentos, a través de un procedimiento utilizando el software SPSS. De acuerdo con Hernández (2003.p118), la validez se refiere al nivel en el que el instrumento evalúa la variable de manera real para evidenciar la validez del instrumento en esta investigación que llevó a cabo la prueba piloto.

4.9. Confiabilidad del Instrumento

Se empleará el alfa de Cronbach para obtener un resultado mínimo de 0.6, y si este resultado es inferior a este valor, el instrumento podría estar equivocado.

Para conseguir las alfas de Cronbach, existe una fórmula general, siguiendo las directrices definidas por Hernández (2003).

En relación con la fiabilidad de un instrumento de medición de datos, se produce cuando dicho instrumento se aplica de manera reiterada al mismo individuo u objeto de estudio. Por lo tanto, se deben conseguir resultados similares o similares dentro de un margen razonable, es

decir, que no se detecten alteraciones que puedan atribuirse a fallos del propio instrumento. Es posible afirmar que, de acuerdo con Hernández (1991).

4.10. Pilotaje

Esta prueba piloto se da a ejecutar a un grupo ajeno a la muestra que el resultado se procesara con el programa de SPSS. “Sin embargo, un estudio piloto también puede ser la prueba previa o “probar” de un instrumento de investigación en particular”. (Baker 1994).

4.11. Técnicas de procesamiento y análisis e interpretación de datos

Para el manejo de la información obtenida, se utilizará la Estadística Descriptiva e Inferencial. La técnica de análisis a emplear es la cuantitativa, ya que se manejan datos numéricos. Esto implica que se describen, ilustran, examinan, contrastan, vinculan y sintetizan los datos obtenidos mediante la estadística descriptiva. Para la tabulación de los datos se utilizará el programa Excel, mientras que para el análisis de los datos se utilizará el software SPSS (Programa de estadística para ciencias sociales).

Al respecto Vara (2010) menciona que:

Los datos recolectados en la investigación serán analizados haciendo uso de la estadística descriptiva, para la tabulación de los datos se tendrá como soporte el programa Excel y para el análisis de los datos el Software SPSS (Programa de estadística para ciencias sociales) (p. 387)

V. ASPECTO ADMINISTRATIVO

5.1. Recursos

5.1.1. Recursos humanos

Para la presente investigación, se contará con la ayuda de la propia investigadora e así utilizara su propio dinero durante esta investigación.

Investigadora

Mercado Tambracc, Kendra Raquel.

mercadotambracc@gmail.com

Código orcid: <https://orcid.org/0000-0003-2253-2027>

Asesor

Alcarraz Carbajal, Bibiano

alcarrazcarbajalbibiano@gmail.com

Código orcid: <https://orcid.org/0000-0001-8798-5268>

Beneficiarios

11 estudiantes de 5 años de edad de la sección “Amistad” de la Institución Educativa Inicial N°417/ Mx-M Viracochan , Ayahuanco, Huanta ,2023

5.1.2. Recursos materiales

Los recursos materiales posibilitaran la ejecución del proyecto de investigación educativa aplicada del nivel experimental:

- Material de escritorio
- Material bibliográfico digital e impreso
- Equipos tecnológicos
- Servicios

5.2. Presupuesto

Bienes

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	P. UNIT (S/)	TOTAL (S/)
-------------	----------	-----------------	------------

MATERIALES DE ESCRITORIO			
Papel bond	2 millares	30.00	60.00
Lapiceros	1 cajas	15.00	15.00
Material bibliográfico	3 libros	20.00	60.00
Lápices	1 caja de	2.00	24.00
Plumones	10 unidades	20.00	20.00
Resaltadores	1 estuches	3.00	6.00
Caja de Tizas	1 Estuche	5.00	5.00
EQUIPO TECNOLÓGICO			
Cámara fotográfica	2 unidades	500.00	500.00
Tinta de impresora	1 unidad	120.00	480.00
USB de 36 MB	2 unidades	50.00	120.00
Laptop	1 unidad	2 600.00	2 600.00
Celular	1 unidad	500.00	500.00
Impresora	1 unidad	1300.00	1 300.00
Otros	--	--	250.00
Total parcial			S/ 5. 940.00
Servicios			
Viáticos	10 salidas	50.00	700.00
Movilidad	10 salidas	10.00	140.00
Anillado del proyecto	7 unidades	7.00	49.00
Empastado del informe	4 unidades	20.00	80.00
Internet	6 meses	30.00	180.00
Impresión del proyecto	3 unidades	15.00	45.00
Validación y fiabilidad del instrumento	3 unidades	100.00	300.00
Procesamiento de datos	1 unidades	100.00	100.00
Impresión del informe de investigación	6 unidades	20.00	100.00
Material experimental	2 unidades	0.10	40.00
Fotocopiado	100 hojas	0.35	35.00
Quemado en CD del informe	2 unidades	4.0	8.00
Otros	--	--	400.00
Total parcial			S/ 2,177.00

Resumen del presupuesto:

PRESUPUESTO	TOTAL (S/.)
Bienes	S/ 5.940.00
Servicios	S/ 2.177.00
Total general	S/ 8.177.00

5.3. Financiamiento

El presente trabajo de investigación es autofinanciado por la investigadora con la finalidad de sustentar para obtener el Grado de Bachiller en Educación y posteriormente el grado de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

VI. REFERENCIAS

- Araujo, C. (2018) Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen María – Huacho.
- Ñaupas, H. Valdivia, M.R. Palacios, J.J. & Romero, H. E. (2018). Metodología de la investigación: Cuantitativa - Cualitativa y Redacción de la Tesis (5ª ed.). Ediciones de la U.
- Avalos, E. y Huamán, F. (2010) Aplicación de los juegos tradicionales en el incremento de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I "Nuestra Señora del Carmen Abancay- 2010".
- Bejarano, D. y Cabanillas, C. (2018) La psicomotricidad y el aprendizaje de niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 655 unión Perené – Chanchamayo – Junín 2016.
- Casavilca, J. y Suarez, L. (2017) Juegos tradicionales para el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños de 4 años de la IE "La Victoria" N°498-El Tambo.
- Calderón, R. (2019) La fiesta de las cruces y la identidad cultural en el área de personal social de los niños y niñas del quinto grado de la institución educativa n° 38285 /Mx-P "Sagrado Corazón de Jesús" del distrito de San José de Secce Santillana, 2019.
- Chancusig, D. (2012) Rescate de los juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en niños niñas de 5 a 6 años de edad, en el centro educativo cec, de la ciudad de Latacunga provincia de Cotopaxi.
- Chocce, M. y Conde, H. (2018) Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa "Pomatambo" de Oyolo, Paucar de Sara Sara,
- García, E. (2018) Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP "AMM" – Celendín, Celendín – Perú.
- Guzmán, B. (2019) Gimnasia rítmica para mejorar la expresión corporal de estudiantes del 5to grado de educación primaria de la institución educativa N° 38606/Mx-p. Aycas Pariza de Luricocha – 2019.
- Huamán, L. (2018) Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la institución educativa inicial n° 231 de San Marcos, Huari - 2017.

- Nuñez, A. y Nuñez, O. (2011) “Juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del III ciclo de la I.E. N° 54301 de chuquina, chahuanca2011”, Abancay-Perú.
- Pineda, F. (2019) Coaching educativo en el desempeño docente en instituciones educativas del nivel primario del distrito de Huanta.
- Semino, G. (2016) Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de una institución educativa privada del distrito de castilla-piura,
- Torres, S. (2013) “Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de educación básica del centro educativo reforma integral cerit, de la ciudad de latakunga, provincia de cotopaxi”

ANEXOS

Anexo 1. Resolución directoral de aprobación del proyecto de investigación



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

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

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

Resolución Directoral N° 246-2023 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 29 de setiembre del 2023

Visto, el **INFORME N° 05-2023-ASESOR DE INVESTIGACIÓN -PPD 2022/EESP "JSCO"-HTA** con Expediente N° TM20232143-F de fecha 15/09/2023, presentado por el Dr. Bibiano Alcarraz Carbajal, Formador del curso de Investigación II del Programa de Profesionalización Docente y los proyectos de investigación adjuntos;



CONSIDERANDO:

Que, en el marco de la Ley General de Educación N° 28044, 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, la RM No 441-2019-MINEDU que Aprueba los Lineamientos Académicos Generales de las EESPP y los documentos de gestión institucional 2023;

Asimismo, la Ley Universitaria No 30220 en su tercera disposición complementaria final, **Títulos y Grados otorgados por instituciones y escuelas de educación superior**, precisa que, mantienen el régimen académico de gobierno y de economía establecidos por las leyes que los rigen. Tienen los deberes y derechos que confiere la presente Ley para otorgar en nombre de la Nación el Grado de Bachiller y los Títulos Profesionales de Licenciado respectivos, equivalentes a los otorgados por las universidades del país, que son válidos para el ejercicio de la docencia universitaria y para la realización de estudios de maestría y doctorado, y gozan de las exoneraciones y estímulos de las universidades en los términos de la presente Ley, y por tanto, realizan la inscripción en el Registro Nacional de Grados y Títulos de la SUNEDU en estricto cumplimiento a la normativa vigente.

Que, en cumplimiento a los documentos citados; se aprueba y autoriza la planificación, implementación, organización, ejecución, monitoreo, acompañamiento y evaluación del Programa de Profesionalización Docente en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle".

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, siendo 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 del Programa de Profesionalización Docente en el marco de la Formación Docente Continua realicen Investigación Educativa conducente a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y al Título



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

Huanta – Ayacucho

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

Profesional de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe y cumplir con el objetivo fundamental del fortalecimiento de los profesionales de la educación, potenciando su capacidad de investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.

Que es necesario aprobar los Proyectos de Investigación Educativa, presentados por los/las estudiantes participantes del Programa de Profesionalización Docente del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Aula 1 – PPD 2022, para garantizar su titulación y acreditación como Bachilleres en Educación y Licenciados en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

Que, estando a lo informado y opinado favorablemente por el Formador/Asesor de Investigación Dr. Bibiano Alcarraz Carbajal en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle" y con las facultades en condición de Director General (e) amparada en la RDRS No 0180-2023-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR, por tanto;

SE RESUELVE:

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

ORD	APELLIDOS Y NOMBRES	PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
1	BAEZ CHIPANA, JHICELA	El uso de canciones folclóricas en el desarrollo de la expresión oral en los niños y las niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 431-24 /Mx-U de San Miguel de Rayme, Carhuanca, Vilcas Huamán 2023.
2	BAZAN ONOFRE, MARISELA	Uso de adivinanzas quechuas en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas en la Institución Educativa Inicial N.º 38268/Mx-P de Sivia, Huanta 2023.
3	BENDEZU ROJAS, GUISELA BRIJEDA	El uso de cuentos infantiles en el desarrollo de la expresión oral en los niños de 3 años de la Institución Educativa N.º 429-81/Mx-P de Villa Mejorada, Llochegua, Huanta 2023.
4	CARDENAS HUAMAN, ANA MARIA	Uso de material reusable en el desarrollo motor grueso en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 38266/Mx-P "Nuestra Señora de las Mercedes" de Huanta 2023.
5	CARDENAS LUJAN, ESTEFANI	Técnicas grafo plásticas en el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 2006/Mx-U "José Olaya" de Satipo, Junín 2023.
6	CARDENAS VIDALON, SUSANA	Los cuentos infantiles en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-68/Mx-U "Felipe Guamán Poma de Ayala" de Huamanga, Ayacucho 2023.
7	CCORIMANYA ÑAUPARI, LIZBETH	Los cuentos infantiles en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 284/Mx-U "José de la Torre Ugarte" de Palermo, El Carmen, Churcampa 2023.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

Huanta – Ayacucho

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

8	COCHATOMA ROJAS, JUNIAS ESTEFANAS	Los juegos didácticos para el aprendizaje de la noción de cantidad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-12/Mx-U de Mollepata, Ayacucho 2023.
9	CRESPO NINAMANCCO, RUTH MARIA	Influencia de los juegos verbales en el desarrollo de la conciencia fonológica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 112 /Mx-P "Rosa Richter de Ayarza" de Huanta 2023.
10	CUSICHE HUAMAN, YOVANA YANET	Los juegos infantiles como estrategia didáctica para el proceso de la socialización de los niños y niñas de 3 y 4 años en la Institución Educativa Inicial N.º 429-83/Mx-P de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023.
11	DAVILA GUTIERREZ, LUZ ESTER	La arteterapia en el desarrollo del bienestar socioemocional en niñas y niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N.º 38266/Mx-P "Nuestra Señora de las Mercedes" de Huanta 2023.
12	DELGADILLO SÁNCHEZ, CINTHIA	Los cuentos andinos como estrategia para mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 429-4/Mx-M de Huaychao, Uchuraccay, Huanta 2023.
13	GALVEZ URQUIZO, MADELEINE	El uso de títeres en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa N.º 429-111/Mx-U de Huantachaca, Huanta 2023.
14	GAVILAN BENDEZU, PILAR	La música infantil en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 429-126/Mx-U de Chamana, Luricocha, Huanta 2023.
15	MENDOZA RIVERA, MARIA ANGELICA	El uso de pictogramas en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N.º 429-109/Mx-U de Chuyas, Uchuraccay, Huanta 2023.
16	MERCADO TAMBRACC, KENDRA RAQUEL	Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 417/Mx-M de Viracochan, Ayahuanco, Huanta 2023.
17	MORALES RAMIREZ, YASMINA	La técnica de modelado en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 38709/Mx-P "Sector Teresa" de Teresa, Unión Asháninka, La Convención, Cusco 2023.
18	ÑAUPA MEDINA, VIKY	Las canciones infantiles en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa N.º 429-109/Mx-U de Chuyas, Uchuraccay, Huanta 2023.
19	PALOMINO ARAUJO, ANA MARÍA	Uso de imágenes visuales en el desarrollo de la lecto-escritura en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial N.º 429-97/Mx-U de Hatun Wasi, Huayllay, Luricocha, Huanta 2023.
20	PEÑA AMANTE, LIZ VALERIA	Cuenta cuentos amazónicos en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de la Institución



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

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

		Educativa Inicial N.º 38268/Mx-P "Centro Base" de Sivia, Huanta 2023.
21	PINEDA ROJAS, NILA	Las canciones infantiles y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N.º 425-34/Mx-U de Santa Rosa, Anteccasa 2023.
22	ROMERO ESCOBAR, ALICIA	El uso de juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 4 y 5 años en la Institución Educativa N.º 38597/Mx-U de Caservine Norte, Sivia, Huanta 2023.
23	TAIPE PARE, TANIA JEANETH	Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 429-54/Mx-U de Santa Rosa de Araujo, Santillana, Huanta 2023.
24	TORRE QUISPE, GISELA	Las canciones infantiles en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 429-136/Mx-U de Masingana, Santillana, Huanta 2023.
25	YLLISCA SEGOVIA, MARGARITA	Las canciones infantiles en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 357/MX-U de Chilcas, La Mar 2023.

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

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

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE

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

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

Anexo 2. Resolución directoral de expedito de trabajo de investigación



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

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

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

Resolución Directoral N° 0177-2024-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 16 de febrero del 2024

Visto, el **INFORME N° 94,97y98-2024-JUFC/EESPP"JSCO"-HTA** de fecha 15/02/2024, presentado por el Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo, Jefe de la Unidad de Formación Continua y el proyecto de investigación adjunto;

CONSIDERANDO:

Que, en el marco de la Ley General de Educación N° 28044, 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, la RM No 441-2019-MINEDU que Aprueba los Lineamientos Académicos Generales de las EESPP y los documentos de gestión institucional 2023;

Asimismo, la Ley Universitaria No 30220 en su tercera disposición complementaria final, **Títulos y Grados otorgados por instituciones y escuelas de educación superior**, precisa que, mantienen el régimen académico de gobierno y de economía establecidos por las leyes que los rigen. Tienen los deberes y derechos que confiere la presente Ley para otorgar en nombre de la Nación el Grado de Bachiller y los Títulos Profesionales de Licenciado respectivos, equivalentes a los otorgados por las universidades del país, que son válidos para el ejercicio de la docencia universitaria y para la realización de estudios de maestría y doctorado, y gozan de las exoneraciones y estímulos de las universidades en los términos de la presente Ley, y por tanto, realizan la inscripción en el Registro Nacional de Grados y Títulos de la SUNEDU en estricto cumplimiento a la normativa vigente.

Que, en cumplimiento a los documentos citados; se aprueba y autoriza la planificación, implementación, organización, ejecución, monitoreo, acompañamiento y evaluación del Programa de Profesionalización Docente en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle".

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, siendo 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 del Programa de Profesionalización Docente en el marco de la Formación Docente Continua realicen Investigación Educativa conducente a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y al Título



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

Ley Creación N° 16737
 Reapertura RM N° 229-82-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

Profesional de Licenciado en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe y cumplir con el objetivo fundamental del fortalecimiento de los profesionales de la educación, potenciando 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 los Trabajos de Investigación Educativa, presentado por el/la estudiante participante del Programa de Profesionalización Docente del Programa de Estudios de Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe – PPD 2022, para garantizar su titulación y acreditación como Bachilleres en Educación y Licenciados en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe.

Que, estando a lo informado y opinado favorablemente por el Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo, Jefe de la Unidad de Formación Continua en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle" y con las facultades en condición de Director General (e) amparada en el OFICIO No 017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-PER, por tanto;

SE RESUELVE:

PRIMERO. – DECLARAR EXPEDITO los **TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN** del Programa de Profesionalización Docente - PPD 2022 siguientes:

Nº	INVESTIGADOR (A)	TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	PROG. ESTUDIOS
01	ANDRADE SALINAS, JENINA CESIA	Los relatos andinos para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N.º 38254/Mx-P "Luis Cavero Bendezú" de Huanta 2023	Educación Primaria Intercultural Bilingüe
02	GAVILAN BENDEZU, PILAR	La música infantil en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N.º429-126/Mx-U de Chamana, Luricocha, Huanta 2023.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
03	MERCADO TAMBRACC, KENDRA RAQUEL	Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 417/Mx-M de Viracochan, Ayahuanco, Huanta 2023.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe

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



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

Ley Creación N° 15737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DG. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

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

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE

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

DISTRIBUCIÓN:

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

Anexo 3. Resolución directoral de fecha de sustentación.



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

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

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

Resolución Directoral No. 0316-2024-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 20 de marzo de 2024

Visto, el Expediente *TM20241059-F* de fecha *28 de febrero del 2024* y la *Resolución Directoral de Expedito No 177-2024-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *16 de febrero de 2024*;

CONSIDERANDO:

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

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la **RM No 267-2020-MINEDU** y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados del Programa de Profesionalización 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 **Grado Académico de Bachiller en Educación** a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;



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

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

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

Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por el **OFICIO No 017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER**;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- AUTORIZAR la SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN conducente a la **OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**, de acuerdo al siguiente detalle:

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 417/Mx-M DE VIRACOCHAN, AYAHUANCO, HUANTA 2023.	
AUTOR(A)	MERCADO TAMBRACC, KENDRA RAQUEL
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	28 DE MARZO DE 2024
HORA	8.00 A.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

SEGUNDO.- COMUNICAR al interesado (a) y áreas internas del contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- PÚBLICAR la resolución en la web institucional.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE

DISTRIBUCIÓN:

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



Anexo 4. Resolución directoral de designación de jurados



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

Huanta – Ayacucho

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

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

Resolución Directoral No. 0316-2024-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 20 de marzo de 2024

Visto, el Expediente *TM20241059-F* de fecha *28 de febrero del 2024* y la *Resolución Directoral de Expedito No 177-2024-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *16 de febrero de 2024*;

CONSIDERANDO:

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

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la **RM No 267-2020-MINEDU** y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados del Programa de Profesionalización 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 **Grado Académico de Bachiller en Educación** a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;



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

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

Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, 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 el **OFICIO No 017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER;**

SE RESUELVE:

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

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

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 417/Mx-M DE VIRACOCCHAN, AYAHUANCO, HUANTA 2023.	
AUTOR (A)	MERCADO TAMBRACC, KENDRA RAQUEL
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	28 DE MARZO DE 2024
HORA	8.00 A.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

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

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

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE

DISTRIBUCIÓN:

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



Anexo 5. Matriz de consistencia de proyecto de investigación

TÍTULO: Juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°417/ Mx-M Viracochan , Ayahuanco ,Huanta 2023.

INVESTIGADORA: Mercado Tambracc, Kendra Raquel.

LINEA DE INVESTIGACION: innovaciones pedagógicas.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	MARCO TEORICO	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN
<p>Problema General: ¿De qué manera incide el juego tradicional como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°417/ Mx-M de Viracochan, Ayahuanco, Huanta, 2023?</p>	<p>Objetivo General: Determinar de qué manera incide el juego tradicional como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°417/ Mx-M de</p>	<p>Antecedentes Internacional Nacional Regional Local</p> <p>Bases teóricas Juegos tradicionales. Psicomotricidad gruesa.</p>	<p>Hipótesis General: Los juegos tradicionales inciden significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°417/ Mx-M de Viracochan , Ayahuanco , Huanta, 2023.</p>	<p>Variable independiente Juegos tradicionales</p> <p>Variable Dependiente Psicomotricidad gruesa</p>	<p>Juegos con objetos.</p> <p>Juegos sin objetos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sentimientos a través de sus juegos con objetos. • Motiva a sus compañeros a realizar los juegos con alegría y mucho interés. • Interrelaciona sus juegos con objetos con sus pares. • Disfruta realizando los juegos sin objetos • Elige libremente el juego que más le gusta. 	<p>Paradigma: Positivista Enfoque: Cuantitativo Tipo: Investigación Educativa Aplicada Nivel: Experimental Métodos: Método Experimental. -Método deductivo - Inductivo. Diseño de investigación: Diseño pre experimental El diseño se expresa en el siguiente diagrama esquemático (Arias, 2006)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>GE:O1 X O2</p> </div> <p>Donde:</p>

<p>Problemas Específicos: ¿Cómo influye el juego tradicional como estrategia para mejorar el desarrollo de la lateralidad en los niños y niñas?</p> <p>¿Cómo incide el juego tradicional como estrategia para mejorar el desarrollo del esquema corporal en los niños y niñas?</p> <p>¿Cómo influye el juego tradicional como estrategia para mejorar el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas?</p>	<p>Viracochan , Ayahuanco, Huanta, 2023.</p> <p>Objetivos Específicos: Demostrar la influencia del juego tradicional como estrategia para mejorar el desarrollo de la Lateralidad en los niños y niñas . Establecer la incidencia del juego tradicional como estrategia para mejorar el desarrollo del esquema corporal en los niños y niñas Demostrar la influencia del juego</p>	<p>Definición de términos básicos.</p> <p>Juegos lúdico Didáctica Tradición cultural Sensorio motor</p>	<p>Hipótesis Específicos: Los juegos tradicionales como estrategia inciden significativamente en la mejora del desarrollo de la lateralidad en los niños y niñas.</p> <p>Los juegos tradicionales como estrategia inciden suficientemente en la mejora del desarrollo</p>		<p>Lateralidad</p> <p>Esquema corporal</p> <p>Equilibrio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Coloca en su lugar los objetos que utilizó en los juegos realizados. • Reconoce las nociones de los espacios como derecha e izquierda. • Relaciona proximidades con el cuerpo como cerca, lejos, delante ,atrás. <p>✓Noción y movilización del eje corporal.</p> <p>✓Ubica su propio cuerpo de los objetos y seres de su entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mantiene su cuerpo en equilibrio al 	<p>GE: Representa al grupo experimental. 01: Simboliza el pre test. X: Trabajo con las 10 sesiones experimentales 02: Simboliza el post test.</p> <p>Población: En el caso del presente trabajo de investigación, la población está constituida por 38 estudiantes de 3,4 y 5 años de edad matriculados en el presente año en la Institución Educativa Inicial N°417/ Mx-M de Viracochan , Ayahuanco , Huanta , 2023. . según los datos proporcionados por la dirección de dicha Institución.</p> <p>Muestra: El trabajo de investigación cuenta con 11 estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial</p>
---	---	--	--	--	--	---	---

	tradicional como estrategia para mejorar el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas .		del esquema corporal en los niños y niñas. Los juegos tradicionales como estrategia inciden eficientemente en la mejora del equilibrio en los niños y niñas.			realizar diferentes movimientos y desplazamientos. ✓ Se desplaza cambiando posturas con un pie o dos con ayuda de materiales concretos.	N°417/ Mx-M de Viracochan , Ayahuanco, 2023. Técnica de muestreo: El presente trabajo de investigación pertenecerá a una muestra no probabilística porque su selección será de manera conveniente para la investigadora. Técnicas e Instrumentos de investigación Técnica: Observación Instrumentos: Ficha de observación Procesamiento de datos: Estadística descriptiva e Inferencial.
--	--	--	---	--	--	--	--

Anexo 6. Matriz instrumental

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADOR	Nº ITEMS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	ESCALA	VALORACIÓN
VARIABLE INDEPENDIENTE JUEGOS TRADICIONALES	Juegos con objetos.	✓ Expresa sentimientos a través de sus juegos con objetos.	Se diseña al material o plan experimental, para desarrollar las 10 sesiones experimentales con a variable independiente.	Experimento	Material experimental (Proyecto de aprendizaje)	Nominal	No aplicada
	Juegos sin objetos.	✓ Motiva a sus compañeros a realizar los juegos con alegría y mucho interés.	Ubica y reconoce objetos a la derecha e izquierda cuando se le pregunta.				
		✓ Interrelaciona sus juegos con objetos con sus pares.	Reconoce sus lados del cuerpo a través de los colores.				
		✓ Disfruta realizando los juegos sin objetos	Maneja el espacio en relación con su cuerpo.				
VARIABLE DEPENDIENTE PSICOMOTRICIDAD GRUESA	Lateralidad	✓ Elige libremente el juego que más le gusta.	Tiene control y conocimiento del propio cuerpo al jugar a la puntería.	Observación	Ficha de observación	Ordinal	Nivel de desempeño: 4 .AD - Logro Destacado 3.A - Logro 2.B - En proceso 1.C - Inicio
	Esquema Corporal	✓ Coloca en su lugar los objetos que utilizó en los juegos realizados.	Coordina adecuadamente sus movimientos para correr y saltar.				
	Equilibrio	✓ Reconoces nociones de los	Distingue las partes de la figura humana.				

		<p>espacios como derecha e izquierda.</p> <p>✓ Relaciona proximidades con el cuerpo como cerca, lejos, delante, atrás.</p> <p>✓ Noción y movilización del eje corporal.</p> <p>✓ Ubica su propio cuerpo de los objetos y seres de su entorno.</p> <p>✓ Mantiene su cuerpo en equilibrio al realizar diferentes movimientos y desplazamientos.</p> <p>✓ Se desplaza cambiando posturas con un pie o dos, con ayuda de otros materiales concretos.</p>	<p>Coordina movimientos de brazos y piernas alternadamente al momento de marchar.</p> <p>Tiene control postural al llevar objetos sobre la cabeza y las manos.</p> <p>Adopta una posición manteniendo su equilibrio.</p> <p>Dominio de bajar las escaleras al correr .</p> <p>Camina hacia adelante sobre el riel sin perder el equilibrio.</p> <p>Camina llevando sobre la cabeza una bolsa de semillas sin hacerla caer.</p>				
--	--	--	--	--	--	--	--

Anexo 7. Instrumento de recolección de datos

Variable dependiente: Psicomotricidad gruesa

Apellidos y nombres de la investigadora: Mercado Tambracc, Kendra Raquel.

Programa de estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	LATERALIDAD				ESQUEMA CORPORAL				EQUILIBRIO			
		Reconoce las nociones de los espacios como derecha e izquierda.		Relaciona proximidades con el cuerpo como cerca, lejos, delante, atrás.		Noción y movilización del eje corporal.		Ubica su propio cuerpo de los objetos y seres de su entorno.		Mantiene su cuerpo en equilibrio al realizar diferentes movimientos y desplazamientos.		Se desplaza cambiando posturas con un pie o dos, con ayuda de otros materiales concretos	
		Ubica y reconoce objetos a la derecha e izquierda cuando	Reconoce sus lados del cuerpo a través de los colores.	Maneja el espacio en relación con su cuerpo.	Tiene control y conocimiento del propio cuerpo al jugar a la puntería	Coordina adecuadamente sus movimientos para correr y saltar.	Distingue las partes de la figura humana.	Coordina movimientos de brazos y piernas alternadamente al momento de	Tiene control postural al llevar objetos sobre la	Adopta una posición manteniendo su equilibrio.	Dominio de bajar las escaleras al correr.	Camina hacia adelante sobre el riel sin perder el equilibrio.	Camina llevando sobre la cabeza una bolsa de semillas sin hacerla caer.
01													
02													
03													
04													
05													
06													
07													
08													
09													
10													

Nivel de progreso:

AD = 4 - Logro destacado

A = 3 - Logro previsto

B = 2 - En proceso

C = 1 - En inicio

Anexo 8. Ficha de validación mediante juicio de expertos



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

FICHA DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°417/ Mx-M de Viracochan, Ayahuanco, Huanta, 2023.

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación: Ficha de Observación

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Bueno				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio.	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
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 indicadores.																				✓
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos.																				✓
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores.																				✓
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.																				✓
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación.																				✓

PROMEDIO DE VALORACION

95

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente () b) Baja () c) Regular () d) Buena () e) Muy Buena

Nombres y Apellidos	Bibiano Alcarraz Carbajal	DNI	31466970
Título Profesional	Lic. Educación Secundaria		
Especialidad	Biología - Química		
Grado Académico	Docentes		
Mención	Educación		

Lugar y Fecha: Huanta, 02 de Mayo del 2023 .



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

FICHA DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES:

Título de la investigación: Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°417/ Mx-M de Viracochan, Ayahuainco, Huanta, 2023.

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación: Ficha de Observación

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente					Baja				Regular				Bueno				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
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 indicadores																					
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos																					
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																					
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																					
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																					

PROMEDIO DE VALORACION

80

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente () b) Baja () c) Regular () d) Buena (x) e) Muy Buena ()

Nombres y Apellidos	Walter Caramana Caramchon	DNI	23872882
Título Profesional	Lic. Educación Decimolaria		
Especialidad	Filosofía - Psicología - DCE		
Grado Académico	Magister		
Mención	Psicología Educativa		

Lugar y Fecha: Huanta, 02 de Mayo del 2023 .

Anexo 9. Prueba de Confiabilidad de ficha de observación

Resumen de procesamiento de casos				
		N	%	
Cases	Válido	10	100,0	
	Excluido ^a	0	,0	
	Total	10	100,0	

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de confiabilidad			
Alfa de Cronbach		N de elementos	
		,700	12

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Items1	11,90	2,322	,254	,695
Items2	11,90	2,322	,254	,695
Items3	11,90	2,100	,509	,652
Items4	12,00	2,667	,000	,706
Items5	11,80	1,956	,452	,663
Items6	12,00	2,667	,000	,706
Items7	11,90	2,100	,509	,652
Items8	12,00	2,667	,000	,706
Items9	11,90	2,322	,254	,695
Items10	11,90	2,100	,509	,652
Items11	12,00	2,667	,000	,706
Items12	11,80	1,733	,681	,606

Anexo 11. Material experimental**PLAN DE APLICACIÓN****OBJETIVO GENERAL**

Aplicar sesiones de aprendizaje de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°417/ Mx-M de Viracochan , Ayahuanco , Huanta , 2023.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Evaluar las sesiones de aprendizaje de la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de la lateralidad en los niños y niñas.
- Evaluar las sesiones de aprendizaje sobre la incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del esquema corporal en los niños y niñas.
- Evaluar las sesiones de aprendizaje sobre la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas.

PLANIFICACION DE LAS SESIONES DEL PLAN DE APLICACION

	DÍA 1	DÍA 2	DÍA 3	DÍA 4	DÍA 5
Semana: 27 AL 31 DE MARZO					
Nombre de la actividad de aprendizaje	APLICAR EL PRE – TEST CON FICHA DE OBSERVACION	“kuisqallaña pukllarinchik lliw ñawpaq pukllaninchipta”	“Me divierto saltando en el salta cajón con mis amigos”	“Controlo mi equilibrio jugando al Salta hilo en armonía”	“ Con alegría Jugamos al salta costal en mi jardincito”

	DÍA 6	DÍA 7	DÍA 8	DÍA 9	DÍA 10
Semana: 03 AL 07 DE ABRIL					
Nombre de la actividad de aprendizaje	“Qué alegría nos da jugar a la gallinita ciega”	“Me encanta concentrarme jugando con el trompo”	“Me lleno de felicidad al jugar con las Muñecas de trapo”	“Jugamos al juego del Chilac Chilac ,cuidándonos del águila “	“Todos jugamos al juego de Mata gente con la pelota ”

	DÍA 11	DÍA 12			
Semana: 10 AL 14 DE ABRIL					
Nombre de la actividad de aprendizaje	“Jugamos a La corrida de toros con nuestras prendas de vestir.”	APLICAR EL POS - TEST CON FICHA DE OBSERVACION			

Anexo 12. Sesiones experimentales

LLAMKAYPA YACHACHINAPA SUTIN

LLAMKAYPA SUTIN: “KUSISQALLAÑA PUKLLARINCHIK LLIW ÑAWPAQ PUKLLANINCHIPTA”

HAWA TUPU : PSICOMOTRIZ

AMAWTA: KENDRA RAQUEL, MERCADO TAMBRACC.

PUNCHAW: MARTES 28 DE MARZO DEL 2023.



I. YACHAKUYPA AYPANAN:

HATUN ATISQAN	HUNTACHIY	ESTANDARES	TUPUY/YACHASQANPICHQA WATAPAQ
“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> •Comprende su cuerpo. •Se expresa corporalmente. 	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina Movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
			<p>LLAMKAYNINKUNATA CHANINCHANA</p> <p>Que los niños y niñas representen mediante movimientos los juegos tradicionales que conocen y practican.</p>


II. ALLIN KAWSAY:



KAWSAYPURA	RURASQANKUNATA QAWASQAYKU
DE IGUALDAD DE GÉNERO	La docente, los niños y niñas juegan diversos juegos y asicomentan que juego más le gusto.
CHANIMKUNA	Empatía


III. LLAMKAYNIMCHIKTA

¿Llamkanapaq imataraq ñawpaqta rurana?	¿Llamkanakuna?
Llapa patachakuynimchik hinaspa imaymanakunatapaspas llamkan apunchawpaq kapuwanamchik.	Waskakunata, tizaskunata, tilaskunata, lataskunat Pukuchu qaytaykunata, ruyaq uña rapikuna, Ilimkikuna.

IV. CHANINKAMAYUQ RURAYKUNA

MOMENTOS PEDAGOGICOS	IMAYNA RURANA	LLAMKANAKUNA
WARMAKUNATA CHASKIY YACHAY WASIPI	Qari warmi warmakunata chaskiy .	Rimanakuy
SAPAYPUNCHAW RURANAKUNA	Warmakuna allichay,punchawpi rimakuykuna, kaqllampi chayamuqkuna, taytachata mañakuy,llapa ima qawanakuna qawapay, pacha punchawkuna,takikuna, ispakuna wasipi imayna kanapaq rimanachimninkuna, hawkalla kawsakunapaq rimanamchimnimkuna.	Willakuy rapi
PUKLLANAMKU PACHA 	PUNTA QALLARIYNIN (yachanamkuna hinaspa pacha muyuyupi ruraykuna) Huñunakuspanku chunka tullmipi pukllanamkupa rimanakuy. MAYPI PUKLLANAMKUPAQ: tupukuykunatam kutichinku ¿imapitaq pukllanallasunkichik?,¿ pikunawantaq pukllayta munamkichik? PACHA HINALLATAQ MAYPI PUKLLANAMKU: warmakunatan pukllaynamkupaq yuyaymanachini ,manaraq chunka tullmiman chayaspa pukllay tukuyinman chayaykusqanmanta warmakunaman willasaq . ALLIN KAWNAPAQ RIMANAKUYNIMCHIQ: yachachiqta uyarikuna hinallataq ima kamachikuy kaptinpas ruranampuni.	Pachankuna llamkaykunapa
MOMENTOS DELA ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS

<p>QALLARIYNIN (CHUNKA TULLMIYUQ)</p> 	<p>RIKSIYNIN RIQCHACHIIY: Amawta liiw warmakunata riksiynin rikchachinanpaq willamun huk willakuyta paykunapaq kay : “PEPE EL DEPORTISTA” nisqanta, chayman hina riqchachin chay umachankuta warmanchikunapa chay pukuchu qaytayta yachanamkupaq, hinaspa allin chakinku kanampaq.</p> <p>ÑAWPAQ YACHAYNIN: Qari warmi warmachakuna rimayta qallaykunku amawta tapukusqanman hina: ¿Pin kara chay pukllay warmaga? ,¿ima sutin kara? ¿ima pukllayta munaq kaq?, ¿ima mikuykunata mikuq kaq , allin kanampaq?</p> <p>SASACHAKUY: ¿Allinchi kanman rurayqakay pukllaykunata allin kurkunchik kanampaq?</p> <p>PROPÓSITO: Kanan punchawpi warmakuna nimqaku chayna pukllanqaku ,ima pukllayta munarisqanta.</p> <p><u>KAMACHIKUY RWAYKUNAMANTA:</u> - Ima kasqanta aschallatapas hukuykuna.</p>	<p>Willakuykunapaq qillqasta.</p> <p>rimanakuy</p>
	<p>- Qari warmi masinchinkunawan ,allinta apakusun. - Rimarinapaq makinchiqta quqarisun. - Amawtata kasusun..</p>	
<p>CHAWPI LLAMKAY (ISKAY CHUNKA PICHQAMNIYUQ TULLMIYUQ)</p> 	<p>-Amawta uña warmakunawan llusimunku qawa pampakunaman yachay wasipata pukllaykunankupaq qari warmi warmakunawan , chayna yachanankupaq y allin kurkunku kanampaq , allin kalpasapakuna kanamkupaq.</p> <p>-Chayman hina amawta tapurikuyta qallarín warmakunaman: ¿Pukllayta munankichiychu , ñawpaq pukllanamchikta ?, ¿ima pukllaykunata munankichiychu?,¿ima pukllayta mana munankichiychu?,¿ima pukllayta aylluykikuna pukllanku?</p> <p>-Chayman hina nim qari warmi warmakunata puntaman llusiykunamkupaq, willakuwanamchiqpa ima pukllaykunata pukllaykurqaku warma masinkunawan, chayman hina amawtaqa qillqan chay pizarra nisqanman sutinkunata churarispa warmakunapata, chayman hina willamun amawta imay rikuyanta rurasqa kay llamkayta paykunapaq kanan punchawpi.</p> <p>Amawta hun uña qari warmi warmakunata ruyaq rapikunata , chayman qillqaspa limpinamkupaq ima</p>	<p>Rimanakuy</p> <p>waskakunata tizaskuna Trapokuna Tilaskunata Lataskunata Pukuchukunata Ruyaq rapikunata Llimpikuna Qillqakuna</p>

	pukllay kunata pukllasqanku yachay wasipi.	
TUKUPAYNIN (CHUNKA TULLMIN) 	Kutirispá tapukuyninku amawta warmakunawan: ¿imata yacharanchiq kunan? ¿munarunkichiqchu yachayta chayta? ¿liwchu uyarirankichik yachachisqayta? ¿imayna karunchiq kanan punchaw?	Rimanakuy
MIKUYKUNAPA PACHA	Makinchiqta allinta aywisun, allinta kachusun mikuynimchiqta qatallisun mikusqanchiqta basurero sutiyuqman, yachay wasinchiqta mana ima qachata kasunchu.	Mikuykunapaq pacha
SAMANA PACHA	Qari warmi warmakuna pukllayta churakunki.	Samarinapaq pacha

 Docente del Aula

 Director (a)

LLAMKAYPA YACHACHINAPA SUTIN

LLAMKAYPA SUTIN : “ME DIVIERTO SALTANDO EN EL SALTA CAJÓN CON MIS AMIGOS”

HAWA TUPU: PSICOMOTRIZ

AMAWTA: KENDRA RAQUEL, MERCADO TAMBRACC.

PUNCHAW : MIERCOLES 29 DE MARZO DEL 2023.



I. YACHAKUYPA AYPANAN:

HATUN ATISQAN	HUNTACHIY	ESTANDARES	TUPUY/YACHASQAN PICHQA WATAPAQ
“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD” MOTRICIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> •Comprende su cuerpo. •Se expresa corporalmente. 	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de Movimiento por propia Iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas En las que coordina Movimientos para desplazarse con seguridad Y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p> <p>LLAMKAYNINKUNATA CHANINCHANA Que los niños y niñas practiquen el equilibrio mediante este juego.</p>

HATUN ATISQAN	HUNTACHIY	ESTANDARES	TUPUY/YACHASQAN PICHQA WATAPAQ
“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”	<ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.
			LLAMKAYNINKUNATA CHANINCHANA
			Que los niños y niñas practiquen el equilibrio mediante este juego e así mencionen las formas geométricas .

II. ALLIN KAWSAY:



KAWSAYPURA	RURASQANKUNATA QAWASQAYKU
BUSQUEDA DE LA EXCELENCIA	En esta sesión los estudiantes mejoraran el equilibrio y lapuntería al poder jugar este juego.
CHANIMKUNA	Superación personal.




LLAMKAYNIMCHIKTA

¿Llamkanapaq imataraq ñawpaqta rurana?	¿Llamkanakuna?
Llapa patachakuynimchik hinaspa imaymanakunatapap llamkana punchawpaq kapuwanamchik	Waskakunata, ruyaq uña rapikuna, llimkikuna, qillqana , rakuqillqanakunatapap.

MOMENTOS PEDAGOGICOS	IMAYNA RURANA	LLAMKANAKUNA
WARMAKUNATA CHASKIY YACHAY WASIPI	Qari warmi warmakunata chaskiy .	Rimanakuy
SAPAYPUNCHAW RURANAKUNA	Warmakuna allichay, punchawpi rimakuykuna, kaqllampi chayamuqkuna, taytachata mañakuy, llapa ima qawanakuna qawapay, pachapunchawkuna, takikuna, ispakuna wasipi imayna kanapaq rimanachimninkuna,	Willakuy rapi

	hawkalla kawsakunapaq rimanamchimmikuna.	
PUKLLANAMKU PACHA	PUNTA QALLARIYNIN (yachanamkuna hinaspa pacha muyuyipi ruraykuna) Huñunakuspanku chunka tullmipi pukllanamkuparimanakuy. MAYPI PUKLLANAMKUPAQ: tupukuykunatamkutichinku ¿imapitaq	Pachankuna llamkaykunapa
	pukllanallasunkichik?,¿pikunawantaq pukllaytamunamkichik? PACHA HINALLATAQ MAYPI PUKLLANAMKU: warmakunatan pukllaynamkupaq yuyaymanachini ,manaraq chunka tullmiman chayaspa pukllay tukuyninman chayaykusqanmanta warmakunaman willasaq . ALLIN KAWNAPAQ RIMANAKUYNIMCHIQ: yachachiqta uyarikuna hinallataq ima kamachikuykaptinpas ruranampuni.	
MOMENTOS DELA ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS
QALLARIYNIN (CHUNKA TULLMINIYUQ) 	RIKSIYNIN RIQCHACHIQ: Amawta qawachin warmakunaman chay video nisqankuta kay salta cajon pukllaymanta qari warmi warmachakunaman , chaymanñataq qallam nispa iskaykaman pukllanamkupaq qawa pampapi yachay wasimchikpi. ÑAWPAQ YACHAYNIN: Chayman hina amawta tapun uña warmakunata: ¿Ima pukllayta qawarankichik chay video nisqanpi?,¿imayna pukyakunku?, ¿imakunata maskana pukllanamchikpa, chay pukllaykunata?	Laptop nisqanta. Video del salta cajón pukllaymanta. Rimanakuy Tapunakuy

	<p>SASACHAKUY:¿ Atiswanchu pukllayta kay salta cajon pukllayta , chaynallataq atiparuswanchu kay equilibrio nisqanman.?</p> <p>PROPÓSITO: “kunan punchaw qari warmi warmakuna qallarinqaku pukllayta kay salta cajon pukllaypi , kay equilibrio nisqankupaq allin kanamkupaq”</p> <p><u>KAMACHIKUY RWAYKUNAMANTA:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ima kasqanta aschallatapas hukuykuna. - Qari warmi masinchinkunawan ,allinta apakusun. - Rimarinapaq makinchiqta quqarisun. - Amawtata kasusun.. 	
<p>CHAWPI LLAMKAY (TAWA CHUNKA PICHQAMNIYUQ TULLMIN)</p> 	<p>-Amawta nim uchuy qari warmi warmakunata ,ruyrunpata tiyanamkupaq qawa pampapi yachay wasinchik ukupi, chayman hina nim muyunankupaq, pawanamkupaq pampapi lliw ima kurkunchik muyukunampaq , chayta llamkarisun punchawpi niykuspanku kullunchin makinkunata, chakinkunata, umankunata lliw kurkunpa</p> <p>-Hipañataq amawta tapukuytaña qallarim warmakunata:</p> <p>¿Imapaq rurachkanchiq kay muyuykunata?, ¿ima kanman mana kurkunchin muyukuptin?,¿allinchu kanman huk pukllayta pukllaykuptinchik?,¿imachapi pukllayruswan?</p> <p>-Chayna amawta qillqan pampapi chay pukllay salta cajón sutiyuq qari warmi warmakunapaq pukllarinamkupaq pukllarispan paykuna ña qallarinqaku kullukuyta lliw kurkunku chayman hina doninanqakuña chay equilibrio nisqankuqa.</p> <p>-Chaynata tukuruspaña pukllayta amawta nim uchuy warmakunata puntaman llusqinamkupaq , chayman hina</p>	<p>Rimanajuy Tapukuykuna</p> <p>Tizaskuna</p> <p>Ruyaq rapikuna Llimpikuna</p> <p>Qillqana</p>

	<p>willakunamkupaq ima pukllayta pukllaykurunku , chaynallataq tukurunkuchuq pukllayta icha manachu, hinaspa yachasun pin ganador kasqanta kay pukllaypy, amawta willakamun lliw warmakunapaq ima allin kay pukllaykuna kurkunchikpa.</p> <p>-Amawta hun uña qari warmi warmakunata ruyaq rapikunata , chayman qillqaspa limpnamkupaq ima pukllay kunata pukllasqanku yachay wasipi.</p>	
<p>TUKUPAYNIN (CHUNKA TULLMIYUQ)</p>	<p>Kutirispata tapukuyninku amawta warmakunawan:</p> <p>¿imata yacharanchiq kunan?</p> <p>¿munarunkichiqchu yachayta chayta?</p> <p>¿liwchu uyarirankichik yachachisqayta?</p> <p>¿imayna karunchiq kanan punchaw?</p>	<p>Rimanakuy</p>
<p>MIKUYKUNAPA PACHA</p>	<p>Makinchiqta allinta aywisun, allinta kachusun mikuynimchiqta qatallisun mikusqanchiqta basurero sutiyuqman, yachay wasinchiqta mana ima qachata kasunchu.</p>	<p>Mikuykunapaq pacha</p>
<p>SAMANA PACHA</p>	<p>Qari warmi warmakuna pukllayta churakunki.</p>	<p>Samarinapaq pacha</p>

Docente del Aula

Director (a)

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

TÍTULO : “CONTROL MI EQUILIBRIO JUGANDO AL SALTA HILO EN ARMONÍA”

ÁREA : PSICOMOTRIZ

PROFESORA : KENDRA RAQUEL, MERCADO TAMBRACC.

FECHA : JUEVES 30 DE MARZO DEL 2023.



I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:



COMPETENCIA	CAPACIDADES	ESTANDARES	DESEMPEÑOS (5 AÑOS)
“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> •Comprende su cuerpo. •Se expresa corporalmente. 	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
			<p style="text-align: center;">EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</p> <p>Que los niños y niñas practiquen el dominio del equilibrio mediante este juego al saltar.</p>



II. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN.	La docente, los niños y niñas utilizan los pies del cuerpo para divertirse jugando.
VALOR	Equidad y justicia

III. PREPARACION DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la actividad?
Tener listo todos los materiales necesarios.	Caja sorpresa, una liga o hilo, espacio para jugar.

MOMENTOS PEDAGOGICOS	RUTA METODOLOGICA	RECURSOS
RECEPCIÓN	Bienvenida a los niños y niñas.	Dialogo
RUTINA	Saludo, revisión del calendario, asistencia, tiempo. Noticias del día, los niños mencionan sobre alguna experiencia o sobre algo que escucharon. Paseo por los sectores.	Carteles del aula
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 	PLANIFICACIÓN: En asamblea los niños recuerdan las normas de convivencia y deciden el sector para jugar ORGANIZACIÓN: Los niños por grupos se organizan ¿Dónde jugar? ¿A qué jugar? ¿Con quién jugar? EJECUCIÓN O DESARROLLO: Los niños juegan en los diferentes sectores. ORDEN: Al cantar la docente los niños ordenan los juguetes. SOCIALIZACIÓN: Sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y que pasó en el transcurso del juego. REPRESENTACIÓN: Los niños expresan, a través del dibujo, oralmente, pintura o modelado, lo que jugaron.	Materiales de la aula
MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS
INICIO (10 minutos) 	MOTIVACIÓN: La maestra les presenta una canción en un papelote titulada: " MUEVO MI CUERPO " a los niños y niñas y mediante ello se llama la atención para que puedan trabajar este juego durante el día. SABERES PREVIOS: Así mismo la maestra pregunta a los niños y niñas: ¿Alguien conoce esta canción?, ¿Lo han escuchado alguna vez cantar?, ¿De qué hablara esta canción?, ¿Quieren cantarlo? PROBLEMATIZACIÓN: ¿Podemos mantener nuestro equilibrio jugando al juego del salta hilo? PROPÓSITO: "Hoy los niños y niñas dominaran practicar el equilibrio mediante el juego del salta hilo.	Diálogo Papelote con la canción.
	ACUERDOS: <ul style="list-style-type: none"> - Compartir los materiales. - Respetar a nuestros amigos. - Levantar la mano para hablar. - Obedecer a la docente. 	Diálogo

<p>DESARROLLO (45 minutos)</p> 	<p>La docente invita a los niños y niñas a que se sienten en media luna afuera en el patio de la IEI, así mismo les menciona que si quieren jugar a un juego llamado: "MI CUERPO MAGICO" en el día.</p> <p>-Después la maestra les realiza las siguientes preguntas: ¿Alguien ya jugó este juego?, ¿Lo han escuchado alguna vez este nombre?, ¿Cómo se jugará este juego?, ¿Para qué estamos realizando estos movimientos?, ¿Será bueno realizar movimientos?, ¿Alguien se cayó jugando?, ¿Quién gana en el juego?</p> <p>-Así la maestra después del juego les da un hilo para que ellos y ellas se puedan ayudar a coordinar su equilibrio mediante este juego con apoyo de este material a la hora de saltar con un solo pie y con los dos.</p> <p>-Luego invita a cada niño, niña a salir al frente para poder contarnos y decir sobre el juego del salta hilo y así nos cuenten quien gana el juego, quienes pudieron dominar su equilibrio y a quienes les falta aún, la docente a un lado de la pizarra anota el nombre del niño y que le falta para dominar el equilibrio.</p> <p>-Los comenta con los demás quien gana el juego y así la importancia del tema de hoy y la habilidad desarrollada en ellos y ellas con este juego.</p> <p>-La docente entrega una hoja bond a cada niño y niña para que dibujen y pinten el juego realizado durante el día.</p>	<p>Diálogo</p> <p>Patio de la IEI.</p> <p>Hilo para saltar en el juego.</p> <p>Plumón de pizarra.</p> <p>Hoja de papel bond</p> <p>Colores</p> <p>Lápices.</p>
<p>CIERRE (10 minutos)</p> 	<p>Recuento de lo aprendido con los niños y niñas: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Les gustó?, ¿Todos participamos el día de hoy?, ¿Cómo nos comportamos el día de hoy?</p>	<p>Diálogo</p>
<p>REFRIGERIO</p>	<p>Lavamos nuestras manos para comer, masticamos bien nuestros alimentos, arrojamos la basura al tacho y dejamos limpio el ambiente.</p>	<p>Refrigerio</p>
<p>RECREO</p>	<p>Los niños y niñas juegan libremente en el patio.</p>	<p>Juegos Recreativos</p>

Docente del Aula

Director (a)

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

TÍTULO: “ CON ALEGRÍA JUGAMOS AL SALTA COSTAL EN MI JARDINCITO”


ÁREA: PSICOMOTRIZ

PROFESORA: : KENDRA RAQUEL, MERCADO TAMBRACC.

FECHA:VIERNES 31 DE MARZO DEL 2023.



I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:


COMPETENCIA	CAPACIDADES	ESTANDARES	DESEMPEÑOS (5 AÑOS)
<p style="text-align: center;">“ S E DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”</p> 	<ul style="list-style-type: none"> •Comprende su cuerpo. •Se expresa corporalmente. 	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento Por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en las que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p>
			<p>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</p>



II. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES
BUSQUEDA DE LA EXCELENCIA	En esta sesión los estudiantes mejoraran el equilibrio al momento de saltar.
VALOR	Superación personal.

III. PREPARACION DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizaran en la actividad?
Tener listo todos los materiales necesarios.	Costales pequeños , patio o espacio libre ,hoja bond, lápiz, colores.

MOMENTOS PEDAGOGICOS	RUTA METODOLOGICA	RECURSOS
RECEPCIÓN	Bienvenida a los niños y niñas.	
RUTINA	Saludo, revisión del calendario, asistencia, tiempo. Noticias del día, los niños mencionan sobreexperiencia o sobre algo que escucharon. Paseo por los sectores.	Carteles aula
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>PLANIFICACIÓN: En asamblea los niños recuerdan las normas de convivencia y deciden el sector para jugar</p> <p>ORGANIZACIÓN: Los niños por grupos se organizan ¿Dónde jugar? ,¿A qué jugar?, ¿Con quién jugar?</p> <p>EJECUCIÓN O DESARROLLO: Los niños juegan en los diferentes sectores.</p> <p>ORDEN: Al cantar la docente los niños ordenan los juguetes.</p> <p>SOCIALIZACIÓN: Sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y que pasó en el transcurso del juego.</p> <p>REPRESENTACIÓN: Los niños expresan, a través del dibujo, oralmente, pintura o modelado, lo que jugaron.</p>	Materiales aula
MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS
<p>INICIO (10 minutos)</p> 	<p>MOTIVACIÓN: La maestra del aula entra con un sobre mágico de adivinanzas y les pregunta a los niños y niñas ¿Qué tengo este en este sobre? que mediante ello se llama la atención para que puedan trabajar este juego durante el día.</p> <p>SABERES PREVIOS: Así mismo la maestra pregunta a los niños y niñas: ¿Saben ustedes de que adivinanza hablare?,¿Qué podría ser?, ¿Para que servirá el costal?,¿Qué podemos hacer con este costal?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: ¿Podemos mantener el equilibrio jugando al juego del salta costal?</p> <p>PROPÓSITO: “Hoy los niños y niñas practicarán el equilibrio mediante el juego del salta costal.</p> <p>ACUERDOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compartir los materiales. - Respetar a nuestros amigos. - Levantar la mano para hablar. - Obedecer a la docente. 	Adivinanza del costal Sobre mágico Diálogo

<p>DESARROLLO (45 minutos)</p> 	<p>-La docente invita a los niños y niñas a que se sienten en media luna afuera en el campo, así mismo les menciona que se unan en parejas y así se pueda jugar este juego del salta costal , mediante el juego conocido como:” AGO – GO- GO”,asi les pide antes que den algunas vueltas en el patio de modo calentamiento para el cuerpo.</p> <p>-Después la maestra les realiza las siguientes preguntas: ¿Para qué estamos realizando estos movimientos?, ¿Les gusta realizar estos movimientos?,¿Qué pasaría si nuestro cuerpo no está en movimiento?, ¿Alguien ya jugo este juego alguna vez?, ¿Cómo se juega?,¿Sera bueno?</p> <p>-Así la maestra después que los niños y niñas troten en el campo, les da a cada pareja de niños y niñas un costal para que mediante el juego de AGO- GO, tienen que responder preguntas y así el que responde bien sale saltando hasta llegar al punto de llegada, al orden de la maestra a indicar.</p> <p>-Luego invita a cada niño y niña a salir al frente para poder contarnos su experiencia sobre el juego realizado y así nos cuente quien sí pudo llegar al punto de llegada o no llego, así mismo veremos al ganador del juego del salta costal, la docente a un lado de la pizarra anota el nombre del niño e niña y comenta con los demás quien gano el juego y así la importancia del tema de hoy y la habilidad desarrollada en ellos y ellas mediante este juego.</p> <p>La docente entrega una hoja bond a cada niño y niña para que dibujen y pinten el juego realizado durante el día.</p>	<p>Diálogo</p> <p>Hoja bond Colores Lápiz</p>
<p>CIERRE (10 minutos)</p> 	<p>Recuento de lo aprendido con los niños y niñas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo se sintieron? - ¿Les gustó? - ¿Todos participamos el día de hoy? - ¿Cómo nos comportamos el día de hoy? 	<p>Diálogo</p>
<p>REFRIGERIO</p>	<p>Lavamos nuestras manos para comer, masticamos bien nuestros alimentos, arrojamos la basura al tacho y dejamos limpio el ambiente.</p>	<p>Refrigerio</p>
<p>RECREO</p>	<p>Los niños y niñas juegan libremente en el patio.</p>	<p>Juegos Recreativos</p>

Docente del Aula

Director (a)

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

TÍTULO : “QUE ALEGRIA NOS DÁ JUGAR A LA GALLINITA CIEGA”

ÁREA : PSICOMOTRIZ

PROFESORA : KENDRA RAQUEL, MERCADO TAMBRACC.



COMPETENCIA	CAPACIDADES	ESTANDARES	DESEMPEÑOS (5 AÑOS)
“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> •Comprende su cuerpo. •Se expresa corporalmente. 	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en las que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p>
			<p>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</p> <p>Que los niños y niñas sientan el espacio que se tiene, así mismo que practiquen la lateralidad.</p>

FECHA : LUNES 03 DE ABRIL DEL 2023.

I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:



II. ENFOQUES TRANSVERSALES



ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES
ORIENTACIÓN AL BIEN COMUN	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.
VALOR	Empatía

III. PREPARACION DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la actividad?
---	---

Tener listo todos los materiales necesarios.	Un pañuelo o trapo, espacio libre, plumón, papelotes, hojas, colores, lápices.
--	--

MOMENTOS PEDAGOGICOS	RUTA METODOLOGICA	RECURSOS
RECEPCIÓN	Bienvenida a los niños y niñas.	
RUTINA	Saludo, revisión del calendario, asistencia, tiempo. Noticias del día, los niños mencionan sobre experiencia o sobre algo que escucharon. Paseo por los sectores.	una Carteles aula del
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 	PLANIFICACIÓN: En asamblea los niños recuerdan las normas de convivencia y deciden el sector para jugar ORGANIZACIÓN: Los niños por grupos se organizan ¿Dónde jugar? , ¿A qué jugar?, ¿Con quién jugar? EJECUCIÓN O DESARROLLO: Los niños juegan en los diferentes sectores. ORDEN: Al cantar la docente, los niños ordenan los juguetes. SOCIALIZACIÓN: Sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y que pasó en el transcurso del juego. REPRESENTACIÓN: Los niños expresan, a través del dibujo, oralmente, pintura o modelado, lo que jugaron.	Materiales aula del
MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS
INICIO (10 minutos) 	MOTIVACIÓN: La maestra les propone el juego del globo imaginario a los niños y niñas y mediante ello se llama la atención para que puedan trabajar este juego durante el día. SABERES PREVIOS: Así mismo la maestra pregunta a los niños y niñas: ¿Que les pareció el juego?, ¿Qué cosas se imaginaron?, ¿Alguien coincidió con alguna imaginación? PROBLEMATIZACIÓN: ¿Podemos mejorar nuestra lateralidad mediante este juego? PROPÓSITO: “Hoy los niños y niñas practicarán el dominio del equilibrio y el esquema corporal. ACUERDOS: <ul style="list-style-type: none"> - Compartir los materiales. - Respetar a nuestros amigos. - Levantar la mano para hablar. 	Dialogo

	- Obedecer a la docente.	
<p>DESARROLLO (45 minutos)</p> 	<p>-La docente les dice a los niños y niñas que salgan al patio del jardín, en primer lugar, les pide que se echen en el piso así local realizaran movimientos con las manos y pies en el piso modo de calentamiento para iniciar con nuestra clase del día.</p> <p>-Después la maestra les realiza las siguientes preguntas: ¿Para qué estamos realizando estos movimientos?, ¿Les gusta realizar estos movimientos?, ¿Qué pasaría si nuestro cuerpo no está en movimiento?, ¿Alguien ya jugo este juego alguna vez?, ¿Cómo se juega?, ¿Será bueno o malo?</p> <p>-Así los niños y niñas buscan el personaje de quien será la gallinita ciega, después lo vendaran los ojos con un pañuelo hasta que no pueda ver nada el niño o niña, en grupo le daremos tres vueltas hasta que pueda desubicarse y los demás trataran de realizar sonidos y pistas a la gallina para que puedan atraparles, y si la gallina logra atrapar al niño o niña tendrá que adivinar de quien es, mediante el tacto el cabello o la nariz y así adivina quién es el niño y niña será la persona quien sea la gallinita ciega.</p> <p>-Luego invita a cada niño y niña a salir al frente para poder contarnos su experiencia sobre el juego realizado y así nos cuente quienes fueron las gallinitas ciegas, así mismo veremos quienes se han caído a la hora de buscar a los demás, así la maestra anota el nombre del niño e niña en la pizarra y comenta con los demás la importancia del tema de hoy y la actividad desarrollada en ellos y ellas mediante este juego.</p> <p>-La docente entrega una hoja bond a cada niño y niña para que dibujen y pinten el juego realizado durante el día.</p>	<p>Dialogo</p> <p>Pañuelo</p> <p>Plumones depizarra.</p> <p>Hoja bond Colores Lápices</p>
<p>CIERRE (10 minutos)</p> 	<p>Recuento de lo aprendido con los niños y niñas:</p> <p>- ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Les gustó?, ¿Todos participamos el día de hoy?, ¿Cómo nos comportamos el día de hoy?</p>	<p>Diálogo</p>
REFRIGERIO	Lavamos nuestras manos para comer, masticamos bien nuestros alimentos, arrojamos la basura al tacho y dejamos limpio el ambiente.	Refrigerio
RECREO	Los niños y niñas juegan libremente en el patio.	Juegos Recreativos

 Docente del Aula

 Director (a)

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

TÍTULO: “ME ENCANTA CONCENTRARME JUGANDO CON EL TROMPO”

ÁREA: PSICOMOTRIZ

PROFESORA: KENDRA RAQUEL, MERCADO TAMBRACC.

FECHA: MARTES 04 DE ABRIL DEL 2023.



I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	ESTANDARES	DESEMPEÑOS (5 AÑOS)
“SE DESENVUELVEN DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> •Comprende su cuerpo. •Se expresa corporalmente. 	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en las que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p>
			<p>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</p>

II. ENFOQUES TRANSVERSALES



ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES
INTERCULTURALIDAD	El diálogo de la interculturalidad en la vida de docentes y niños e niñas es muy valioso ya que así se comienza la comunicación entre personas.
VALOR	Diálogo intercultural

III. PREPARACION DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la actividad?
Tener listo todos los materiales necesarios.	Espacio libre, trompos, pabilos ,plumones de pizarra.

MOMENTOS PEDAGOGICOS	RUTA METODOLOGICA	RECURSOS
RECEPCIÓN	Bienvenida a los niños y niñas.	
RUTINA	Saludo, revisión del calendario, asistencia, tiempo. Noticias del día, los niños mencionan sobre experiencia o alguna sobre algo que escucharon. Paseo por sectores.	Carteles aula
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	PLANIFICACIÓN: En asamblea los niños recuerdan las normas de convivencia y deciden el sector para jugar ORGANIZACIÓN: Los niños por grupos se organizan ¿Dónde jugar? ,¿A qué jugar?, ¿Con quién jugar? EJECUCIÓN O DESARROLLO: Los niños juegan en los diferentes sectores. ORDEN: Al cantar la docente los niños ordenan los juguetes. SOCIALIZACIÓN: Sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y que pasó en el transcurso del juego. REPRESENTACIÓN: Los niños expresan, a través del dibujo, oralmente, pintura o modelado, lo que jugaron.	Materiales aula
MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS
INICIO (10 minutos)	MOTIVACIÓN: La maestra les propone a los niños y niñas que jugaran un juego con las palmas de la mano, mediante ello se llama la atención para que puedan trabajar este juego durante el día. SABERES PREVIOS: Así mismo la maestra pregunta a los niños y niñas: ¿Que les pareció el juego?,¿De qué trataba la canción del juego?, ¿Quiénes ganaron el juego? PROBLEMATIZACIÓN: ¿Podemos mejorar nuestra lateralidad y esquema corporal mediante este juego? PROPÓSITO: “Hoy los niños y niñas practicarán a el dominio de la lateralidad y el esquema corporal. ACUERDOS: - Compartir los materiales. Respetar a nuestros amigos. Levantar la mano para hablar., Obedecer a la docente.	Dialogo Preguntas



<p>DESARROLLO (45 minutos)</p> 	<p>-La docente les dice a los niños y niñas que salgan al patio del jardín, donde se les pide que echen en la colchoneta para así lo cual realizaran movimientos con las manos y pies en el piso modo de calentamiento para iniciar con nuestra clase del día.</p> <p>-Después la maestra les realiza las siguientes preguntas: ¿Para qué estamos realizando estos movimientos?, ¿Les gusta realizar estos movimientos?, ¿Qué pasaría si nuestro cuerpo no está en movimiento?, ¿Alguien ya jugó este juego alguna vez?, ¿Cómo se juega?, ¿Qué nos ayuda a mejorar?</p> <p>-Los niños y niñas se forman en grupos para jugar al juego del trompo, e así en un día antes se les pide que traigan los recursos para jugar, después de ello con el juego de piedra papel o tijera eligen quienes ganan y quienes pierden, al final entre los que pierden siguen rifando a ver quién pierde para poner su trompo en el círculo que está en el piso así los que han ganado dependiendo el orden tiran uno por uno hasta hacerle llegar al trompo que está en el piso, el que no lo hace llegar pone su trompo al piso y así sucesivamente hasta ganar muchos trompos.</p> <p>-Luego invita a cada niño y niña a salir al frente para poder contarnos su experiencia sobre el juego realizado y así nos cuente quienes fueron los ganadores y cuantos trompos ganaron en el juego, así la maestra anota el nombre del niño e niña en la pizarra y comenta con los demás la importancia del tema de hoy y la actividad desarrollada en ellos y ellas mediante este juego.</p> <p>-La docente entrega una hoja bond a cada niño y niña para que dibujen y pinten el juego realizado durante el día.</p>	<p>Colchonetas</p> <p>Dialogo</p> <p>Trompos</p> <p>Pabulo</p> <p>Hoja bond Colores Lápices</p>
<p>CIERRE (10 minutos)</p> 	<p>Recuento de lo aprendido con los niños y niñas:</p> <p>- ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Les gustó?, ¿Todos participamos el día de hoy?, ¿Cómo nos comportamos el día de hoy?</p>	<p>Diálogo</p>
<p>REFRIGERIO</p>	<p>Lavamos nuestras manos para comer, masticamos bien nuestros alimentos, arrojamos la basura al tacho y dejamos limpio el ambiente.</p>	<p>Refrigerio</p>
<p>RECREO</p>	<p>Los niños y niñas juegan libremente en el patio.</p>	<p>Juegos Recreativos</p>

Docente del Aula

Director (a)

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

TÍTULO : “ME LLENO DE FELICIDAD AL JUGAR CON LAS MUÑECAS DE TRAPO”


ÁREA : PSICOMOTRIZ

PROFESORA : KENDRA RAQUEL, MERCADO TAMBRACC.

FECHA : MIERCOLES 05 DE ABRIL DEL 2023.



I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	ESTANDARES	DESEMPEÑOS (5 AÑOS)
“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD” 	<ul style="list-style-type: none"> •Comprende su cuerpo. •Se expresa corporalmente. 	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.	Realiza acciones y juego de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
			EVIDENCIA DE APRENDIZAJE Que los niños y niñas practiquen el dominio del esquema corporal y la lateralidad.

II. ENFOQUES TRANSVERSALES


ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES
DE IGUALDAD DE GÉNERO	Docentes y estudiantes trabajan en la igualdad de todas y todos, dignamente buscando una interrelación con las personas.



VALOR	Igualdad y dignidad
--------------	---------------------

III. PREPARACION DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la actividad?
Tener listo todos los materiales necesarios.	Prendas de vestir, muñecas, mantas, entre otros.

MOMENTOS	RUTA METODOLÓGICA	RECURSOS
-----------------	--------------------------	-----------------

PEDAGOGICOS		
RECEPCIÓN	Bienvenida a los niños y niñas.	
RUTINA	Saludo, revisión del calendario, asistencia, tiempo. Noticias del día, los niños mencionan sobre experiencia o sobre algo que escucharon. Paseo por sectores.	Carteles aula
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>PLANIFICACIÓN: En asamblea los niños recuerdan las normas de convivencia y deciden el sector para jugar</p> <p>ORGANIZACIÓN: Los niños por grupos se organizan ¿Dónde jugar? , ¿A qué jugar?, ¿Con quién jugar?</p> <p>EJECUCIÓN O DESARROLLO: Los niños juegan en los diferentes sectores.</p> <p>ORDEN: Al cantar la docente los niños ordenan los juguetes.</p> <p>SOCIALIZACIÓN: Sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y que pasó en el transcurso del juego.</p> <p>REPRESENTACIÓN: Los niños expresan, a través del dibujo, oralmente, pintura o modelado, lo que jugaron.</p>	Materiales aula
MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS
INICIO (10 minutos) 	<p>MOTIVACIÓN: La maestra les cuenta el cuento de María y su bebe a los niños y niñas y mediante ello se llama la atención para que puedan trabajar este juego durante el día.</p> <p>SABERES PREVIOS: Así mismo la maestra pregunta a los niños y niñas: ¿Que les pareció el cuento?, ¿De quién trataba el cuento?, ¿Qué decía en el contenido del cuento?, ¿Por qué era su bebe la muñeca?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: ¿Podemos trabajar el dominio de nuestro esquema corporal y la lateralidad del cuerpo?</p> <p>PROPÓSITO: “Hoy los niños y niñas pondrán en práctica el esquema corporal y la lateralidad de su cuerpo”</p> <p>ACUERDOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compartir los materiales. - Respetar a nuestros amigos. - Levantar la mano para hablar. - Obedecer a la docente. 	Dialogo Cuento Maríabebe.

<p>DESARROLLO LO (45 minutos)</p> 	<p>-La maestra pide a los niños y niñas que salgan al patio y así se pueda jugar el juego con las muñecas que se elaborara de trapo o de prendas de vestir.</p> <p>-Después la maestra les realiza las siguientes preguntas: ¿Alguien ya jugo este juego alguna vez?, ¿Cómo se juega?, ¿Nuestros padres jugaban así más antes?</p> <p>-La maestra en el patio les ayuda a formas las muñecas de trapo o prendas de vestir a aquellos niños y niñas que tienen dificultad para elaborarlo, e así les dice que jugaremos al juego de las comadres y la escuelita con nuestra muñeca de trapo e así los varones formaran su muñeco o su niño también así dramatizamos como si estuviéramos en la escuela o como si fuésemos comadres del bautizo de nuestros hijos en esta ocasión hechos con prendas de vestir.</p> <p>-Luego invita a cada niño y niña a salir al frente para poder contarnos su experiencia con el juego realizado y así nos cuenten cuantos niños hubo en la escuelita, como se llamaban sus niños e niñas, la docente a un lado de la pizarra anota el nombre del niño e niña y comenta con los demás la importancia del tema de hoy y la habilidad desarrollada en ellos y ellas mediante este juego.</p> <p>-La docente entrega una hoja bond a cada niño y niña para que dibujen y pinten a su niño o niña que elaboraron con las prendas de vestir durante el día</p>	<p>Dialogo</p> <p>Prendas de vestir.</p> <p>Hoja bond</p> <p>Colores Lapices</p>
<p>CIERRE (10 minutos)</p> 	<p>Recuento de lo aprendido con los niños y niñas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo se sintieron? - ¿Les gustó? - ¿Todos participamos el día de hoy? - ¿Cómo nos comportamos el día de hoy? 	<p>Diálogo</p>
<p>REFRIGERIO</p>	<p>Lavamos nuestras manos para comer, masticamos bien nuestros alimentos, arrojamos la basura al tacho y dejamos limpio el ambiente.</p>	<p>Refrigerio</p>
<p>RECREO</p>	<p>Los niños y niñas juegan libremente en el patio.</p>	<p>Juegos Recreativos</p>

Docente del Aula

Director (a)

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

TÍTULO: “JUGAMOS AL JUEGO DEL CHILAC CHILAC CUIDANDONOS DEL AGUILA”

ÁREA: PSICOMOTRIZ

PROFESORA: KENDRA RAQUEL, MERCADO TAMBRACC.

FECHA : JUEVES 06 DE ABRIL DEL 2023.



I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:



COMPETENCIA	CAPACIDADES	ESTANDARES	DESEMPEÑOS (5 AÑOS)
“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> •Comprende su cuerpo. •Se expresa corporalment e. 	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones emociones y sentimientos través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>	<p>Realiza acciones y juegos e manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p>
			<p>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</p> <p>Que los niños y niñas practiquen el dominio del esquema corporal y la lateralidad.</p>



II. ENFOQUE TRANSVERSALES

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES
DE IGUALDAD DE GENERO	Docentes y estudiantes trabajan en la igualdad de todos y todas, dignamente buscando una interrelación con las personas.
VALOR	Igualdad y dignidad

III. PREPARACION DE CLASE

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la actividad?
Tener listo todos los materiales necesarios.	Espacio libre, pluma de pizarra, hoja bond, colores, crayolas, lápices.

MOMENTOS PEDAGOGICOS	RUTA METODOLOGICA	RECURSOS
RECEPCIÓN	Bienvenida a los niños y niñas.	
RUTINA	Saludo, revisión del calendario, asistencia, tiempo. Noticias del día, los niños mencionan sobre experiencia o sobre algo que escucharon. Paseo por sectores alguna	Carteles aula
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 	PLANIFICACIÓN: En asamblea los niños recuerdan las normas de convivencia y deciden el sector para jugar ORGANIZACIÓN: Los niños por grupos se organizan ¿Dónde jugar? ¿A qué jugar?, ¿Con quién jugar? EJECUCIÓN O DESARROLLO: Los niños juegan en los diferentes sectores. ORDEN: Al cantar la docente los niños ordenan los juguetes. SOCIALIZACIÓN: Sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y que pasó en el transcurso del juego. REPRESENTACIÓN: Los niños expresan, a través del dibujo, oralmente, pintura o modelado, lo que jugaron.	Materiales aula
MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS
INICIO (10 minutos) 	MOTIVACIÓN: La maestra les cuenta un cuento titulado: "LOS POLLITOS Y EL QUILLINCHU" a los niños y niñas y mediante ello se llama la atención para que puedan trabajar este juego durante el día. SABERES PREVIOS: Así mismo la maestra pregunta a los niños y niñas: ¿Que les pareció el cuento?, ¿De quien estaba el cuento?, ¿Qué decía en el contenido del cuento? PROBLEMATIZACIÓN: ¿Podemos trabajar el dominio de nuestro esquema corporal del cuerpo? PROPÓSITO: "Hoy los niños y niñas pondrán en práctica el esquema corporal de su cuerpo" ACUERDOS: - Compartir los materiales. Respetar a nuestros amigos. Levantar la mano para hablar. Obedecer a la docente.	Dialogo Cuento siluetas.

<p>DESARROLLO O (45 minutos)</p> 	<p>-La docente invita a los niños y niñas a que se sienten en media luna afuera en el campo y así les comenta a los niños y niñas que jugaran al juego del CHILAC CHILAC.</p> <p>-Después la maestra les realiza las siguientes preguntas: ¿Alguien ya jugo este juego alguna vez?, ¿Cómo se juega?, ¿Se jugará en grupos?</p> <p>-La docente y los niños y niñas se ponen de acuerdo en buscar dos niños quienes van a ser el dueño y el quillinchu, después de buscar los personajes los demás niños y niñas se forman de manera horizontal y ordenadamente se sientan tras del otro, y el dueño es la persona quien cuida de los pollitos y de pronto llega el quillinchu y le dice al dueño que a su casa entraron ladrones.</p> <p>-El dueño cuenta a los pollitos y les dice que deben cuidarse del quillinchu porque si no se les puede llevar y se va, mientras el dueño no está, el quillinchu aprovecha en llevarse para que pueda comérselo y los pollitos gritan chilac chilac y el dueño al ver que su casa no se incendiaba va en busca de sus pollitos ya que ellos también gritaban y después de llegar cuenta uno por uno si falta uno o varios así sucesivamente.</p> <p>-Luego invita a cada niño y niña a salir al frente para poder contarnos su experiencia sobre el juego realizado y así nos cuenten cuantos pollitos desaparecieron, con que mentiras vino el quillinchu, quien tuvo más resistencia para que no se lo llevaran, la docente a un lado de la pizarra anota el nombre del niño e niña y comenta con los demás la importancia del tema de hoy y la habilidad desarrollada en ellos y ellas mediante este juego.</p> <p>-La docente entrega una hoja bond a cada niño y niña para que dibujen y pinten el juego realizado durante el día.</p>	<p>Diálogo</p> <p>Plumón de pizarra.</p> <p>Hoja bond.</p> <p>Colores.</p> <p>Lápices</p> <p>Crayolas.</p>
<p>CIERRE (10 minutos)</p> 	<p>Recuento de lo aprendido con los niños y niñas:</p> <p>- ¿Qué aprendimos hoy?. ¿Cómo se sintieron?, ¿Les gustó?, ¿Todos participamos el día de hoy?, ¿Cómo nos comportamos el día de hoy?</p>	<p>Diálogo</p>
<p>REFRIGERIO</p>	<p>Lavamos nuestras manos para comer, masticamos bien nuestros alimentos, arrojamos la basura al tacho y dejamos limpio el ambiente.</p>	<p>Refrigerio</p>
<p>RECREO</p>	<p>Los niños y niñas juegan libremente en el patio.</p>	<p>Juegos Recreativos</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

TÍTULO: “TODOS JUGAMOS AL JUEGO DE MATA GENTE CON LA PELOTA”

ÁREA: PSICOMOTRIZ

PROFESORA: KENDRA RAQUEL, MERCADO TAMBRACC.

FECHA:VIERNES 07 DE ABRIL DEL 2023.



I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	ESTANDARES	DESEMPEÑOS (5 AÑOS)
“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> •Comprende su cuerpo. •Se expresa corporalment e. 	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos en estas acciones muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p>
			<p style="text-align: center;">EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</p> <p>Los niños y niñas ponen en movimiento su cuerpo para la mejora de su esquema corporal.</p>



II. ENFOQUES TRANSVERSALES



ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES
INTERCULTURALIDAD	El dialogo de la interculturalidad en la vida de docentes y niños e niñas es muy valiosa ya que así se comienza la comunicación entre personas.
VALOR	Dialogo intercultural

III. PREPARACION DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de la	¿Qué recursos o materiales se utilizaran
------------------------------------	--

actividad?	en la actividad?
Tener listo todos los materiales necesarios.	Pelota de trapo, espacio libre, pluma de pizarra, lápices, colores, crayolas.

MOMENTOS PEDAGOGICOS	RUTA METODOLOGICA	RECURSOS
RECEPCIÓN	Bienvenida a los niños y niñas.	Cartelesaula
RUTINA	Saludo, revisión del calendario, asistencia, tiempo. Noticias del día, los niños mencionan sobre alguna experiencia o sobre algo que escucharon. Paseo por sectores.	
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 	PLANIFICACIÓN: En asamblea los niños recuerdan las normas de convivencia y deciden el sector para jugar ORGANIZACIÓN: Los niños por grupos se organizan ¿Dónde jugar?, ¿A qué jugar?, ¿Con quién jugar? EJECUCIÓN O DESARROLLO: Los niños juegan en los diferentes sectores. ORDEN: Al cantar la docente los niños ordenan los juguetes. SOCIALIZACIÓN: Sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y que pasó en el transcurso del juego. REPRESENTACIÓN: Los niños expresan, a través del dibujo, oralmente, pintura o modelado, lo que jugaron.	Materialesaula
MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS
INICIO (10 minutos) 	MOTIVACIÓN: La maestra les menciona a los niños y niñas que jugaremos un juego llamado la papa se quema mediante las realizaciones de preguntas a cada uno, mediante ello se llama la atención para que puedan trabajar este juego durante el día. SABERES PREVIOS: Así mismo la maestra pregunta a los niños y niñas: ¿Que les pareció el juego?, ¿De quienes trataba las preguntas del juego?, ¿Quiénes se quemaron?, ¿Qué castigo tendrán por perder el juego? PROBLEMATIZACIÓN: ¿Podemos trabajar el dominio de nuestro esquema corporal y la lateralidad del cuerpo? PROPÓSITO: “Hoy los niños y niñas pondrán en práctica el esquema corporal y la lateralidad de su cuerpo mediante el movimiento” ACUERDOS: - Compartir los materiales. Respetar a nuestros	Dialogo Sobre de preguntas

	amigos.	
	- Levantar la mano para hablar. - Obedecer a la docente.	
DESARROLLO (45 minutos) 	<p>-La docente invita a los niños y niñas a que se sienten en media luna afuera en el campo y así les comenta a los niños y niñas que jugaran al juego de mata gente.</p> <p>-Después la maestra les realiza las siguientes preguntas: ¿Alguien ya jugo este juego alguna vez?, ¿Cómo se juega?,¿Se jugará en grupos o se juega solo?</p> <p>-La docente, niños y niñas se ponen de acuerdo para jugar el juego en equipo donde se busca quienes serán las personas que mataran, así mismo se subraya o se dibuja el cuadro donde estarán los demás niños y niñas, en eso se jugara con una pelota de trapo , al que le cae la pelota ya muere y se retira del juego ,todo es sucesivamente, así se obtendrá al ganador y al perdedor durante el juego.</p> <p>-Luego la maestra invita a cada niño y niña a salir al frente para poder contarnos su experiencia sobre el juego realizado y así nos cuenten quien perdió primero, segundo, tercero y así saber quién es el ganador ,la docente a un lado de la pizarra anota el nombre del niño e niña y comenta con los demás la importancia del tema de hoy y la habilidad desarrollada en ellos y ellas mediante este juego.</p> <p>-La docente entrega una hoja bond a cada niño y niña para que dibujen y pinten el juego realizado durante el día.</p>	<p>Dialogo</p> <p>Pelota de trapo</p> <p>Plumones de pizarra.</p> <p>Hoja bond</p> <p>Colores</p> <p>Lápices</p>
CIERRE (10 minutos) 	Recuento de lo aprendido con los niños y niñas: - ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Les gustó?, ¿Todos participamos el día de hoy?, ¿Cómo nos comportamos el día de hoy?	Diálogo
REFRIGERIO	Lavamos nuestras manos para comer, masticamos bien nuestros alimentos, arrojamos la basura al tacho y dejamos limpio el ambiente.	Refrigerio
RECREO	Los niños y niñas juegan libremente en el patio.	Juegos Recreativos

 Docente del Aula

 Director (a)

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

TÍTULO: “JUGAMOS A LA CORRIDA DE TOROS CON NUESTRAS PRENDAS DE VESTIR “

ÁREA: PSICOMOTRIZ

PROFESORA: KENDRA RAQUEL, MERCADO TAMBRACC.

FECHA: LUNES 10 DE ABRIL DEL 2023.



I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	ESTANDARES	DESEMPEÑOS (5 AÑOS)
“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> •Comprende su cuerpo. •Se expresa corporalmente. 	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
			EVIDENCIA DE APRENDIZAJE



II. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES
BÚSQUEDA DE EXCELENCIA	Docentes y estudiantes demuestran flexibilidad para el cambio y la adaptación a circunstancias diversas, orientados a objetivos de mejora personal o grupal.
VALOR	Flexibilidad y apertura

III. PREPARACION DE CLASE

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la actividad?
Tener listo todos los materiales necesarios.	Mantas , palos, espacio libre, plumones de pizarra, hojas, colores, crayolas.
MOMENTOS PEDAGOGICOS	ruta METODOLOGICA
	RECURSOS

<p>DESARROLLO (45 minutos)</p>	<p>La docente invita a los niños y niñas a que se sienten en media luna afuera en el campo y así les comenta a los niños y niñas que jugaran al juego de la corrida de toros entre todos.</p> <p>Después la maestra les realiza las siguientes preguntas: ¿Alguien ya jugo este juego alguna vez?, ¿Lo han visto en algún lado la corrida de toros?, ¿Cómo se juega?, ¿Se jugará en grupos o se juega solo?, ¿Quiénes participan?</p> <p>La docente, niños y niñas se ponen de acuerdo para jugar el</p>	<p>Dialogo Mantas Palitos delgados.</p>
---	---	---

	<p>-juego en dos equipos, donde se tiene que buscar quien será el torero, el toro, el juez y los públicos e así utilizando los materiales de la manta y un palito delgado se mira la corrida de toros en el patio del jardín, el juego termina cuando el toro se cansa y se hace el muerto para que entre otro toro y así el siguiente equipo entra de igual modo.</p> <p>-Luego la maestra invita a cada niño y niña a salir al frente para poder contarnos su experiencia sobre el juego realizado y así nos cuenten lo observado en el juego, la docente a un lado de la pizarra anota el nombre del niño e niña y comenta con los demás la importancia del tema de hoy y la habilidad desarrollada en ellos y ellas mediante este juego.</p> <p>-La docente entrega una hoja bond a cada niño y niña para que dibujen y pinten el juego realizado durante el día.</p>	<p>Plumón de pizarra.</p> <p>Hoja bond. Colores.</p> <p>Lápices</p> <p>Crayolas.</p>
<p>CIERRE (10 minutos)</p> 	<p>Recuento de lo aprendido con los niños y niñas:</p> <p>- ¿Qué aprendimos hoy?. ¿Cómo se sintieron?. ¿Les gustó?. ¿Todos participamos el día de hoy?. ¿Cómo nos comportamos el día de hoy?</p>	<p>Diálogo</p>
<p>REFRIGERIO</p>	<p>Lavamos nuestras manos para comer, masticamos bien nuestros alimentos, arrojamos la basura al tacho y dejamos limpio el ambiente.</p>	<p>Refrigerio</p>
<p>RECREO</p>	<p>Los niños y niñas juegan libremente en el patio.</p>	<p>Juegos Recreativos</p>

Docente del Aula

Director (a)