

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



TESIS

Juegos ancestrales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023

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

AUTORA

VALENZUELA SAICO, Sayda
Orcid: 0009-0008-1481-0035

ASESOR

Dr. CONTRERAS CCONOVILCA, Máximo
Orcid: 0009-0004-1704-6678

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovaciones pedagógicas

HUANTA-AYACUCHO-PERÚ

2025



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

FECHA	DÍA	MES	AÑO
	23	02	2025

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

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

DIRECTOR GENERAL (E)	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
DOCUMENTO DE DESIGNACIÓN	OFICIO N° 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER

AUTORIZACIÓN DE SUSTENTACIÓN	RD N° 0094-2025-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA
NOMINACIÓN DE JURADOS	RD N° 0095-2025-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA

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

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Mg. MARIA JUSTINA LEON PERALTA
	VOCAL	Dra. YOLANDA APOLINARIA LEON PERALTA

TÍTULO DE LA TESIS:
JUEGOS ANCESTRALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA IEI N° 38868/Mx-I KIMBIRI ALTO - LA CONVENCIÓN-CUSCO, 2023.

HORA	11:00 A.M.
LUGAR	AUDITORIO DE LA EESP Púb. "JSCO"

N° Matricula	APELLIDOS Y NOMBRES	PRESIDENTE	VOCAL	SECRETARIO	PROMEDIO GENERAL
47951089	VALENZUELA SAICO, Sayda	14	16	14	14

PRESIDENTE

VOCAL

SECRETARIO

Dr. Walter Mariano Arce Villar
 DIRECTOR GENERAL
 6º DIRECTOR GENERAL
 Firma, Post Firma y Sello

INTRUCCIONES:

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



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

FECHA	DÍA	MES	AÑO
	23	02	2025

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

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

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

AUTORIZACIÓN DE SUSTENTACIÓN	RD No 0094-2025-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA
NOMINACIÓN DE JURADOS	RD No 0095-2025-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR EL:	TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO(A) EN EDUCACIÓN
---	--




JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Mg. MARIA JUSTINA LEON PERALTA
	VOCAL	Dra. YOLANDA APOLINARIA LEON PERALTA


TÍTULO DE LA TESIS:	JUEGOS ANCESTRALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA IEI N° 38868/Mx-I KIMBIRI ALTO - LA CONVENCIÓN-CUSCO, 2023.
----------------------------	--

HORA	11:00 A.M.
LUGAR	AUDITORIO DE LA EESP Púb. "JSCO"

N° Matrícula	APELLIDOS Y NOMBRES	PRESIDENTE	VOCAL	SECRETARIO	PROMEDIO GENERAL
47951089	VALENZUELA SAICO, Sayda	14	16	14	14


 PRESIDENTE
  VOCAL
  SECRETARIO


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

Firma, Post Firma y Sello

INTRUCCIONES:

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



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

ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 000055-2025-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

La Tesis titulada **"JUEGOS ANCESTRALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 38868/MX – I KIMBIRI ALTO – LA CONVENCIÓN - CUSCO, 2023"** la egresada **Valenzuela Saico, Sayda** del Programa de profesionalización Docente del programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe del ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un 7% 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/1Q0HBRwypTd0CwU_Kzk3S4QQPSOsNN440?usp=drive_link

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

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

Huanta, 12 de agosto de 2025


Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
Mg. José Luis Cáceres Pinco
Área de Validación de Originalidad


Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
Mg. María J. León Peracca
DIRECTORA GENERAL

Archivo
JLPP/AVO
jvm/Sec. Acad.



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

ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 000055-2025-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

La Tesis titulada **"JUEGOS ANCESTRALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 38868/MX – I KIMBIRI ALTO – LA CONVENCIÓN - CUSCO, 2023"** la egresada **Valenzuela Saico, Sayda** del Programa de profesionalización Docente del programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe del ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un 7% 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/1Q0HBRwypTd0CwU_Kzk3S4QQPSOsNN440?usp=drive_link

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

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

Huanta, 12 de agosto de 2025


Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
Mg. José Luis Cáceres Páncos
Área de Verificación de Originalidad


Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
Mg. María J. León Peraica
DIRECTORA GENERAL

Archivo
JLPP/AVO
jvm/Sec. Acad.

Validación Josaco

VALENZUELA SAICO Sayda T Rev

- 043 VALENZUELA SAICO Sayda T
- Validaciones JSCO 2025
- Enterprise-Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública José Salvador Cavero Ovalle

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3312477744

Fecha de entrega

12 ago 2025, 4:55 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

12 ago 2025, 5:04 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

VALENZUELA_SAICO_Sayda_T_Rev.docx

Tamaño de archivo

160.1 KB

38 Páginas

10.549 Palabras

55.063 Caracteres




7% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

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

Fuentes principales

- 5%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 4%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

Fuentes principales

- 5% Fuentes de Internet
- 1% Publicaciones
- 4% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

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

1	Trabajos del estudiante Universidad Cesar Vallejo	2%
2	Internet 1library.co	<1%
3	Internet repositorio.unsch.edu.pe	<1%
4	Internet alicia.concytec.gob.pe	<1%
5	Internet www.dspace.uce.edu.ec	<1%
6	Trabajos del estudiante Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD, UNAD	<1%
7	Internet repositorio.utc.edu.ec	<1%
8	Internet hdl.handle.net	<1%
9	Internet view.genially.com	<1%
10	Trabajos del estudiante Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga	<1%
11	Publicación Huayllani Champi, Noemí. "Los juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de l..."	<1%

12

Internet

repositorio.unh.edu.pe

<1%

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



TESIS

Juegos ancestrales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023

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

AUTORA

VALENZUELA SAICO, Sayda
Orcid: <https://orcid.org/0009-0008-1481-0035>

ASESOR

Dr. CONTRERAS CCONOVILCA, Máximo
Orcid: <https://orcid.org/0009-0004-1704-6678>

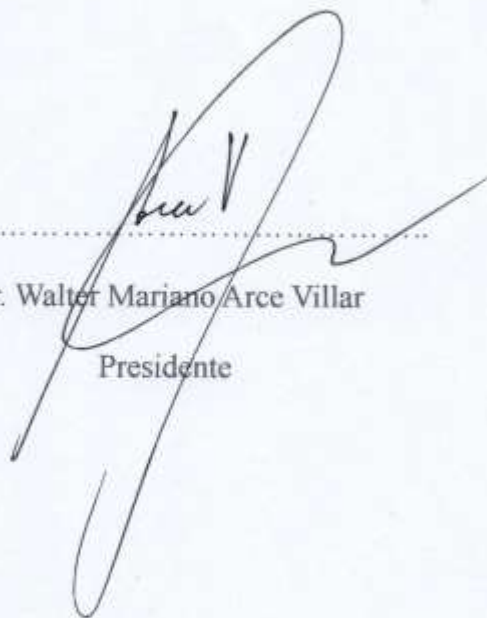
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovaciones pedagógicas

HUANTA-AYACUCHO-PERÚ

2025

PÁGINA DE JURADOS



.....

Dr. Walter Mariano Arce Villar
Presidente



.....

Mg. María Justina Leon Peralta
Secretario



.....

Dra. Yolanda Apolinaria Orellana Perez
Vocal

A mis padres Félix y Cristina, a mi esposo Julio y a mis dos hermosas hijas Jasmin y krishna por ser mi motor y motivo para seguir adelante con mi formación profesional.

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a nuestro señor divino por darme la vida, a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle” de Huanta. A mis maestros y maestras quienes vinieron enriquecido mis conocimientos en la formación docente en la intercultural bilingüe que ama su cultura y su identidad, en agradecimiento tengo la dicha en hacer quedar en alto a mi escuela de educación superior pedagógica pública “José Salvador Cavero Ovalle”

A la Institución Educativa Inicial N° 38868/Mx-I Kimbiri Alto por haberme permitido realizar mi investigación, de igual manera agradezco la participación a los 20 estudiantes y padres de familia que han sido parte de esta gran investigación donde aplique nuevas estrategias y conocimientos para lograr el desarrollo de la motricidad gruesa adecuadamente en los niños y niñas de 4 años sección rojo mediante las actividades interventoras.

PRESENTACIÓN

Señores jurados, ante ustedes pongo en consideración el presente trabajo de investigación experimental titulada: juegos ancestrales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I. E.I N° 38868/Mx-I Kimbiri Alto – La Convención-Cusco, 2023. Con la intención de fortalecer mis capacidades profesionales en mi práctica pedagógica en el manejo adecuado de las estrategias de la actividad psicomotriz, revisar fuentes de información para adoptar propuestas pedagógicas alternativa y evaluar la efectividad la propuesta planteada relacionada a la actividad psicomotriz en los estudiantes con la aplicación de estrategias se mejoró la motricidad gruesa en los niños y niñas, incidiendo el logro de sus aprendizajes y expresiones motrices.

En cumplimiento del reglamento general de investigación y titulación de la escuela de educación superior pedagógico público José Salvador Cavero Ovalle se presenta dicha tesis para obtener el título de licenciada en educación inicial interculturalidad bilingüe.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

Sayda.

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Sayda Valenzuela Saico, identificada con DNI N° 47951089 egresada del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle” de Huanta, autora del trabajo de investigación titulada: juegos ancestrales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I. E.I N° 38868/Mx-I Kimbiri Alto – La Convención-Cusco,2023, al amparo de la Ley N° 27444, Ley del Procedimiento Administrativo General y demás normas conexas, declaro Bajo Juramento lo siguiente:

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

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

Huanta, 31 de agosto de 2023.



Sayda Valenzuela Saico

DNI N°47951089

ÍNDICE GENERAL

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

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del Problema.....	18
1.2 Formulación del Problema.....	20
1.2.1 Problema General.....	20
1.2.2 Problemas Específicos.....	20
1.3 Objetivos.....	20
1.3.1 Objetivo General.....	20
1.3.2 Objetivos Específicos.....	20
1.4 Justificación e Importancia.....	20
Justificación Teórica.....	21
Justificación Práctica.....	21
Justificación Metodológica.....	21

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes del Problema.....	22
Internacionales.....	22
Nacionales.....	23
Regionales.....	24
2.2 Bases Teóricas.....	24

2.2.1	Los juegos Ancestrales	24
2.2.2	La motricidad Gruesa	27
2.3	Definición de Términos Básicos	30
	Juego.....	30
	Ancestral.....	30
	Motricidad	30
	Gruesa.....	30
2.4	Hipótesis de la Investigación.....	31
2.4.1	Hipótesis General	31
2.4.2	Hipótesis Específicas.....	31
2.1.	Matriz de Operacionalización de Variables de Estudio	32

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION

3.1	Tipo y nivel de Estudio.....	34
3.1.1	Tipo de Investigación	34
3.1.2	Nivel de Investigación.....	34
3.2	Método de Estudio.....	34
3.3	Diseño de Investigación Preexperimental	35
3.4	Población y Muestra	35
3.4.1	Muestra	36
3.5	Técnica de Muestreo.....	36
3.6	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	36
3.6.1	Técnica	36
3.6.2	Instrumento.....	37
3.6.3	Validez del Instrumento	37
3.7	Técnicas de Procesamiento y Análisis e Interpretación de Datos.	39
3.8	Aspectos Éticos	40

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1	Presentación y Descripción de los Resultados	41
4.1.1	A Nivel Descriptivo.....	41
4.1.2	A Nivel Inferencial	45
4.2	Prueba de Hipótesis	45
4.2.1	Prueba de Hipótesis General	45

4.3	Discusión de Resultados.....	48
	CONCLUSIONES.....	52
	RECOMENDACIONES	53
	Referencias	54
	ANEXO	61

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 RD de Aprobación del Proyecto de Investigación.....	62
Anexo 2 RD de Expedito del trabajo de investigación.....	64
Anexo 3 RD de aprobación de Sustentación del Trabajo de Investigación	67
Anexo 4 RD de Designación de Jurados	69
Anexo 5 Instrumento de recolección de datos.....	75
Anexo 6 Juicio de expertos.....	76
Anexo 7 Prueba de confiabilidad	79
Anexo 8 Resultados del pre test	80
Anexo 9 Resultados del pos tes	82
Anexo 10 Plan de aplicación y material experimental	84
Anexo 11 Carta de consentimiento informado o Constancia de aplicación firmada por el director(a) de la I.E.....	111
Anexo 12 Evidencias fotográficas.....	112

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023.	36
Tabla 2 Muestra de niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023.	36
Tabla 3 Cuadro de validación del instrumento de investigación.....	38
Tabla 4 Estadística de fiabilidad.....	38
Tabla 5 Descripción de los niveles de la variable motricidad gruesa entre el pre y post test.....	42
Tabla 6 Descripción de los niveles de la dimensión comprende su cuerpo entre el pre y post test.....	43
Tabla 7 Descripción de los niveles de la dimensión se expresa corporalmente entre el pre y post test.....	44
Tabla 8 Resultados de la Prueba de normalidad.....	45
Tabla 9 Prueba de rangos con signos de Wilcoxon de la hipótesis general	46
Tabla 10 Prueba de rangos con signos de Wilcoxon de la primera hipótesis específica	47
Tabla 11 Prueba de rangos con signos de Wilcoxon de la segunda hipótesis específica	48

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Escalas de la variable motricidad gruesa entre el pre y post test	42
Figura 2 Escalas de la dimensión comprende su cuerpo entre el pre y post test.....	43
Figura 3 Escalas de la dimensión se expresa corporalmente entre el pre y post test	44

RESUMEN

La investigación denominada “Juegos ancestrales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023”, tuvo como objetivo principal fue demostrar la influencia de los juegos ancestrales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años, la investigación es de tipo aplicada, nivel explicativo, el diseño fue pre experimental con un solo grupo. La muestra estuvo conformada por 20 niños y niñas de 4 años, los resultados obtenidos fueron en el pre test, 75% (15) se encuentran en nivel malo, 25% (5) están en regular; en el post test 19 niños y niñas que equivalen al 95 se encuentran en el nivel bueno, 5% (1) en el nivel regular. Para la prueba de hipótesis se utilizó a Wilcoxon, cuyo resultado fue que el valor de $p=0.000$ es $<$ al 0.05% de significancia por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. En tanto hay una diferencia significativa en las medias de las puntuaciones en los estudiantes entre el antes y después de la aplicación de los juegos ancestrales. Por lo cual se concluye que: La aplicación de los juegos ancestrales si influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023.

Palabras clave: juegos, ancestrales, dinámica, motricidad, gruesa.

ABSTRAC

The research called “Ancestral games in the development of gross motor skills in 4-year-old boys and girls of the I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convencion - Cusco, 2023”, the main objective was to demonstrate the influence of ancestral games on the development of gross motor skills in 4-year-old boys and girls. The research is type applied, explanatory level, the design was pre-experimental with a single group. The sample was made up of 20 4-year-old boys and girls, the results obtained were in the pre-test, 75% (15) are at a bad level, 25% (5) are at a regular level; In the post-test, 19 boys and girls, equivalent to 95, are at the good level, 5% (1) at the regular level. For the hypothesis test, Wilcoxon was used, the result of which was that the value of $p = 0.000$ is $< 0.05\%$ significance, therefore the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted. Meanwhile, there is a significant difference in the average scores of the students between before and after the application of the ancestral games. Therefore, it is concluded that: The application of ancestral games does significantly influence the development of gross motor skills in 4-year-old boys and girls of the I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convention - Cusco, 2023.

Keywords: games, ancestral, dynamics, motor skills, gross.

PISI QILLQA

Kay llamkay sutichasqa “Ancestral pukllaykuna 4 watayuq qari wawakunapi, warmi wawakunapi ima N° 38868/ Mx – I yachay wasi, Kimbiri Alto llaqtapi, La Convención – Cusco suyupi. llamkay nivel explicativo, diseño pre experimental rikchakun, huk huñullawan kachkan. Muestra 20, 4 watayuq qari wawakuna, warmi wawakunawan ruwasqa karqa, chay ruwasqakuna tarikusanqa karqa pre-prueba nisqapi, 75% (15) mana allin nivelpi kachkanku, 25% (5) nivel regularpi kachkanku; Post-prueba nisqapiqa 19 qhari wawakuna, warmi wawakuna, 95wan tupaq, allin nivelpi kachkanku, 5% (1) nivel regularpi. Prueba de hipótesis nisqapaqmi Wilcoxon nisqawan yanapachikurqa, chaymantam ruwakurqa $p = 0,000$ nisqapa chaninniyuqman $< 0,05\%$ significancia nisqa, chaymi hipótesis nula nisqa mana chaskisqachu, chaymi hipótesis alternativa nisqa chaskisqa. Chaykamataq, ñawpaq ñawpaq pukllaykunata churakuchkaptin, chaymanta qipaman yachakuqkunapa chawpi tarikurqa, ancha chiqapmi kachkan. Chayraykum tukupakun: Ñawpakunapa pukllayninkunapa churakuyninqa anchatam yanapan 4 watayuq qari warmakunapi hinaspa warmi warmakunapi N° 38868/ Mx – I yachay wasipi Kimbiri Alto llaqtapi, La Convención - Qusqu, suyupi 2023 watapi.

Sapaq simikuna: pukllaykuna, ancestral, dinámica, motor yachay, bruto.

INTRODUCCIÓN

El desarrollo motricidad en los primeros años de vida de un niño y una niña es importante porque contribuye al desarrollo de su potencial en el ámbito educativo. No hay duda de que habilidades motoras son y han sido siempre muy importantes para el desarrollo motor de los niños y niñas. El movimiento y la expresión por encima de otra muestra que es una de las habilidades humanas más importantes y útiles para la convivencia en sociedad (Gil, et. al, 2008).

En ese sentido, desde la antigüedad o desde los albores del hombre, actividades como saltar, correr, tirar, levantar y empujar son actividades que han sido practicadas por los humanos desde los albores del hombre. Por supuesto, no están sistematizados ni llamados movimientos bruscos. Se puede decir que la gente de aquella época realizaba todas sus actividades sin ninguna ciencia o tecnología aplicada. Este es el poder humano, e incluso en la época de nuestros antepasados, los Incas, nadie podía hacerlo. La tecnología moderna es bien conocida, pero tiene su propia tecnología.

La educación inicial puede ser el lugar más importante de la vida Las experiencias que implican movimiento y expresión son la base de la capacidad atlética. La infancia es un período de transición, y lo es desde el nacimiento. Una fuente inagotable de actividad para observar, manipular, curiosar, experimentar, inventar, La expresión, el descubrimiento, la comunicación y el soñar son actividades que los niños se esfuerzan por realizar. Por eso el entretenimiento es tan importante. En la vida de un bebé, el juego es la actividad más importante que lo impulsa, explora el mundo, comprende el mundo y domina el mundo; permitiendo así esta experiencia. Los niños reciben información del mundo exterior a través de organizaciones sensoriales; reaccionar contra exigencias medioambientales, motorización. Proporcionar a los niños un entorno adecuado y una estimulación rica que sea beneficiosa. Desarrolla habilidades de estudio típicas y por lo

tanto es práctico, aprovechar al máximo el periodo preescolar para permitir que los niños cubran sus necesidades, adecuada organización del movimiento, que requiere estrategia y estimulación, este juego ayuda a fortalecer la motricidad y el comportamiento.

Cuando trabajamos con niños, desarrollamos actividades recreativas, realizamos actuaciones que promuevan el desarrollo de sus habilidades motoras, además la falta de coordinación de brazo y pierna, lanzar o encestar un balón. Igualmente, a lo anterior se agrega la inexistencia de ambientes escolares adecuados que faciliten un buen aprendizaje, esto ocurre porque no existe condiciones, para que le trabajen los niños y las niñas de una forma adecuada y óptima para desarrollar su motricidad gruesa. De igual modo una situación problemática es la presencia de docentes en educación inicial especializada en el área de educación física, por eso las orientaciones que dan frente al desarrollo motriz de sus estudiantes no son las más acertadas.

La presente investigación está estructurada en cuatro capítulos según los siguientes detalles:

Capítulo I; en este capítulo se describe el problema, además encontramos la formulación del problema, y los objetivos, asimismo se encuentra la justificación del trabajo. Capítulo II; en este apartado encontramos las bases teóricas, así como los antecedentes de estudio, las bases teóricas, la formulación de las hipótesis y la definición conceptual y operacional de las variables de estudio junto a la operacionalización. Capítulo III; en este capítulo se detalla la metodología de la investigación, encontramos el tipo, nivel y diseño de investigación, los métodos utilizados, la población y muestra, la técnica e instrumentos, asumo las técnicas de análisis y procesamientos de los datos. Capítulo IV; en este apartado se detalla los resultados y análisis de la investigación a nivel descriptivo e inferencial, asimismo se encuentra la prueba de normalidad, la prueba de hipótesis y la discusión de ellos resultados. En la parte final se encuentran las conclusiones, asimismo las recomendaciones de la presenta investigación, como anexos de la tesis presentado se considera el plan de acciones, fotografías, experiencias de aprendizaje entre otros datos importantes.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del Problema

En los tiempos actuales se ha observado la inactividad de las personas en la vida cotidiana, por ello los niños demuestran problemas en el desarrollo de las habilidades motoras. Este tema sigue siendo un problema a nivel global, pues estudios recientes indican que los niños no desarrollan con eficiencia la motricidad gruesa, lo que incide en su capacidad para saltar, correr, trepar y caminar con facilidad. Así mismo, se puede observar la dificultad para emplear las manos e imitar movimientos, dificultades durante la escritura y el dibujo. En tal sentido, en países como Ecuador se pudo evidenciar que, los estudiantes del nivel preescolar presentan dificultades para realizar actividades relacionadas con la motricidad gruesa, teniendo un 57.14 %, del total de la población analizada, en el nivel medio del desarrollo de la motricidad gruesa, lo que indica que la gran parte de los niños tiene problemas para lanzar los objetos, coger los objetos, caminar en línea directa, mantener el equilibrio en un pie y dar rebotes a la pelota (Quilca, et. al, 2021).

Así mismo, en el estudio realizado por Benítez (2021) se comprobó que una cantidad considerable de niños demostraban tener dificultades en la motricidad gruesa, puesto que no podían realizar correctamente actividades que demandan la coordinación, el equilibrio y lateralidad.

Por otro lado, en el Perú la educación es un punto que se debe tratar con insistencia, debido a que la formación de los niños no es la esperada; además, se observa que gran parte de los infantes concluye el nivel preescolar sin cumplir los objetivos propuestos para su desarrollo. Así, Silvia, (2018) en un estudio realizado en una

institución educativa inicial del departamento de Cajamarca, logró evidenciar que durante el desarrollo de las sesiones y las actividades recreativas, los niños tienen problemas para equilibrar su cuerpo parados en puntillas, en un solo pie, con los pies juntos y al pedirles que levanten la pierna derecha y luego la izquierda; por ello, los resultados indican que el 71 % de infantes no lograron realizar actividades relacionadas con la motricidad gruesa y solo el 29 % estuvieron en el nivel de logro. Tales deficiencias se deben a la falta del conocimiento del cuerpo, falta de fuerza muscular para lanzar los objetos y realizar movimientos con los brazos, piernas y cabeza. Además, Arias (2021) señala en su investigación efectuada en Ucayali que los niños no desarrollan de manera adecuada su motricidad gruesa, ello refleja la falta de actividades lúdicas que permita la interacción y desenvolvimiento adecuado con el entorno.

En cuanto a las problemáticas que se observan a nivel regional, respecto al desarrollo motor de los niños, Ayacucho no es ajeno a la educación deficiente, sobre todo en los distritos y asentamientos humanos con situación precaria, en donde los ambientes no permiten que el niño se desenvuelva con libertad. Todo ello se puede constatar con el estudio efectuado en el distrito de Socos, donde los resultados obtenidos demuestran que el 100 % de niños en una institución educativa estaban en el nivel inicio respecto a la motricidad gruesa (De la Peña, 2018). Igualmente, Ochoa (2020) en el centro poblado Qotopuquio- La Mar, indagó el nivel de motricidad gruesa en los infantes de lo que se obtuvo como resultado que el 50 % están en proceso, el 25% en inicio y el 25% en logro.

A nivel institucional se pudo visualizar que una parte significativa de educandos presentan trastornos de habilidades motoras, ello se manifiesta en la insuficiencia para la coordinación corporal que se espera para su edad; en otras palabras, no logran realizar con facilidad las actividades que involucran el movimiento de todo el cuerpo, como correr, saltar un pie, correr, subir los escalones o sostener los marcadores. Las causas de los trastornos motrices que presentan los niños podrían ser debido a un nacimiento prematuro, factores genéticos, el autismo o la inadecuada estimulación. En tanto, la causa principal que se pudo identificar en la institución fue la falta de actividades, durante el desarrollo de las sesiones, que logren desplegar las habilidades motoras de los niños. En ese sentido, es fundamental que los maestros estimulen el deseo por realizar actividades de ejercicio corporal, teniendo en cuenta que en el nivel preescolar los niños aprenden por medio del juego, ya que es en esta etapa donde deben potenciar sus capacidades y desarrollar competencias que serán útiles en etapas posteriores de su vida.

Por todo lo mencionado, se realizó la presente investigación que lleva por título “Juegos ancestrales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023”, donde se utilizó los juegos ancestrales como estrategia para desplegar las habilidades motoras gruesas, así lograr el correcto manejo y coordinación del sistema musculoesquelético en los niños.

1.2 Formulación del Problema

1.2.1 Problema General

P.G. ¿En qué medida la aplicación de los juegos ancestrales influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023?

1.2.2 Problemas Específicos

P.E.1. ¿En qué medida la aplicación de los juegos ancestrales influye en el desarrollo de la comprensión de su cuerpo en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023?

P.E.2 ¿En qué medida la aplicación de los juegos ancestrales influye en el desarrollo de la expresión corporal en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

O.G. Demostrar la influencia de los juegos ancestrales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023.

1.3.2 Objetivos Específicos

O.E.1. Comprobar la influencia de los juegos ancestrales en el desarrollo de la comprensión de su cuerpo en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023.

O.E.2. Demostrar la influencia de los juegos ancestrales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023.

1.4 Justificación e Importancia

Justificación Teórica

Esta investigación se desarrolló con la finalidad de aportar conocimiento existente de manera sistematizada sobre el desarrollo de la motricidad gruesa, es esencial para el desarrollo físico y cognitivo de los niños. Comprender cómo los juegos ancestrales contribuyen a este desarrollo puede enriquecer la teoría del desarrollo infantil. Integrar la cultura local en la educación puede mejorar la participación y el aprendizaje de los niños. Este trabajo se basa en la teoría de la educación culturalmente relevante. También, los juegos ancestrales son parte del patrimonio cultural de la comunidad. Su estudio contribuye al campo de la etnografía y la preservación cultural.

Justificación Práctica

Se justifica prácticamente porque la investigación tiene relevancia educativa, debido a que los primeros años de vida son cruciales para el desarrollo de habilidades motoras en los niños. Los juegos ancestrales es una herramienta valiosa para promover la motricidad gruesa de manera lúdica y efectiva. Asimismo, a nivel local, puesto que promueve la cultura, ya que, la zona de Kimbiri Alto en Cusco tiene una rica herencia cultural, incluyendo juegos ancestrales que pueden ser una parte integral de la identidad de la comunidad. La investigación permite preservar y transmitir estos juegos a las generaciones más jóvenes.

De igual modo, se sabe que un buen desarrollo de la motricidad gruesa en la infancia está relacionado con un mejor rendimiento académico y una mayor salud en la edad adulta. Este trabajo puede tener un impacto positivo a largo plazo en la vida de los niños.

Justificación Metodológica

Se justifica metodológicamente puesto que, se lleva a cabo un muestreo aleatorio de niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto. Se tuvo el consentimiento de los padres.

Asimismo, los datos se analizaron cualitativamente y cuantitativamente para identificar patrones en el desarrollo de la motricidad gruesa relacionados con la participación en juegos ancestrales.

Finalmente, los resultados se utilizaron para diseñar estrategias educativas que integren juegos ancestrales en el currículo de la institución.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes del Problema

Internacionales

Campaña (2020) indagó “Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años”. Tesis de pregrado, Universidad Santo Tomás, Colombia. Tipo aplicada con diseño no experimental, constituido por 22 niños de 3 y 4 años. La técnica de estudio fue la observación y la encuesta, como instrumento se utilizó la ficha de observación y el cuestionario. Llegando a concluir que la aplicación de las estrategias lúdicas logra fortalecer la motricidad gruesa en los niños; por lo tanto, es importante aplicar las estrategias lúdicas como “la telaraña”, “camino de cinta”, “la semana”, “rayuela”, etc., para lograr un mejor desarrollo integral motor.

Guadalupe y Sandoval (2015) investigó “Estudio de los juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años”. Tesis de pregrado, Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, Ecuador. Tipo aplicada con diseño pre experimental. La muestra estuvo conformada por 70 niños de 4 a 5 años y 14 docentes. La técnica de estudio fue la observación y la encuesta, los instrumentos empleados fueron la ficha de observación y el cuestionario. Llegando a obtener resultados favorables sobre la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo motor grueso de los niños; en tal sentido, es primordial aplicar los diferentes juegos tradicionales para el buen dominio de la motricidad gruesa del niño.

Bazán e Illescas (2022) investigaron “El juego tradicional para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años”. Tesis de pregrado, Universidad Estatal Península de Santa Elena, Ecuador. Tipo aplicada con diseño pre experimental. La

muestra fueron 11 niños y 1 docente. La técnica de estudio fue la observación y como instrumento la ficha de observación. Se llegó a demostrar que los juegos tradicionales son una fuente de desarrollo para la motricidad gruesa del niño; por consiguiente, es oportuno aplicar juegos como ensacados, el juego de las sillas, el congelado, el balero y entre otros para el buen control de la motricidad gruesa del infante.

Nacionales

Valdéz (2019) investigó sobre las “Actividades lúdicas tradicionales y convencionales para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años”. Tesis de posgrado, Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez, Juliaca. Tipo aplicada, diseño longitudinal, como muestra se consideró a 25 niños de 4 años y 8 docentes, la técnica de estudio fue la observación y la encuesta, como instrumento de registro de información se empleó la ficha de observación y el cuestionario. La conclusión fue la siguiente: las actividades lúdicas apoyan a los infantes a desarrollar la motricidad gruesa; en consecuencia, es preciso aplicar los juegos como el tejo, el zorro y la oveja, Simón dice o el rey dice y otros juegos así desarrollar la motricidad gruesa de los niños.

García (2018) experimentó “Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial”. Tesis de posgrado, Universidad San Pedro, Celendín. Tipo aplicada, diseño pre experimental. La muestra estuvo conformada por 22 estudiantes de 3 años, la técnica de estudio fue la observación y como instrumento se utilizó la ficha de observación. Se concluyó: los juegos tradicionales tienen una influencia positiva en el desarrollo motor grueso del infante; por tanto, es recomendable desarrollar actividades lúdicas como se mueve la raíz, gallinita ciega, que pase el rey, mata gente; entre otros juegos, ya que dichos juegos desarrollan la motricidad gruesa del niño.

Casavilca y Suarez (2017) investigaron los “Juegos tradicionales para el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños de 4 años”. Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo. Estudio de tipo aplicada con diseño pre experimental. La muestra estuvo conformada por 18 niños. La técnica de estudio fue la observación y el instrumento fue la lista de cotejo. Se concluyó lo siguiente: los juegos tradicionales tienen una influencia significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa del infante; por consiguiente, es aconsejable desarrollar juegos como la atrapadas, carrera de tres piernas, juguemos en el bosque, entre otros juegos, para un buen dominio corporal del niño.

Gutiérrez (2021) indagó sobre “Los juegos psicomotores como estrategia para fortalecer la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años”. Tesis de pregrado en la Universidad Nacional de Cajamarca, Bambamarca. Tipo de investigación aplicada con diseño pre experimental. Como muestra se tomó en cuenta a 10 niños de 4 años, la técnica de estudio fue la observación y como instrumento la ficha de observación. Se determinó lo siguiente: la aplicación de los juegos psicomotores es relevante para la buena mejora de la motricidad gruesa del niño; por lo tanto, aplicar juegos como “las carretillas”, “congelados”, “carrera de papas”, etc., son importantes para el desarrollo y funcionamiento de la coordinación motora gruesa.

Regionales

Montes (2023) investigó “Dinámicas de entrenamiento como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años”. Tesis de pregrado en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Ayacucho. Estudio de tipo aplicada con diseño pre experimental. La muestra estuvo compuesta por 18 niños de 5 años, la técnica de estudio fue la observación y como instrumento se empleó la ficha de observación. Se concluyó que: las estrategias dinámicas sirven de ayuda para el desarrollo de la motricidad gruesa; por lo tanto, es aconsejable aplicar dichas estrategias dinámicas para la buena formación de la motricidad gruesa del niño.

Pino (2019) indagó “El juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años”. Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Ayacucho. El tipo de investigación fue aplicada y diseño cuasi experimental, con una muestra constituida por 24 niños del tercer nivel preescolar, para la técnica de recopilación de datos se empleó la observación y como instrumento la ficha de observación y lista de cotejo. En donde se concluyó que el juego es una estrategia didáctica que influye en la estimulación del desarrollo de la motricidad gruesa en los infantes; en consecuencia, los juegos como “la estatua”, “juegos de pelota” y otros juegos, son aptos para lograr el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 Los juegos Ancestrales

El juego es una actividad recreativa que contribuye en el desarrollo psicomotor y social de las personas, además, ayuda a transmitir ciertos conocimientos de la vida pasada. Los juegos ancestrales van transmitidos de generación en generación como una

actividad costumbrista de un pueblo, comunidad o sociedad, por medio de estos juegos los niños desarrollan su identidad cultural de forma didáctica. Desde la perspectiva de Delgado (2016) el juego va definido como una estrategia para la adquisición de conocimientos, puesto que, al jugar, los niños comprenden la realidad social e interactúan con su medio, el juego es sustancial durante la etapa infantil, pues crea posibilidades para adquirir habilidades motrices y diversas capacidades necesarias para su desarrollo. Del mismo modo, Gómez y Ramírez (2021) sostienen que “el juego ancestral o tradicional aflora –como la gastronomía, la música popular, los ritos, las supersticiones, las leyendas, entre otros- como expresión cultural que pone de manifiesto el patrimonio cultural al cual se pertenece y el cual se nos hereda” (p. 314).

En síntesis, los juegos ancestrales son actividades lúdicas que surgen a partir de las vivencias de nuestros antepasados y la situación social, por lo general, los materiales empleados durante los juegos ancestrales son fáciles de conseguir, como sacos, botella, latas, piedras, una pelota, cuerdas, etc., en esencia, este tipo de juegos contribuyen satisfactoriamente en el desarrollo motor de los niños, pues se realizan actividades como trepar, saltar, lanzar, patear y correr.

Sustento teórico de los Juegos Ancestrales. Para la presente investigación, la variable juegos ancestrales se sustenta en la teoría del juego como anticipación funcional de Karl Groos.

Teoría del pre- Ejercicio de Karl Groos. Desde la perspectiva de Groos, (1898) el juego cumple un papel fundamental durante las primeras etapas del niño, desarrollando su pensamiento y las habilidades necesarias para mantenerse activo; además, en esta teoría se sustenta que el juego actúa como pre- ejercicio de las funciones y capacidades vitales en el ser humano.

Así, a modo de explicar la importancia del juego para la madurez del niño, establece el siguiente precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño o niña jugando con sus manos aprenderá a controlar sus cuerpo” (Groos, 1902), desde esta perspectiva, el juego actúa como eje principal para desplegar las habilidades motoras sustanciales para las etapas posteriores del niño; de modo que lo hace más autónomo, crítico y creativo durante la realización de las diversas actividades.

Importancia de los Juegos Ancestrales. La aplicación del juego ancestral dentro de la enseñanza durante la etapa infantil, tiene un alto grado de importancia, debido a que despliega habilidades y capacidades necesarias en esta etapa.

Clasificación de los Juegos Ancestrales. La clasificación de los juegos ancestrales puede ser de acuerdo a diversos aspectos, como los materiales, las habilidades motoras que desarrolla, el área en donde se realiza, etc. Los juegos ancestrales se clasifican de la siguiente forma:

- a) Con Objetos: dentro de esta clasificación están los juegos como el salta soga, los ensacados, el kiwi, el trompo, las canicas, el vuelo de cometas, el yoyo, el taps, entre otros.
- b) Con partes del cuerpo: están juegos como piedra, papel o tijera, ares o nones, zapatito roto, la torre humana, cero contra cero, Simón dice, etc.
- c) Juegos de persecución: este tipo de juego necesita agilidad, como las escondidas, las chapadas, el lobo qué está haciendo, agua y cemento, el gato y el ratón, etc.
- d) Juegos verbales: las retahílas, los trabalenguas, adivinanzas, la gallinita ciega, San Miguel, entre otros.
- e) Juegos colectivos: los integrantes son a partir de dos, en este juego se busca la participación activa y conjunta, entre los ejemplos tenemos a las escondidas, el tumba- latas, las rondas, la búsqueda del tesoro y otros.

Dimensiones. Las dimensiones consideradas para la variable independiente fueron: diseñar una lista de juegos ancestrales, elaboración de materiales, aplicación de los juegos ancestrales, mismas que están sustentadas en el estudio de Gonzáles (2021), de acuerdo con el modelo propuesto por el Ministerio de Educación.

Diseña una Lista de Juegos Tradicionales. En esta sección el docente selecciona las actividades lúdicas tradicionales a efectuarse dentro del aula, teniendo en cuenta las necesidades, dificultades y características presentes en cada niño, con el objetivo principal de desplegar y mejorar la psicomotricidad gruesa, así mismo, planifica el modo en que se trabajará, haciendo una selección del espacio y el tiempo a emplear.

Elaboración de Materiales. A partir de la planificación y selección, el docente elabora los materiales necesarios para el buen desarrollo de los juegos ancestrales, considerando el tipo y características de cada juego. Los insumos deberán ser reciclados

y cuidadosamente elaborados, para evitar complicaciones durante el desarrollo de la sesión planificada, los materiales para los juegos ancestrales, por lo general, son fáciles de conseguir y elaborar, estos pueden ser: latas de colores, pelotas, piedritas, semillas, vendas, cintas, cuerdas, bolsas, palitos o cartulinas.

Aplicación de los Juegos Tradicionales. En esta etapa final, a partir de la determinación de los juegos ancestrales y la elaboración de los materiales, se procede a emplearlos y observar los efectos que tuvo en el desarrollo de los niños. Esta fase se divide en tres momentos: el inicio, el desarrollo y el cierre; en el primer momento, el docente realiza una breve introducción explicando el propósito, las reglas y cómo se desarrollará el juego; el segundo momento es el más importante, puesto que aquí el juego se lleva a cabo teniendo en cuenta las reglas establecidas, propiciando la participación conjunta, empleando los materiales elaborados y procurando el logro de los objetivos trazados; finalmente, en el tercer momento, el docente pide a los infantes que expresen sus opiniones y experiencias durante el juego, realizando preguntas de meta cognición; además, evalúa el logro de las capacidades, destrezas, conocimientos y habilidades determinadas en el objetivo.

2.2.2 La motricidad Gruesa

Osorio et. ál (2019) señala que la motricidad gruesa o global es la destreza para realizar movimientos musculares generales del cuerpo requiriendo la coordinación, a través de ellos, el niño se entrena para que pueda afrontar situaciones adversas de su vida que les permitirá realizar sus actividades cotidianas, como caminar, correr, saltar, escalar, lanzar y golpear una pelota. Es decir, que por medio de la motricidad gruesa el infante contribuye al desarrollo integral, ya que se mejora las funciones vitales y el estado de ánimo.

Por su parte, según López (2018) señala que:

La capacidad motriz gruesa consiste en la capacidad de contraer grupos musculares diferentes de forma independiente, o sea, llevar a cabo movimientos que incluyen a varios segmentos corporales. Para que sea eficaz la coordinación psicomotriz se requiere de una buena integración del esquema corporal, así como de un conocimiento y control del cuerpo. Esta coordinación dinámica exige la capacidad de sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo. Por ejemplo: salta, brincar en un pie, sobre llantas etc. (p. 27).

Además, mediante la motricidad gruesa logramos que el niño “adquiera nuevas habilidades, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, de igual modo se refiere a la agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos” (Chocce y Conde, 2018, p. 24). En tal sentido, la motricidad gruesa es una herramienta que nos permite desarrollarnos a nivel motor, cognitivo y social. Mediante esta actividad el niño logra reforzar sus habilidades para sociabilizar y relacionarse, trabaja en su salud física y mental.

Sustento Teórico. *Las teorías referidas a la motricidad gruesa como desarrollo integral son diversas; por ello, para sustentar el presente estudio, se consideró la siguiente teoría:*

Teoría Sobre el Desarrollo de la Motricidad Gruesa de Piaget. Piaget plantea que la motricidad gruesa está inmersa en las diversas etapas del desarrollo de la psicomotricidad infantil, donde el ser humano va adquiriendo desde su nacimiento, pero muchas veces podemos encontrarnos dificultades en su adquisición. Además, esta teoría, según Semino (2016) considera que la:

Actividad motriz es el punto de partida del desarrollo de la inteligencia, y que son los dos primeros años de vida muy importantes, porque se forma la inteligencia sensorio motriz, pues esta se va adquiriendo al estar en contacto con los objetos. Los niños en contacto con los objetos y el espacio van desarrollando su inteligencia práctica, ello sin dejar de lado que es necesario un acompañamiento de parte de los adultos, pues esto lo lleva a desarrollar también la parte afectiva. (p. 20)

En tal sentido, la teoría del desarrollo de la motricidad gruesa, plantea que, para que un niño tenga un buen desarrollo cognitivo, emocional y social es imprescindible que adquiera las destrezas que engloba la psicomotricidad, es decir, que desarrolle una buena motricidad gruesa. Estas habilidades motoras les permitirán tomar conciencia de su propio cuerpo y del mundo que les rodea, realizar, coordinar y controlar sus movimientos corporales, explorar e interactuar con su entorno, regular sus emociones y llevar a cabo aprendizajes tan importantes como el de la lectoescritura y las matemáticas.

Actividades para desarrollar la psicomotricidad gruesa. Los profesores y padres de familia deben tener en cuenta las actividades que se deben realizar para fortalecer la psicomotricidad gruesa, estas actividades según Rosada (2017) son:

La Marcha: En esta actividad los niños deben desplazarse y tener una autonomía en cuanto a su cuerpo, de manera que pueda moverse en un espacio determinado para explorar su entorno y conseguir los objetos que desean de manera autónoma, esta habilidad se realiza en todo momento.

La Carrera: Esta actividad resulta algo compleja, pues supone el rápido desplazamiento del niño, por ende, mayor cantidad de movimientos. Se realiza para alcanzar los objetos y acercarse o alejarse de algo con mayor rapidez.

El Rastreo: esta actividad se logra a partir de los 8 años, se refiere al desplazamiento de cuerpo en contacto con el suelo.

Trepar y Suspensiones: Se necesita el dominio del desplazamiento y la locomoción, para desarrollar esta actividad se puede proponer ejercicios como alcanzar el punto más alto de una pequeña montaña, trepar a un árbol o un muro, realizar flexiones corporales, etc.

Dimensiones de la Motricidad Gruesa

Comprende su Cuerpo. El conocimiento y dominio del cuerpo es la base fundamental a partir del cual aprendemos a mejorar nuestra percepción del entorno que nos rodea y a desarrollar nuestras habilidades motoras y sociales. El cuerpo es el mejor medio que poseemos para relacionarnos con el mundo que nos rodea e interactuar con este de forma progresiva. En su opinión de Gonzales (2021) es el entendimiento sucesivo que los escolares tienen sobre su cuerpo en estado pasivo o teniendo en cuenta su entorno, el tiempo y los objetos, confiriéndoles el progreso de sus actitudes y la mentalización de su cuerpo.

En síntesis, para los educadores es muy importante implementar estrategias didácticas y metodológicas que ayuden no solo al reconocimiento del esquema corporal, sino también que permitan una mejor funcionabilidad del mismo para que se logre una satisfactoria vinculación del niño con el medio que lo rodea, y que, a su vez, favorezcan nuevos conocimientos y una verdadera atención a la diversidad.

Se expresa corporalmente. La expresión corporal consiste en utilizar el cuerpo, mediante gestos y movimiento con una intencionalidad expresiva de estados de ánimo, sensaciones y pensamientos, para el desarrollo del infante en las tareas de la vida diaria donde emplean la imaginación, creatividad y la espontaneidad.

Desde el punto de vista de Chazin (2007) el cuerpo, el movimiento y el sentimiento son los instrumentos básicos de una disciplina cuyo objeto de estudio es la conducta motriz del individuo con una finalidad expresiva, comunicativa y estética. Por ello, es mejor que el infante se exprese corporalmente y de esta forma podemos desarrollar una capacidad de integración a otras actividades.

Por otro lado, Morales (2010) afirma que: “A través de la expresión corporal, el niño va a poder conocer el significado de los gestos y posturas adoptados por otras personas, así como a comunicarse con los otros utilizando como lenguaje los movimientos realizados con su propio cuerpo” (p.1).

Para finalizar, la expresión corporal es un instrumento irremplazable que nos permite interactuar con el medio y con los demás. Además, mediante la danza, los cuentos motores y las canciones se debe lograr un aprendizaje globalizador, puesto que es importante que los niños obtengan una enseñanza adecuada y adaptada a ellos.

2.3 Definición de Términos Básicos

Juego

Es una actividad interactiva, tiene como propósito entretener o puede ser utilizada como estrategia para brindar alguna enseñanza o desarrollar habilidades motrices en el niño, generalmente esta actividad está sujeta a reglas.

Ancestral

Este término va referido a lo heredado por nuestros antepasados, como las actividades lúdicas tradicionales, que desde tiempos antiguos se ha estado pasando de generación en generación para saber la forma de vida y las costumbres del hombre en su contexto cultural.

Motricidad

Se define como las habilidades que el infante va desplegando al explorar el entorno y el espacio en donde se sitúa, haciendo uso de toda su estructura corporal, como los brazos, las piernas, los dedos, las manos y los pies.

Gruesa

Este término se relaciona con estructuras de gran volumen y con gran masa, por ejemplo, los brazos y las piernas en los niños, que sirven para el desplazamiento y la buena coordinación de los movimientos corporales.

2.4 Hipótesis de la Investigación

2.4.1 Hipótesis General

H.G.1. La aplicación de los juegos ancestrales influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023.

2.4.2 Hipótesis Específicas

H.E.1. La aplicación de los juegos ancestrales influye significativamente en el desarrollo de la comprensión de su cuerpo en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023.

H.E.2. La aplicación de los juegos ancestrales influye significativamente en el desarrollo de la expresión corporal en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023.

2.1. Matriz de Operacionalización de Variables de Estudio

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable independiente Juegos ancestrales	Delgado (2016) el juego va definido como una estrategia para la adquisición de conocimientos, puesto que, al jugar, los niños comprenden la realidad social e interactúan con su medio, el juego es sustancial durante la etapa infantil, pues crea posibilidades para adquirir habilidades motrices y diversas capacidades necesarias para su desarrollo.	Se diseñó y aplicó un material experimental con 10 sesiones de aprendizaje.	Diseña lista de juegos tradicionales	Selecciona	Nominal 1 = No aplica material experimental 2 = Si aplica material experimental
			Elaboración de materiales	Elabora	
			Aplicación de los juegos tradicionales	Ejecuta	
Variable dependiente Motricidad gruesa	Osorio et ál (2019) señala que la motricidad gruesa o global es la destreza para realizar movimientos musculares generales del cuerpo requiriendo la coordinación, a través de ellos, el niño se entrena para que pueda afrontar situaciones adversas de su vida que les permitirá realizar sus actividades cotidianas, como caminar, correr, saltar, escalar, lanzar y golpear una pelota.	Esta variable se evaluó en dos momentos distintos valorados como pre test y post test mediante una ficha de observación con 20 ítems; 14 ítems para la dimensión comprenden su cuerpo y 6 ítems para se expresa corporalmente. 1= No 2= A veces 3 = Sí	Comprende su cuerpo	Señala	Ordinal Buena Regula Mala
				Brinca	
				Indica	
				Salta	
				Utiliza	
				Mantiene	
				Equilibrio	
				Evita	
				Desplaza	
				Sigue	
				Camina	
Demuestra					
Fortalece					
Lanza					

			Se expresa corporalmente	Realiza
				Corre
				Lanza
				Realiza
				Lleva
				Sigue ritmo

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION

3.1 Tipo y nivel de Estudio

3.1.1 *Tipo de Investigación*

La investigación es aplicada. Este tipo de investigación “se distingue por tener propósitos prácticos inmediatos bien definidos, es decir, se investiga para actuar, transformar, modificar o producir cambios en un determinado sector de la realidad”. (Escobar et al. 2017, p. 59).

3.1.2 *Nivel de Investigación*

El nivel del estudio es explicativo.

Según Hernández y Mendoza (2018) este nivel de investigación “van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; es decir, están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales” (p. 95).

3.2 Método de Estudio

El método que se empleó en el estudio es el hipotético-deductivo el cual de acuerdo a Hernández et al. (2018) consiste en que “a partir de determinados principios, teorías o leyes se derivan respuestas que explican el fenómeno y que vuelven a ser confirmadas en la práctica” (P. 95).

Asimismo, se aplicó el método experimental, el cual según Ñaupás (2018):

...es el método o técnica de investigación más refinado para recabar datos y verificar hipótesis. Se dice que es refinado porque utiliza sofisticadas técnicas que se basan en la matemática, en la estadística y en la lógica, como las técnicas

estadísticas que se utilizan en el control de variables y en la medición de las diferencias estadísticas de los resultados. (p. 354)

De igual modo el método estadístico, al respecto Tornero y Navarrete (s.f.) manifiestan que:

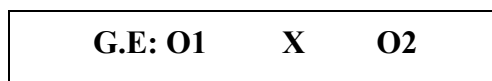
Es un conjunto de procedimientos que permite, a partir de las informaciones estadísticas, efectuar un análisis de la misma con el objeto de realizar nuevas acciones tendientes a ampliar, modificar o sustituir las estadísticas existentes y obtener así conclusiones válidas sobre el fenómeno no estudiado. (p. 120).

3.3 Diseño de Investigación Preexperimental

El diseño que se utilizó es el experimental.

En palabras de Salkind (1999), consiste en “establecer relaciones de causa-efecto trata de determinar la presencia de una causa y un efecto definidos. Esto implica que una vez que se usas este método puede emitirse un juicio acerca de que si A causa que B suceda o A no causa que B suceda”. (p. 234)

El diseño es como sigue:



Donde:

GE: Grupo experimental

O1: Evaluación diagnóstica (pretest).

X: Experimentación de los juegos ancestrales

O2: Evaluación de salida (post test).

3.4 Población y Muestra

La población de estudio para López (2011) “es un conjunto de individuos o elementos a quienes se les puede observar o medir una característica o atributo” (p. 159).

Por las razones antes señaladas, la población elegida para el desarrollo de la investigación está constituida por 38 niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023.

Tabla 1

Población de niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023.

Secciones	Sexo		Total
	Varones	Mujeres	
Rojo	11	09	20
Azul	10	08	18
Total	21	17	38

3.4.1 Muestra

La muestra según Ñaupas et al. (2018) es “una porción de la población que por lo tanto tienen las características necesarias para la investigación” (p. 334) Por cuanto, la muestra elegida para el desarrollo del estudio está integrado por 20 niños y niñas de 4 años de edad (muestra censal) de la Institución Educativa Inicial N° N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023.

Tabla 2

Muestra de niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023.

Sección	Cantidad		Total
	Varones	Mujeres	
Rojo	11	09	20
Total	11	09	20

Nota: tabla 2

3.5 Técnica de Muestreo

En la presente investigación empleó el muestreo por conveniencia que es una técnica de muestreo no probabilística que se utiliza para crear muestras basadas en la facilidad de acceso, la disponibilidad de personas para participar en la muestra, dentro de un intervalo de tiempo determinado o cualquier otra especificación práctica de un elemento específico.

3.6 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

3.6.1 Técnica

Suárez et al. (2022), señala que:

...son las diferentes formas utilizadas por el investigador para obtener información sobre el evento de estudio. Estas técnicas están conformadas por un conjunto de reglas y procedimientos que coadyuvan en el cumplimiento de los objetivos de estudio y dan respuesta al problema de investigación (p. 21).

Por lo que, en la presente investigación la técnica empleada fue la experimentación, “un experimento consiste en someter el objeto de estudio a la influencia de ciertas variables, en condiciones controladas y conocidas por el investigador, para observar los resultados que cada variable produce en el objeto”. (Sabino, 2002, p. 68).

Por otro lado, también se empleó la técnica de la observación que, según Carrasco (2006) “es un proceso intencional de captación de las características, cualidades y propiedades de los objetos y sujetos de la realidad, a través de nuestros sentidos o con la ayuda de poderosos instrumentos que amplían su limitada capacidad” (p. 282).

3.6.2 Instrumento

Los instrumentos en palabras de Suárez et al. (2022) “constituyen un conjunto de herramientas utilizadas por los investigadores para obtener información relevante sobre los eventos de estudio” (p. 21). En tal sentido, los instrumentos que se utilizará en la investigación estarán constituidos por el material experimental y la ficha de observación. Según Arias et al. (2022) “la ficha de observación se utiliza cuando el investigador quiere medir, analizar o evaluar un objetivo en específico; es decir, obtener información de dicho objeto. Ésta aplica para medir situaciones extrínsecas e intrínsecas de las personas; actividades, emociones” (p. 77). De igual modo, el material experimental, es el medio que contendrá los materiales tales como el plan a desarrollarse durante el experimento; así como, todas las sesiones de aprendizajes que se desarrollará durante el experimento.

3.6.3 Validez del Instrumento

Al respecto, Ugarriza (2000) opina que:

La validez es la pertinencia de un instrumento de medición, para medir lo que se quiere medir; se refiere a la exactitud con que el instrumento mide lo que se propone medir, es decir, es la eficacia de un instrumento para representar, describir o pronosticar el atributo que le interesa al examinador (p. 33).

El instrumento elaborado se sometió a la validación de juicio de tres docentes expertos, la cual se detalla a continuación.

Tabla 3*Cuadro de validación del instrumento de investigación*

Expertos	DNI	Puntaje %	Puntaje	Decisión
Frida Mayhua Quispe	43499113	95	0.95	Excelente validez
Yolanda Orellana Pérez	28281120	80	0.80	Significativo
Giovana Ore Espinoza	20052287	80	0.80	Significativo
Promedio de ponderación		85	0.85	Excelente validez

Nota. Data de juicio de expertos de la validación de la ficha de observación.

Análisis. En la tabla 4, se evidencia el resultado de validez por juicio de expertos cuyo resultado es 0,85 del grado del instrumento. Se concluye que el instrumento de pre y post test, presenta un nivel excelente validez de contenido y que responda a las intenciones de la investigación.

Confiabilidad. Con el instrumento validado, se realizó el pilotaje en un grupo equivalente, pero ajeno a la muestra. Su resultado de procesó con el programa SPSS. v.25

Según Hernández et al. (2014) la confiabilidad es el “grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes” (p. 200).

Tabla 4*Estadística de fiabilidad*

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido(a)	0	,0
	Total	20	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,898	20

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
VAR00001	42,1500	70,345	,493	,894
VAR00002	42,7500	71,671	,366	,897
VAR00003	42,3500	72,239	,229	,901
VAR00004	42,4000	67,095	,697	,889
VAR00005	42,4500	65,103	,668	,889
VAR00006	42,7500	69,250	,421	,896
VAR00007	42,4500	66,787	,732	,888
VAR00008	42,6000	66,042	,624	,890
VAR00009	42,5000	69,000	,534	,893
VAR00010	42,6000	70,253	,386	,897
VAR00011	42,6000	70,042	,404	,896
VAR00012	42,8000	65,432	,695	,888
VAR00013	42,8500	65,924	,627	,890
VAR00014	42,6500	68,345	,571	,892
VAR00015	42,6500	65,818	,657	,889
VAR00016	42,6500	65,292	,699	,888
VAR00017	42,6500	67,187	,677	,889
VAR00018	42,6000	72,779	,172	,902
VAR00019	42,8000	71,537	,292	,899
VAR00020	42,9000	68,095	,486	,894

3.7 Técnicas de Procesamiento y Análisis e Interpretación de Datos.

La estadística descriptiva, es la distribución de frecuencias, métodos para organizar y resumir datos, que son ordenados indicándose el número de veces que se repite cada valor. Esta distribución puede realizarse con las variables de medida desde el nivel nominal hasta el de razón.

La estadística inferencial, Berenson y Levine, (2006), la estadística Inferencial son procedimientos estadísticos que sirven para deducir o inferir algo acerca de un conjunto de datos numéricos (población), seleccionando un grupo menor de ellos (muestra).

El instrumento validado y confiable se empleó en la recolección de datos de la muestra de estudio cuyos resultados se organizaron en tablas y gráficos estadísticos, se determinó las medidas de tendencias central y de dispersión. Luego se determinó la normalidad de datos para corroborar la hipótesis de investigación.

3.8 Aspectos Éticos

La presente investigación se rige bajo un conjunto de principios y directrices que determinaron y orientaron el diseño, desarrollo, gestión, uso y divulgación del trabajo de investigación, en tal sentido, los aspectos éticos fueron la validez científica, la selección equitativa de los sujetos de la muestra, el Consentimiento informado, el respeto a los sujetos inscritos y finalmente el uso adecuado de las normas APA.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Presentación y Descripción de los Resultados

En esta sección de la investigación se detalla los resultados obtenidos en el pre test y post test sobre los Juegos ancestrales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023. Cuy amuestra trabajada fue de 20 niños y niñas que represental el 100%

Del mismo modo, los resultados han sido organizados y sistematizados a fin de procesarlos utilizando las indicaciones de la estadística descriptiva, para luego hacer la presentación de resultados mediante tablas comparativas. Seguidamente se ha utilizado los procedimientos de la estadística inferencial para que los datos sean sometidos a la contrastación de resultados mediante la prueba de normalidad y la correspondiente prueba de hipótesis, el cual se detalla a continuación:

4.1.1 A Nivel Descriptivo

Los datos recolectados mediante el pre test y post se han procesado y organizado en tablas de frecuencias y gráficos estadísticos, como se puede observar a continuación:

Tabla 5

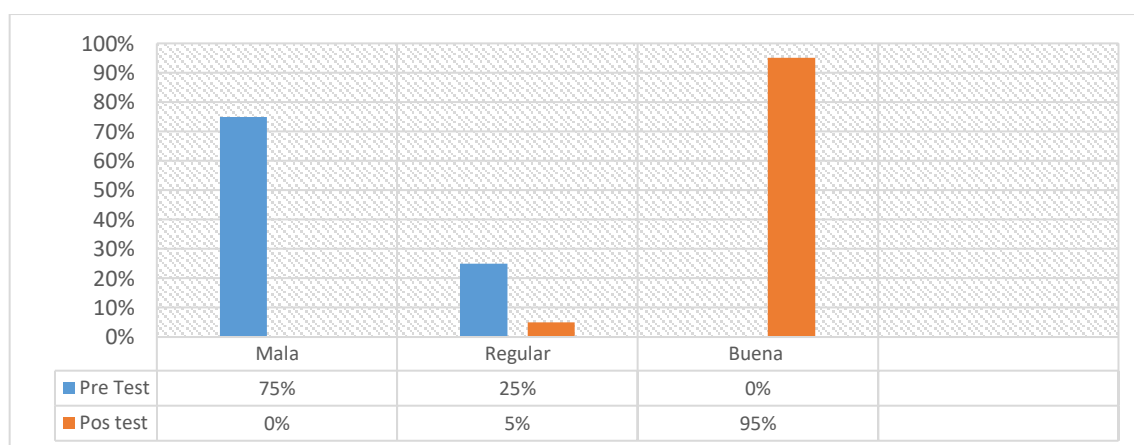
Descripción de los niveles de la variable motricidad gruesa entre el pre y post test

Nivel	Pre test		Post test	
	fi	f%	fi	f%
Buena	00	00	19	95
Regular	05	25	01	5
Mala	15	75	00	00
TOTAL	20	100	20	100

Data: resultados obtenidos de la ficha de observación del pre y post test

Figura 1

Escalas de la variable motricidad gruesa entre el pre y post test



Decisión estadística. De lo percibido en la tabla 6 y figura 1, se deduce que de los 20 niños y niñas en el pre test, 75% (15) se encuentran en nivel malo, 25% (5) están en regular; en el post test 19 niños y niñas que equivalen al 95 se encuentran en el nivel bueno, 5% (1) en el nivel regular. Podemos concluir estadísticamente que los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención, han mejorado su motricidad gruesa luego de haber aplicado los juegos ancestrales, ubicándose así en un mayor porcentaje en el nivel bueno.

Tabla 6

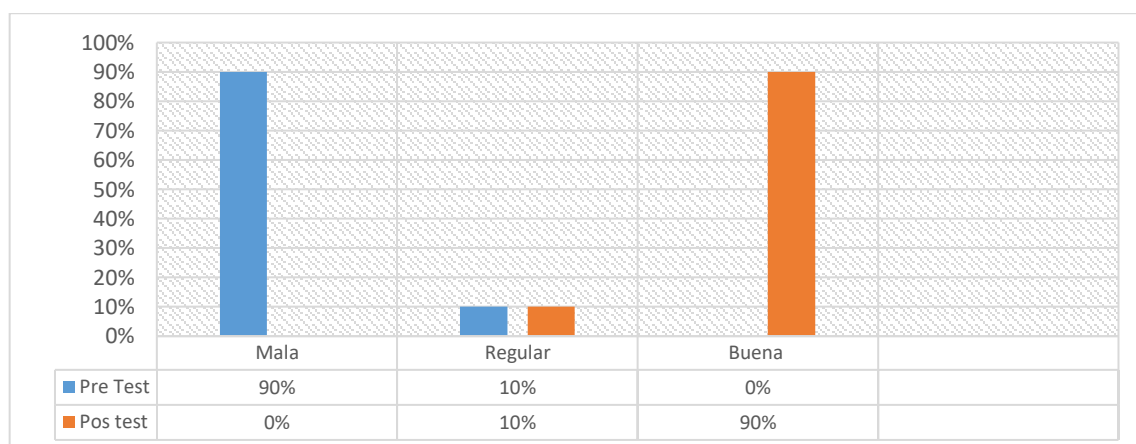
Descripción de los niveles de la dimensión comprende su cuerpo entre el pre y post test

Nivel	Pre test		Post test	
	fi	f%	fi	f%
Buena	00	00	18	90
Regular	02	10	02	10
Mala	18	90	00	00
TOTAL	20	100	20	100

Data: resultados obtenidos de la ficha de observación del pre y post test

Figura 2

Escalas de la dimensión comprende su cuerpo entre el pre y post test



Decisión estadística. De lo percibido en la tabla 7 y figura 2, se deduce que de los 20 niños y niñas en el pre test, 90% (18) se encuentran en nivel malo, 10% (2) están en regular; en el post test 18 niños y niñas que equivalen al 90% se encuentran en el nivel bueno, 10% (2) en el nivel regular. Podemos

concluir estadísticamente que los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/Mx – I Kimbiri Alto – La Convención, han mejorado mejorar su motricidad gruesa en la dimensión comprende su cuerpo luego de haber aplicado los juegos ancestrales, ubicándose así en un mayor porcentaje en el nivel bueno.

Tabla 7

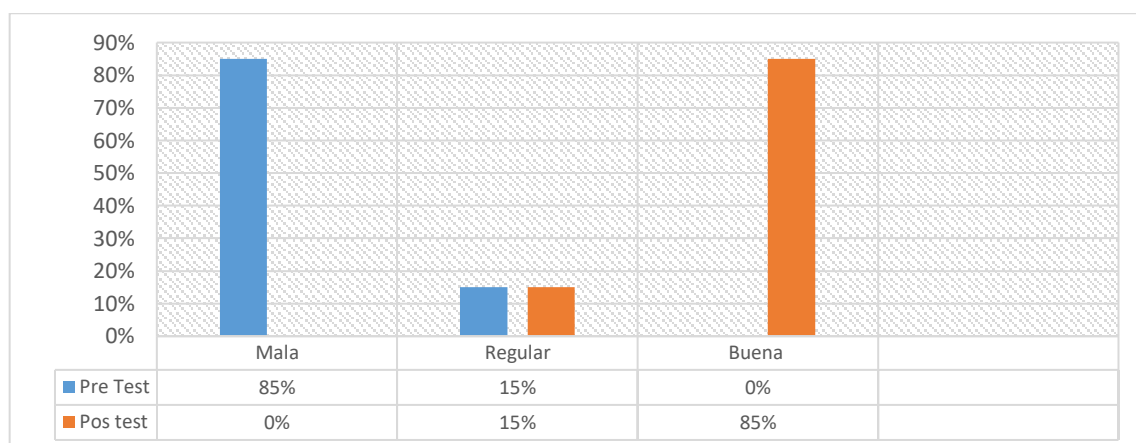
Descripción de los niveles de la dimensión se expresa corporalmente entre el pre y post test

Nivel	Pre test		Post test	
	fi	f%	fi	f%
Buena	00	00	17	85
Regular	03	15	03	15
Mala	17	85	00	00
TOTAL	20	100	20	100

Data: resultados obtenidos de la ficha de observación del pre y post test

Figura 3

Escalas de la dimensión se expresa corporalmente entre el pre y post test



Decisión Estadística. De lo percibido en la tabla 8 y figura 3, se deduce que de los 20 niños y niñas en el pre test, 85% (17) se encuentran en nivel malo, 15% (3) están en regular; en el post test 17 niños y niñas que equivalen al 85% se encuentran en el nivel bueno, 15% (3) en el nivel regular. Podemos concluir estadísticamente que los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención, han mejorado su motricidad gruesa en la dimensión se expresa corporalmente luego de haber aplicado los juegos ancestrales, ubicándose así en un mayor porcentaje en el nivel bueno.

4.1.2 A Nivel Inferencial

Prueba de Normalidad

Tabla 8

Resultados de la Prueba de normalidad

	Pruebas de Normalidad					
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
MotricidadGruesa_Pretest	,463	20	,000	,544	20	,000
MotricidaGruesa_Posttest	,538	20	,000	,236	20	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: data de pres test y pos test.

Análisis. En la tabla 9, se evidencia resultados de la prueba de Shapiro-Wilk, muestran valores iguales a $p=0,000$ en los resultados de las variables, por lo tanto, se concluye, que no existe distribución normal de los datos. Debido que el tamaño de la muestra es menor 50 elementos, esto indica para afirmar el desarrollo de la motricidad gruesa se ajustan a una distribución no normal al 5% de significancia. Entonces, se determina el uso de la prueba no paramétrica, mediante la prueba de rangos con signos de Wilcoxon para muestra relacionadas.

4.2 Prueba de Hipótesis

4.2.1 Prueba de Hipótesis General

Ho: La aplicación de los juegos ancestrales NO influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023.

Ha: La aplicación de los juegos ancestrales influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023.

Nivel de Significancia: $\alpha=5\%$

Regla de Decisión:

Sí, p (sig. Asintótica bilateral) <0.05 ; entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Si, p (sig. Asintótica bilateral) > 0.05 ; entonces se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula.

Tabla 9

Prueba de rangos con signos de Wilcoxon de la hipótesis general

Estadísticos de prueba^a	
	MotricidadGruesa_Posttest - MotricidadGruesa_Prestest
Z	-4,099 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	
Prueba de Wilcoxon	
P-valor grupo experimental = ,000	< $\alpha = 0.05$

Conclusión:

En la tabla 10, prueba de rangos con signos de Wilcoxon, se observa que el valor de $p=0.000$ es $<$ al 0.05% de significancia por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. En tanto hay una diferencia significativa en las medias de las puntuaciones en los estudiantes entre el antes y después de la aplicación de los juegos ancestrales. Por lo cual se concluye que: La aplicación de los juegos ancestrales si influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023.

Prueba de la Primera Hipótesis Especifica

Ho: La aplicación de los juegos ancestrales NO influye significativamente en el desarrollo de la comprensión de su cuerpo en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023.

Ha: La aplicación de los juegos ancestrales influye significativamente en el desarrollo de la comprensión de su cuerpo en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023.

Nivel de Significancia: $\alpha=5\%$

Regla de Decisión:

Sí, p (sig. Asintótica bilateral) < 0.05 ; entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Si, p (sig. Asintótica bilateral) > 0.05 ; entonces se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula.

Tabla 10

Prueba de rangos con signos de Wilcoxon de la primera hipótesis específica

Estadísticos de prueba ^a	
Comprendesucuerpo_posttest - Comprendesucuerpo_pretest	
Z	-4,179 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Prueba de Wilcoxon		
P-valor grupo experimental = ,000	<	$\alpha = 0.05$

Conclusión:

En la tabla 11, la prueba de rangos con signos de Wilcoxon, indica que el valor de $p=0.000$ es $<$ al 0.05% de significancia por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. En tanto hay una diferencia significativa en las medias de las puntuaciones en los estudiantes entre el antes y después de la aplicación de los juegos ancestrales. Por lo cual se concluye que: La aplicación de los juegos ancestrales si influye significativamente en el desarrollo de la comprensión de su cuerpo en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023.

Prueba de la Segunda Hipótesis Específica

Ho: La aplicación de los juegos ancestrales NO influye significativamente en el desarrollo de la expresión corporal en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023.

Ha: La aplicación de los juegos ancestrales influye significativamente en el desarrollo de la expresión corporal en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023.

Nivel de Significancia: $\alpha=5\%$

Regla de Decisión:

Sí, p (sig. Asintótica bilateral) < 0.05 ; entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Si, p (sig. Asintótica bilateral) >0.05 ; entonces se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula.

Tabla 11

Prueba de rangos con signos de Wilcoxon de la segunda hipótesis específica

Estadísticos de prueba^a	
	Se expresa corporalmente_posttest – Se expresa corporalemnet_pretest
Z	-4,099 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Prueba de Wilcoxon		
P-valor grupo experimental = ,000	<	$\alpha = 0.05$

Conclusión:

En la tabla 12, la prueba de rangos con signos de Wilcoxon, indica que el valor de $p=0.000$ es $<$ al 0.05% de significancia por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. En tanto hay una diferencia significativa en las medias de las puntuaciones en los estudiantes entre el antes y después de la aplicación de los juegos ancestrales. Por lo cual se concluye que: La aplicación de los juegos ancestrales si influye significativamente en el desarrollo de la expresión corporal en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023.

4.3 Discusión de Resultados

La investigación que presento permitió comprobar la influencia de los juegos ancestrales en el desarrollo de la comprensión de su cuerpo en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri, se pudo encontrar que el valor $p=0.000$ es $<$ al 0.05% que es menor al tabulado (0.05%) por lo que se usó la prueba no paramétrica de Wilcoxon, en el pre test, 75% (15) se encuentran en nivel malo, 25% (5) están en regular; en el post test 19 niños y niñas que equivalen al 95 se encuentran en el nivel bueno, 5% (1) en el nivel regular. En tanto hay una diferencia significativa en las medias de las puntuaciones en los estudiantes entre el antes y después de la aplicación de los juegos ancestrales. Por lo cual se concluye que: La aplicación de los juegos ancestrales si influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023.

Estos resultados tienen similitud con el trabajo realizado por Campaña (2020) quien investigó sobre *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años*. Concluye que la aplicación de las estrategias lúdicas logra fortalecer la motricidad gruesa en los niños; por lo tanto, es importante aplicar las estrategias lúdicas como “la telaraña”, “camino de cinta”, “la semana”, “rayuela”, etc., para lograr un mejor desarrollo integral motor.

Asimismo, Guadalupe y Sandoval (2015) investigaron sobre *los juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años*. Los autores afirman que, para obtener resultados favorables sobre la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo motor grueso de los niños, es primordial aplicar los diferentes juegos tradicionales para el buen dominio de la motricidad gruesa del niño.

Por su parte, Campaña (2020) quien hizo la investigación sobre la motricidad gruesa, señala que la aplicación de las estrategias lúdicas logra fortalecer la motricidad gruesa en los niños; por lo tanto, es importante aplicar las estrategias lúdicas como “la telaraña”, “camino de cinta”, “la semana”, “rayuela”, etc., para lograr un mejor desarrollo integral motor. Bazán e Illescas (2022) investigaron “El juego tradicional para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años”. Concluye que los juegos tradicionales son una fuente de desarrollo para la motricidad gruesa del niño; por consiguiente, es oportuno aplicar juegos como ensacados, el juego de las sillas, el congelado, el balero y entre otros para el buen control de la motricidad gruesa del infante.

Valdéz (2019) investigó sobre las *Actividades lúdicas tradicionales y convencionales para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años*. Llegó a concluir que las actividades lúdicas apoyan a los infantes a desarrollar la motricidad gruesa; en consecuencia, es preciso aplicar los juegos como el tejo, el zorro y la oveja, Simón dice o el rey dice y otros juegos así desarrollar la motricidad gruesa de los niños.

Casavilca y Suarez (2017) en la investigación sobre los juegos tradicionales para el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños de 4 años. Llegaron a la conclusión de que los juegos tradicionales tienen una influencia significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa del infante; por consiguiente, es aconsejable

desarrollar juegos como la atrapadas, carrera de tres piernas, juguemos en el bosque, entre otros juegos, para un buen dominio corporal del niño.

La investigación realizada por los autores corrobora el presente estudio realizado, toda vez que los juegos ancestrales influyen significativamente en los niños y niñas.

Los resultados frente a las dimensiones de la motricidad gruesa también presentan datos significativos; así como en la dimensión “comprende su cuerpo”, la prueba de rangos con signos de Wilcoxon, indicaron que el valor de $p=0.000$ es $<$ al 0.05% de significancia por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Se concluye que, la aplicación de los juegos ancestrales si influye significativamente en el desarrollo de la comprensión de su cuerpo en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023.

En la dimensión se expresa corporalmente se tiene que la prueba de rangos con signos de Wilcoxon, indica que el valor de $p=0.000$ es $<$ al 0.05% de significancia por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por lo cual se concluyó que: La aplicación de los juegos ancestrales si influye significativamente en el desarrollo de la expresión corporal en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023.

García (2018) en su investigación *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial*. Tesis de posgrado, Universidad San Pedro, Celendín. Concluyo que los juegos tradicionales tienen una influencia positiva en el desarrollo motor grueso del infante; por tanto, es recomendable desarrollar actividades lúdicas como se mueve la raíz, gallinita ciega, que pase el rey, mata gente; entre otros juegos, ya que dichos juegos desarrollan la motricidad gruesa del niño. Pino (2019) indagó “El juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años”. concluyó que el juego es una estrategia didáctica que influye en la estimulación del desarrollo de la motricidad gruesa en los infantes; en consecuencia, los juegos como “la estatua”, “juegos de pelota” y otros juegos, son aptos para lograr el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños.

Gómez y Ramírez (2021) sostienen que “el juego ancestral o tradicional aflora como la gastronomía, la música popular, los ritos, las supersticiones, las leyendas, entre otros como expresión cultural que pone de manifiesto el patrimonio cultural al cual se pertenece y el cual se nos hereda” (p. 314).

En consecuencia, considero la utilización de los juegos ancestrales de manera principales, toda vez que desarrollan capacidades motrices, así como la contribución del conocimientos ideales e instrumentales; por otro lado, refuerza a personalidad; ayuda a la creatividad; es una estrategia para el docente, durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Además, permite a que los niños y niñas expresen sus emociones y sentimientos, finalmente optimiza el equilibrio y coordinación corporal.

CONCLUSIONES

1. En relación al objetivo general se concluye que los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención, han mejorado su motricidad gruesa luego de haber aplicado los juegos ancestrales, ubicándose así en un mayor porcentaje en el nivel bueno. Asimismo, en la prueba de hipótesis general se observó que el valor de $p=0.000$ es $<$ al 0.05% de significancia por lo tanto la aplicación de los juegos ancestrales si influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023. En tanto se aceptó la hipótesis alterna.
2. En la dimensión comprende su cuerpo, se concluye que los niños y niñas de 4 años, han mejorado mejorar su motricidad gruesa en la dimensión comprende su cuerpo luego de haber aplicado los juegos ancestrales, ubicándose así en un mayor porcentaje en el nivel bueno. La prueba de rangos con signos de Wilcoxon, indica que el valor de $p=0.000$ es $<$ al 0.05% de significancia por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Se afirma que la aplicación de los juegos ancestrales si influye significativamente en el desarrollo de la comprensión de su cuerpo en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023.
3. En la dimensión se expresa corporalmente, se concluye que la aplicación de los juegos ancestrales si influye significativamente en el desarrollo de la expresión corporal en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto. Según la prueba de rangos con signos de Wilcoxon, indica que el valor de $p=0.000$ es $<$ al 0.05% de significancia por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.
4. Finalmente, considero importante la aplicación de las los juegos ancestrales por que ayudan a la creatividad e imaginación de los niños, además optimizan adecuadamente el equilibrio y la coordinación corporal; y contribuye en la regulación y control de sus emociones.

RECOMENDACIONES

1. A los docentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógico “José Salvador Cavero Ovalle” de Huanta, se recomienda brindar servicios de capacitaciones y programas de profesionalización docente (PPD) referentes al campo investigativo y de especialidad.
2. A los docentes de la institución educativa N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto, La Convención Cusco, docentes a nivel local y regional, se recomienda hacer uso los juegos ancestrales como estrategias porque desarrollan la creatividad e imaginación de los niños, además optimizan adecuadamente el equilibrio y la coordinación corporal; y contribuye en la regulación y control de sus emociones.
3. A los docentes y directivos, especialistas de la Unidad de Gestión Educativa Local de Pichari, se recomienda capacitar a los docentes de los diferentes niveles de la EBR en el manejo de estrategias y uso de medios y recurso para el desarrollo de capacidades motrices de los niños y niñas en edad escolar a nivel inicial.

Referencias

- Arias Meléndez, S. A. (2024). *Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N° 465 “La Perla” de Yarinacocha, Ucayali, 2023* (Trabajo de grado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote). Repositorio digital. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/37020>
- Arias, F., López, M., & Sánchez, P. (2022). *Métodos y técnicas de investigación*. Editorial Científica.
- Ballesteros O, M. (2009). *Los juegos populares en Infantil y Primaria. Análisis y aplicación práctica*. Asociación Procompal. https://www.todostuslibros.com/libros/los-juegos-populares-en-infantil-y-primaria_978-84-9881-204-6
- Bazán, J. D. e Illescas, G. A. (2022). *El juego tradicional para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años*. [Tesis de pregrado, Universidad Estatal Península de Santa Elena, Ecuador] Repositorio institucional UPSE. <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/8620/1/UPSE-TEI-2022-0095.pdf>
- Benítez, B. S. (2021). *El juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica particular Betel ubicado en la ciudad de Loja, período 2019-2020* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Loja].
- Caicedo, J. P. (2021). *Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad*. [Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador, Ecuador]. Repositorio institucional UCE. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/28240/1/UCE-FIL-CEB-CAICEDO%20JASLEEM-NARVAEZ%20JESSICA.pdf>
- Campaña, M. (2020). *Actividades lúdicas tradicionales y convencionales para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años*. [Tesis de pregrado, Universidad Santo Tomás, Colombia] Repositorio institucional UST. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/29350/2020marcelacampa%C3%B1a.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Casavilca, V. y Suarez, Y. M. (2017). *Juegos tradicionales para el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños de 4 años*. [Tesis de pregrado, Universidad

Nacional del Centro del Perú, Huancayo] Repositorio institucional UNCP.
<https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/3431/Casavilca%20Quispe%20-Suarez%20Buitron.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Chocce, L., & Conde, M. (2018). *Desarrollo psicomotor y motricidad gruesa en la infancia*. Editorial Educación Activa.

De la Peña, G. (2018). *Eficacia del programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, para desarrollar la Motricidad Gruesa en los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 de la Institución Educativa San Rafael, Socos, Huamanga, Ayacucho, 2018”* [Tesis de pregrado, Universidad Peruana Unión]. Repositorio institucional UPU.
https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/1522/Guadalupe_Tesis_Licenciatura_2018%20%28con%20enlace%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Delgado, M. (2016). *Desarrollar la motricidad gruesa, mediante los juegos tradicionales en niños y niñas de tres años de edad. Guía metodológica dirigida a los docentes del CIBV “Copitos De Miel” ubicado en el D.M.Q. periodo académico 2016* [Tesis de pregrado, Instituto Tecnológico Cordillera]. Repositorio institucional.
<https://dspace.cordillera.edu.ec/bitstream/123456789/2283/1/27-DTI-16-16-1001032505.pdf>

Escobar, M., Pérez, J., & Rodríguez, L. (2017). *Metodología de la investigación aplicada: Estrategias para el cambio social*. Editorial Ciencias Sociales.

Estela, J. S. (2018). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo – Bambamarca* [Tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio institucional.
https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1286/1/TL_EstelaRojasJudith.pdf

García, E. L. (2018). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial*. [Tesis de posgrado, Universidad San Pedro, Celendín] Repositorio institucional USP.
http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/12180/Tesis_61603.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Gil Madrona, P., Contreras Jordán, O. R., & Gómez Barreto, I. M. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. *Revista Iberoamericana de Educación*.
- Gómez Uribe, A., & Ramírez Valencia, A. (2021). *Los juegos ancestrales como estrategia, desde relatos biográficos, para la valoración de sí y el reconocimiento del otro en Agroparque Los Soches Ancestral*. *Boletín Redipe*.
- Gómez, A. y Ramírez, A. (2021). Los juegos ancestrales como estrategia, desde relatos biográficos, para la valoración de sí y el reconocimiento del otro en Agroparque Los Soches. *Boletín Redipe*, 10 (9), 312-319. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8114569.pdf>
- Gonzales, D. F. (2021). *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I N° 011 Amarilis-2018*. [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco, Perú]. Repositorio Institucional UDH. <http://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/2921;jsessionid=C0024A027629A77D18A79F21F0833045>
- Groos, K. (1898). *Die Spiele der Menschen* [El juego en los seres humanos]. Las primeras interpretaciones evolucionistas del juego. E-Innova BUCM.
- Guadalupe, D. I. y Sandoval, N. G. (2015). Estudio de los juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años. [Tesis de pregrado, Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, Ecuador] Repositorio institucional ESPE. <http://repositorio.espe.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/21000/11234/T-ESPE-049408.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gutiérrez, J. A. (2021). *Taller de actividades lúdicas para el mejoramiento de la coordinación motora gruesa en los estudiantes del tercer grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 64668 La Perla - Pucallpa – 2019* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Ucayali]. Repositorio institucional UNU. http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/5026/B70_UNU_MAESTRIA_2021_TM_JOSE-GUTIERREZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gutiérrez, M. C. (2021). Los juegos psicomotores como estrategia para fortalecer la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Cajamarca, Bambamarca] Repositorio institucional

UNC.

https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/4598/T016_74403615_B.pdf?sequence=1

Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación*. Editorial McGraw-Hill.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2018). *Metodología de la investigación* (6.^a ed.). McGraw-Hill Education.

López, E. F. (2018). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato, Ecuador] Repositorio Institucional UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27992/2/tesis%20final.pdf>

López, M. (2011). *Metodología de la investigación científica*. Editorial Académica.

Luna, B. S. (2021). *El juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica Miguel Riofrío ubicada en la ciudad de Loja, en el periodo 2019-2020* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio institucional UNL. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/23918/1/TESIS%20FINAL.pdf>

Montes, J. (2023). Dinámicas de entrenamiento como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Ayacucho] Repositorio institucional ULADECH. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32395/APLICACION_DINAMICAS_DE_ENTRENAMIENTO_MONTES_BEDRINANA_JANET.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Morales, A. (2010). La expresión corporal en Educación Infantil. *Revista innovación y experiencias educativas*, 31, 1-8. Recuperado de: http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_31/ANA_MORALES_GOMEZ_01.pdf

Morocho, M. N. (2016). *Propuesta metodológica basado en juegos tradicionales para desarrollar las nociones básicas en el área de motricidad fina y gruesa, en niños*

- de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Quilloac”, periodo 2015-2016* [Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio institucional UPS. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/13212/1/UPS-CT006830.pdf>
- Najarro, Y. y Quispe, S. M. (2019). *Relación entre la calidad del ambiente familiar y el desarrollo psicomotor de los niños(as) de 3 - 5 años, usuarios del consultorio niño sano del puesto de salud Huascahura, Ayacucho 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. Archivo digital. http://209.45.73.22/bitstream/UNSCH/3813/1/TESIS%20EN770_Naj.pdf
- Ñaupas, E. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa*. Editorial Académica.
- Ochoa Monteras, C. (2021). *Psicomotricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa N.º 425-37/MX-U de Qotopuquio–Ayacucho, 2019* (Trabajo de grado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote).
- Ochoa, C. (2020). *Psicomotricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa N° 425-37/mx-u de Qotopuquio–Ayacucho, 2019* [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional ULADECH. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24361/EQUILIBRIO_COORDINACION_OCHOA_%20MONTERAS_%20CELIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Osorio, V. G.; Pallarés, M.; Chiva, O. y Capella, C. (2019). Efectos de un programa de actividad física integral sobre la motricidad gruesa de niños y niñas con diversidad funcional. *Revista Lasallista de investigación*, 16 (1), 37-46. <http://www.scielo.org.co/pdf/rlsi/v16n1/1794-4449-rlsi-16-01-37.pdf>
- Pino, R. L. (2019) El juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Ayacucho] Repositorio institucional ULADECH. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/13217/JUEGO_MOTRICIDAD_GRUESA_PINO%20_CABRERA_ROSA_LUZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Portero, N. P. (2015). *La psicomotricidad y su incidencia en el desarrollo integral de los niños y niñas del primer año de educación general básica de la escuela particular “Eugenio Espejo” de la ciudad de Ambato Provincia de Tungurahua* [Tesis de

- pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio institucional UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/25938/1/TESIS%20DE%20P S I C O M O T R I C I D A D % 2 0 . p d f>
- Quilca Terán, M. S., & Rosales Rojas, M. J. (2021). *El juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica Filomena Mora de Carrión ubicada en la ciudad de Loja, en el período 2019 – 2020*. Tesis de titulación, Universidad Nacional de Loja, Ecuador. Recuperado de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/23949>
- Quispe, A. (2021). Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Ayacucho] Repositorio institucional ULADECH. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26077/JUEG OS _ T R A D I C I O N A L E S _ I N F L U E N C I A _ Q U I S P E _ H U A M A N _ A L I C I A . p d f ? s e q u e n c e = 1 & i s A l l o w e d = y
- Rosada, S. (2017). Desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física, para niños de preprimaria. [Tesis de pregrado de la Universidad Rafael Landívar]. Archivo digital. <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2017/05/84/RosadaSilvia.pdf>
- Rosales, M. J. (2021). El juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la Escuela De Educación Básica Filomena Mora de Carrión ubicada en la ciudad de Loja, en el período 2019 – 2020 [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio institucional UNL. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/23949/1/Tesis%20-%20Mayra%20Johanna%20Rosales%20Rojas.pdf>
- Salkind, N. J. (1999). *Exploring research* (4th ed.). Prentice Hall.
- Semino, G. (2016). *Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de una institución educativa privada del distrito de Castilla-Piura*. [Tesis de pregrado, Universidad de Piura]. Repositorio institucional UP. https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2603/EDU_042.pdf
- Silva Reyes, Y. (2018). *Desarrollo psicomotor en niños(as) de 4 años de la I.E.P “Estrellitas”, Baños del Inca – Cajamarca (Tesis, Universidad San Pedro, Peru)*.

Repositorio de la Universidad San Pedro. Recuperado de <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/7346>

Suárez, J., Martínez, L., & Gómez, R. (2022). Técnicas de investigación para ciencias sociales. Editorial Investigación Avanzada.

Tornero, C., & Navarrete, M. (s.f.). Título del documento o libro. Editorial o institución.


Valdez, C. J. (2019). Actividades lúdicas tradicionales y convencionales para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años. [Tesis de posgrado, Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez, Perú] Repositorio institucional UANCV.

http://repositorio.uancv.edu.pe/bitstream/handle/UANCV/4087/T036_41431541_M.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXO


Anexo 1

RD de Aprobación del Proyecto de Investigación.



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

Ley Creación N° 1673
Reapertura RM. N° 226-87-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-2017-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 058-2020-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU



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

Resolución Directoral N° 374-2023 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 21 de noviembre del 2023

Visto, el **INFORME N°043-2023-JUFC/EESPP"JSCO"-HTA** con Expediente TM20232568-F de fecha 21/11/2023, presentado por el Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo, Jede 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 Caveró 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 Caveró 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 Profesional de Licenciado en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe y cumplir con el

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

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle"
Huanta - Ayacucho
Calle: Razuhuilca 624
Teléfono: (066) 321070
www.eesppjco.edu.pe
comunicaciones@esppjco.edu.pe



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, presentado por el/la estudiante participante del Programa de Profesionalización Docente del Programa de Estudios de Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe - PPD 2023, 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 la RDRS No 0180-2023-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR, por tanto;

SE RESUELVE:

PRIMERO. - APROBAR, el *Proyecto de Investigación Educativa*, de acuerdo al siguiente detalle:

ORD.	APELLIDOS Y NOMBRES	PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	PROGRAMA DE ESTUDIOS
1	VALENZUELA SAICO, Sayda	JUEGOS ANCESTRALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA IEI N° 38868/Mx-I KIMBIRI ALTO - LA CONVENCIÓN-CUSCO. 2023.	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

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

La Dirección General del I.E.S.P. Púb.
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

CERTIFICA:

El presente documento es copia fiel del original y conforme consta en los archivos de la institución. De la que doy fe.

Huanta, 29 ENE 2024

DISTRIBUCIÓN:

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



Dr. Walter Mariano Arce Villar
DIRECTOR GENERAL


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

Anexo 2

RD de Expedito del trabajo de investigación


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



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

**RESOLUCIÓN DIRECTORAL DE
EXPEDITO DE TESIS**
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN
DOCENTE
R.D. No. 0033 -2025- EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
DIRECTOR GENERAL (e)
RDRS No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER



HUANTA - 2025



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

Resolución Directoral N° 0022-2025 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 21 de enero del 2025

Visto, los documentos con registro TM20250257-F, TM20250258-F y TM20250259-F;

CONSIDERANDO:

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

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

Que, es necesario aprobar en calidad de expedito las Tesis de Investigación Educativa, presentados por los(las) estudiantes del Programa de Profesionalización Docente en el marco de la Formación Docente Continua en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe para garantizar su titulación y acreditación como profesionales de la educación y puedan asumir ese rol en concordancia con las normas del sector.

Que, estando a lo informado y opinado 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) amparado en el OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER, por tanto;

SE RESUELVE:

PRIMERO. – DECLARAR EXPEDITO la **TESIS DE INVESTIGACIÓN** del Programa de Profesionalización Docente - PPD siguiente:



N°	INVESTIGADORA	TESIS	PROGRAMA ESTUDIOS
01	FERNÁNDEZ RUA, Ana	MITOS Y LEYENDAS INTERCULTURALES PARA LA COMPRESIÓN DE TEXTO EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°1367 MANTARO, PICHARI-CUSCO, 2023.	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
02	ROA QUISPE, Nelida	CANCIONES TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN CORPORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 425-58/Mx-U CCAHUASANA, LA MAR, 2023.	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
03	VALENZUELA SAICO, Sayda	JUEGOS ANCESTRALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA IEI N° 38868/Mx-I KIMBIRI ALTO - LA CONVENCIÓN-CUSCO, 2023.	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

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

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

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE



Dr. Walter Alejandro Antez Villa
 DIRECTOR GENERAL

DISTRIBUCIÓN:

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

Anexo 3

RD de aprobación de Sustentación del Trabajo de Investigación



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

Ley Creación N° 16737
Resolución RM. N° 225-82-ED
Atribución a Instituto OS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 05-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

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

Resolución Directoral No. 0094-2025 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 10 de febrero del 2025

Visto, el Expediente **TM20250459-F** de fecha **06 de febrero del 2025** y la **Resolución Directoral de Expedito No 0033-2025-EESP Pub. "JSCO"/D.G.-HTA** de fecha **21 de enero de 2025**:

CONSIDERANDO:

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

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

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **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;

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

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

SE RESUELVE:

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

TESIS	
JUEGOS ANCESTRALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA IEI N° 38868/Mx-I KIMBIRI ALTO - LA CONVENCIÓN-CUSCO, 2023.	
AUTOR(A)	VALENZUELA SAICO, Sayda
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	23 DE FEBRERO DE 2025
HORA	11.00 A.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

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

TERCERO.- PÚBLICAR la resolución en la web institucional.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVASE

DISTRIBUCIÓN:

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



[Firma manuscrita]
Dr. Walter Mariano Arez Villa
DIRECTOR GENERAL

Anexo 4

RD de Designación de Jurados



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

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

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

Resolución Directoral N° 0095-2025 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 10 de febrero del 2025

Visto, el Expediente **TM20250459-F** de fecha **06 de febrero del 2025** y la **Resolución Directoral de Expedito No 0033-2025-EESP Pub. "JSCO"/D.G.-HTA** de fecha **21 de enero de 2025**;

CONSIDERANDO:

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

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

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **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;



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

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

SE RESUELVE:

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

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Mg. MARIA JUSTINA LEON PERALTA
	VOCAL	Dra. YOLANDA APOLINARIA ORELLANA PEREZ

TESIS	
JUEGOS ANCESTRALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA IEI N° 38868/Mx-I KIMBIRI ALTO - LA CONVENCIÓN-CUSCO, 2023.	
AUTOR (A)	VALENZUELA SAICO, Sayda
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	23 DE FEBRERO DE 2025
HORA	11.00 A.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

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

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

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE

DISTRIBUCIÓN:

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

Dr. Walter Mariano Arce Villar
DIRECTOR GENERAL

Anexo 5. Matriz de consistencia

TÍTULO: JUEGOS ANCESTRALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 38868/ Mx – I KIMBIRI ALTO- LA CONVENCION - CUSCO, 2023.

AUTORA: Sayda Valenzuela Saico

ASESOR: Dr. Alejandro Máximo Huamán De La Cruz

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARAIBLES/ DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿En qué medida la aplicación de los juegos ancestrales influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto La Convención - Cusco, 2023?</p>	<p>Objetivo general Demostrar la influencia de los juegos ancestrales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto – La Convención - Cusco, 2023.</p>	<p>Hipótesis general La aplicación de los juegos ancestrales influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto La Convención - Cusco, 2023.</p>	<p>VI Juegos tradicionales</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseña lista de juegos tradiciones • Elaboración de materiales • Aplicación de los juegos tradicionales 	<p>Paradigma: positivista Enfoque: cuantitativo Tipo de estudio: Aplicada Nivel: Explicativo Diseños de investigación: Pre experimental. Población: 19 niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto La Convención - Cusco, 2023.</p> <p>Muestra: 100 de la población (muestra censal)</p> <p>Técnicas de muestreo: no probabilísticos Técnicas e instrumentos de recolección de datos La experimentación - Material experimental. Observación – ficha de observación. Validez y confiabilidad: el Instrumento se somete al juicio de experto. Confiabilidad. Los ítems se someten a una prueba piloto con alfa de Cronbach.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de procesamiento. • Estadística descriptiva. Tabla de frecuencia • Estadística inferencial. Prueba de normalidad y prueba de hipótesis (T de Student o Rangos de prueba de Wicoxon)
<p>Problemas específicos ¿En qué medida la aplicación de los juegos ancestrales influye en el desarrollo de la comprensión de su cuerpo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto La Convención - Cusco, 2023?</p> <p>¿En qué medida la aplicación de los juegos ancestrales influye en el desarrollo de la expresión corporal en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto La Convención - Cusco, 2023?</p>	<p>Objetivos específicos Comprobar la influencia de los juegos ancestrales en el desarrollo de la comprensión de su cuerpo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto La Convención - Cusco, 2023.</p> <p>Demostrar la influencia de los juegos ancestrales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto La Convención - Cusco, 2023.</p>	<p>Hipótesis específicas La aplicación de los juegos ancestrales influye significativamente en el desarrollo de la comprensión de su cuerpo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto La Convención - Cusco, 2023.</p> <p>La aplicación de los juegos ancestrales influye significativamente en el desarrollo de la expresión corporal en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto La Convención - Cusco, 2023.</p>	<p>VD Motricidad gruesa</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • se expresa corporalmente 	

Anexo 6. Operacionalización de las variables en estudio

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable independiente Juegos ancestrales	Delgado (2016) el juego va definido como una estrategia para la adquisición de conocimientos, puesto que, al jugar, los niños comprenden la realidad social e interactúan con su medio, el juego es sustancial durante la etapa infantil, pues crea posibilidades para adquirir habilidades motrices y diversas capacidades necesarias para su desarrollo.	Se aplicará el material experimental con 10 sesiones.	Diseña lista de juegos tradiciones	Selecciona	Nominal 1 = No aplica material experimental 2 = Si aplica material experimental
			Elaboración de materiales	Elabora	
			Aplicación de los juegos tradicionales	Ejecuta	
Variable dependiente Motricidad gruesa	Osorio et ál (2019) señala que la motricidad gruesa o global es la destreza para realizar movimientos musculares generales del cuerpo requiriendo la coordinación, a través de ellos, el niño se entrena para que pueda afrontar situaciones adversas de su vida que les permitirá realizar sus actividades cotidianas, como caminar, correr, saltar, escalar, lanzar y golpear una pelota.	El instrumento será la ficha de observación.	Comprende su cuerpo	Señala	Ordinal 1= No 2= A veces 3 = Sí
				Brinca	
				Indica	
				Salta	
				Utiliza	
				Mantiene	
				Equilibrio	
				Evita	
				Desplaza	
				Sigue	
				Camina	
				Demuestra	
			Fortalece		
			Lanza		
			Se expresa corporalmente	Realiza	
Corre					
Lanza					
	Realiza				
	Lleva				
	Sigue ritmo				

Anexo 7. Matriz instrumental

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas	Instrumentos	Escala	Valoración
Variable independiente Juegos ancestrales	Diseña lista de juegos tradiciones	Selecciona	1. Selecciona los juegos tradicionales más relevantes.	La experimentación	Material experimental	Nominal	1 = No aplica material experimental 2 = Si aplica material experimental
	aboración de materiales	Elabora	2. Elabora los materiales didácticos para desarrollar la motricidad.				
	Aplicación de los juegos tradicionales	Ejecuta	3. Aplicar los juegos tradicionales orientados al desarrollo de la motricidad gruesa.				
Variable dependiente Motricidad gruesa	Comprende su cuerpo	Señala	1. Señala en sí mismo las partes corporales (cabeza, brazos y tronco)	La observación	Ficha de observación.	Ordinal	1= No 2= A veces 3 = Sí
		Brinca	2. Brinca la soga con sus dos pies.				
		Indica	3. Indica partes de la cara (boca, nariz y ojos) al realizar un juego				
		Salta	4. Salta con los dos pies desplazándose hasta llegar a la meta				
		Utiliza	5. Utiliza su cuerpo para imitar los movimientos de sus compañeros				
		Mantiene	6. Mantiene el equilibrio parándose con el pie derecho durante cinco segundos sin apoyo				
		Equilibrio	7. Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio				
		Evita	8. Salta evitando pequeños obstáculos como (aros y conos)				
		Desplaza	9. Se desplaza caminando sobre una línea recta hacia la derecha				

		Sigue	10. Salta con los pies siguiendo diversos patrones (cuadrados, rectángulos y círculo) en el piso				
		Camina	11. Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio				
		Demuestra	12. Demuestra su coordinación óculo podal llevando la pelota hacia el arco				
		Fortalece	13. Fortalece su coordinación al hacer girar el aro con la cintura				
		Lanza	14. Lanza la pelota hacia un objeto determinado				
	Se expresa corporalmente	Realiza	15. Realiza acciones motrices (correr y caminar) para buscar a sus compañeros escondidos				
		Corre	16. Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal)				
		Lanza	17. Lanza la pelota por debajo de las piernas de su compañero				
		Realiza	18. Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (lento)				
		Lleva	19. Lleva un vaso con agua de un extremo al otro pasando sobre una línea curva que se encuentra en el piso				
		Sigue ritmo	20. Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (rápido)				

Anexo 5

Instrumento de recolección de datos.

FICHA DE OBSERVACIÓN

SOBRE MOTRICIDAD GRUESA PRUEBA DE PRETEST – POSTEST

Observadora: Sayda Valenzuela Saico

Fecha:...../...../.....

Circunstancias en que fue observado

(a):.....

Objetivo: Conocer el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx- I Kimbiri Alto La Convención - Cusco, 2023.

N°	INDICADORES	NO	A	SÍ
		1	2	3
	COMPRENDE SU CUERPO			
1	Señala en sí mismo las partes corporales (cabeza, brazos y tronco)			
2	Brinca la soga con sus dos pies.			
3	Indica partes de la cara (boca, nariz y ojos) al realizar un juego			
4	Salta con los dos pies desplazándose hasta llegar a la meta			
5	Utiliza su cuerpo para imitar los movimientos de sus compañeros			
6	Mantiene el equilibrio parándose con el pie derecho durante cinco segundos sin apoyo			
7	Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio			
8	Salta evitando pequeños obstáculos como (aros y conos)			
9	Se desplaza caminando sobre una línea recta hacia la derecha			
10	Salta con los pies siguiendo diversos patrones (cuadrados, rectángulos y círculo) en el piso			
11	Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio			
12	Demuestra su coordinación óculo podal llevando la pelota hacia el arco			
13	Fortalece su coordinación al hacer girar el aro con la cintura			
14	Lanza la pelota hacia un objeto determinado			
	SE EXPRESA CORPORALMENTE			
15	Realiza acciones motrices (correr y caminar) para buscar a sus compañeros escondidos			
16	Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal)			
17	Lanza la pelota por debajo de las piernas de su compañero			
18	Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (lento)			
19	Lleva un vaso con agua de un extremo al otro pasando sobre una línea curva que se encuentra en el piso			
20	Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (rápido)			



**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: **Juegos ancestrales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 38868/ Mx – I Kimbiri Alto- Kimbiri - La Convención - Cusco, 2023**
Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación: **Ficha de observación**

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Buena				Muy buena			
		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																				
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%

Nombres y Apellidos	Giovana Océ Espinoza	DNI	20052289
Título Profesional	Lic. en Pedagogía y Humanidades		
Especialidad	Educación Inicial		
Grado Académico	Magister		
Mención	--- Docencia y Gestión Educativa.		

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

Lugar y Fecha: Huanta, 29 de julio 2023

Anexo 7

Prueba de confiabilidad

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	20	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,898	20

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
VAR00001	42,1500	70,345	,493	,894
VAR00002	42,7500	71,671	,366	,897
VAR00003	42,3500	72,239	,229	,901
VAR00004	42,4000	67,095	,697	,889
VAR00005	42,4500	65,103	,668	,889
VAR00006	42,7500	69,250	,421	,896
VAR00007	42,4500	66,787	,732	,888
VAR00008	42,6000	66,042	,624	,890
VAR00009	42,5000	69,000	,534	,893
VAR00010	42,6000	70,253	,386	,897
VAR00011	42,6000	70,042	,404	,896
VAR00012	42,8000	65,432	,695	,888
VAR00013	42,8500	65,924	,627	,890
VAR00014	42,6500	68,345	,571	,892
VAR00015	42,6500	65,818	,657	,889
VAR00016	42,6500	65,292	,699	,888
VAR00017	42,6500	67,187	,677	,889
VAR00018	42,6000	72,779	,172	,902
VAR00019	42,8000	71,537	,292	,899
VAR00020	42,9000	68,095	,486	,894

VARIABLE MOTRICIDAD GRUESA

PRE TEST

sujetos	DIM. COMPRENDE SU CUERPO														v.1	DIM. SE EXPRESA CORPORALMENTE						v.2	v.total		
	item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10	item11	item12	item13	item14		item15	item16	item17	item18	item19	item20				
1	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3
4	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
5	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
6	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
7	3	2	3	2	3	3	1	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
8	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
9	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
10	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
12	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
13	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2
14	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
15	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
16	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
18	3	2	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3
19	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
20	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3

LENEDA

NO : 1

A VECES: 2

SI: 3

MALA: 1

REGULAR: 2

BUENA: 3

2

18

3

17

1

19

VARIABLE MOTRICIDAD GRUESA

PRE TEST

sujetos	DIM. COMPRENDE SU CUERPO														v.1	DIM. SE EXPRESA CORPORALMENTE						v.2	v.total		
	item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10	item11	item12	item13	item14		item15	item16	item17	item18	item19	item20				
1	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3
4	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
5	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
6	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
7	3	2	3	2	3	3	1	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
8	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
9	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
10	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
12	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
13	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2
14	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
15	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
16	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
18	3	2	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3
19	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
20	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3

LENEDA

NO : 1

A VECES: 2

SI: 3

MALA: 1

REGULAR: 2

BUENA: 3

2

18

3

17

1

19

Anexo 10

Plan de aplicación y material experimental

PLAN DE APLICACIÓN

OBJETIVO GENERAL

Aplicar sesiones de aprendizaje de los juegos ancestrales para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 38868/ Mx-M Kimbiri Alto-La Convención-Cusco, 2023

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Evaluar las sesiones de aprendizaje de la aplicación de los juegos ancestrales en el desarrollo de la comprensión de su cuerpo en los niños y niñas.

Evaluar las sesiones de aprendizaje sobre la influencia de los juegos ancestrales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños y niñas.

PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DEL PLAN DE APLICACIÓN

	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5
Nombre de la actividad de aprendizaje	APLICAR EL PRE TEST CON FICHA DE OBSERVACION	Nos divertimos jugando a mata gente.	Me divierto jugando salta cajón.	Juguemos al paso rey.	Nos divertimos jugando agua y cemento.
	Día 6	Día 7	Día 8	Día 9	Día 10
Nombre de la actividad de aprendizaje	Juguemos al chilak chilak.	Me divierto jugando a la gallinita ciega	Bailaremos todos en la ronda de pirwalla pirwa	Me siento feliz jugando el terremoto.	Nos divertimos jugando al nunca tres.
	Día 11	Día 12			
Nombre de la actividad de aprendizaje	Nos divertiremos jugando a cruzar puentes.	APLICAR EL POS TEST CON FICHA DE OBSERVACION			

TALLER DE APRENDIZAJE N°1

Título: NOS DIVERTIMOS JUGANDO MATA GENTE

INSTITUCION EDUCATIVA: N°38868/Mx--I KIMBIRI ALTO

DOCENTE DE AULA : SAYDA VALENZUELA SAICO

EDAD : 4 AÑOS

SECCIÓN : ROJO


FECHA : DIA 2



CANTIDAD DE NIÑOS : 20

I. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA : PSICOMOTRICIDAD			
<p>ESTANDAR: 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>			
COMPETENCIA	CAPACIDAD		
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 		
DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS QUE PERMITE EVALUAR	TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio..	Realiza acciones 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.	Realiza diferente movimiento con seguridad al jugar a mata gente.	La observación

II. DESARROLLO DEL TALLER DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS
<p>INICIO</p> 	<p>ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente pide a los niños a que se agarren de la cintura como las orugas para salir al patio. ➤ La docente pide a los niños y niñas que se sienten formando una media luna, luego realizamos los acuerdos: <p>Nuestros acuerdos del día:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Levantar la mano para participar. • Obedecer a la profesora. • Mantener el orden. 	<p>Dialogo con los niños y niñas</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Compartir los materiales. • Trabajar sin molestar al compañero. 	
<p>DESARROLLO</p> 	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ La docente muestra a los niños y niñas una mochila de sorpresa donde contendrá una pelota pequeña, donde los niños y niñas adivinarán lo que hay dentro: ¿Qué habrá dentro? ¿Qué será esto? ¿Qué podemos hacer con esta pelota? ✚ La docente les explica a los niños y niñas las reglas del juego. <p>CALENTAMIENTO: Los niños y niñas corren alrededor del patio al compás de un silbato.</p> <p>EJECUCIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Se elige dos niños para que pongan a los extremos, con la finalidad que ellos mantén lanzando la pelota. ✚ Los demás niños se ponen al medio, mirando hacia quien lo tiene la pelota para lanzar, estos niños del medio deberán tener la suficiente habilidad de intuir y esquivar la pelota con el objetivo de no ser tocados con la misma. ✚ Si caso son tocados por la pelota y cae al suelo se considera muerto o fuera de juego. A partir de este momento en que murió uno del integrante del equipo los que aún permanecen vivos pueden intentar atrapar la pelota sin que este haya tocado el piso, ni tampoco en el momento en que intente atrapado el balón sin que cae al suelo porque si no se considere muerto. ✚ El juego termina cuando se manta al último jugador. <p>RELAJACIÓN: La docente pide a los niños y niñas a que formen un círculo para realizar las fases de la respiración.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Inhalación: invitamos a los niños y niñas que se imaginen que están agarrado una rosa en la mano derecha, luego lo olemos suavemente. ❖ Exhalación: invitamos a los niños y niñas que se imaginen que están agarrando una vela en la mano izquierda, luego lo soplamos muy lento. <p>EXPRESIÓN GRÁFICA: Los niños y niñas expresan a través de sus dibujos lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal luego exponen sus trabajos.</p>	<p>Caja de sorpresa.</p> <p>Dialogo</p> <p>Silbato</p> <p>Patio</p> <p>Barro</p> <p>Rosa</p> <p>Vela</p>
<p>CIERRE</p> 	<p>Nos ubicamos en asamblea para dialogar a través de las siguientes interrogantes -Dialogamos con los niños y niñas.</p> <p>¿Recordarnos qué hicimos hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto el juego? ¿Todos participaron?</p>	<p>Dialogo</p>
<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Alistamos nuestras cosas - Cantamos una canción de despedida. - Los niños y niñas se dirigen hacia el espacio de espera para retornar a casa. 	<p>Canción</p>

EVALUACIÓN: la evaluación será con la ficha de observación.

TALLER DE APRENDIZAJE N°2

Título: ME DIVIERTO JUGANDO SALTA CAJÓN

INSTITUCION EDUCATIVA: N°38868/Mx--I KIMBIRI ALTO

DOCENTE DE AULA : SAYDA VALENZUELA SAICO

EDAD : 4 AÑOS

SECCIÓN : ROJO


FECHA : DIA 3




CANTIDAD DE NIÑOS : 20

I. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA : PSICOMOTRICIDAD			
<p>ESTANDAR: 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>			
COMPETENCIA		CAPACIDAD	
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.		<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	
DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS QUE PERMITE EVALUAR	TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego ajustándose a los límites especiales y a las características de los objetos, materiales.	Los niños y niñas realizan acciones y movimientos de coordinación de óculo podal.	Realiza movimiento de coordinación al jugar a salta cajón	La observación

II. DESARROLLO DEL TALLER DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS
<p>INICIO</p> 	<p>ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente pide a los niños a que se agarren de la cintura como las orugas para salir al patio. La docente pide a los niños y niñas que se sienten formando una media luna, luego realizamos los acuerdos: <p>Nuestros acuerdos del día:</p> <ul style="list-style-type: none"> Levantar la mano para participar. Obedecer a la profesora. Mantener el orden. Compartir los materiales. Trabajar sin molestar al compañero. 	<p>Dialogo con los niños y niñas</p>

 <p>DESARROLLO</p> 	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ La docente muestra a los niños y niñas una caja de sorpresa donde contendrá harina y barro, donde los niños y niñas adivinarán lo que hay dentro: ¿Qué habrá dentro? ¿Qué será esto? ¿Qué podemos hacer con esta harina y el barro? ✚ La docente muestra una bolsa de sorpresa que contiene collares de diferentes colores para formar equipos. ✚ La docente les explica a los niños y niñas las reglas del juego. <p>CALENTAMIENTO: Los niños y niñas corren alrededor del patio al compás de un silbato.</p> <p>EJECUCIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Una niña o un niño iniciará con el juego lanzando el barro a las casillas que estarán enumerados hasta el número diez, si el barro no llega a una de las casillas y el niño perderá su turno. ✚ Una vez que uno inserte la casilla tendrá que saltar, según corresponda y recogerá el barro de la casilla sin pisarlo, si falla pierde el juego y si lo hace bien marca con un aspa la casilla y los demás niños ya no podrán saltar la casilla marcada. <p>RELAJACIÓN: La docente pide a los niños y niñas a que formen un círculo para realizar las fases de la respiración.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Inhalación: invitamos a los niños y niñas que se imaginen que están agarrado una rosa en la mano derecha, luego lo olemos suavemente. ❖ Exhalación: invitamos a los niños y niñas que se imaginen que están agarrando una vela en la mano izquierda, luego lo soplamos muy lento. <p>EXPRESIÓN GRÁFICA: Los niños y niñas expresan a través de sus dibujos lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal luego exponen sus trabajos.</p>	<p>Caja de sorpresa.</p> <p>Dialogo</p> <p>Silbato</p> <p>Patio</p> <p>Barro</p> <p>Rosa</p> <p>Vela</p>
<p>CIERRE</p> 	<p>Nos ubicamos en asamblea para dialogar a través de las siguientes interrogantes -Dialogamos con los niños y niñas. ¿Recordarnos qué hicimos hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto el juego? ¿Todos participaron?</p>	<p>Dialogo</p>
<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Alistamos nuestras cosas - Cantamos una canción de despedida. - Los niños y niñas se dirigen hacia el espacio de espera para retornar a casa. 	<p>Dialogo</p>

TALLER DE APRENDIZAJE N°3

Título: JUGUEMOS EL PASO REY

INSTITUCION EDUCATIVA: N°38868/Mx--I KIMBIRI ALTO

DOCENTE DE AULA : SAYDA VALENZUELA SAICO

EDAD : 4 AÑOS

SECCIÓN : ROJO


FECHA : DIA 4

CANTIDAD DE NIÑOS : 20

I. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA : PSICOMOTRICIDAD			
<p>ESTANDAR: 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>			
COMPETENCIA		CAPACIDAD	
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.		<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	
DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS QUE PERMITE EVALUAR	TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
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 explorándolas posibilidades de su cuerpo.	➤ Realiza acciones y juegos de manera autónoma realizando giros, correr agarrándose del compañero.	Realiza movimiento corporal de manera autónoma al realizar el juego el paso rey.	La observación

III. DESARROLLO DEL TALLER DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS
<p>INICIO</p> 	<p>ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente pide a los niños a que se agarren de la cintura como las orugas para salir al patio. ➤ La docente pide a los niños y niñas que se sienten formando una media luna, luego realizamos los acuerdos: <p>Nuestros acuerdos del día:</p> <ul style="list-style-type: none"> Levantar la mano para participar. Obedecer a la profesora. Mantener el orden. Compartir los materiales. Trabajar sin molestar al compañero. 	<p>Dialogo con los niños y niñas</p>
	EXPRESIVIDAD MOTRIZ	

 <p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> 	<p>✚ La docente muestra una ula, ula a los niños y niñas les interroga: ¿Qué podemos hacer con las ula ula? ¿Qué juego podemos realizar? Y explica a los niños y niñas el desarrollo de la actividad del juego con la ula ula.</p> <p>✚ La docente explica a los niños y niñas las reglas de juego.</p> <p>.CALENTAMIENTO: Los niños y niñas corren alrededor del patio al compás de una pandereta.</p> <p>EJECUCIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los demás niños formaran una columna y simularan ser un tren agarrándose de la cintura cantando una canción: Paso soreque, de paso <p>El hijo del conde se casó. Bis</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Harán diferentes recorridos pero tendrán que pasar necesariamente por debajo del arco. ➤ Los dos niños que forman el arco se asignan el nombre de una fruta cada uno. ➤ El ultimo niño es atrapado por el arco y le preguntan cuál de las dos frutas prefiere y el deberá escoger una de ellas e inmediatamente se ubica detrás del niño que la fruta que escogió, así se continuara hasta el último niño. <p>Para finalizar el juego se traza una línea recta al medio del arco y ambos integrantes del arco medirán fuerzas juntamente con los niños que eligieron como fruta favorita y el que cruza la línea pierde el juego</p> <p>RELAJACIÓN: La docente pide a los niños y niñas a que formen un círculo para realizar las fases de la respiración.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Inhalación: invitamos a los niños y niñas que se imaginen que están agarrado una rosa en la mano derecha, luego lo olemos suavemente. ❖ Exhalación: invitamos a los niños y niñas que se imaginen que están agarrando una vela en la mano izquierda, luego lo soplamos muy lento. <p>EXPRESIÓN GRÁFICA: Los niños y niñas expresan a través de sus dibujos lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal luego exponen sus trabajos.</p>	<p>Dialogo</p> <p>Ula ula</p> <p>Patio</p> <p>Pandereta</p> <p>Rosa</p> <p>Vela</p>
<p>CIERRE</p> 	<p>Nos ubicamos en asamblea para dialogar a través de las siguientes interrogantes -Dialogamos con los niños y niñas.</p> <p>¿Recordarnos qué hicimos hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto el juego? ¿Todos participaron?</p>	<p>Dialogo</p>
<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Alistamos nuestras cosas - Cantamos una canción de despedida. - Los niños y niñas se dirigen hacia el espacio de espera para retornar a casa. 	<p>Dialogo</p>

TALLER DE APRENDIZAJE N°4

Título: "NOS DIVERTIMOS JUGANDO AGUA Y CEMENTO"

INSTITUCION EDUCATIVA: N°38868/Mx-I KIMBIRI ALTO

DOCENTE DE AULA : SAYDA VALENZUELA SAICO

EDAD : 4 AÑOS

SECCIÓN : ROJO




FECHA : DIA 5


CANTIDAD DE NIÑOS : 20

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA : PSICOMOTRICIDAD			
ESTANDAR: 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.			
COMPETENCIA		CAPACIDAD	
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.		<ul style="list-style-type: none">• Comprende su cuerpo.• Se expresa corporalmente.	
DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS QUE PERMITE EVALUAR	TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
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 explorándolas posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y objetos; en estas acciones muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Combina y crea diferentes movimientos como correr y hacer giros, acelerar y desacelerar al realizar el juego agua y cemento.	Realizan movimientos de manera autónoma combinando habilidades motrices como: correr, hacer giros y saltar al realizar el juego.	La observación

IV. DESARROLLO DEL TALLER DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS
<p style="text-align: center;">INICIO</p> 	<p>ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se dialoga juntamente con los niños y niñas mencionando los acuerdos. <p>uestros acuerdos del día:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mantener el orden al salir. • Levantar la mano para participar. • Trabajar sin molestar al compañero. • Obedecer a la profesora. <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente les indica a los niños y niñas para poder salir ordenadamente al patio y así poder realizar el taller del día respetando los acuerdos. 	<p>Dialogo con los niños y niñas</p>
<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>  	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente da a conocer acerca del juego que realizaremos. ❖ La docente pide a los niños y niñas a que formen un círculo grande y luego les explica a los niños y niñas que hoy vamos a jugar al AGUA Y CEMENTO. Luego interrogamos a los niños y niñas ¿Qué juego jugaremos? ¿Alguna vez escucharon de este juego? ¿Alguna vez jugaron este juego? <p>ALENTAMIENTO: Los niños y niñas corren alrededor del patio al compás de un silbato.</p> <p>EJECUCIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente da a conocer acerca del juego que realizaremos. ❖ La docente invita a un niño o niña para que pueda ser el cemento, cuando les toca él se quedaran (quieto) en su lugar sin moverse y los demás niños y niñas serán agua, ellos pueden descongelar. ❖ El niño que está realizando de cemento tiene que congelar a cinco niños o niñas para que puedan cambiarse. ❖ Así sucesivamente el juego continuara. <p>ELAJACIÓN: La docente pide a los niños y niñas a que formen un círculo para realizar las fases de la respiración.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Inhalación: invitamos a los niños y niñas que se imaginen que están agarrado una rosa en la mano derecha, luego lo olemos suavemente. ✓ Exhalación: invitamos a los niños y niñas que se imaginen que están agarrando una vela en la mano izquierda, luego lo soplamos muy lento. <p>EXPRESIÓN GRÁFICA: Los niños y niñas expresan a través de sus dibujos lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad</p>	<p>Dialogo</p> <p>Ula ula</p> <p>Patio</p> <p>Pandereta</p> <p>Rosa</p> <p>Vela</p>

	corporal luego exponen sus trabajos.	
CIERRE 	Nos ubicamos en asamblea para dialogar a través de las siguientes interrogantes -Dialogamos con los niños y niñas. ¿Recordarnos qué hicimos hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto el juego? ¿Todos participaron? ¿Qué parte de nuestro cuerpo habremos utilizado?	Dialogo
ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> - Alistamos nuestras cosas - Cantamos una canción de despedida. - Los niños y niñas se dirigen hacia el espacio de espera para retornar a casa. 	Dialogo

EVALUACIÓN: la evaluación será con la ficha de observación

.....
Jorge López Hinojosa
 Director

.....
Sayda Valenzuela Saico
 Docente de aula

TALLER DE APRENDIZAJE N°5

Título: "JUGUEMOS AL CHILAK CHILAK"

INSTITUCION EDUCATIVA: N°38868/Mx-I KIMBIRI ALTO

DOCENTE DE AULA : SAYDA VALENZUELA SAICO

EDAD : 4 AÑOS

SECCIÓN : ROJO


FECHA : DIA 6




CANTIDAD DE NIÑOS : 20

I. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA : PSICOMOTRICIDAD			
<p>ESTANDAR: 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>			
COMPETENCIA	CAPACIDAD		
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 		
DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS QUE PERMITE EVALUAR	TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
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 explorándolas posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y objetos.	Realiza diferentes movimientos motrices al jugar el chilak chilak.	Realiza movimientos corporales con seguridad al desplazarse en el juego de chilak chilak.	La observación

II. DESARROLLO DEL TALLER DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS
<p>INICIO</p> 	<p>ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none"> Se dialoga juntamente con los niños y niñas mencionando los acuerdos. <p> nuestros acuerdos del día:</p> <ul style="list-style-type: none"> mantener el orden al salir. Levantar la mano para participar. Trabajar sin molestar al compañero. Obedecer a la profesora. 	<p>Dialogo con los niños y niñas</p>
	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p>	

 <p>DESARROLLO</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente da a conocer acerca del juego que realizaremos. ❖ La docente pide a los niños y niñas a que formen un círculo grande y luego les explica a los niños y niñas que hoy vamos a jugar la rayuela al ritmo de una música. Luego interrogamos a los niños y niñas ¿Qué juego jugaremos? ¿Alguna vez escucharon de este juego? ¿Alguna vez jugaron este juego? <p>ALENTAMIENTO: Los niños y niñas corren alrededor del patio al compás de un silbato.</p> <p>EJECUCIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se le elige a una niña para que sea la mama gallina, un niño para que sea águila y los demás niños serán los pollitos ❖ La mama gallina se encargara de proteger a todo sus pollitos que se pondrán en columna uno tras otro. ❖ Donde el águila atacara al último pollito y a los que se desprendan de la columna. ❖ Así transcurre el juego, el águila llevándose uno por uno a los pollitos hasta el último pollito donde termina el juego. <p>ELAJACIÓN: La docente pide a los niños y niñas a que formen un círculo para realizar las fases de la respiración.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Inhalación: invitamos a los niños y niñas que se imaginen que están agarrado una rosa en la mano derecha, luego lo olemos suavemente. ❖ Exhalación: invitamos a los niños y niñas que se imaginen que están agarrando una vela en la mano izquierda, luego lo soplamos muy lento. <p>EXPRESIÓN GRÁFICA: Los niños y niñas expresan a través de sus dibujos lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal luego exponen sus trabajos.</p>	<p>Dialogo</p> <p>Patio</p> <p>Silbato</p> <p>Mascaras</p> <p>Rosa</p> <p>Vela</p>
<p>CIERRE</p> 	<p>Nos ubicamos en asamblea para dialogar a través de las siguientes interrogantes -Dialogamos con los niños y niñas. ¿Recordarnos qué hicimos hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto el juego? ¿Todos participaron? ¿Qué parte de nuestro cuerpo habremos utilizado?</p>	<p>Dialogo</p>
<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Alistamos nuestras cosas - Cantamos una canción de despedida. - Los niños y niñas se dirigen hacia el espacio de espera para retornar a casa. 	<p>Dialogo</p>

TALLER DE APRENDIZAJE N°6

Título: “ME DIVIERTO JUGANDO A LA GALLINITA CIEGA”

INSTITUCION EDUCATIVA: N°38868/Mx-I KIMBIRI ALTO

DOCENTE DE AULA : SAYDA VALENZUELA SAICO

EDAD : 4 AÑOS

SECCIÓN : ROJO


FECHA : DIA 7




CANTIDAD DE NIÑOS : 20

I. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA : PSICOMOTRICIDAD			
<p>ESTANDAR: 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.</p>			
COMPETENCIA	CAPACIDAD		
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 		
DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS QUE PERMITE EVALUAR	TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
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 explorándolas posibilidades de su cuerpo con relación.	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.	Realiza movimientos para desplazarse con seguridad en el juego de la gallinita ciega.	La observación

II. DESARROLLO DEL TALLER DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS
<p>INICIO</p> 	<p>ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none"> Se dialoga juntamente con los niños y niñas mencionando los acuerdos. <p>Nuestros acuerdos del día:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mantener el orden al salir. Levantar la mano para participar. 	<p>Dialogo con los niños y niñas</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar sin molestar al compañero. • Obedecer a la profesora. <p>❖ La docente les indica a los niños y niñas para poder salir ordenadamente al patio y así poder realizar el taller del día respetando los acuerdos.</p>	
 <p>DESARROLLO</p> 	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <p>❖ La docente da a conocer acerca del juego que realizaremos.</p> <p>❖ La docente pide a los niños y niñas a que formen un círculo grande y luego les explica a los niños y niñas que hoy vamos a jugar “Nos divertiremos jugando a la gallinita ciega” Luego interrogamos a los niños y niñas ¿Qué juego jugaremos? ¿Alguna vez escucharon de este juego? ¿Alguna vez jugaron este juego?</p> <p>CALENTAMIENTO: Los niños y niñas corren alrededor del patio al compás de un silbato.</p> <p>EJECUCIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Pedimos a los niños y niñas que formen un círculo grande tomándose de la mano. ✚ Un niño deberá estar en el centro con los ojos vendados y será llamado “La gallinita ciega” ✚ Los niños que forman el círculo cantaran en coro la canción “La gallinita ciega, ¿Qué se te ha perdido? Una aguja y un dedal. Pues da tres vueltas y lo encontraras” ✚ La gallinita debe dar tres vueltas con la ayuda de alguien. ✚ Al culminar la canción, la gallina intenta coger a un niño o niña luego debe de identificarlo solo con el tacto. ✚ Todos los niños y niñas del círculo no deben soltarse las manos luego deben estar en silencio. ✚ Si acierta identificar con el tacto a un compañero diciendo su nombre, el y ella pasara ser la gallinita ciega, si se equivoca en identificar al compañero repetirá el mismo. <p>RELAJACIÓN: La docente pide a los niños y niñas a que formen un círculo para realizar las fases de la respiración.</p> <p>❖ Inhalación: invitamos a los niños y niñas que se imaginen que están agarrado una rosa en la mano derecha, luego lo olemos suavemente.</p> <p>❖ Exhalación: invitamos a los niños y niñas que se imaginen que están agarrando una vela en la mano izquierda, luego lo soplamos muy lento.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICA: Los niños y niñas expresan a través de sus dibujos lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal luego exponen sus trabajos.</p>	<p>Dialogo</p> <p>Silbato</p> <p>Patio</p> <p>Un pañuelo</p> <p>Lápices de colores</p> <p>Hoja bon</p>
<p>CIERRE</p> 	<p>Nos ubicamos en asamblea para dialogar a través de las siguientes interrogantes -Dialogamos con los niños y niñas.</p> <p>¿Recordarnos qué hicimos hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto el juego? ¿Todos participaron? ¿Qué parte de nuestro cuerpo habremos utilizado?</p>	<p>Dialogo</p>

ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none">- Alistamos nuestras cosas- Cantamos una canción de despedida.- Los niños y niñas se dirigen hacia el espacio de espera para retornar a casa.	Dialogo
--	---	---------

EVALUACIÓN: la evaluación será con la ficha de observación

.....
Jorge López Hinojosa
Director

.....
Sayda Valenzuela Saico
Docente de aula

TALLER DE APRENDIZAJE N°7

Título: "BAILAREMOS TODOS EN LA RONDA DE PIRWALLA PIRWA"

INSTITUCION EDUCATIVA: N°38868/Mx-IKIMBIRI ALTO

DOCENTE DE AULA : SAYDA VALENZUELA SAICO

EDAD : 4 AÑOS

SECCIÓN : ROJO




FECHA : DIA 8


CANTIDAD DE NIÑOS : 20

I. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA : PSICOMOTRICIDAD			
ESTANDAR: 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.			
COMPETENCIA		CAPACIDAD	
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.		<ul style="list-style-type: none">Comprende su cuerpo.Se expresa corporalmente.	
DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS QUE PERMITE EVALUAR	TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Realiza diferentes movimientos de coordinación al bailar pirwalla pirwa.	Realiza diferentes movimientos corporales y expresan sus emociones al baila pirwalla pirwa.	La observación

II. DESARROLLO DEL TALLER DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS
<p>INICIO</p> 	<p>ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se dialoga juntamente con los niños y niñas mencionando los acuerdos. <p>uestros acuerdos del día:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mantener el orden al salir. • Levantar la mano para participar. • Trabajar sin molestar al compañero. • Obedecer a la profesora. <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente les indica a los niños y niñas para poder salir ordenadamente al patio y así poder realizar el taller del día respetando los acuerdos. 	<p>Dialogo con los niños y niñas</p>
<p>DESARROLLO</p>  	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente da a conocer acerca del juego que realizaremos. ❖ La docente pide a los niños y niñas a que formen un círculo grande y luego les explica a los niños y niñas que hoy vamos a jugar realiza “Bailamos en la ronda de pirwalla pirwa”. ❖ Luego interrogamos a los niños y niñas ¿Qué juego jugaremos? ¿Alguna vez escucharon de este juego? ¿Alguna vez jugaron este juego? <p>EJECUCIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ La docente presenta una silueta de una danza luego interroga a los niños y niñas ¿Qué vemos en la imagen? ¿Qué están haciendo? ¿Qué podemos hacer con esta falda? ¿Cómo podemos bailar? ¿Quiénes se pondrán la falda? ¿Cómo podríamos acomodar para bailar? ✚ Seguidamente la maestra muestra un búfer con sonido de pirwalla pirwa, para ello pedimos a los niños y niñas que se agarren de la mano formando un círculo grande para realizar el juego, donde los niños y niñas realizan diferentes movimientos a orden de la canción. <ul style="list-style-type: none"> Pirwalla pirwa Empecemos comencemos Pirwalla pirwa Todos cantando pirwalla pirwa El que no hace paga la multa. <p>ELAJACIÓN: una vez culminado el juego la docente pide a los niños y niñas a que formen un círculo para realizar las fases de la respiración.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Inhalación: invitamos a los niños y niñas que se imaginen que están agarrado una rosa en la mano derecha, luego lo olemos suavemente. 	<p>Dialogo</p> <p>Patio</p> <p>Silueta</p> <p>Falda</p> <p>Búfer</p> <p>Rosa</p> <p>Vela</p> <p>Lápices de colores</p> <p>Hoja bon</p>

	<p>❖ Exhalación: invitamos a los niños y niñas que se imaginen que están agarrando una vela en la mano izquierda, luego lo soplamos muy lento.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICA: Los niños y niñas expresan a través de sus dibujos lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal luego exponen sus trabajos.</p>	
<p>CIERRE</p> 	<p>Nos ubicamos en asamblea para dialogar a través de las siguientes interrogantes -Dialogamos con los niños y niñas.</p> <p>¿Recordarnos qué hicimos hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto el juego? ¿Todos participaron? ¿Qué parte de nuestro cuerpo habremos utilizado?</p>	Dialogo
<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Alistamos nuestras cosas - Cantamos una canción de despedida. - Los niños y niñas se dirigen hacia el espacio de espera para retornar a casa. 	Dialogo

EVALUACIÓN: la evaluación será con la ficha de observación.

.....
Jorge López Hinojosa
 Director

.....
Sayda Valenzuela Saico
 Docente de aula

TALLER DE APRENDIZAJE N° 8

Título: “ME SIENTO FELIZ JUGANDO EL TERREMOTO”

INSTITUCION EDUCATIVA: N°38868/Mx-I-KIMBIRI ALTO

DOCENTE DE AULA : SAYDA VALENZUELA SAICO

EDAD : 4 AÑOS

SECCIÓN : ROJO




FECHA : DIA 9


CANTIDAD DE NIÑOS : 20

I. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA : PSICOMOTRICIDAD			
<p>ESTANDAR: 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>			
COMPETENCIA		CAPACIDAD	
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.		<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	
DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS QUE PERMITE EVALUAR	TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad al jugar el juego del terremoto.	Realiza diferentes movimientos al jugar el terremoto	La observación

II. DESARROLLO DEL TALLER DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS
INICIO 	ASAMBLEA <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se dialoga juntamente con los niños y niñas mencionando los acuerdos. uestros acuerdos del día: <ul style="list-style-type: none"> • Mantener el orden al salir. • Levantar la mano para participar. • Trabajar sin molestar al compañero. • Obedecer a la profesora. <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente les indica a los niños y niñas para poder salir ordenadamente al patio y así poder realizar el taller del día respetando los acuerdos. 	Dialogo con los niños y niñas
DESARROLLO  	EXPRESIVIDAD MOTRIZ <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente da a conocer acerca del juego que realizaremos. ❖ La docente pide a los niños y niñas a que formen un círculo grande y luego les explica a los niños y niñas que hoy “Jugaremos al terremoto”. ❖ Luego interrogamos a los niños y niñas ¿Qué juego jugaremos? ¿Alguna vez escucharon de este juego? ¿Alguna vez jugaron este juego? ALENTAMIENTO: Los niños y niñas corren alrededor del patio al compás de un silbato. EJECUCIÓN: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se colocan las ula ulas o se trazan círculos en el piso para que se para cada niño. ❖ Un niño se coloca al medio pero no tendrán su círculo, el será quien pregunte a cada niño de su al rededor con la siguiente frase: ¿Tiene huevo? ❖ Responderá el niño que esta al costado diciendo a la otra esquina está el huevo y así sucesivamente preguntara a los demás niños hasta que un momento lanzara la siguiente frase ¡TERREMOTOOO! ❖ Todos los niños saldrán de su círculo y mientras tanto el niño que preguntaba tiene que buscar un círculo vacío para ubicarse. ❖ Y el que quedo sin círculo será a quien le toque preguntar. Así se jugara sucesivamente. ELAJACIÓN: una vez culminado el juego la docente pide a los niños y niñas a que formen un círculo para realizar las fases de la respiración. <ul style="list-style-type: none"> ❖ Inhalación: invitamos a los niños y niñas que se imaginen que están agarrado una rosa en la mano derecha, luego lo olemos suavemente. ❖ Exhalación: invitamos a los niños y niñas que se imaginen que están agarrando una vela en la mano izquierda, luego lo soplamos muy lento. 	Dialogo Patio Silbato Ula ulas Cintas de colores Rosa Vela Lápices de colores Hoja bon

	EXPRESIÓN GRÁFICA: Los niños y niñas expresan a través de sus dibujos lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal luego exponen sus trabajos.	
CIERRE 	Nos ubicamos en asamblea para dialogar a través de las siguientes interrogantes -Dialogamos con los niños y niñas. ¿Recordarnos qué hicimos hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto el juego? ¿Todos participaron? ¿Qué parte de nuestro cuerpo habremos utilizado?	Dialogo
ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> - Alistamos nuestras cosas - Cantamos una canción de despedida. - Los niños y niñas se dirigen hacia el espacio de espera para retornar a casa. 	Dialogo

EVALUACIÓN: la evaluación será con la ficha de observación

.....
Jorge López Hinojosa
Director

.....
Sayda Valenzuela Saico
Docente de aula

TALLER DE APRENDIZAJE N° 9

Título: “NOS DIVERTIMOS JUGANDO AL NUNCA TRES”

INSTITUCION EDUCATIVA: N°38868/Mx-I KIMBIRI ALTO

DOCENTE DE AULA : SAYDA VALENZUELA SAICO

EDAD : 4 AÑOS

SECCIÓN : ROJO




FECHA : DIA 10


CANTIDAD DE NIÑOS : 20

I. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA : PSICOMOTRICIDAD			
<p>ESTANDAR: 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>			
COMPETENCIA		CAPACIDAD	
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.		<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	
DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS QUE PERMITE EVALUAR	TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza diferentes movimientos y desplazamientos que le permitirá comprender su cuerpo y expresa sus emociones al hacerlas en el juego de nunca tres.	Realiza diferentes movimientos regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de equilibrio al realizar el juego de nunca tres.	La observación

II. DESARROLLO DEL TALLER DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS
<p>INICIO</p> 	<p>ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se dialoga juntamente con los niños y niñas mencionando los acuerdos. <p>uestros acuerdos del día:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mantener el orden al salir. • Levantar la mano para participar. • Trabajar sin molestar al compañero. • Obedecer a la profesora. <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente les indica a los niños y niñas para poder salir ordenadamente al patio y así poder realizar el taller del día respetando los acuerdos. 	<p>Dialogo con los niños y niñas</p>
<p>DESARROLLO</p>  	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente da a conocer acerca del juego que realizaremos. ❖ La docente pide a los niños y niñas a que formen un círculo grande y luego les explica a los niños y niñas que hoy vamos a jugar realiza “Nos divertiremos jugando al nunca tres” ❖ Interrogamos a los niños y niñas ¿Qué juego jugaremos? ¿Alguna vez escucharon de este juego? ¿Alguna vez jugaron este juego? <p>ALENTAMIENTO: Los niños y niñas corren alrededor del patio al compás de un silbato.</p> <p>EJECUCIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ La docente pide al os niños a que forme un circulo grande. ✚ Luego pide a que se ponga de dos en dos pero en el mismo círculo. ✚ Pedimos a dos niños voluntarios uno para que pueda tocar con la vara mágica y el otro para que pueda correr y ponerse delante de su compañero que esta de dos, ✚ El que esta atrás tiene que correr si le alcanza y le toca con la vara mágica ya pierde su turno y le tocara siguetear y así sucesivamente sigue el juego. <p>ELAJACIÓN: una vez culminado el juego la docente pide a los niños y niñas a que formen un círculo para realizar las fases de la respiración.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Inhalación: invitamos a los niños y niñas que se imaginen que están agarrado una rosa en la mano derecha, luego lo olemos suavemente. ❖ Exhalación: invitamos a los niños y niñas que se imaginen que están agarrando una vela en la mano izquierda, luego lo soplamos muy lento. 	<p>Dialogo</p> <p>Patio</p> <p>Silbato</p> <p>Barita mágica</p> <p>Canción</p> <p>Rosa</p> <p>Vela</p> <p>Lápices de colores</p> <p>Hoja bon</p>

	EXPRESIÓN GRÁFICA: Los niños y niñas expresan a través de sus dibujos lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal luego exponen sus trabajos.	
CIERRE 	Nos ubicamos en asamblea para dialogar a través de las siguientes interrogantes -Dialogamos con los niños y niñas. ¿Recordarnos qué hicimos hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto el juego? ¿Todos participaron? ¿Qué parte de nuestro cuerpo habremos utilizado?	Dialogo
ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> - Alistamos nuestras cosas - Cantamos una canción de despedida. - Los niños y niñas se dirigen hacia el espacio de espera para retornar a casa. 	Dialogo

EVALUACIÓN: la evaluación será con la ficha de observación

.....
Jorge López Hinojosa
 Director

.....
Sayda Valenzuela Saico
 Docente de aula

TALLER DE APRENDIZAJE N° 10

Título: “NOS DIVERTIMOS JUNGANDO EL CIELO Y EL INFIERNO”

INSTITUCION EDUCATIVA: N°38868/Mx-I KIMBIRI ALTO

DOCENTE DE AULA : SAYDA VALENZUELA SAICO

EDAD : 4 AÑOS

SECCIÓN : ROJO


FECHA : DIA 11




CANTIDAD DE NIÑOS : 20

I. APRERNDIZAJES ESPERADOS:

AREA : PSICOMOTRICIDAD			
<p>ESTANDAR: 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>			
COMPETENCIA	CAPACIDAD		
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<p>Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.</p>		
DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS QUE PERMITE EVALUAR	TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Lanza y decepciona la pelota de trapo (óculo-manual), con la finalidad de independizar sus segmentos gruesos, comunicando sus sensaciones y sentimientos en forma verbal o gráfica.	Realiza lanzamiento pelota de trapo a su compañero hasta impactar con la pelota que atrapo.	La observación

II. DESARROLLO DEL TALLER DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS
<p>INICIO</p> 	<p>ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se dialoga juntamente con los niños y niñas mencionando los acuerdos. <p>uestros acuerdos del día:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mantener el orden al salir. • Levantar la mano para participar. • Trabajar sin molestar al compañero. • Obedecer a la profesora. 	<p>Dialogo con los niños y niñas</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente les indica a los niños y niñas para poder salir ordenadamente al patio y así poder realizar el taller del día respetando los acuerdos. 	
<p>DESARROLLO</p>  	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente da a conocer acerca del juego que realizaremos. La docente pide a los niños y niñas a que formen un círculo grande y luego les explica a los niños y niñas que hoy vamos a jugar “Nos divertiremos jugando a cruzar puentes” ❖ Interrogamos a los niños y niñas ¿Qué juego jugaremos? ¿Alguna vez escucharon de este juego? ¿Alguna vez jugaron este juego? <p>ALENTAMIENTO: Los niños y niñas corren alrededor del patio al compás de una música.</p> <p>EJECUCIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Se les entrega collares de diferentes colores a cada niño. ✚ El juego se inicia cuando se selecciona a un jugador para que puedan lanzar la pelota luego se asigna un color para cada niño. ✚ El jugador seleccionada toma la pelota trapo y todos los jugadores se ponen a su alrededor en círculo y seguidamente lanza la pelota diciendo que venga el color ¡.....! En ese momento tiene que acercarse y atrapar el color que le llamo y los demás jugadores tendrán que corren lo más lejos que puedan antes que el color que le llamo y atrape la pelota, una vez atrapado deberá decir ¡Alto! Los demás quedaran inmediatamente congelados. ✚ El jugador que tiene la pelota de trapo en la mano deberán dar tres saltos en dirección del jugador congelado más cercano luego lanzara la pelota para impactar con la pelota de tal manera que el niño que es tocado con la pelota de trapo será el nuevo color que lanzara y al mismo tiempo tendrá un pecado. ✚ Así se jugaran el juego hasta que uno de ellos llegue a tres pecados y será retirado del juego se ira al infierno. <p>ELAJACIÓN: una vez culminado el juego la docente pide a los niños y niñas a que formen un círculo para realizar las fases de la respiración.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Inhalación: invitamos a los niños y niñas que se imaginen que están agarrado una rosa en la mano derecha, luego lo olemos suavemente. ❖ Exhalación: invitamos a los niños y niñas que se imaginen que están agarrando una vela en la mano izquierda, luego lo soplamos muy lento. <p>EXPRESIÓN GRÁFICA: Los niños y niñas expresan a través de sus dibujos lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal luego exponen sus trabajos.</p>	<p>Dialogo</p> <p>Patio</p> <p>Collares de diferentes colores.</p> <p>Pelota de trapo</p> <p>Rosa</p> <p>Vela</p> <p>Lápices de colores</p> <p>Hoja bon</p>
<p>CIERRE</p> 	<p>Nos ubicamos en asamblea para dialogar a través de las siguientes interrogantes -Dialogamos con los niños y niñas.</p> <p>¿Recordarnos qué hicimos hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto el juego? ¿Todos participaron? ¿Qué parte de nuestro cuerpo habremos utilizado?</p>	<p>Dialogo</p>

ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none">- Alistamos nuestras cosas- Cantamos una canción de despedida.- Los niños y niñas se dirigen hacia el espacio de espera para retornar a casa.	Dialogo
--	---	---------

EVALUACIÓN: la evaluación será con la ficha de observación

.....
Jorge López Hinojosa
Director

.....
Sayda Valenzuela Saico
Docente de aula

Anexo 11

Carta de consentimiento informado o Constancia de aplicación firmada por el director(a) de la I.E.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DEL CUSCO
UGEL PICHARI –KIMBIRI – VILLA VIRGEN
Institución Educativa N° 38868 KIMBIRI ALTO
Cod. Mod. Nivel Inicial 1347061-Primaria 0935593-Secundaria-1323864



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

QUIEN SUSCRIBE, DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38868 DE KIMBIRI ALTO, DEL DISTRITO DE KIMBIRI, PROVINCIA DE LA CONVENCION, DEPARTAMENTO DE CUSCO; OTORGA LA PRESENTE:

CONSTANCIA

A la profesora **SAYDA VALENZUELA SAICO**, identificada con DNI N°47951089 de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "**José Salvador Cavero Ovalle**" Huanta – Ayacucho, quien ejecutó el proyecto de investigación denominado: "**Juegos ancestrales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 38868/ Mx- I Kimbiri Alto - La Convención - Cusco, 2023**" en el nivel inicial de educación básica regular de nuestra Institución Educativa, **a partir del 9 al 24 de octubre del 2023**; para obtener el título de licenciada en educación inicial intercultural bilingüe; durante la ejecución y la aplicación de los instrumentos de investigación ha demostrado responsabilidad, puntualidad y eficiencia en las actividades desarrolladas.

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

Kimbiri Alto, 10 de noviembre del 2023.



Prof. Jorge López Hinojosa
DIRECTOR

Anexo 12

Evidencias fotográficas

Fotografía 1

La docente investigadora mostrando la ficha de validación con la experta.



Fotografía 2

La docente investigadora haciendo validar los instrumentos de investigación.



Fotografía 3

La docente investigadora haciendo validar los instrumentos de investigación.



Fotografía 4

Los niños y niñas de 4 años realizando el juego de “Mata gente”



Fotografía 5

Los niños y niñas de 4 años realizando el juego de “salta cajón”



Fotografía 6

Los niños y niñas de 4 años realizando el juego de “pase el rey”



Fotografía 7

Los niños y niñas de 4 años realizando el juego de “agua cemento”



Fotografía 8

Los niños y niñas de 4 años realizando el juego de “chilak chilak”



Fotografía 9

Los niños y niñas de 4 años realizando el juego de “Gallinita ciega”



Fotografía 10

Los niños y niñas de 4 años realizando el juego de “la ronda de pirwalla pirwa”



Fotografía 11

Los niños y niñas de 4 años realizando el juego de “el terremoto”



Fotografía 12

Los niños y niñas de 4 años realizando el juego de “nunca tres”



Fotografía 13

Los niños y niñas de 4 años realizando el juego de “el cielo y el infierno”

