

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

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA
INTERCULTURAL BILINGÜE**



TESIS

**Los juegos tradicionales en el desarrollo de la autonomía en los
estudiantes de primer grado “única” de la Institución
Educativa N° 38990-11/Mx-P de Castro Pampa, Huanta 2022**

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

AUTORA

**QUISPE PACHECO, Natividad
ORCID: 0009-0000-7416-2289**

ASESOR

**Dr. ALCARRAZ CARBAJAL, Bibiano
ORCID: 0000-0001-8798-5268**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovaciones pedagógicas

Huanta – Ayacucho - Perú

2023



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

FECHA	DÍA	MES	AÑO
	25	04	2024

ENTIDAD	EESPP "JOSE SALVADOR CAVERO OVALLE"			DRE	AYACUCHO		
CÓDIGO MODULAR	DENOMINACIÓN	GESTIÓN	CREACIÓN	DIRECCIÓN	JR. RAZUHUILCA N°624		
604371	EESP	PÚBLICO	D.S. N°10.85-ED	PROVINCIA	HUANTA	DISTRITO	HUANTA

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

DIRECTOR GENERAL (E)	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
DOCUMENTO DE DESIGNACIÓN	OFICIO No 017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER

AUTORIZACIÓN DE SUSTENTACIÓN	RD No 0434-2024-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA
NOMINACIÓN DE JURADOS	RD No 0435-2024-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	Dr. WILBER ANTONIO REYES ARAUJO
	VOCAL	Mg. FREDDY ROLAND PINEDA TAPIA

TÍTULO DE LA TESIS:	LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38990-11/Mx-P DE CASTRO PAMPA - HUANTA, 2022.
----------------------------	---

HORA	6:30 P.M.
LUGAR	AUDITORIO DE LA EESP Púb. "JSCO"

N° Matrícula	APELLIDOS YNOMBRES	PRESIDENTE	VOCAL	SECRETARIO	PROMEDIO GENERAL
47049374	QUISPE PACHECO, NATIVIDAD	15	14	15	14

 PRESIDENTE
 VOCAL
 SECRETARIO
 Dr. Walter Mariano Arce Villar
 vº Bº DIRECTOR GENERAL
 Firma, Post Firma y Sello

INTRUCCIONES:

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



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las 6.30 p.m. del 25 de abril de 2024, se reunieron los miembros del **JURADO EXAMINADOR**, la **SUSTENTANTE** y el **PÚBLICO** en el Auditorio Institucional para llevar a cabo la **CEREMONIA DE SUSTENTACIÓN** de la **TESIS: “LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38990-11/Mx-P DE CASTRO PAMPA - HUANTA, 2022”**, presentado por la ex alumna **QUISPE PACHECO, NATIVIDAD** con código de matrícula 47049374 del Programa de Estudios de **EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE**, sustentación autorizada por la **RD No 0434-2024-EESP PÚB. “JSCO”/DG-HTA.**, obteniendo como resultado el PROMEDIO de 14 (Catorce).

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

RESULTADO FINAL: Aprobada

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

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

 PRESIDENTE
 VOCAL
 SECRETARIO
 **Dr. Walter Mariano Arce Villar**
 Vº Bº DIRECTOR GENERAL
 Firma, Post Firma y Sello



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

ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 000078-2024-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

La Tesis titulada "LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO "ÚNICA" DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38990-11/MX-P DE CASTRO PAMPA, HUANTA 2022" presentado por la egresada **Quispe Pacheco, Natividad** del Programa de Estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un **10%** 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/1gtiOfcabk2-Te7afDfUlqIeFKDUoo0e3?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, 06 de mayo de 2024



Tec. Prof. José Luis Beceros Pincó
Área de Validación de Originalidad



Dr. Walter Marjano Aree Villar
DIRECTOR GENERAL

Archivo
JLPP/AVO
jvm/Sec. Acad.

QUISPE PACHECO, Natividad.Lic.Rec.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD

10%

INDICE DE SIMILITUD

10%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

3%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

es.scribd.com

Fuente de Internet

1%

2

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

1%

3

repositorio.usanpedro.edu.pe

Fuente de Internet

1%

4

repositorio.ujcm.edu.pe

Fuente de Internet

1%

5

repositorio.unap.edu.pe

Fuente de Internet

<1%

6

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

<1%

7

hdl.handle.net

Fuente de Internet

<1%

8

1library.co

Fuente de Internet

<1%

9

Submitted to Universidad Tecnológica
Centroamericana UNITEC

<1%

10	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	preguntasprincipales.com Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	<1 %
14	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.utc.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	repository.libertadores.edu.co Fuente de Internet	<1 %
19	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
20	idoc.pub Fuente de Internet	<1 %

21 repositorio.unheval.edu.pe <1 %
Fuente de Internet

22 Leon Chero, Veronica | Lucano Fernandez, Vanessa | Oliva Chinga, Juan de Dios. <1 %
"Elaboracion y aplicacion de un programa de estimulacion de la competencia matematica para ninos de primer grado de un colegio nacional.", Pontificia Universidad Catolica del Peru - CENTRUM Catolica (Peru), 2020
Publicación

23 apirepositorio.unh.edu.pe <1 %
Fuente de Internet

24 repositorio.untrm.edu.pe <1 %
Fuente de Internet

25 alicia.concytec.gob.pe <1 %
Fuente de Internet

26 repositorio.une.edu.pe <1 %
Fuente de Internet

27 dspace.utb.edu.ec <1 %
Fuente de Internet

28 repositorio.unapiquitos.edu.pe <1 %
Fuente de Internet

29 es.slideshare.net <1 %
Fuente de Internet

30 lareferencia.info

Fuente de Internet

<1 %

31 repository.uniminuto.edu
Fuente de Internet

<1 %

32 www.coursehero.com
Fuente de Internet

<1 %

33 www.researchgate.net
Fuente de Internet

<1 %

34 www.scielo.cl
Fuente de Internet

<1 %

35 issuu.com
Fuente de Internet

<1 %

36 mascotas.eluniversal.com
Fuente de Internet

<1 %

37 repositorio.ug.edu.ec
Fuente de Internet

<1 %

38 repositorio.unsm.edu.pe
Fuente de Internet

<1 %

39 www.clubensayos.com
Fuente de Internet

<1 %

40 www.hemetusd.k12.ca.us
Fuente de Internet

<1 %

41 www.monografias.com
Fuente de Internet

<1 %

42	www.nacion.co.cr Fuente de Internet	<1 %
43	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
44	de.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
45	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
46	repositorio.undac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
47	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
48	saber.ucv.ve Fuente de Internet	<1 %
49	tesis.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
50	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 25 words

Excluir bibliografía

Activo

Dr: Walter Mariano Arce Villar
Presidente

Dr: Wilder Antonio Reyes Araujo
Secretario

Dr: Freddy Ronald Pineda Tapia
Vocal

A Dios y a mis hermanas (os) Yolanda, Ruth, Martha, Oreste, Cesar y Wilder por la confianza, para lograr un objetivo más en mi vida, por su apoyo incondicional. A mi bebe Luciana, que es la razón de mi vida, por su espíritu alentador, por quien lucho para superarme.

A la memoria de mi madre Elisa, por ser el ejemplo en vida de honradez. A mi padre Dionisio por la vida que me dio.

Natividad

AGRADECIMIENTOS

A la Escuela de Educación Superior Pedagógica “José Salvador Cavero Ovalle” por ser parte del cambio de la nueva sociedad.

Al director Walter Mariano Arce Villar, la Plana Directiva Jerárquica Administrativa y Docentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógico “José Salvador Cavero Ovalle” por impulsar el desarrollo de la educación, en la provincia y a todas las personas que hicieron posible el funcionamiento, de la especialidad de educación primaria intercultural bilingüe. A los docentes, por haber realizado el trabajo eficiente para formarnos en el campo de la educación.

Al señor director de la Institución Educativa N° 38990-11/Mx-P de Castro Pampa, Emilio Rondinel Berna por haber aceptado, para realizar mis practicas pre-profesionales y a los niños y niñas de primer grado, por el apoyo en la ejecución de esta investigación. Asimismo, a los padres de familia, quienes apoyaron en todo momento.

Mi gratitud fraterna al Dr. Bibiano Alcarraz Carbajal, por sus aportes al desarrollo del presente trabajo y por su dedicación permanente en la revisión de los trabajos, incluyendo la pandemia, gracias a ello pude lograr con el objetivo de concluir este estudio.

A beca de continuidad de estudios, por haberme apoyado económicamente, para continuar con mis estudios superiores.

PRESENTACIÓN

Señores del jurado, presento ante ustedes la tesis titulada los juegos tradicionales en el desarrollo de la autonomía, con el objetivo de emplear los juegos tradicionales en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de primer grado en la Institución Educativa N° 38990-11/Mx-P de Castro Pampa. En cumplimiento al reglamento Institucional, para obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y Título profesional de Licenciado o Licenciada en el programa de estudios de Educación primaria Intercultural Bilingüe en la escuela de educación Superior Pedagógica Pública “José salvador Caverro Ovalle” de Huanta.

Autora

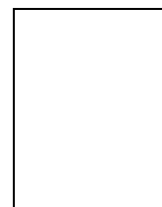
DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Natividad Quispe Pacheco, identificada con DNI N° 47049374, egresada del Programa de Estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle” de Huanta, autora del trabajo de Investigación titulada: Los juegos tradicionales en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de primer grado de la institución educativa 38990-11 Castro Pampa, al amparo de la Ley N° 27444, Ley del Procedimiento Administrativo General y demás normas conexas, declaro Bajo Juramento lo siguiente:

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

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

Huanta, 27 julio de 2023



Natividad Quispe Pacheco

DNI N°: 47049374

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PAGINA DEL JURADO	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTOS.....	iv
PRESENTACIÓN	v
DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD	vi
INDICE DE CONTENIDOS	
.....	x
ANEXOS.....	x
ÍNDICE DE TABLAS.....	xi
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
RESUMEN	xiii
ABSTRAC.....	xiv
PISI QILLQAY	xv
INTRODUCCIÓN.....	xvi

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema	19
1.2. Formulación del problema	21
1.2.1. Problema general	21
1.2.2. Problemas específicos.....	21
1.3. Justificación e importancia	22
1.3.1. Justificación pedagógica.....	22
1.3.2. Conveniencia	22
1.3.3. Relevancia social	23
1.3.4. Implicaciones prácticas.....	23
1.3.5. Valor teórico	23

1.3.6. Utilidad metodológica.....	23
1.4. Objetivos.....	23
1.4.1. Objetivo general.....	24
1.4.2. Objetivos específicos.....	24
1.5. Limitaciones de la investigación.....	24

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Antecedentes.....	25
2.2. Bases teóricas.....	29
2.2.1. Enfoque pedagógico de constructivismo.....	29
2.2.2. Enfoque intercultural.....	30
2.2.3. Enfoque de área personal social.....	30
2.2.4. Enfoque de desarrollo personal.....	30
2.2.5. Juegos tradicionales.....	31
2.2.6. La autonomía.....	38
2.2.7. Cognitivo.....	43
2.2.8. Afectivo.....	44
2.2.9. Asertiva.....	44
2.3. Definición de términos básicos.....	45
2.4. Hipótesis de la investigación.....	46
2.4.1. Hipótesis general.....	46
2.4.2. Hipótesis específicas.....	46
2.5. Variables de investigación.....	47
2.5.1. Variable independiente: Juegos tradicionales.....	47
2.5.2. Variable dependiente: Autonomía.....	47
2.6. Matriz de operacionalización de variables.....	48

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de estudio.....	49
3.2. Método de estudio.....	50
3.3. Diseños de investigación.....	52
3.4. Población y muestra.....	53
3.4.1. Población	53
3.4.2. Muestra	54
3.5. Técnicas de muestreo	54
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	54
3.6.1. Ficha de observación	54
3.6.2. Técnica de observación.....	55
3.6.3. Validez.....	55
3.6.4. Confiabilidad	56
3.7. Métodos de procesamiento de los datos.....	56
3.8. Aspectos éticos.....	56

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Presentación y descripción de los resultados	58
4.1.1. A nivel descriptivo.....	58
4.1.2. A nivel inferencial	62
4.2. Discusiones	67
CONCLUSIONES.....	69
RECOMENDACIONES	71
REFERENCIAS	72
ANEXOS.....	79

ANEXOS

- Anexo 1. RD de Aprobación del Proyecto de Investigación.
- Anexo 2. RD de modificación de título del proyecto de investigación
- Anexo 3. RD de Expedito de la Tesis.
- Anexo 4. RD de Fecha de Sustentación.
- Anexo 5. RD de Jurados de Sustentación.
- Anexo 6. RD de Proyección Social
- Anexo 7. Matriz de consistencia de investigación experimental
- Anexo 8. Matriz de operacionalización de las variables de estudio
- Anexo 9. Matriz de instrumental.
- Anexo 10. Instrumento de recolección de datos
- Anexo 11. Validación de instrumentos, juicio de expertos y prueba de confiabilidad.
- Anexo 12. Prueba de confiabilidad.
- Anexo 13. Prueba de pre test
- Anexo 14. Prueba de pos test
- Anexo 15. Material Experimental
- Anexo 16. Carta de consentimiento consentido.
- Anexo 17. Evidencias fotográficas

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población de investigación	53
Tabla 2. Muestra de la investigación.....	54
Tabla 3. Matriz de criterios de selección de muestra	54
Tabla 4. Resultado de la prueba de validez de contenido de pre test y post test de la autonomía.	55
Tabla 5. Resultado de la prueba de estadística de fiabilidad.....	56
Tabla 6. Resultado de contraste del desarrollo de la autonomía entre pre test y pos test.	58
Tabla 7. Resultado de contraste del cognitivo entre pre test y pos test.....	59
Tabla 8. Resultado de contraste del asertivo entre pre y pos test.	60
Tabla 9. Resultado de contraste del socio afectivo entre pre test y pos test.....	61
Tabla 10. Resultado de la prueba de la normalidad. Resumen de prueba de rangos consigno a Wilcoxon	63
Tabla 11. Resultado de contraste de desarrollo autonomía ente pre test y pos test.....	64
Tabla 12. Resultados de contraste del desarrollo del cognitivo ente pre test y pos test.	65
Tabla 13. Resultado de contraste del desarrollo de comunicación asertivo entre pre tes y pos test.....	66
Tabla 14. Resultado de contraste del desarrollo afectivo entre pre test y pos test	67

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Resultado de contraste del desarrollo de la autonomía entre pre test y pos test.	190
Figura 2. Resultado de contraste del cognitivo entre pre y pos test	190
Figura 3. Resultado de contraste del asertivo entre pre y pos test.....	191
Figura 4. Resultado de contraste del afectivo entre pre y pos test.	62

RESUMEN

En el presente estudio se investigó la autonomía, para que los niños se desenvuelvan de manera cognitiva, asertiva y afectiva. El cual permite que las y los niños resuelvan los problemas que se le presente con confianza en sí mismo, se relacionara con sus compañeros manteniendo una comunicación asertiva, dentro y fuera del aula. Por ello se optó el objetivo de emplear los juegos tradicionales para desarrollar la autonomía en los estudiantes de primer grado en la Institución Educativa N° 38990-11/Mx-P de Castro Pampa-Huanta, 2022. Se realizó una investigación de tipo aplicada, de nivel experimental con diseño pre experimental con un solo grupo de 25 estudiantes con una muestra de 10 estudiantes seleccionados mediante la técnica de recolección de datos. Así mismo, se empleó la técnica de observación cuyo instrumento la ficha de observación, los datos recolectados se organizaron en tablas de frecuencia y gráficos estadísticos; en la prueba de hipótesis se empleó el estadígrafo con prueba de rangos con signos de wilconxon para muestras relacionadas, donde el uso de los juegos tradicionales influye en el desarrollo de la autonomía a nivel cognitivo, asertivo y afectivo, (valor $p=0.004<0.05$). Esto indica que los juegos tradicionales como estrategia mejora en el desarrollo de la autonomía.

Palabras clave. Autonomía, efectivo, cognitivo, asertivo.

ABSTRAC

In the present study, autonomy was investigated so that children develop in a cognitive, assertive and affective manner, which allows boys and girls to solve difficulties, problems, that arise with selfconfidence, as well as communicate affectively. Assertive way when making their opinión known when communicating with their classmates when interacting with the people around them, inside and outside the classroom. For this reason, the objective was chosen to use traditional games to develop autonomy in first grade students at Educational Institution N° 38990-11/Mx-P of Castro Pampa, Huanta 2022. An applied type of research was carried out, experimental level with pre-experimental design with a single group of 25 students with a sample of 10 students selected through the data collection technique, the observation technique was used, the instrumento f which was the observation sheet, the data collected was organized into frequency tables. And statistical graphs, in the hypothesis test the statistician is used with the Wilconxon signed range test for related simples, where the use of traditional games influences the development of autonomy at a sognitive, assertive and affective level, (p value = 0.004 <0.05). this indicates that games as a strategy improve the development of autonomy

Keywords. Autonomy, effective, cognitive, assertive.

PISI QILLQAY

Kay qatipaytaqa rurarani, warmakuna sapallan yachayninta, allin qamutayninta chaymanta kuyakuyninta wiñachinanpaq, chaymi qari chaymanta warmi warmakunapas ima sasachakuykunapas hamutin kikinkumanta hapipakuspa imapas sasachakuy allinchanankupaq chaynañataqmi piwan rimaspampas yachaywasi ukupi qamapi allin qamutaykuspa rیمانانپاڤ kay rayku akllarqani ñawpaq ñiqi pukllaykunawan kikinmanta wiñachinanpaq N° 38990-11/Mx-P Castro Pampa, Huanta 2022 yachay wasipi. Kay llupichaytaqa apakurqa ruraymanta maskay nisqa chaymanta ruwakurqa, uraypata llanchiypa nisqapi huk sikwi llanchiypa, chaymanta iskay chuka yachapakuqkunawan qari warmi warmakunanwan, chay huñumanta ñuqa qapirani llupinchananpaq chunka yachapakuqkunallawan chaypaq qapirani hatallihaku yuyankunata, chay hatalliyta qawaypi nisqanwanmi ruwakurqa piqpa kallwa karqa qawana rapi, chay huñusqa yuyaykuna huñunakuy karqa kallwa sapa kuti chay kipupi mallipi qillqasqa wiconxon nisqawanmi rikuchikuna tupaqninpaq llamachisqa, maychipus ñawpaq pukllaykuna llamkachiyninqa kikillanmanta rurananpaq wiñayninpi allin qamutannanpaq, lliw warmawasinwan chaymanta ima runakunawanpas allinta rیمانانپاڤ imata rimaspampas allinta qamutaskuspa rimayninta qispichinanapaq (chani $p=0.004<0.05$). chaymanta kuyaninnisqanpi llamkan, kaymi qawarichin pukllaykuna usachaynin allinchakusqankunta wiñayninpi.

Rimaykuna unanchay. Kikillanmanta ruraynin, kuyakuynin wiñachiynin, allin rimaynin, allin qamutaynin.

INTRODUCCIÓN

En la presente investigación trata de “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de primer grado en la Institución Educativa N° 38990-11/Mx-P de Castro Pampa, Huanta 2022” para ello se optó el objetivo de emplear los juegos tradicionales para desarrollar la autonomía en el cognitivo, asertivo y afectivo.

Por ello, menciono que los juegos tradicionales son fundamentales para las y los niños, mediante el juego los niños desarrollan su autonomía de manera pertinente. Lo que el niño desarrolla con el juego es obedecer a mecanismo de su cerebro que le llevan a experimentar, en todo aquello que le causa curiosidad, el cual le ayuda en su cognitivo y la comunicación asertiva (Mora, 2017, p. 97)

En definitiva, podemos resaltar que los juegos tradicionales, no solo tienen como propósito la transmisión de cultura, retos o conocimientos, sino que también sirve como fuente de diversión del niño. Haciendo que muchos de ellos recurran a los juegos, con el fin de desarrollar su cognitivo, asertivo y afectivo. Los juegos tradicionales fueron transmitidos de generación en generación, donde nos da a conocer su cultura y sus tradiciones de nuestros antepasados.

El desarrollo cognitivo constituye un eje fundamental, para el proceso de la enseñanza- aprendizaje. Como lo refiere que los procesos básicos del desarrollo cognitivo se describen a través de etapas o periodos dentro de un continuo proceso evolutivo (Romero & Tapia, 2014, p. 31)

El asertividad, es una conducta socialmente habilosa, que exhibe una persona en un contexto interpersonal y que expresa sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones y derechos de manera adecuada a la situación (Godoy & López, 2017, p. 26)

Al nacer, sus necesidades fisiológicas y afectivas son cubiertas por las personas en su entorno, como su familia, lo que le brinda protección, el desarrollo afectivo se produce a la par del desarrollo social (Páez, 2016, p. 36)

El constructivismo, permite la construcción del niño. Asimismo, el estudiante es el constructor auténtico de sus propios conocimientos y da a conocer mediante su desenvolvimiento intelectual. El cuál, es el fruto de una construcción en donde los estudiantes participan activamente en el proceso interno de razonamiento, mediante ello resalta que su aprendizaje es una edificación intrínseco activo e individual. Asimismo, aumenta su nivel intelectual. Como lo menciona Rayero (2019), el estudiante requiere de experiencias, para ampliar su conocimiento. Así como menciona el constructivismo como doctrina pedagógica en el aprendizaje humano, es decir, genera nuevos conocimientos a partir de lo que ya existe en su cerebro. Así, el niño crea constante y gradualmente nuevas ramas de conocimientos. (p. 6)

En definitiva, jugar los juegos tradicionales con las y los niños en edad escolar es de mucha importancia, ya que es uno de los medios por donde los niños se relacionan, fortalecen sus ideas, razonan, respetan, establecen reglas, se comunican, se socializan, buscan estrategias, el cual ayuda a desarrollar y a la vez fortalecer la autonomía. Para ello es importante conocer los juegos tradicionales teóricamente, para desarrollarlas de manera pertinente respetando las instrucciones de los juegos tradicionales. Además de acuerdo a lo mencionado es de vital importancia emplear los juegos tradicionales en las actividades de aprendizaje desarrolladas en el aula como en el seno familiar, ya que ayudara a fortalecer su cognitivo, afectivo, asertivo el cual generara en los niños seguridad en sí mismo, al momento de relacionarse con los demás, cuando se le representa dificultades dentro y fuera del aula. Del mismo modo el uso de los juegos tradicionales contribuirá al desarrollo de la autonomía, el cual será útil en su vida diaria como en su vida adulta, pero lo más resaltante es que influirá significativamente, en las y los niños.

El siguiente trabajo está estructurado en cuatro capítulos a saber, el capítulo I, aborda la descripción del problema, el planteamiento de problema y formulación de problemas general y específico, el objetivo general, la justificación y limitaciones de la investigación.

El siguiente capítulo II, referente al marco teórico contiene los antecedentes del problema, los bases teóricos, la definición de términos básicos, hipótesis de la investigación general y específicas, variables de investigación y operacionalización de las variables de estudio.

En el capítulo III, metodología contiene el método de estudio, diseño de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, método de procesamiento de los datos y aspectos éticos.

En el capítulo IV, está constituida de la siguiente manera: los resultados y discusión de resultados, aborda la descripción e interpretación de resultados, prueba de normalidad, prueba de hipótesis y discusión de los resultados, se finaliza con las conclusiones, recomendaciones, referencias y los anexos convenientes.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

El desarrollo de la autonomía de los estudiantes es muy importante, porque les permite efectuar satisfactoriamente sus habilidades y destrezas para interactuar, socializar, empatizar, mantener una comunicación asertiva, confianza en sí mismo, aumenta su autoestima, desarrollar su cognitivo y expresar verbalmente sus intenciones. Por tanto, equivale a que el alumno sea independiente o que este en el camino correcto, pero este indicador no se refleja en los escolares de nuestro tiempo, ya que los niños tienen una tendencia a la dependencia, que se manifiesta en las acciones diarias de nuestra realidad. Tal como lo menciona Bran (2011), quien refiere que los estudiantes tienen dificultades, al realizar actividades cotidianas, como expresar sus sentimientos o instar a los demás, esperan que les digan que hacer, pero si sus padres no les recuerdan sus responsabilidades como estudiantes, no lo harán. Esperan que el maestro siempre los ayude. (p. 23)

Para Torres (2013), en Ecuador, los juegos tradicionales, en los últimos años se fueron perdiendo, porque las familias priorizan otras actividades, como ver televisión, jugar juegos en el celular o tabletas, en su mayoría de los casos, los que suelen tener esa rutina son los niños. (p. 22)

Según Navarrete (2018), en Costa Rica, la autonomía es el potencial social, comunicativo, moral y educativo del estudiante. El cual contribuye a su desarrollo independiente y al logro de una meta clara; la autonomía, también se puede fortalecer mediante los juegos tradicionales, permitiendo a los estudiantes compartir sus emociones, ideas, respetar las reglas entre sí. El cual es beneficioso en el sistema educativo. (p. 29)

Para López (2008), en México, se trata de una situación en la que el sujeto puede decidir y actuar según criterios autónomos, es decir, no impuestos externamente o predeterminados, sino que el sujeto decide tras un proceso de reconocimiento qué posición tomar y actúa aceptando su responsabilidad. (p. 53)

Para Ministerio de Educación (Minedu) (2016), en Perú, autonomía es la capacidad de una persona, para actuar con confianza y tomar sus propias decisiones y confiar en sí misma. Así, la persona autónoma, es vista como un ser capaz de desarrollarse de forma independiente dentro y fuera de un contexto. (p. 240)

Según Carrera (2019), en su investigación, menciona que los adultos muchas veces le dicen a un niño: no puedes, no estas listo, lo hare porque no puedes, ve a jugar, yo limpio. Estas palabras pueden ser normales para un adulto, pero para los niños se quedan grabadas en la mente y afectan su independencia. (p. 19)

Para Guillen (2022), en Huanta considera que, la intrusión de la tecnología, como los teléfonos móviles, tabletas, video juegos y computadoras. Hace que las y los niños dejen de lado jugar, los juegos tradicionales, de la misma forma, los adultos en casa, no tienen interés, por falta de tiempo. Porque están comprometidos con el trabajo, también por el desconocimiento de los beneficios que tienen los juegos tradicionales, para desarrollar la autonomía. (p. 14)

Según Quillca (2017), en Huanta menciona que, con la llegada de los tics, los niños y las niñas, atraviesan una serie de problemas, ya que la tecnología no promueve movimientos solo lleva a estar sentados o echados, habiendo tantas maneras para trabajar y desarrollar habilidades sociales, para los cual, se debe de tomar en cuenta los juegos tradicionales, que son estrategias didácticas. (p. 13)

La Institución Educativa N°38990-11/Mx-P de Castro Pampa, Huanta, ubicado en la zona urbano marginal de la provincia de Huanta, cuenta con dos aulas de nivel primaria, la comunidad, estudiantil que acogí es de zona urbano marginal, cada uno con su propia cultura. Los niños de primer grado, son muy dependientes, porque no han desarrollado adecuadamente su autonomía. El cual es ocasionados, por diversos problemas. Como el abandono de parte de sus padres por trabajo, por desinterés en su aprendizaje. Y eso repercute

en su desenvolvimiento autónomo. El cual da a conocer mediante estas conductas. Son dependientes, irresponsables, antisociales y con poca iniciativa. Algunos van a la escuela solo por cumplir, mas no a estudiar, porque sus padres o las persona con quienes vive los obliguen a ir. Son niños emocionalmente dependientes, porque ellos realizan solo cuando se les pide o les haces recordar lo que tiene que hacer. Son inseguros al momento de participar en las preguntas que la maestra o sus compañeros realizan, lo mismo ocurre al momento de entregar los trabajos, no toman interés en investigar, el tema de la clase que desarrolló el día anterior y ello lleva a dificultar al momento de resolver algún problema o al dar respuesta, el cual juega un papel negativo. No obstante, se sienten humillados, por el bullying de parte de los demás, esto baja su autoestima por los comentarios negativos que hacen los demás niños en contra del niño. Todo esto pasa por la falta de motivación de sus padres, docente. También desconoce su identidad personal, cultural, intelectual y social. No son responsables con sus deberes y su autocontrol. Esto conduce a una falta de asertividad y demasiada agresividad por parte de los estudiantes hacia los demás.

Por lo tanto, es necesaria aplicar los juegos tradicionales, para desarrollar su autonomía. Para ello los juegos tradicionales, son una estrategia muy interesante, para desarrollar la autonomía en las y los niños. Por otra parte, los docentes que están a cargo y los padres de familia, no le brindan la importancia que tienen estas actividades lúdicas. Los juegos tradicionales, se merece aplicar, porque son valiosas herramientas, para formar niños autónomos, seguros, empáticos, participativos, sociables, independientes, cognitivos, asertivos, organizados. Además, para que no se pueda extinguir y puedan seguir jugando las futuras generaciones.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

- ¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de su autonomía en los estudiantes de primer grado en la Institución Educativa N° 38990-11/Mx-P de Castro Pampa, Huanta 2022?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cómo los juegos tradicionales influyen en el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de primer grado de la Institución Educativa N° 38990-11/Mx-P de Castro Pampa, Huanta 2022?
- ¿De qué manera influye los juegos tradicionales en la comunicación asertiva en los niños y niñas de primer grado de la Institución Educativa N° 38990-11/Mx-P de Castro Pampa, Huanta 2022?
- ¿Cómo los juegos tradicionales repercuten en el desarrollo afectivo de los niños y niñas de primer grado, de la Institución Educativa N° 38990-11/Mx-P de Castro Pampa, Huanta 2022?

1.3. Justificación e importancia

La finalidad del presente trabajo, es desarrollar su autonomía, a través de los juegos tradicionales en las y los niños de primer grado, en la Institución Educativa N° 38990-11/Mx-P de Castro Pampa, Huanta 2022.

El presente trabajo de investigación, es útil en el desarrollo de su autonomía de las y los niños, el cual se desarrolló mediante los juegos tradicionales. Al jugar, amplían sus conocimientos, competencias al momento de relacionarse con los demás niños. También a ser seguros, a respetar las reglas, liderar el grupo, resolver problemas que se le presentan, a ser asertivos, empatía y fortalecen el amor que tiene a el mismo. El cual hará, que el niño se sienta seguro de las capacidades y habilidades que tiene.

1.3.1. Justificación pedagógica

Desde el punto de vista pedagógico la investigación, aportará una guía metodológica para las instituciones educativas del nivel primaria, y así poder incorporar a partir del III ciclo de la educación básica regular, la aplicación de los juegos tradicionales como medio didáctico para el desarrollo de la autonomía.

1.3.2. Conveniencia

El uso de los juegos tradicionales, favorece en el desarrollo adecuado de su autonomía. Porque son dinámicos. Además, promueve y ayuda a ser autónomo,

independiente y dedicados en su autoformación, para desarrollar de una manera adecuada en su desenvolvimiento, en la vida del niño. Al mismo tiempo, influirá en su vida adulta.

1.3.3. Relevancia social

El resultado de esta investigación, puede servir como una guía, para que el docente desarrolle la autonomía de manera acertada. Los alumnos de primer grado, se benefician directamente. Mediante el uso de juegos tradicionales, construyen significativamente al desarrollo de su autonomía. Esta experiencia se puede compartir en varias instituciones educativas dentro y fuera de la provincia de Huanta.

1.3.4. Implicaciones prácticas

El resultado del estudio ayudara a los estudiantes a aplicarlo, según su contexto sociocultural en la resolución de los problemas de autonomía. Niños independientes serán adultos seguros de sí mismo. El problema de la autonomía, es un problema global.

1.3.5. Valor teórico

El resultado de la investigación, esclarecerá las limitaciones que presentan los niños al problema de autonomía. La información producida, servirá como una guía a los docentes de pedagogía, para trabajar en su autonomía en los niños. En el estudio de la autonomía, se conocerá diversas variables, para promover el cambio, implementando y controlando variables, al mismo tiempo, alcanzar el logro de los objetivos. Las limitaciones en su aprendizaje autónomo en los estudiantes serán. Con los juegos tradicionales. El resultado de la investigación, presenta la falta de autonomía en los estudiantes.

1.3.6. Utilidad metodológica

Este instrumento de recolección de datos será formulado y validado, sometido a la prueba de fiabilidad será un ejemplo para otras investigaciones. La investigación permite definir operacionalmente las variables del estudio. La variable de investigación, permite manipular una variable experimental. De manera general para generar efecto, en la variable. Una población puede ser objeto de estudio siempre y cuando es pequeño, accesible y no necesita seleccionar una muestra.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

- Demostrar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de primer grado en la Institución Educativa N° 38990-11/Mx-P de Castro Pampa, Huanta 2022.

1.4.2. Objetivos específicos

- Demostrar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo cognitivo en los niños y niñas.
- Determinar de como los juegos tradicionales influyen en la comunicación asertiva en los niños y niñas.
- Demostrar de como los juegos tradicionales en el desarrollo afectivo de los niños y niñas.

1.5. Limitaciones de la investigación

La limitación de investigación, más resaltantes fueron falta de experiencia, cobertura de internet, inexperiencia en la investigación, escasos recursos bibliográfico, limitación de economía, acceso al material limitante. Apoyo de especialistas, herramientas tecnológicas, hábitos a la lectura. A esto se suma los escasos recursos bibliográficos físicos, digitales y los limitados recursos económicos. Así como, el acceso a la biblioteca debido a que no se encuentran libros sobre la autonomía, desarrollo cognitivo, efectivo y asertivo en los niños. Asimismo, los antecedentes locales el desarrollo de la autonomía.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Antecedentes

Después de haber revisado las diferentes tesis relacionadas al presente trabajo de investigación, se ha encontrado los siguientes antecedentes.

Internacional

Según Cari (2015), en su tesis titulada “Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el fortalecimiento cognitivo-La Paz- Bolivia”. Su objetivo es explicar cómo Los juegos tradicionales como estrategia didáctica aplicada en el fortalecimiento de la orientación espacial. El tipo de investigación es experimental. Con diseño pre experimentales de pre-prueba y post-prueba. La técnica fue la observación. La población fue de 27 niños y niñas de 6 a 5 años y el instrumento listo de cotejo y observación participante. Y los procedimientos deberá seguir los ítems y se llega a la conclusión 1) Se llegó a implementar y realizar los juegos tradicionales como estrategia didáctica para fortalecer el afectivo. 2) Se afianzo sus niveles de concentración a fin de que los niños y niñas puedan desarrollar su cognitivo. 3) Los juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la comunicación asertiva en las y los niños.

Según Macias (2015), en su tesis “la autonomía educativa de los adolescentes en el progreso de enseñanza aprendizaje del 7mo año de Educación básica de la Unidad Educativa bilingüe Delta de Cantón Daule- Guayaquil- Ecuador”. Su objetivo es analizar el desarrollo de la autonomía. El tipo de investigación cuantitativa con diseño cuasi- experimental. La

población estaba constituida de 104 estudiantes y la muestra con 61 alumnos. La técnica que uso fue observación y el instrumento ficha de observación lista de cotejo. Y el proceso de datos es la técnica estadística descriptiva y se llega a las siguientes conclusiones 1) Gracias a la asertividad continua los valores dentro del colegio, donde se percibe la solidaridad, el respeto y el compañerismo 2) Lo cognitivo es otro aspecto relevante dentro de los procesos académicos donde se miden los logros académicos continuamente 3) Lo afectivo los estudiantes demuestra su autoestima al tener confianza en sí mismo participado en la actividades dentro y fuera del aula.

Según Castillo (2017), en su tesis “Diseño de una propuesta pedagógica para el desarrollo de la autonomía en quinto grado del colegio Tabora de Bogotá-Colombia” su objetivo es aplicar una propuesta pedagógica que a través de la biodanza para desarrollar la autonomía. El tipo de investigación cuantitativa con diseño cuasi-experimental. La población está constituida por 35 estudiantes. La técnica que se utilizó fue la observación y el instrumento ficha de observación. Y el proceso de datos es la técnica estadística descriptiva y se llega a la siguiente conclusión 1) El desarrollo de la autonomía fortalece el aspecto cognitivo 2) La autonomía es un aspecto que se construye de forma individual el cual permite tener confianza, autoestima, seguridad y amor propio. 3) La educación con asertividad permite al estudiante a relacionarse, expresar sus emociones y su aprendizaje es significativo.

Según Meléndez (2015), en su tesis titulada “Los juegos tradicionales como una estrategia didáctica para la mejora de la coordinación óculo manual en alumnos de 10 a 11 años-México”. Su objetivo es demostrar como el juego autóctono es una estrategia que favorece la coordinación óculo. El tipo de investigación es experimental aplicada explicativa. Con diseño mínimo cuantitativa, la población de estudio mixta de 71 alumnos. La técnica que utilizó fue, observación y el instrumento hoja de observación y cuestionarios. Y los procedimientos de los datos es intervención social y se llega a la conclusión, 1) Se da a conocer el juego como la estrategia para desarrollar el afectivo hacia uno mismo. 2) La estrategia didáctica optada, permito desarrollar la comunicación asertiva de los estudiantes en todas las áreas asignadas.

Nacional

Según Cruz (2021), en su tesis titulada “el desarrollo de la autonomía a través del juego tradicionales en los niños y niñas de quinto grado la institución educativa Víctor Raúl de la Torre-Pachacamac Lima Perú. Su objetivo es determinar los juegos como medio en el desarrollo de la autonomía. El tipo de investigación es cuantitativo pre-experimental. Con diseño es pre-test y post-test, la población estaba constituido por 32 niños, la técnica observación, entrevista y encuesta. En el procesamiento de datos tabulación de encuestas y trabajo de campo y con ello arribó a la siguiente conclusión 1) La autonomía es el derecho de toda persona el cual debe de ser respetado en cualquier contexto sociocultural. 2) Mediante el juego se ofrecen contenido cognitivos, psicológicos, afectivos y una comunicación asertiva. 3) Concientizarlos en la aplicación de los juegos, sobre la importancia de la comunicación asertiva.

Según Escobar & Mamani (2017) en su tesis titulada “Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del Área Personal Social en niños y niñas de 4 años de la Institución educativa Inicial. N° 255 de Chanu Chanu, Puno – 2016”. Su objetivo es determinar la eficacia de los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia, realizó el tipo de investigación experimental, con un diseño cuasi experimental, la población de estudio fueron 51 estudiantes, de los cuales se ha organizado la muestra de estudios en dos grupos: un grupo experimental de 27 estudiantes y el grupo control de 24 estudiantes, Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación, y como instrumento de recolección de datos la lista de cotejo., con el instrumento el cuestionario, y el procesamiento de datos empleó la estadística descriptiva e inferencial, y arribó a las siguientes conclusiones: 1) Los juegos tradicionales en el desarrolla las capacidades del cognitivo el cual ayudara a enfrentar las dificultades que se presentan. 2) Los estudiantes desarrollaron las capacidades de la comunicación asertiva para reafirmar su identidad. 3) Desarrollo afectivo mediante el cual afirma su identidad de manera eficaz.

Según Sullca (2021), en su tesis titulada “influencia de juegos tradicionales en el desarrollo personal y social en niños y niñas de la institución educativa inicial 87 de Chucahuacas en Chupa. Perú -2023. Su objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo personal y social. El tipo de investigación aplicada, la

población estaba conformada por 20 niños y muestra 20. Se usó la técnica observación instrumento cuestionario. Y los procesamientos de los datos el programa SPSS y se llegó a la conclusión 1) La participación activa de los niños en los juegos tradicionales mejora su comunicación asertiva, la integración al equipo participación activa de los niños. 2) Los juegos tradicionales influyen significativamente en la autonomía, socio afectivo. 3) Al realizar los juegos tradicionales los niños tienen una convivencia armónica y desarrollan su cognitivo.

Regional

Según Escalante (2016), en su tesis titulada “aplicación taller de juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo de sus habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución educativa Inicial. N° 332 Santa Elena – Ayacucho”. Su objetivo es demostrar como el juego cooperativo son una estrategia para desarrollar sus habilidades sociales. El tipo de investigación experimental con diseño cuantitativo, la población estuvo conformada por 100 niños, muestra 25 niños. Las técnicas que se usó fueron ficha de observación, lista de cotejo y el material experimental. Y los procesamientos de los datos es intervención social y se llega a una conclusión. 1) A través del juego se puede facilitar el aprendizaje de los niños ya que el juego motiva y fortalece su habilidad social. 2) La comunicación asertiva es fundamental para desarrollar las habilidades sociales. 3) Los juegos tradicionales fortalecen en su desarrollo cognitivo.

Según Ccente (2018), en su tesis titulada “la aplicación de los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas del ciclo I en el área de lógico matemático de la Institución Educativa 38052/Mx-P. nuestra Señora de Lurdes-Ayacucho”. Su objetivo es demostrar que la aplicación de los juegos andinos en el proceso del aprendizaje es muy importante. El tipo de investigación es acción con diseño cuantitativo, la población conformada de 25 niños y niñas de ciclo IV, la técnica que uso fue ficha de observación instrumento recolección de datos y lista de cotejo el proceso de datos se empleó descriptivo y arribo a las siguientes conclusiones 1) Los docentes en su mayoría desconocen los beneficios que tiene los juegos tradicionales, por ello no los ven como una estrategia para desarrolla el cognitivo de los niños. 2) Los niños y niñas desarrollan con la comunicación

asertiva los trabajos asignados através de los juegos andinos. 3) Los niños y niñas demuestran empatía, el cuidado a ellos mismo al realizar el juego.

Local

Según Delgadillo (2017), en su tesis titulada “Juegos como estrategia para desarrollar la socialización en niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 38256/Mx-P María Urribarri Gómez Huanta-2016. Su objetivo es determinar la influencia de los juegos andinos como estrategia para desarrollar la socialización en los estudiantes. El tipo de investigación es experimental. La población de estudio es de 62 estudiantes de 4 años para ello se utilizó el instrumento la observación, técnicas de análisis documental el proceso de datos fue agrupados en tablas de frecuencia y llego a la siguiente conclusión 1) Los juegos andinos que se utilizó como estrategia influencio de manera asertiva en la socialización. 2) La socialización es una fundamental para desarrollar el socio afectivo.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. *Enfoque pedagógico de constructivismo*

El enfoque constructivista, es una corriente de enseñanza que proporciona a los estudiantes las herramientas, para desarrollar las habilidades de aprender a construir su propio conocimiento y poder relacionarlo con su entorno. Así mismo, supone que los estudiantes interpretesen su información, comportamiento, actitudes y habilidades previamente adquiridas para lograr un aprendizaje significativo. Como lo menciona Rayero (2019), es el propio niño quien da forma al proceso através de sus acciones y experiencias y, por tanto, participa activamente en él. De esta forma con cada interacción o experiencia, un niño desarrolla acumulativamente sus estructuras mentales, es decir, genera nuevos conocimientos a partir de lo que ya existe en su cerebro. Así, el niño crea constante y gradualmente nuevas ramas de conocimientos. (p. 6)

Los estudiantes deben reconocer sobre la importancia de los juegos tradicionales en la construcción de conocimientos. Por lo tanto, saber que através de los juegos, construyen relaciones con los demás, antes de realizar el juego analizan de manera cognitiva en que consiste el juego, al realizar el juego pierden el temor aumenta la autoestima y desarrollan la comunicación asertiva de manera correcta.

Para Ríos (2023), el enfoque constructivista en la educación básica es una corriente pedagógica, que está cambiando la forma en que pensamos sobre la enseñanza y el aprendizaje. Basado en la idea de que los estudiantes son creadores activos de conocimiento, este enfoque promueve el desarrollo integral de las personas y se centra en la comprensión profunda y la aplicación práctica de los conceptos. (p. 4)

2.2.2. Enfoque intercultural

Es fundamental de que el estudiante y el docente compartan su cultura, ya que mediante ello comprenderán la cultura que tiene cada uno de ellos, el cual serán respetadas y aceptadas. Para Vásquez (2008), el hombre, ya sea individual o social se relaciona con los demás, a través del diálogo intercultural. Desde su diferencia, con el fin de aprender a relativizar las tradiciones consolidadas como propias en cada cultura. Al mismo tiempo, se busca poner en tensión tanto su conservación como su transformación, con el objetivo de facilitar el conocimiento tanto de la propia cultura como de las demás. Además, permite profundizar en ciertos datos las relaciones entre culturas, y esta perspectiva proporciona elementos para la reconstrucción y la innovación en educación. (p. 3)

2.2.3. Enfoque de área personal social

Según Ministerio de Educación (Minedu) (2013), el enfoque de desarrollo personal, prioriza el proceso de desarrollo que lleva a los seres humanos a construirse como personas. Alcanzando el máximo de sus potencialidades en un proceso continuo de transformaciones biológicas, cognitivas, afectivas y asertivas. Lo hacen cada vez más integradas y complejas. Además, se vinculan con el mundo natural y social de manera más integradora. Igualmente, hace en los procesos de reflexión y en la construcción de un punto de vista crítico y ético para relacionarse con el mundo (p. 21)

2.2.4. Enfoque de desarrollo personal

Según Ministerio de Educación (2016), enfatiza los procesos de desarrollo que conduzcan a existencia. Las personas se configuran a sí mismos como humanos, para maximizar su potencial. En el continuo biológico, cognitivo y emocional, desarrollo conductual y social que se produce a lo largo de la vida. Este proceso, no solo permite a las personas que comprendan cada vez más a sí mismas y a los demás. Además, este enfoque

enfatisa los procesos reflexivos y desarrollar perspectivas críticas y éticas sobre el mundo. (p. 74)

2.2.5. *Juegos tradicionales*

Los juegos tradicionales, son aquellos que se transmiten de generación en generación y cuyos orígenes se remontan a tiempo atrás. Más aun, está estrechamente vinculados a la cultura y tradiciones de un país, el cual fueron preservados y difundidos por nuestro antepasado, es por ello que en la actualidad lo podemos aplicar con las y los niños. Asimismo, en su mayoría desconocen los beneficios que tienen los juegos tradicionales, en las y los niños para desarrollar su capacidad de socializarse, el cognitivo, la comunicación asertiva, su afecto y su autocontrol ya que estos juegos son entretenidos donde los niños participan activamente, sin ser excluido y sin excluir.

En nuestro país los juegos tradicionales, representan al folklore, una manifestación de diversión en la que las niñas se socializan, se comunica, aprenden, respetan las reglas, a controlar sus emociones el cual ayuda y fortalece en el desarrollo de sus capacidades.

Para Entsakua (2015), los juegos tradicionales, son aquellos que se han transmitido durante mucho tiempo, de abuelos a padres, de padres a hijos y así sucesivamente, con el paso del tiempo fueron modificados, pero han conservado su esencia. Se trata de juegos que no están documentados en ningún libro especializado y no se pueden adquirir en ninguna parte. (p.10)

Según Cara & Martínez (2001), es el conjunto de capacidades, habilidades, experiencias y vivencias. El cual genera creatividad, recreación, imaginación para promover la formación autónoma y a la vez en una comunicación liberadora, indispensable para el desarrollo cognitivo, afectivo, asertivo, intelectual y social del estudiante. También permite focalizar la atención en los deberes escolares a controlar sus emociones a reconocerse a sí mismo. (p. 22)

Según Sullca (2023), los juegos tradicionales es una actividad recreativa donde los niños desarrollan la sensibilidad y dan rienda suelta a su imaginación sintiéndose seguros de sí mismo. Asimismo, proporciona una fuente de placer y satisfacción, el cual favorece en el desarrollo cognitivo. (p. 34)

a) Concepto de juego

El juego, es una actividad de entretenimiento con necesidad de movimiento y comunicación; es una actividad creativa, vital y sobre todo tiene un tiempo, lugar y espacio determinado por el niño. Asimismo, es toda aquella actividad de recreación que realizan las personas para divertirse y disfrutar. Además, los juegos están utilizando como herramientas de aprendizaje en las escuelas, ya que de esta manera se anima a los estudiantes a participar en el aprendizaje mientras se divierten. Aparte de brindar la alegría a las personas que los juegan favorecen el desarrollo cognitivo, afectivo y la comunicación asertiva. Un juego es una actividad que tiene como objetivo lograr una gratificación inmediata sin prestar más atención a los beneficios que se derivan de ello. (Spencer, 2006, p. 34)

Según Sailema (2018), el juego es el conjunto de actividades, experiencias, vivencias y conocimientos de cada persona, que genera creatividad, recreación, imaginación para promover la formación integral. El juego es una necesidad vital cual ayuda en el equilibrio del hombre, por ser una actividad exploradora y a la vez es un medio de comunicación y liberadora, indispensable para el desarrollo cognitivo, afectivo, asertivo, intelectual y social del estudiante. (p. 21)

b) Importancia de los juegos tradicionales en los niños.

Jugando aprenden a contrarlar sus emociones, fortalecen sus valores, controlar su carácter y se estimula la creatividad, a relacionarse con los demás niños, opinar sin temor, liderar un grupo. Además, mediante el juego desarrolla su comunicación asertiva, el cognitivo perfecciona la paciencia y el amor propio, trabajan la empatía fortalecen es por ello que debemos tomar en cuenta los juegos tradicionales. Es importante reconocer sobre los beneficios que tienen los juegos tradicionales, para optar como estrategia, el cual facilita a desarrollar la autonomía en los niños y niñas de educación básica regular. Es por ello, se debe entender la importancia de esta actividad para garantizar una gestión educativa eficaz en los centros educativos.

Al mismo tiempo, es una transferencia cultural del adulto a los niños el cual ayuda a fortalecer su identidad, el desarrollo cognitivo, afectivo, social y ético de los niños, el cual posibilita el autoconocimiento. Jugar es fundamental para los niños y niñas, porque a través

del juego desarrollan adecuadamente sus capacidades intelectuales, sociales. Porque experimentan, imaginan, inventan, dialogan, aprenden, crean, coordinan. todo ello pequeños a descubrir cosas nuevas el cual ayudara en el crecimiento saludable cognitivamente.

Para Mora (2017), lo que el niño realiza en su juego es obedecer a mecanismo de su cerebro que le llevan a experimentar en todo aquello que le causa curiosidad el cual ayuda a construir programas neuronales en su cognitivo el cual usara más adelante para realizar con seguridad y presión una determinada conducta. Además, el juego surge como necesidad de tener contacto con los demás, porque establece que el juego es una actividad social, el cual ayuda a lograr su autonomía. (p. 97)

c) Características de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales se caracterizan de las siguientes: como una actividad importante en la etapa de la niñez, el cual fue transmitido de generación en generación y a la vez representa a los pueblos como identidad cultural. Así mismo ayudan en el fortalecimiento de los propios de una región. Además, los juegos tradicionales facilitan a mantener una comunicación asertiva dentro y fuera de la comunidad.

Según Pérez (2014), las características que hace que este tipo de juegos sean únicos y duraderos, permitiéndoles seguir siendo relevantes y atractivos para los niños de diferentes generaciones, tanto anteriores como futuras. Ya que permite el desarrollo de las habilidades de liderazgo, promueve el aprendizaje. (p. 9)

Según Cajusol (2017), las características más relevantes de los juegos son: Las acciones del juego tienen como propósito en sí mismas. Entonces además de serlo; las necesidades innatas del niño son valiosas y, por tanto, influyentes para su formación. Por ello los docentes deben de bríndale los materiales suficientes.

El juego es una acción gratuita. Para los niños en edad preescolar, todo es un juego. Así es como tienen la libertad de aprender, evaluar por sí mismos, experimentar y comprender.

El juego, es imaginación, los niños expresan libremente su imaginación también cambian su realidad. Además, los juegos brindan una sensación de satisfacción el cual

permite a los niños expresar sus pensamientos incluso si no saben comunicarse verbalmente. También aporta alegría, creatividad, seguridad, confianza y al mismo tiempo fortalecen lo que quieren ser en su vida adulta. (p. 37)

d) Ventajas y valores educativos de los juegos tradicionales

Para Ccahuana & Cuarez (2021), el juego tradicional, les permite a los niños expresar y realizar sus deseos de socializarse con los demás. Perdiendo sus temores el cual ayuda en el crecimiento de su actitud moral y maduración de ideas. Con el juego aprende a controlar sus emociones positivas o negativas para el equilibrio emocional. Por ello, el juego posee valores clasificándose en:

Valor social

Al realizar los juegos tradicionales, los niños se relacionan socialmente, practican la disciplina, trabajan mancomunadamente, lideran y dialogan de manera asertiva, el cual es muy importante, para el buen vivir dentro de la comunidad y la escuela.

Valor cognitivo

Desarrolla de manera pertinente las competencias, capacidades, habilidades, aptitudes en los niños, ello permite recrear la imaginación, creatividad el cual es muy importante desarrollar a los niños en etapa escolar.

Valor afectivo

El juego influye significativamente en el desarrollo de su personalidad equilibrada. El niño tiene la misma oportunidad de crear su propio Yo, el amor propio hacia a el mismo aumentado el cual fortalecerá su autoestima. (p. 51)

e) Tipo de juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son muy importantes en el desarrollo de los niños a causa de que le ayudan a socializarse, a tener confianza en sí mismo, en su empatía y emprenden su autonomía mediante el. Por ello, se empleará los juegos tradicionales en los niños de primer grado.

- **Que pase el rey**

Para Gutiérrez (2019), consiste en que dos niños se cojan de las manos y las levante simulando un puente, el resto de los niños se agarra de la cintura. Cada niño elige, el nombre de un color, fruta o animal. Luego de haber culminado se forma una fila, y van pasando por debajo del puente mientras van cantado. Que pase el rey, que pase el rey. Que ha de pasar el hijo del conde se quedara. Bajan las manos capturando a uno de la fila a quien le preguntaran silenciosamente ¿oro o plata? según la respuesta se sitúa detrás del jugador a quien pertenece. Al culminar, se traza una línea en el piso, en medio de los equipos y los jugadores que están en la parte adelante agarran una soga los contrincantes de cada lado con ambas manos, entre los jugadores se agarran de la cintura y deben de jalar hacia atrás intentando que el equipo contrario traspase la línea trazada. El equipo que logra pasar la línea será el ganador. (p. 31)

- **Sacha pilay**

Para Ccahuana (2021), este juego en que los participantes se sientan en columna, tomados de la cintura. Cada niño se identifica con productos de la zona, dos niñas o niños se quedan para que sean dueños, ladrones y ladrones de los árboles. El ladrón viene a la casa del dueño a robar los productos, en ese momento los árboles piden auxilio diciendo “San miguel” y la dueña regresa, corriendo para defender sus plantas. Aquellos arboles robados se convierten en ladrones. Ellos también ya ayudaran a llevarse a los demás árboles. Así, sucesivamente, hasta terminar con todas las plantaciones del árbol. (p. 27)

- **Kiwi**

Para Acuña (2022), se organizan en dos equipos, para lo cual se deben de poner de acuerdo los participantes, para ello realizan un sorteo, para decidir qué equipo iniciara el juego. El equipo que va iniciar el juego lanza la pelota, para luego derribar la pirámide de latas y que equipo contrario haya construido y el equipo constructor se debe de ubicar alrededor de ella. Cuando la pirámide es derribada por el equipo contrario. El equipo constructor tratara de construir la torre nuevamente. siempre evitando ser tocados con la pelota que el equipo contrario lanza. El juego termina cuando se forma nuevamente la pirámide o el equipo de lanzadores haya logrado tocar con la pelota a cada integrante del equipo contrario. (p. 31)

- **La gallinita ciega (ñawsa wallpa)**

Para Mares (2019), el juego comienza con un verso. Gallinita, gallinita (¿que se te ha perdido en el pajar? Una aguja y un dedal da 3 vueltas y la encontraras), para realizar el siguiente juego, se tiene que elegir, quien llevara la venda en los ojos, es decir, el que hace el papel de la gallinita ciega. Después de elegir, se venda los ojos con un pañuelo, la venda no debe dejar ver a la gallinita. Los niños restantes se paran en circulo alrededor de la gallina ciega y se toman de la mano. La gallina tiene que darse 3 vueltas antes de iniciar su búsqueda para no saber dónde está. Consiste en atrapar a un de los niños que puede moverse, pero no suelta sus manos, cuando la gallinita tenga a un niño, tiene que adivinar quien es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles. (p. 4)

- **El zorro y la oveja**

Según Morales (2010), se juega entre varios niños, en cual uno debe de representar al zorro y los demás a las ovejas, para ello los niños eligen al zorro, para que el elegido baja a la parte del triángulo y los demás se colocan en el cuadrado. Se iniciará el juego, cuando las ovejas avancen el primer casillero, según el turno que le toca jugar hasta llegar a la casa del zorro. En caso de que el zorro no lo coma y si la mayoría de las ovejas entra a su casa del zorro ganan las ovejas. (p. 35)

- **Las cuatro esquinas**

Para Brasó (2019), participante permanece en el medio de las cuatro esquinas designadas, el resto ocupa una esquina a la vez. En lugar de esquinas, también se pueden utilizar árboles o piedras para delimitar el campo de juego. Bajo la dirección de uno o de todos los participantes, las esquinas se intercambian muy rápidamente, evitando que la persona que está en el medio le robe su esquina a otra persona. Si tiene éxito, el participante que se escapó quedara en el medio (p. 6)

- **Adivinanza**

Este es un juego donde se participan los niños y las niñas libremente. Donde exploran y reflexionan sobre la realidad que tiene frente a ellos, armado rompecabezas en un proceso creativo que otros deben de resolver. Esta es una actividad importante para el desarrollo de la comunicación asertiva, cognitivo y afectivo.

Según Vásquez (2016), este es un juego muy apurativo. Las niñas y niños exploran y reflexionan sobre su realidad inmediata y, como parte de un proceso creativo, formulan acertijos que otros pueden resolver. Esta es una actividad importante para el desarrollo lenguaje, amplía y mejor su vocabulario, mejora el pensamiento crítico, les ayuda a compartir y socializarse. (p. 28)

- **Salta sogá (waska paway)**

Según Meza (2021), este juego consiste en que dos niños toman una sogá por los extremos y la hacen girar y el resto entra por turnos a saltar. Cuando la sogá es tocada o pisada por la jugadora o jugador pierde y sale del juego. Este juego también se realiza mediante cantos. Como “Ana María se fue al colegio cuanto de nota se sacará 01, 02” así sucesivamente hasta que pierda. (p. 27)

- **El gato y el ratón (misiwan ukucha)**

Según Medina (2023), para realizar el juego se elegirán 2 niños al azar, también existe la opción de realizar un sorteo previo para ver quiénes son los afortunados. Uno de estos 2 niños hará el papel de gato y el otro de ratón. Después de elegir, los niños, formando un círculo, giran en una dirección, se toman de la mano y cantan la siguiente canción. “ratón el gato te atrapa, ratón que te atrapa si no te atrapa esta noche, mañana te atrapa. Mientras los niños cantan, el ratón correrá con la intención de atrapar por los huecos armado por los brazos, el juego finalizara y entonces el ratón pasara a ser el gato y escogerá a una persona para que haga el ratón. (p. 3)

- **Mata gente**

Según Apaza (2020), para realizar los niños se organizan antes de iniciar el juego se dividen a los jugadores en dos grupos de igual cantidad. Uno de los grupos está centrado y el otro es el lanzador. También se divide en dos y se coloca en el borde del grupo central. El juego comienza cuando el lanzador lanza la pelota e intenta golpear al jugador. Si en caso la pelota toca el suelo, el jugador queda fuera del juego. Cuando se toca la pelota, el jugador le atrapa y gana. “una vida”, y cuando la pelota toca y golpea el suelo, esa vida se vuelve a utilizar. Completa el juego cuando no quede nadie en el campo del juego. (p. 34)

2.2.6. La autonomía

La autonomía, tiene en cuenta no solo el desarrollo de hábitos (higiene, nutrición y socialización) sino, que también tiene un aspecto cognitivo que ayuda a construir conocimientos en los niños, permitiéndole demostrar su independencia y poder pensar críticamente y tener libertad de elección. Además, desarrolla la capacidad de tomar decisiones de forma independiente, sin ser influenciados por terceras personas. Al mismo tiempo, permite a las personas conducir de forma más eficiente la influencia social, regular sus emociones, aclarar su finalidad de vida y promueve el crecimiento personal teniendo en cuenta a las demás personas dentro y fuera de su comunidad.

Para Titi & Hañari (2023), la autonomía fue durante mucho tiempo una cuestión fundamental en el desarrollo humano, ya que conduce a la capacidad de pensar y decidir mientras se actual con total seguridad durante toda la vida. Libertad y alta responsabilidad para trabajar en uno mismo. Por ello se define como la capacidad de los humanos para establecer reglas y leyes que gobiernen su comportamiento en las interacciones sociales y evitan que se excedan. (p. 33)

Según Mireles, la autonomía se asocia al desarrollo adecuado de una persona y a reconocer su identidad, el cual le ayudara al estudiante a demostrar sus propias habilidades, destrezas, solo así podrá utilizar sus propias capacidades y eso lo motivará a realizar acciones que determine los valores, los intereses hacia la cultura el cual le será útil para a valerse por sí mismos de acuerdo con su edad.

La autonomía ayuda que la enseñanza y el aprendizaje para que se acoplen fácilmente a un grupo de estudiantes, que tienen necesidades en común para que puedan desarrollar sus habilidades cognitivas y así reforzarse por sí mismo su ritmo de aprendizaje y su formación durante su vida estudiantil y adulto. (Ezquerro, 2002, p. 8)

a) Tipos que muestra la autonomía

Lograr una autonomía progresiva significa que las personas tienen la capacidad de reflexionar sobre sus errores o ser conscientes de sí mismas y tener capacidad de autodeterminación o libertad, para tomar decisiones para convertirse en personas autónomas y responsables. A medida que los niños crecen, se vuelven más autónomos e independientes,

tanto intelectuales como morales. Según este concepto, el proceso de dependencia de los adultos aumenta la independencia y la autonomía. En este sentido, Piaget (citado en Justiniano, 2019) menciona que la autonomía se caracteriza por ser de 3 tipos:

Autonomía moral

Prevé la construcción de los propios criterios morales de bien y del mal. El individuo tiene la capacidad de pensar críticamente sobre sus intereses, creencias, deseos, etc. Y también es probable que intente o quiera cambiar sus preferencias y valores a un nivel superior o según, pudiendo construir significado moral a través del objetivo de descentralización de valores y asociación emocional de integración social.

Según Abad (2019), el acceso a estos procesos de diferenciación y autonomía solo puede darse en el marco de la socialización primaria, cuando el niño comienza a convertirse en un individuo que antepone la razón a la justicia moral; de igual forma, a través de los padres y las escuelas como facilitadores, la adquisición de experiencias y estrategias juega un papel especial para crear un puente entre ambos tipos de ética y permitir que niños y adolescentes avancen hacia la construcción de vida autónoma. (p. 55)

Autonomía personal

El desarrollo del ser humano integral comienza con la realización de acciones sencillas desde la infancia. De esta manera, se forma la autonomía personal y el niño desarrolla una imagen positiva de sí mismo, adquiriendo así la capacidad de construir significado en las relaciones consigo mismo y con los demás. El carácter, la confianza y la iniciativa se construyen mediante las interacciones sociales, que le permiten desarrollar habilidades de afrontamiento y tomar decisiones personales con iniciativa, su propia forma de vivir de acuerdo con sus normas y preferencias de vida. Para satisfacer las necesidades. Desde esta perspectiva, para lograr la autonomía personal, la ética, la responsabilidad y la conciencia se ven como factores que figuran esta capacidad de socialización.

Autonomía intelectual.

La autonomía intelectual significa que el individuo está inmerso en alguna forma de disciplina social, para lograr esta autonomía, debe operar en un ambiente que fomente la

libre expresión de ideas y opiniones sobre los temas estudiados y cree un debate y dialogo científico que prevalezca en este sentido, el cual le promoverá la seguridad y la confianza; también incluye flexibilidad y practica independiente adaptable que apoya el crecimiento personal de las personas en la formación. Como lo menciona Restrepo (2018), desde la niñez, todo el mundo se enfrenta a decisiones que deben tomarse para poder beneficiarse, pero en ocasiones estas decisiones pueden generar frustraciones, lo que sin duda conduce al aprendizaje. Pero en algunos casos, puede generar miedo e inseguridad debido a la opresión, la estigmatización y el ridículo por parte de los compañeros, del ámbito educativo e incluso de los adultos que los rodea. (p. 49)

b) Rol del docente en el desarrollo del niño

El rol observador del docente ayudara a conocer sus intereses, reacciones, formas de jugar, trabajar, relacionarse con los demás. En términos de efectividad, el primer factor de socialización e influencia sobre niños y niñas es la familia. Sin embargo, con el tiempo, la familia cambia tanto en estructura como en función. El papel que realiza en el colegio el docente es importante por ello un profesor debe ser motivador, estimulante y buscar estrategias que sean interesante para los niños. Un docente que toma de estrategia el juego tendrá un resultado fructífero, porque proporciona a los niños un ambiente motivador en el que pueden aprender cosas nuevas con entusiasmo el cual permitirá y fortalecerá realizar actividades de forma independiente. Cada niño es un individuo único, con su propia velocidad de aprendizaje y estilo de trabajo, por lo que el trabajo del profesor es crear un ambiente seguro que confié en las capacidades del niño, de principio a fin, que demuestre respeto por su desarrollo.

El papel del docente es visto como mediador y coordinador entre los niños y el conocimiento através de un estilo de vida democrática. Por lo tanto, para que los niños sean independientes, autónomos y responsables en sus acciones, necesitaran ayuda y apoyo de los maestros, los cual se demuestra a través de las instrucciones y estrategias que se le presenten.

c) Importancia de desarrollar la autonomía

Desarrollar la autonomía significa que una persona se vuelve capaz de pensar críticamente, teniendo en cuenta la perspectiva tanto moral como intelectualmente. Por

ejemplo, en la escuela, el profesor no solo enseña a leer, sumar restar o reconocer los números, sino que también enseñara a los estudiantes a ser capaz de debatir, dar su opinión y a desarrollar su capacidad de confiar en sí mismo. Por ello es muy importante desarrollar su autonomía en los niños de primaria para que realice sus responsabilidades por sí solo, como los hábitos de higiene, ir a la escuela por sí solo, hacer lo trabajos que le encomienda los padres y los docentes. Conjuntamente con sus docentes los niños se estarán preparando para las responsabilidades más complejas según su edad. Los niños que desarrollan su autonomía de manera adecuada lo dan a conocer tomando conciencia asumiendo sus responsabilidades de manera independiente.

Para Narváez (2005), menciona que la escuela es el centro de socialización de los niños por excelencia. Pero para que los niños realicen un desarrollo adecuado de la autonomía el profesor debe develar, en dicho proceso para lo cual debe de contar con actitudes fundamentales para que pueda transmitir y educar en autonomía.

Apostar por las capacidades de los niños. El cual le ayudara en su futuro a tomar sus propias decisiones

Darle confianza a cada uno de ellos. Con la confianza recíproca el niño tendrá más ventaja para desarrollar su autoestima

Proveer conocimiento positivo de futuro. Dar a conocer las ventajas que tiene cuando un niño es autónomo.

Con ello el individuo no perderá su identidad, al momento de enfrentarse a la globalización el cual requiere habilidades de innovación. (p. 39)

d) Factores que influyen el desarrollo de la autonomía

Autonomía significa la capacidad de decidir y actuar de forma independiente. Tenga sus propias ideas y no necesariamente siga lo que otros dicen o hacen. El rimo en que los niños ganan independencia y autonomía afecta tanto factores importantes como la familia y la escuela.

Familia

La familia juega un papel decisivo y socializador, para que aprendan las primeras reglas de la convivencia, los modos y los medios de pedir ayuda, peticiones, llegar a consensos. Se establecen vínculos familiares el cual influirá en los niños cumplir con sus expectativas de rol de actividades y desarrollar relaciones afectivas y equitativas con los demás niños. De esta forma, la familia apoya en crear una imagen positiva del niño para ser valorado y respetado así mismo.

A medida que los niños crecen, empieza a buscar autonomía y autocontrol. Los padres deben ayudarlos y acompañarlos en esta búsqueda. La familia debe desarrollar relaciones emocionales de calidad, para mantener a sus hijos seguros sin ser sobreprotectores y mostrar cuidado y preocupación por los cambios y necesidades de libertad que encuentran a medida que van creciendo. El papel de la familia es muy importante en la formación de la independencia, por ello los padres deben hacer sentir que les dan todo el amor y apoyo el cual les hará sentir apreciados y apoyados.

Según Torres (2023), el papel de la familia que fomenta la autonomía es vital, para la sociedad y para el niño. Así mismo, establecer una alianza con la escuela el cual es responsable de proporcionar a los niños las normas e instrucciones necesarias para seguirlas creando más comunicación y empatía entre ellos. (p. 34)

La escuela

La escuela es otro espacio donde los niños tienen la oportunidad de establecer conexiones significativas. Esto brinda una oportunidad para corregir, desarrollar y fortalecer la experiencia inicial con el vínculo restaurativo. Los niños que han experimentado relaciones insatisfactorias encontrarán en sus maestros una oportunidad importante para experimentar relaciones enriquecedoras que les brinden un apoyo estable y confiable.

Los niños que provienen de familias con experiencias negativas, la escuela les brinda cosas que no obtienen en casa. Los maestros necesitan crear un ambiente que pueda brindarles apoyo y mantener una imagen estable y confiable que satisfaga sus necesidades y al mismo tiempo les brinde la oportunidad de desarrollar su capacidad de estar solos, es decir, ayude a promover su autonomía. A menudo estos niños buscan en la escuela un entorno

emocional que les ayude a restablecer las formas en las que han aprendido a relacionarse entre sí.

Para Maldonado (2017), el colegio promueve una actitud de los docentes que comprenden la importancia de mantener una relación emocional y respetuosa con el aprendizaje y el desarrollo social y emocional de los estudiantes. Por lo tanto, las escuelas apoyadas por los docentes son lugares que ayudan a fortalecer los sistemas de autonomía a través de métodos pedagógicos, que brindan a los niños libertad. (p. 28)

2.2.7. *Cognitivo*

Es el proceso por el cual una persona adquiere conocimiento de su entorno y así desarrolla su inteligencia y habilidades. Comienza en el nacimiento y continúa durante la niñez y la adolescencia. Del mismo modo, se convierte en la cualidad de personalidad cada vez más pronunciada y esperada con ello nos volvemos más autónomos y comenzamos a tomar nuestras propias decisiones. Para Alarcón (2023), la cognición incluye muchos factores como el pensamiento, el lenguaje, la percepción, la memoria, el razonamiento, la atención, la relación de problemas, la toma de decisiones el cual es parte del desarrollo intelectual y de la experiencia. El cognitivo se ocupa del estudio de los procesos mentales que influyen en el comportamiento y el desarrollo intelectual de individuo. (p. 4)

a) Desarrollo cognitivo

Al jugar los niños están, explorando, experimentando y poniendo en práctica sus conocimientos. El juego fomenta el desarrollo de su autonomía, inteligencia y creatividad, permitiéndoles probar nuevas ideas y resolver problemas. El juego es una actividad importante en el desarrollo cognitivo de los niños.

Según Pérez (2019), el desarrollo cognitivo surge de la reconstrucción estructural de los esquemas y estructuras mentales del alumno y se desarrolla de dos maneras. El primero, y el más completo, aborda el desarrollo cognitivo en sí como un proceso adaptativo de asimilación y adaptación que involucra madurez biológica, experiencia y componente sociales. Un equilibrio entre comunicación y cognición. Una segunda forma de desarrollo se limita a la adquisición de nuevas situaciones específicas o la adquisición de nuevas estructuras para manipulación mentales. (p. 14)

2.2.8. *Afectivo*

El afecto son sentimientos complejos que requieren una regulación adecuada. Las emociones y el amor tienen diferentes formas, están asociados con diferentes y, por tanto, tienen diferentes grados de intensidad. El afecto surge de quererse a uno mismo, de la amistad, la convivencia, el apego y la educación. En caso de los niños el afecto muestra de muchas maneras al quererse a ellos mismos, expresando sus sentimientos, a través de abrazos, besos o acciones respetando y cuidando a el mismo como a sus seres queridos.

b) La importancia del desarrollo afectivo

El desarrollo afectivo de los niños es un elemento clave en su aprendizaje, porque es el proceso en el que los niños construyen su identidad e identifican las emociones que estarán presentes a lo largo de su vida. En algunos casos, el desarrollo de la capacidad efectiva puede marcar un antes y después en la toma de decisiones, un niño con un adecuado desarrollado efectivo y emocional se convertirá en una persona segura. Además, tendrá capacidad de autocontrol y autoestima que potenciarán las capacidades que le quedan, asimismo de promover comportamientos positivos.

Según Twardosz (2001), menciona que las expresiones de afecto ocurren cuando los maestros protegen, guían, comunican, enseñan y juegan con los niños. En base a estos hechos, pueden establecer su seguridad. Los maestros cálidos y cariñosos muestran interés en los niños y los estudiantes disfrutan de estos hechos y lo demuestran a través de su aprendizaje. (p. 56)

2.2.9. *Asertiva*

Es la capacidad para actuar o expresar pensamientos y sentimientos de manera apropiada, es decir, con calma sin parecer agitado o agresivo hacia una o más personas. Es importante dar a conocer a los niños sobre la importancia de la comunicación asertiva, para poder desarrollarlas sus habilidades sociales se debe relacionar con otros mediante el juego. Como lo menciona Rey (2023), es la capacidad social de las personas para expresar y manifestar sus pensamientos, opiniones y sentimientos de manera educada, honesta, directa y no ofensiva, cada vez es más conocida y se le da la debida importancia y lugar. También

es una conducta comunicativa que no agrede ni se somete a la voluntad de los demás, si no que expresa las propias creencias y defiende los propios derechos. (p. 4)

a) La importancia el desarrollo de la comunicación asertiva

El asertividad es una de las bases para establecer relaciones sociales sanas y respetuosas por ello, es importante empezar a poner en práctica desde temprana edad, para ello es importante inculcar el respeto por los demás. y por uno mismo, mantener una comunicación asertivamente a mejorar la capacidad de comunicarse eficazmente.

Según Villar (2010), esto permite a los estudiantes tener y expresar sus propios valores, creencias, opiniones y sentimientos, mientras escuchan respetuosamente las opiniones de los demás. También pueden hacer críticas constructivas y objetivas a sus compañeros, dejando a un lado el roce personal. (p. 4)

2.3. Definición de términos básicos

Juego, es una actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza. a través del juego los niños son capaces de asimilar nuevos conocimientos con conocimientos previos y adaptarlos a sus necesidades. (Cajusol, 2019, p. 14)

Tradicional, fue transmitido de generación en generación. Son expresiones lúdicas de los usos y tradiciones de cada cultura, individuo y país que se han transmitidos de época en época a través de la formación. (Meza, 2023, p. 27)

Autonomía, un conjunto de habilidades que todas las personas necesitan para tomar sus propias decisiones. Significa ser capaz de pensar críticamente por un mismo, teniendo en cuenta muchas perspectivas morales e intelectuales. (Barrera, 2013, p.14)

Cognitivo, es el proceso mediante el cual los niños y niñas adquieren conocimientos. Los niños desarrollan una comprensión del mundo que los rodea, pero luego experimentan contradicciones entre lo que ya saben y lo que descubren en su entorno. (Garrido, 2023, p. 4)

Asertivo, la capacidad de defender sus derechos, necesidades y opiniones sin atropellar los derechos de los demás. La capacidad de decir no sin agresividad ni culpa cuando estás seguro

de que tiene razón. Asimismo, se considera proactividad la habilidad de responder adecuadamente ante cualquier situación. (Miranda, 2015, p. 13)

Afectivo, facilita la adquisición de conductas sociales, habilidades cognitivas y a la vez influye en el propio desarrollo emocional. Las primeras experiencias emocionales de un niño ocurren cuando los adultos responden a las necesidades fisiológicas del niño. La calidad de estos encuentros depende de si las emociones del niño se desarrollen y de si el niño es capaz de expresar bien sus sentimientos y emociones. (Angulo, 2018, p. 36)

2.4. Hipótesis de la investigación.

Para Álvarez (2020), permite encaminar la indagación, siendo el elemento que se acogerá o negará después del resultado también permite ceñir la investigación hacia los aspectos concretos y evita que el progreso indagatorio el investigador pueda perderse en sus diversas dudas e intereses y solo se centre en la investigación establecida. (p. 2)

2.4.1. Hipótesis general

- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de primer grado en la Institución Educativa N° 38990-11/Mx-P de Castro Pampa, Huanta 2022.

2.4.2. Hipótesis específicas

- Los juegos tradicionales favorecen significativamente en el desarrollo cognitivo en los niños de primer grado de la institución educativa de N° 38990-11/Mx-P de Castro Pampa, Huanta 2022.
- Los juegos tradicionales influyen significativamente el desarrollo asertivo en los niños de primer grado de la institución educativa de N° 38990-11/Mx-P de Castro Pampa, Huanta 2022.
- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo afectivo en los niños de primer grado de la institución educativa de N° 38990-11/Mx-P de Castro Pampa, Huanta 2022.

2.5. Variables de investigación

2.5.1. *Variable independiente: Juegos tradicionales*

Definición conceptual

El juego tradicional es una actividad vital en el desarrollo del niño, mediante el juego el estudiante desarrolla sus capacidades, autocontrol y sus limitaciones. (Ruiz, 2017, p. 17)

Definición operacional

Se empleó el material experimental como una propuesta pedagógica para solucionar problemas de autonomía a través de los juegos ancestrales las 10 sesiones de aprendizaje se diseñarán

2.5.2. *Variable dependiente: Autonomía*

Definición conceptual

Desarrollar la autonomía favorece al niño razonar críticamente (Maldonado, 2017, p. 11)

Definición operacional

En la recolección de datos sobre el desarrollo de la autonomía ello se utilizó la ficha de observación

2.6. Matriz de operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable independiente Juegos tradicionales	El juego tradicional es una actividad vital en el desarrollo del niño, mediante el juego el estudiante desarrolla sus capacidades, autocontrol y sus limitaciones. (Ruiz, 2017, p. 17)	Se empleó el material experimental como una propuesta pedagógica para solucionar problemas de autonomía a través de los juegos ancestrales las 10 sesiones de aprendizaje se diseñará	Organización Ejecución Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento del ambiente. • Familiarización de las reglas del juego, • Organización y distribución de materiales. • Demostración del juego a emplear, • Cumplimiento de las reglas. • Uso correcto de material. • Confianza y seguridad en los participantes. • Evaluación del desarrollo cognitivo. • Evaluación del desarrollo de la comunicación asertiva. • Evaluación del desarrollo afectivo hacia si mismo. 	Nominal
Variable dependiente Autonomía	Desarrollar la autonomía favorece al niño razonar críticamente (Maldonado, 2017, p. 11)	En la recolección de datos sobre el desarrollo de la autonomía ello se utilizó la ficha de observación	Cognitivo Asertivo Afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Resuelve situaciones problemáticas de su entorno social. • Se desenvuelve de manera critica en los aspectos teóricos. • Resuelve alguna dificultad de manera independiente • Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros. • Busca una comunicación asertiva con los compañeros. • Es autentico y reflexivo. • Desarrolla su autoestima. • Desarrolla la empatía. 	Ordinal AD: logro destacado A: logro esperado B: en proceso C: en inicio

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Para Pérez (1996), la metodología es el estudio filosófico de la actividad científica, constituye un conocimiento general del proceso de investigación científica, de su estructura, de sus elementos y de sus métodos. Es decir, proporciona la estrategia a seguir en el proceso de la investigación, permite determinar el paradigma bajo la cual se orienta, la investigación y en función de ella se plantea el problema, los objetivos y el método para la solución del problema de investigación” (p.13)

3.1. Tipo de estudio

Por la naturaleza del problema de investigación se ha elegido la investigación aplicada, porque esta investigación está orientada a solucionar el problema de autonomía en los estudiantes de primer grado de la institución educativa N° 38990-11/Mx-P de Castro Pampa, Huanta.

Según Hurtado (2008), se denota como un estudio de tipo analítico de nivel explicativo que busca interpretar aspectos concernientes a las características de las variables, indagar comportamiento desde los hechos reales en los mismos escenarios de la investigación. (p. 3)

Para Lozada (2014), sustenta que la investigación aplicada tiene por objetivo la generación de conocimiento con aplicación directa y a mediano plazo en la sociedad o en el sector productivo. Este tipo de estudios presenta un gran valor agregado por la utilización del conocimiento que proviene de la investigación básica. De esta manera se genera riqueza por la diversificación y progreso del sector productivo. (p. 35)

a) Paradigma positivista

Según Martínez (2013), su propósito es guiar en el desarrollo de trabajos de investigación desde la epistemología dialecto-crítica, por ello debe ser de forma breve las características de los sistemas. Indagación las causas de los fenómenos sociales independientemente de los estados subjetivos de los individuos, donde el único conocimiento aceptable sea el científico que hace caso a ciertos principios metodológicos únicos. (p. 3)

b) Enfoque positivista

Este enfoque sostiene que el único conocimiento verdadero es de científica y solo proviene de la confirmación positiva de las teorías a través del método científico.

Según Comte, este es un sistema filosófico que solo permite el método experimental, como única forma de obtener conocimiento científico y reduce la posibilidad de obtener este conocimiento a lo positivo, es decir, a lo que se da través de la experiencia. (p. 34)

c) Enfoque cuantitativo

Según Álvarez (2023), es consistente y está basada en evidencia. Cada etapa precede a la siguiente y es imposible evitar sus distintas etapas. Sigue el método científico clásico: plantear un problema, formular una hipótesis, experimentar, analizar datos y sacar conclusiones. El aspecto central. Sin embargo, es que el objeto de estudio son variables o fenómenos cuantitativos o fácilmente mensurables. (p. 4)

d) Nivel experimental

La investigación experimental suele caracterizar por la manipulación de variables independientes y el análisis de cambios en las variables dependientes.

Según Torres (2021), se basa en etiquetas de control, la existencia de variables, la manipulación, observación de resultados cuantitativos el cual puede ser un diseño experimental. (p. 19)

3.2. Método de estudio

En el proceso de investigación se empleó los siguientes métodos: (Teórico, deductivo, inductivo, analítico, sintético, hipotético, empírico), fundamentales: experimental, observación, prueba pedagógica, método empírico. complementarios: método estadístico y método experimental.

a) Método experimental

Después de formular preguntas de investigación unificadas, el siguiente paso del método científico es crear hipótesis y establecer los objetivos de nuestro estudio.

Se realiza una serie de pasos para obtener resultados confiables sobre el tema que se investiga. Para evitar cualquier conclusión estadística errónea, esto es crucial. Como menciona Murillo (2017), el investigador utiliza una o más variables de indagación, para contrarrestar el aumento o disminución. Mostrar o generar conocimiento u optimizar la práctica educativa su efecto mediante la observación. También consiste en realizar un cambio en el valor de la variable independiente y dependiente. Son los convenientes para poner a prueba hipótesis de relaciones causales. (p. 5)

b) Estadísticos

Se encargó de recolectar los datos numéricos, claro y conciso para determinar la unidad estadística. por ejemplo, de informar sobre el número de estudiantes niños en el país, edad mínima y máxima para ser considerada en nivel de autonomía están, condiciones de salud.

Según Burgos, Arguelles & Palacios (2021), es una secuencia de procesamiento para el manejo de los datos con ello se hace recolección de datos para medir los variables, análisis el cual consiste en comparar, síntesis el cual da información en forma resumida. (p. 2)

c) Inductivo

Fundamentalmente consiste en indagar u observar hechos o experimentos. Para probar que una teoría es cierta o correcta se usan las estadísticas que permitirían confirmar o desvirtuar la postura de que determina teoría en estudio es en efecto correcta. (Prieto, (2017, p. 10)

d) Deductivo

Según Dávila (2006), es aquella que deduce mediante las conclusiones a partir de premisas particulares, en concreto, se puede establecer que este método se identifica por diversas cosas y entre ellas está el hecho de que al razonar lo que hace quien lo utiliza es ir de lo particular a lo general. (p. 33)

e) Analítico

Según Lopera, Ramírez & Ucumaris (2010), se privilegia su aplicación en la investigación y se hace un detallado recorrido sobre su lugar en áreas tan diversas como la medicina, la odontología, la educación, el análisis de las instituciones, entre otras. Por lo tanto, los investigadores se detienen en la propuesta de como el método analítico juega un papel en el trabajo con grupos, así como en los dispositivos grupales donde el analítico juega un papel importante. (p.54)

f) Sintético

Su objetivo es abreviar los aspectos notables de un proceso de indagación es por ello este método tomado en cuenta porque permite realizarlo de forma ordenada y refutable. (Arias, 2021, p. 20)

g) Hipotético

después de la observación, se plantea una hipótesis, el cual se convierte en una indagación, pero en este método primero se tiene que comprobar empíricamente para ver si la investigación es viable el cual se hace experimentando. (Cardenal, 2012, p. 12)

h) Empírico

Se basan en experiencia en contacto con la realidad, en cuestión, se fundamenta en la experimentación y la lógica que, junto a la observación de fenómenos y su análisis estadístico, son los más utilizados en el campo de la investigación. (Perea, Cerón & Figueroa, 2020, p. 8)

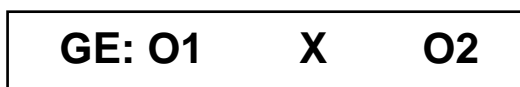
i) Observación

La observación en la investigación debe estar conscientes de la existencia de las diferentes posturas; por esta razón es necesario definir la ruta a seguir al emplear la observación, puesto que de aquí depende el cómo nos acerquemos a la realidad y se irá configurando el objeto de estudio el cual permite la interpretación y comprensión del objeto en cuestión. (Martínez, 2012, p. 7)

3.3. Diseños de investigación

Se empleó el diseño pre experimental, de un solo grupo pre y post test, y se aplicó en quinto grado de educación primaria. Cuyo gráfico es.

Según Llopis (2015), los diseños investigación experimental cuentan con distintos grupos de experimentación, entre los que debe haber un grupo de control con el fin de deducir los posibles efectos de variables externas en la muestra analizada. En este tipo de diseños, la medida de la variable dependiente se puede tomar antes y después del tratamiento o solamente después. (p. 6)



GE: grupo experimental.

O1: Pre test

X: Tratamiento experimental (10)

O2: Pos test

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

La población de investigación está conformada por 25 estudiantes entre varones y mujeres de primero hasta quinto grado matriculado en el año académicos 2022.

La población está constituida por todos los elementos (personas, objetos organismos, historias y delimitado), que participan en el análisis del problema de investigación. (Toledo, 2019, p. 6)

La población representa al número de personas a las cuales se les puede solicitar información, depende tanto de los objetivos y alcances de la indagación como de las características de las personas que la puedan suministrar (Méndez, 2006, p. 26)

Tabla 1.

Población de investigación

Institución de la Institución Educativa	“N° 38990-11/ Mx-P de Castro Pampa, Huanta”	
	Secciones	
Primer grado	10	
Segundo grado y tercero	10	Cantidad
Cuarto y quinto grado	5	varones y mujeres
Total	25	
	estudiantes	

Nota: población de estudiantes matriculados al 2022

3.4.2. Muestra

La muestra de estudio se ha seleccionado mediante la técnica no probabilístico de manera intencional o por conveniencia que consta de 10 estudiantes entre varones y mujeres matriculados en el año académico 2022.

Tabla 2.

Muestra de la investigación

Institución educativa	“N° 38990-11/ Mx-P de Castro pampa, Huanta”	
Secciones seleccionadas para la muestra		
Varones	5	Primer grado varones y mujeres
Mujeres	5	
Total	10	
estudiantes		

Nota: Muestra de estudiantes aplicados en la investigación

3.5. Técnicas de muestreo

Los 10 estudiantes seleccionados entre varones y mujeres se seleccionaron mediante la técnica de muestreo no probabilístico de manera intencional por conveniencia.

Por el tipo del problema de investigación y el tamaño de la población en la selección de la muestra se empleó la técnica de muestreo no probabilístico.

En las técnicas de muestreo de tipo no probabilísticas, la selección de los sujetos a estudio dependerá de ciertas características, criterios. (Otzen & Manterola, 2017, p. 2)

Tabla 3.

Matriz de criterios de selección de muestra

CRITERIOS	INCLUSIÓN
Los estudiantes de III ciclo de educación de 1er grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 38990-11 Castro Pampa, Huanta.	Los 10 estudiantes de 1er grado de primaria formo parte del proceso de investigación.

Nota: Data de la nómina de matrícula de 2022

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

3.6.1. Ficha de observación

En la recolección de datos se empleó la ficha de observación cuyo instrumento es pre tes y post test, encuesta que se aplicó mediante las 10 sesiones. También los datos recolectados con la lista de cotejo, fueron organizados empleando la estadística descriptiva para ordenar en tablas y gráficos estadísticos, establecido las medidas de tendencias centrales y des dispersión, luego de determinar mediante la investigación.

La ficha de observación es un instrumento que está conformado por un conjunto de procedimientos que permiten evaluar al finalizar la aplicación. (Lizza, 2009, p.15)

3.6.2. *Técnica de observación*

La técnica que se uso fue la observación directa. Como lo menciona Zapata (2006), son procedimientos que utiliza el investigador para presenciar directamente el fenómeno en estudio sin manipularlo, es decir sin modificarlo ni realizar ningún tipo de operaciones de manipulación. (p. 145)

3.6.3. *Validez*

Se validó el instrumento mediante juicio de expertos, cuyo resultado se procesó en el programa de SPSS. (Ver en anexo 5)

Para Hernández (2003), el termino en cuestión puede entenderse como el grado en que un instrumento mide realmente la variable que pretende medir. Esto significa que un instrumento particular solo debe medir la variable que debe medir, y no otras variables, incluso si son muy similares. Por lo tanto, esto se utiliza para determinar la posibilidad de errores en la configuración del equipo. (p. 53)

Tabla 4.

Resultado de la prueba de validez de contenido de pre test y post test de la autonomía.

Prueba binomial						
	Categoría	N	Prop. observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)	Decisión
Experto1	Grupo1	Si	16	1,00	,50	,000 Significativo
	Total		16	1,00		
Experto2	Grupo1	Si	16	1,00	,50	,000 Significativo
	Total		16	1,00		
Experto3	Grupo1	Si	16	1,00	,50	,000 Significativo
	Total		16	1,00		

Nota: Data de ficha de validación de juicio de expertos.

Análisis. El resultado obtenido a través de la prueba binomial, evidencia un $p=0.000$ es $<$ a $0,05$. se concluye que el pre test y pos test del desarrollo de autonomía, presenta una perfecta validez de contenido.

3.6.4. Confiabilidad

Para determinar la fiabilidad del instrumento se realizó pilotaje, aplicando el instrumento validado a un grupo equivalente ajeno a la muestra con el resultado se determinó la fiabilidad con Alfa de Cronbach procesando con SPSS. cuyo resultado se procesó con el programa SPSS. (Ver anexo 6)

Según Hernández (2003), la confiabilidad de un instrumento de medición de datos, esta se da, cuando un instrumento se aplica repetidas veces, a la misma persona u objeto de investigación, por lo cual, se debe obtener resultados iguales o parecidos dentro de un rango razonable, es decir, que no se perciban distorsiones, que puedan imputarse a defectos que sean del mismo instrumento. (p. 118)

Tabla 5.

Resultado de la prueba de estadística de fiabilidad

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,854	16

Nota: Data de fiabilidad

Análisis. El resultado obtenido mediante la prueba de Alfa de Cronbach un valor igual a 0.854 . se concluye que el instrumento sobre la competencia de textos es de excelente confiable.

3.7. Métodos de procesamiento de los datos.

Los datos recolectados fueron ordenados en una tabla de frecuencias y presentadas mediante gráficos estadístico, para luego determinar las medidas de tendencias centrales, medida de dispersión. Luego se determinó la prueba de normalidad de los datos sometiendo mediante una prueba de hipótesis, teniendo en cuenta el tamaño de la muestra. Para el procesamiento de todo el dato se empleó SPSS.

3.8. Aspectos éticos

La ética en un proceso de investigación, es un código fundamental. Sobre todo, cuando se trata de un proyecto de carácter académico. Al trabajar en un material que se

convirtió en objeto de estudio, adquiere un mayor valor y, por lo tanto, requiere un mayor nivel de honestidad.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Presentación y descripción de los resultados

Los datos recolectados con el instrumento de recolección fichan de observación, que se empleó con el pre test y el pos test, el cual se aplicó en 10 estudiantes de primer grado de educación primaria que equivale al 100% que representa al grupo experimental.

4.1.1. A nivel descriptivo

Los datos recolectados con el pre test y pos test, se organizó mediante la tabla de frecuencia y gráfico, para poder analizar e interpretar los resultados.

Tabla 6.

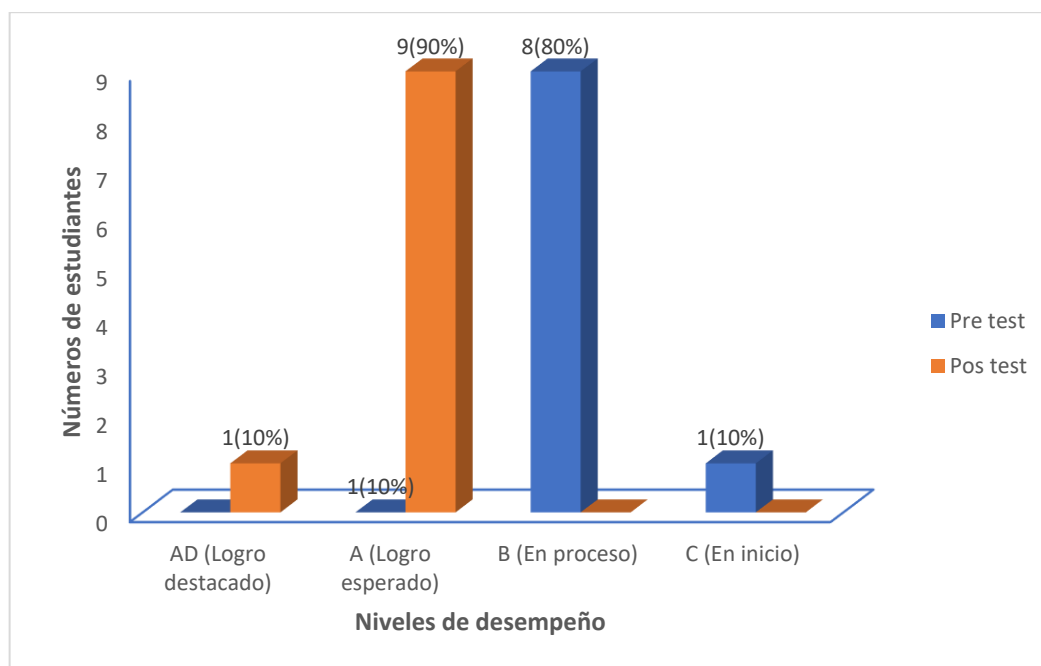
Resultado de contraste del desarrollo de la autonomía entre pre test y pos test.

Nivel de desempeño	Pre test		Pos test	
	n_i	h_i%	n_i	h_i%
AD: Logro destacado	0	10.0	1	10.0
A: Logro esperado	1	80.0	9	90.0
B: En proceso	8	10.0	0	0
C: En inicio	1	0	0	0
Total	10	100	10	100

Nota: Data de pre test y pos test

Figura 1.

Resultado de contraste del desarrollo de la autonomía entre pre test y pos test.



Nota. Data de gráfico de autonomía de pre test y pos test.

Análisis. Según la tabla 4, se muestra sobre el desarrollo de la autonomía, en el pre test el nivel de desempeño alcanzado se ubica en inicio 10 % (1) estudiante, en proceso 80% (8) estudiantes y en logro esperado 10% (1) estudiante. En el pos test se muestra el logro esperado 90% (9) estudiantes y en logro destacado 10% (1) estudiante.

Tabla 7.

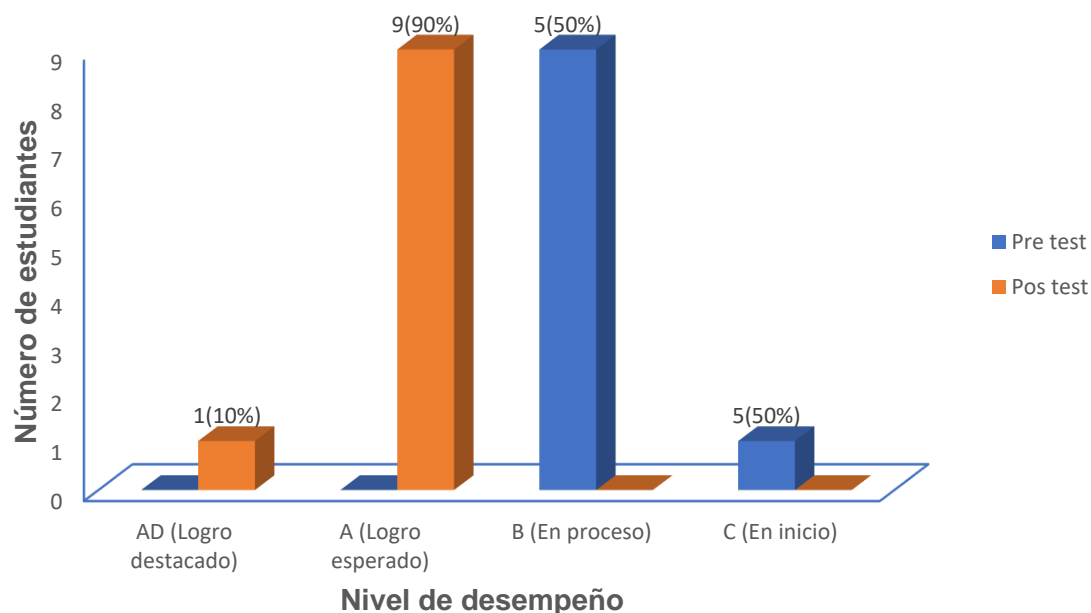
Resultado de contraste del cognitivo entre pre test y pos test

Nivel de desempeño	Pre test		Pos test	
	n_i	$h_i\%$	n_i	$h_i\%$
AD (Logro destacado)	0	0	1	10
A (Logro esperado)	0	0	9	90
B (En proceso)	5	50	0	0
C (En inicio)	5	50	0	0
Total	10	100	10	100

Nota: Data de pre test y pos test

Figura 2.

Resultado de contraste del cognitivo entre pre y pos test



Nota. Data del nivel cognitivo de pos test y pre test.

Análisis. Según la tabla 5, se detalla sobre el desarrollo cognitivo, en el pre test el nivel de desempeño alcanzado en inicio 50% (5) estudiantes y en proceso 50% (5) estudiantes. En el pos test se muestra el logro destacado 10% (1) estudiante y en logro esperado 90% (9) estudiantes.

Tabla 8.

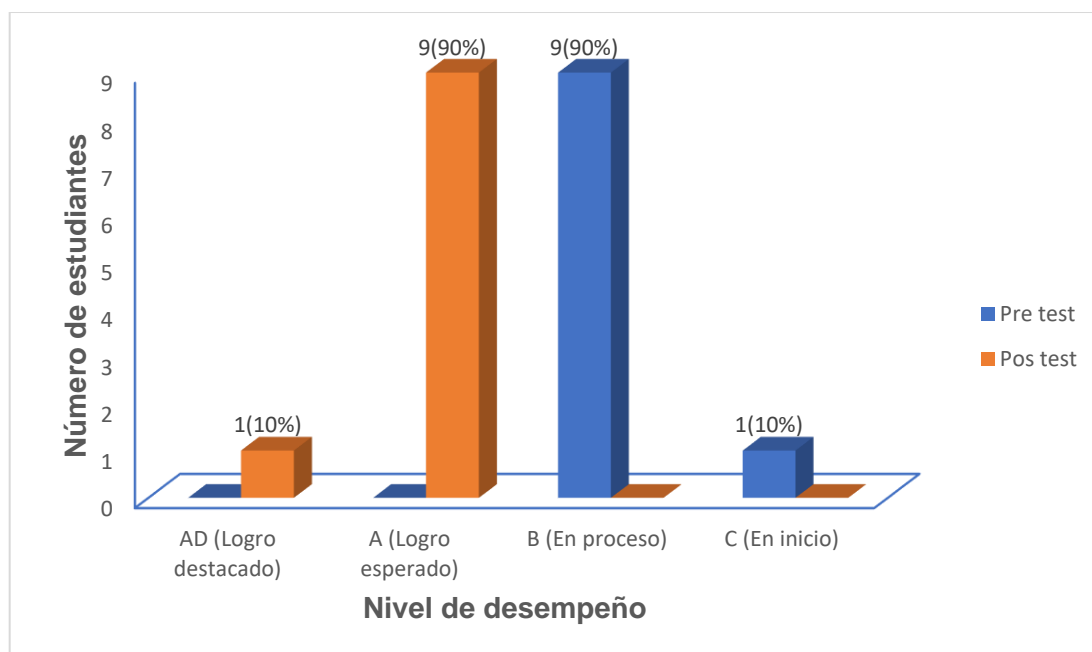
Resultado de contraste del asertivo entre pre y pos test.

Nivel de desempeño	Pre test		Pos test	
	ni	hi%	ni	hi%
AD (Logro destacado)	0	0	1	10
A (Logro esperado)	0	0	9	90
B (En proceso)	8	80	0	0
C (En inicio)	2	20	0	0
Total	10	100	10	100

Nota: Data del nivel asertivo de pre test y pos test

Figura 3.

Resultado de contraste del asertivo entre pre y pos test



Nota. Data de grafico de asertivo de pre test y pos test

Análisis. Según la tabla 6, detalla sobre el asertivo, en el pre test el nivel de desempeño alcanzado se ubica en inicio 10% (1) estudiante y en proceso 90% (9) estudiantes. En el pos test se muestra el logro destacado 10% (1) estudiante y en logro esperado 90% (9) estudiantes.

Tabla 9.

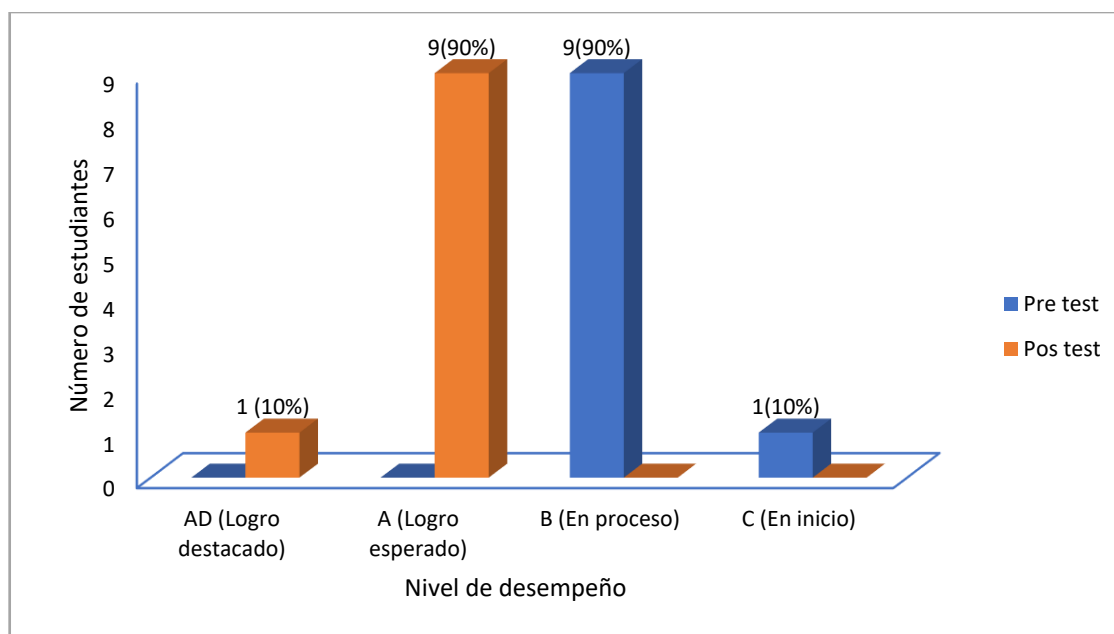
Resultado de contraste del socio afectivo entre pre test y pos test.

Nivel de desempeño	Pre test		Pos test	
	ni	hi%	ni	hi%
AD (Logro destacado)	0	0	1	10
A (Logro esperado)	0	0	9	90
B (En proceso)	9	90	0	0
C (En inicio)	1	10	0	0
Total	10	100	10	100

Nota: Data de afectivo de pre test y pos test.

Figura 4.

Resultado de contraste del afectivo entre pre y pos test.



Nota. Data de grafico de afectivo entre pre y pos test

Análisis. Según la tabla 7, detalla sobre el desarrollo afectivo, en el pre test el nivel de desempeño alcanzado en inicio con 10% (1) estudiante y en proceso con 90% (9) estudiantes. En el pos test se muestra el logro destacado con 10% (1) estudiante y en logro esperado 90% (9) estudiantes.

4.1.2. A nivel inferencial

Según Carmona & Carrión (2015), esta prueba de Shapiro Wilk fue el primero en descubrir desviaciones de la normalidad, por lo cual se convertido en la razón de ser utiliza debido a las buenas propiedades que genera al momento probar las pruebas alternativas (p. 96)

Prueba de normalidad

Para diferenciar la prueba de normalidad, el tamaño de la muestra debe ser menor a 50 y si la muestra es mayor es igual al test de Kolmogorov-Smimov. Es necesario considerar que el método consiste en ordenar la muestra de menor a mayor valor, si la muestra es mayor de 50 se debe utilizar la prueba de Shapiro-Wilk calculando la media y la varianza muestral, la H_0 será rechazada si la estadística de la prueba Shapiro-Wilk es menor que el valor critico proporcionado.

Tabla 10.

Resultado de la prueba de la normalidad. Resumen de prueba de rangos consigno a Wilcoxon

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Pre_test	,658	10	,000
Pos_test	,366	10	,000

a) Corrección de la significación de Lillafors

Análisis. En la tabla 8, se muestra el resultado de la prueba de Shapiro-Wilk, muestra los valores iguales a $p=0,000$ en la variable de estudio, por tanto, concluye, que no existe la distribución normal de los datos. Porque el tamaño de una muestra es menor a 50 estudiantes, entonces se consta que existe evidencias estadísticas para firmar que la competencia de la competencia se ajustan a una distribución no normal al 5% de significancia. Por esta razón, se determina el uso de la prueba no paramétrica, mediante la de rangos con signos de wilcoxon para muestra relacionadas.

Prueba de hipótesis

Según Ponteville & Crespo (2016), através de las encuestas obtener respuestas para analizar los argumentos recepcionados para dar uso como objeto de validación científica el cual ayuda a realizar diagnóstico de las practicas sociales. (p. 3)

Prueba de hipótesis general

- **Sistema de hipótesis**

Hipótesis nula H_0 = Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de primer grado en la Institución Educativa 38990-11 Castro Pampa, Huanta 2022.

Hipótesis alterna H_a = Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de primer grado en la Institución Educativa 38990-11 Castro Pampa, Huanta 2022.

- **Nivel de significancia**

0,05

- **Estadígrafo**

Prueba de rangos con signos de Wilcoxon para muestras relacionadas.

Tabla 11.

Resultado de contraste de desarrollo autonomía ente pre test y pos test

Estadísticos de contraste	
	Pos_test - Pre_test
Z	-2,887 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,004

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Nota: Data en los rangos negativos.

Análisis. El resultado de la tabla 9, muestra que existe diferencia significativa en los resultados de pre test y pos test sobre el desarrollo los juegos tradicionales en el desarrollo de su autonomía de los estudiantes (valor $p=0.000<0,05$). Se concluye que los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la autonomía en los niños y niñas de primer grado de la Institución Educativa 38990-11 Castro Pampa, Huanta 2022.

Prueba de primera hipótesis específica

- **Sistema de hipótesis**

H_0 = Los juegos tradicionales no favorecen significativamente en el desarrollo cognitivo de los niños de primer grado de la Institución Educativa de 30990-11 Publica” de Castro Pampa, Huanta 2022.

H_a = Los juegos tradicionales favorecen significativamente en el desarrollo cognitivo en los niños de primer grado de la Institución Educativa de 30990-11 Publica” de Castro Pampa, Huanta 2022.

- **Nivel de significancia**

0,05

- **Estadígrafo**

Prueba de rangos con signos de Wilcoxon para muestras relacionadas.

Tabla 12.

Resultados de contraste del desarrollo del cognitivo ente pre test y pos test

Estadísticos de contraste	
	Cognitivo2 - Cognitivo
Z	-2,859 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,004

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Nota: Data de pre y pos test de cognitivo.

Análisis. El resultado del grupo experimental en la tabla 10, presenta que existe diferencia significativa en los resultados de pre tes y pos test sobre la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de su cognitivo de los estudiantes de la institución educativa N° 38990-1/Mx. P de Castro pampa (valor $p=0.004 < 0.05$). Se rechaza H_0 y se acepta en H_a . Se deduce que los juegos tradicionales favorecen positivamente en el desarrollo cognitivo en los niños de primer grado de la institución educativa de 30990-11 Publica” de Castro Pampa Huanta, 2022.

Prueba de segunda hipótesis específica

- **Sistema de hipótesis**

H_0 = Los juegos tradicionales no influyen significativamente en la comunicación asertiva de los niños y niñas de primer grado de la Institución Educativa N° 38990-1/Mx. P de Castro Pampa, Huanta 2022.

H_a = Los juegos tradicionales influyen significativamente en la comunicación asertiva de los niños y niñas de primer grado de la Institución Educativa N° 38990-1/Mx. P de Castro Pampa, Huanta 2022.

- **Nivel de significancia**

0,05

- **Estadígrafo**

Prueba de rangos con signos de Wilcoxon para muestras relacionadas.

Tabla 13

Resultado de contraste del desarrollo de comunicación asertivo entre pre tes y pos test

Estadísticos de contraste	
	Asertivo2 - Asertivo
Z	-2,919 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,004

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Nota: data de pre y pos test de asertivo.

Análisis. El resultado del grupo experimental en la tabla 11, presenta que existe diferencia significativa en los resultados de pre test y pos test sobre la aplicación de los juegos tradicionales en la comunicación asertiva de los estudiantes (valor $p=0.004 < 0.05$). Se rechaza H_0 y se acepta en H_a . Se deduce que los juegos tradicionales favorecen positivamente en la comunicación asertiva en los niños y niñas de primer grado de la institución educativa de N° 38990-1/Mx. P de Castro pampa Huanta, 2022.

Prueba de tercera hipótesis específica

- **Sistema de hipótesis**

H_0 = Los juegos tradicionales no influye significativamente en el desarrollo afectivo de los niños y niñas de primer grado de la Institución Educativa N° 38990-1/Mx. P de Castro Pampa, Huanta 2022.

H_a = Los juegos tradicionales influye significativamente ken el desarrollo afectivo de los niños y niñas de primer grado de la Institución Educativa N° 38990-1/Mx. P de Castro Pampa, Huanta 2022.

- **Nivel de significancia**

0,05

- **Estadígrafo**

Prueba de rangos con signos de Wilcoxon para muestras relacionadas.

Tabla 14.

Resultado de contraste del desarrollo afectivo entre pre test y pos test

Estadísticos de prueba^a	
	Afectivo2 - Afectivo
Z	-2,887 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,004

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Nota: data de pre y pos test de afectivo.

Análisis. El resultado del grupo experimental en la tabla 12, presenta que existe diferencia significativa en los resultados de pre tes y pos test sobre la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo afectivo de los estudiantes (valor $p=0.004<0.05$). Se rechaza H_0 y se acepta en H_a . Se deduce que los juegos tradicionales favorecen positivamente en el desarrollo afectivo en los niños y niñas de primer grado de la Institución Educativa N° 38990-1/Mx. P de Castro Pampa, Huanta 2022.

4.2. Discusiones

La aplicación de los juegos tradicionales, influye significativamente en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes (valor $p=0,000<0,05$), esto indica que los estudiantes han desarrollado de manera pertinente, en el pre test el nivel de desempeño alcanzado se ubica en inicio 10 % (1) estudiante, en proceso 80% (8) estudiantes y en logro esperado 10% (1) estudiante. En el pos test se muestra el logro esperado 90% (9) estudiantes y en logro destacado 10% (1) estudiante de grupo experimental.

Cruz (2021) menciona que el docente debe de utilizar estrategias para desarrollar la autonomía, ya que le permite fortalecer su cognitivo, en la comunicación asertivo y socioafectivo el cual favorecerá en vida diaria y futura. Desarrollar la autonomía es el derecho de toda persona el cual debe de ser respetado en cualquier contexto sociocultural, para ello es recomendable aplicar los juegos tradicionales, por su dinámica el juego es interesante para los niños, por ello es importante concientizarlos a los docentes aplicar los juegos, para ello se debe de dar uso constante en el hogar instituciones.

Emplear los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del cognitivo de los estudiantes. (valor $p=0,000<0,05$), se detalla sobre el desarrollo cognitivo, en el pre test el nivel de desempeño alcanzado en inicio 50% (5) estudiantes y

en proceso 50% (5) estudiantes. En el pos test se muestra el logro destacado 10% (1) estudiante y en logro esperado 90% (9) estudiantes del grupo experimental.

Sullca (2021), la participación activa de los niños en los juegos tradicionales mejora su desarrollo cognitivo, porque tienen una convivencia armónica y desarrollan su cognitivo. También el juego establece las bases para fortalecer su conocimiento previo y competencias, en mediante el juego que los niños son capaces de comunicar sus ideas y comprender las de otros, fomenta además la interacción social y la buena salud mental, ya que, al jugar, no piensan en que van a aprender algo, el juego si crea potentes oportunidades.

Emplear los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la comunicación asertivo de los estudiantes. (valor $p=0,000<0,05$), se detalla sobre el asertivo, en el pre test el nivel de desempeño alcanzado se ubica en inicio 10% (1) estudiante y en proceso 90% (9) estudiantes. En el pos test se muestra el logro destacado 10% (1) estudiante y en logro esperado 90% (9) estudiantes.

Según Meléndez (2015), se da a conocer el juego como la estrategia para desarrollar el asertividad ya que mediante el juego se relacionan entre sí y al relacionarse mantiene un dialogo. La comunicación asertiva es el respeto y el respeto hacia el otro y la mejor forma en la que se manifiesta es a través de la gestión y el control de aquello que decimos y del modo en que lo hacemos, es decir, que el asertividad consiste en saber controlar el mensaje de modo que no resuelve violento ni tampoco débil frente a los otros.

Emplear los juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo afectivo de los estudiantes. (valor $p=0,000<0,05$), se detalla sobre el afectivo, en el pre test el nivel de desempeño alcanzado se ubica en inicio alcanzado en inicio con 10% (1) estudiante y en proceso con 90% (9) estudiantes. En el pos test se muestra el logro destacado con 10% (1) estudiante y en logro esperado 90% (9) estudiantes

Según Castillo (2017), Emplear los juegos tradicionales fortalece el aspecto afectivo del individuo al jugar puede expresar fácilmente sus emociones y su aprendizaje es significativo. Desde pequeño todos los adultos tienen necesidades afectivas, por lo que el desarrollo afectivo de los niños es un elemento clave para su aprendizaje, ya que se trata del proceso mediante el cual los infantes construyen su identidad e identifican las emociones que estarán presentes a lo largo de su vida.

CONCLUSIONES

De acuerdo a los objetivos planteados de la presente investigación, después de haber analizado los resultados, se llega a las siguientes conclusiones:

1. Los juegos tradicionales en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes. En el pre test el nivel de desempeño alcanzado se ubica en inicio 10 % estudiantes, se encuentra en inicio porque los niños no resuelven de manera autónoma el parte cognitivo, asertivo y afectivo cuando alguna dificultad en proceso 80% estudiantes, se evidencia que los niños no se desenvolvían independientemente, en las actividades cotidianas dentro del salón y en logro esperado 10% estudiante aún tiene dificultad en resolver los problemas que se le presentan. En el pos test se muestra el logro esperado 90% los estudiantes resuelven los problemas de manera cognitiva, asertiva y afectiva, en logro destacado 10% estudiante resuelve las dificultades que se le presentan dentro y fuera del aula.
2. Los juegos tradicionales en el desarrollo cognitivo en los niños y niñas, en el pre test el nivel de desempeño alcanzado en inicio 50% estudiantes no resuelve los trabajos asignados tampoco argumentan sus ideas de manera crítica el cual le perjudica al momento de realizar los deberes asignados en proceso 50% estudiantes estaban desarrollando sus dificultades al momento de que se le presenten dificultades. En el pos test se muestra el logro destacado 10% estudiante evidencian resolver problemas, de manera cognitiva, crítica y reflexiva las dificultades que se le presentan argumentando de manera crítica sus ideas y en logro esperado 90% estudiantes evidencian que el desarrollo cognitivo demuestra a través de resolución de problemas dando a conocer sus ideas de manera crítica y reflexiva.

3. Los juegos tradicionales influyen en la comunicación asertivo de los niños y niñas pre test el nivel de desempeño alcanzado se ubica en inicio 10% estudiantes evidencia que los niños no tienen una comunicación asertiva al momento de realizar los trabajos en grupo o individual entre compañeros y los demás niños y en proceso 90% de los estudiantes evidencian que no respetan la opinión de sus compañeros al momento de participar en los juegos o en los trabajos asignados. En el pos test se muestra el logro destacado 10% de los estudiantes demuestran que respetan la opinión de sus compañeros y corrige de manera asertiva y en logro esperado 90% de estudiantes se comunican asertivamente dando a conocer sus ideas concretas y al momento de participar en alguna actividad grupal dentro y fuera del aula.
4. Los juegos tradicionales influye en el desarrollo afectivo de los niños y niñas en el cual se detalla sobre el desarrollo afectivo, en el pre test el nivel de desempeño alcanzado en inicio con 10% de los estudiantes no evidencian afecto hacia si mismo al venir sin aseo personal tiene trato intolerante con sus compañeros, no practica los valores y en proceso con 90% de los estudiantes evidencian que la falta de motivación personal de parte del docente o sus padres no logran a desarrollar los valores la empatía, la autoestima. En el pos test se muestra el logro destacado con 10% de los estudiantes evidencia que son empáticos, practican los valores se reconocen como único viene aseados tienen autoestima y en logro esperado 90% de los estudiantes evidencia que los niños vienen aseados, practican la empatía, demuestra afecto mediante abrazos y compartiendo sus meriendas con sus compañeros.

RECOMENDACIONES

1. Es oportuno que personas interesadas en desarrollar la autonomía, sigan con la investigación sobre la importancia del desarrollo de la autonomía, ya que es un tema importante, porque permite que los niños sean independientes de acuerdo a su edad.
2. El director de la unidad de Gestión de Huanta debe de tener en cuenta, que aplicar los juegos tradicionales, en los niños es beneficioso en el desarrollo de la autonomía.
3. Los profesores de educación básica regular, deben emplear los juegos tradicionales, para desarrollar adecuadamente, el cognitivo, afectivo y la comunicación asertiva en los estudiantes.
4. A los estudiantes de educación superior inicial docente, deben emplear los juegos tradicionales en las y los niños, para que se desenvuelvan de manera autónoma, el cual será importante al momento de dar su opinión tendrá confianza, autoestima y se comunicara de manera asertivo.
5. A los directores de las diferentes instituciones educativas, tomar en cuenta los juegos tradicionales, para desarrollar la autonomía de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Arias, H. (2019). Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella [Tesis para optar el grado de licenciado]. Universidad libre de Colombia Bogotá – Colombia <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17680/TESIS%202019%20HAROLD%20DAVID%20ARIAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Abad, M. (2019). Las actividades psicomotrices para desarrollar la autonomía de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 3221 Andrés Avelino Cáceres de Chavinillo [Tesis para optar el título de segunda especialidad profesional en educación]. Universidad Nacional Hermilio Valdizán - Huánuco Perú. [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/5175/2ED.EI060J94.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/5175/2ED.EI060J94.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Alvares, A. (2023). La investigación cualitativa y cuantitativa [archivo en PDF]. Recuperado de <https://lamenteesmaravillosa.com/disenos-de-investigacion-enfoque-cualitativo-y-cuantitativo/>
- Alarcón, J. (2023). La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget [comentario en foro en línea]. Recuperado de <https://www.ufv.es/cetys/blog/la-teoria-del-desarrollo-cognitivo-de-piaget/>
- Angulo, E. (2018). El vínculo socio afectivo y el desarrollo del lenguaje de niños de 2 a 3 años del centro de desarrollo inicial [Informe de investigación para optar el grado de Licenciado]. Universidad Técnica Ambato de Ecuador <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/28832/2/Tesis%20Elizeth%20Angulo.pdf>
- Brasó, J. (2008). El juego popular de las cuatro esquinas: 30 variantes para recuperar su uso en la educación del siglo XXI [archivo PDF]. Recuperado de https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/143442/El_juego_popular_de_las_cuatro_esquinas_.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Bran, J. (2011). Desarrollo de la autonomía del alumno de tres años de edad [Tesis doctoral]. Universidad Nacional de Educación del Valle Guatemala <https://glifos.unis.edu.gt/digital/tesis/2011/43895.pdf>.
- Cartagena, M. (2008). Relación entre la autoeficacia y el rendimiento escolar y los hábitos de estudio en alumnos de secundaria [Comentario en foro en línea] <https://www.redalyc.org/pdf/551/55160304.pdf>
- Ccahuana, C. & Cuarez, E. (2021). El juego tradicional como recurso pedagógico en una Institución de Educación Básica. Apurímac-Perú. [Tesis para licenciada en educación]. San Ignacio de Oyola en el Distrito de Rocchacc-Chincheros- Perú <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/6251d285-34e8-4cef-9eac-5b617681e800/content>
- Cari, M. (2015). Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la orientación espacial [Tesis para obtener el grado de Magister en educación]. la Universidad Mayor de San Andrés la Paz Bolivia. <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/6726/T3561.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Carrera, M. (2019). El desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de 3 a 5 años desde la metodología Montessori en el centro educativo el trébol [Tesis de Maestría en Educación]. Universidad Nacional de Quito Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/19333/1/T-UCE-0010-FIL-506.pdf>.
- Carmona, M. & Carrión, H. (2015). Potencia de la prueba estadística de normalidad Jarque-Bera frente a las pruebas de Anderson- Darling Jarque-Bera robusta, chiquadrada, Chen-Shapiro y Shapiro-Wilk. [archivo PDF] <https://core.ac.uk/download/pdf/159384191.pdf>.
- Ccahuana, C. (2021). El juego tradicional como recurso pedagógico en una I.E.B. [Tesis para optar Licenciada en Educación]. Universidad San Ignacio de Loyola Lima-Perú. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/6251d285-34e8-4cef-9eac-5b617681e800/content>
- Cajusol, J. (2019). Programa de juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades de interacción social en niños de cinco años de una institución educativa.

https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3160/3/TIB_CajusolMoralesJuana.pdf

- Diaz, A. (2018). El desarrollo socioemocional de los niños de 5 años a través de los juegos tradicionales [tesis para optar el grado Académico de Bachiller]. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo Chiclayo Lima Perú. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/0c700d05-5147-420a-8c50-7bd143a65243/content>
- Delgadillo, C. (2017). Juegos andinos como estrategia para desarrollar la socialización en niños y niñas [Tesis para obtener título en Educación]. Escuela de educación pedagógica Publica José Salvador Cavero Ovalle Huanta Ayacucho Perú.
- Echeverria, Y. (2013). Autonomía en las aulas de lengua japonesa [Título de maestría en educación de lengua extranjera]. Universidad de los andes – Bogotá-Colombia. <https://repositorio.uniandes.edu.co/bitstream/handle/1992/12427/u672112.pdf?sequence=1>
- Entsakua, C. (2015). Elaboración y aplicación de los juegos tradicionales en la educación infantil para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños de primer año de educación general básica de la escuela “Jorge Delgado Cabrera” del Cantón [tesis para optar Licenciada Educación]. Universidad Politécnica Salesiana Huamboya, Morona Santiago _ Ecuador. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/8675/1/UPS-CT004984.pdf>
- Escobar, D. & Mamani, C. (2017). Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirman su identidad del Área Personal Social en niños y niñas N° 255 [tesis para optar de licenciada]. Universidad Nacional del Altiplano Chanu Chanu, Puno Perú. http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4177/Escobar_Benito_Deysi_MedalidMamani_Choque_Claudia_Alexa.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Garrido, M. (2023). Etapas del desarrollo cognitivo [archivo PDF]. <https://www.rededuca.net/blog/atencion-temprana/etapas-desarrollo-cognitivo#:~:text=Para%20Piaget%2C%20el%20desarrollo%20cognitivo,que%20descubren%20en%20su%20entorno.>

- Gutiérrez, M. (2019). Juegos ancestrales en relación con la psicomotricidad de los niños y niñas de 05 años, sección “las abejitas” [Bachiller en Educación]. Universidad Católica los Ángeles Chimbote Vilcas Huamán Ayacucho Perú. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/20816/ANCESTRALES_JUEGOS_PSICOMOTRICIDAD_GUTIERREZ_FUENTES_MARLENY.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gillen, A. (2021). Los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas [tesis de Bachiller en Educación]. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle” Huanta, PERU.
- Hernández, R. (2010). Metodología de la investigación [archivo PDF] México. <https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf>
- Mares, S. (2019). La gallinita ciega. Juegos populares para niños. <https://www.conmishijos.com/ninos/ocio/la-gallinita-ciega-juegos-populares-para-ninos/>
- Maldonado, C. (2017). El rol del docente como favorece del desarrollo de la autonomía en los niños [tesis de licenciada]. Universidad Católica Lima, Perú. <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/2>.
- Medina, V. (2023). El gato y el ratón. Juego clásico para niños. <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/gato-y-raton-juego-clasico-para-ninos/>
- Meza, K. (2021). Juegos tradicionales y desarrollo de la socialización [tesis de especialista]. Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco, Perú. http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/3156/1/TA026_40237279_SE.pdf.
- Mena, I. (2018). El desarrollo de la autonomía en la infancia programa de aplicación en el aula [Titulo de doctorado]. Donostia-San Sebastián España. https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/36145/TESIS_MENA_LUCIA_INES.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

- Meléndez, M. (2015). Los juegos autóctonos y tradicionales como una estrategia didáctica para la mejora de la coordinación óculo manual [tesis de maestro en educación física]. Universidad Autónoma de Puebla, México. <https://repositorioinstitucional.buap.mx/handle/20.500.12371/9091>.
- Mireles, J. (2019). En educación socioemocional: habilidades de autoconocimiento, autorregulación, autonomía, empatía, colaboración [tesis de licenciada en educación]. Universidad libre de Colombia. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17680/TESIS%202019%20HAROLD%20DAVID%20ARIAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Miranda, M. (2015). Asertividad y estrategias de aprendizaje en alumnos de nivel superior [archivo PDF]. <https://core.ac.uk/download/pdf/55532038.pdf>
- Montenegro, E. (2017). 1° y 2° juego de Piaget en la autonomía de niños 3-5 años de la institución educativa 147 [tesis de licenciada]. Universidad San Pedro Cajamarca, Perú. http://repositorio.usanpedro.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/7345/Tesis_59047.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Morales, P. (2010). Importancia del juego el zorro y la oveja para el aprendizaje de la adición y sustracción [tesis de segunda especialización en educación]. Universidad Nacional del Altiplano Puno, Perú. B <https://1library.co/document/q2nol86q-importancia-aprendizaje-adicion-sustraccion-ninos-institucion-educativa-collpani.html>
- Narváez, M. (2004), Autonomía para aprender y autonomía para vivir. Recuperado <https://revistas.upc.edu.pe/index.php/docencia/article/view/1/175>.
- Navarrete, M. (2018), Fortalecimiento de la autonomía en el proceso de aprendizaje de lectoescritura [tesis de Licenciada]. Universidad Nacional de Costa Rica. <https://repositorio.una.ac.cr/bitstream/handle/11056/15225/Tesis%20%20Autonom%C3%ADa%20%20Mediaci%C3%B3n%20Docente%20%20Ambiente%20de%20Aula%20-%20Defensa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Pérez, M. (2014). El juego tradicional. [archivo PDF]. https://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/3634/1307_TFG.%20Manuela%20Perez%20Bonachera.pdf

- Prieto, B. (2017). El uso de los métodos deductivo e inductivo para aumentar la eficiencia del procesamiento. <http://www.scielo.org.co/pdf/cuco/v18n46/0123-1472-cuco-18-46-00056.pdf>.
- Ponteville, C. & Crespo, C. (2016). Las pruebas de hipótesis en la visión de docente de estadística [archivo PDF]. <http://funes.uniandes.edu.co/11833/1/Ponteville2016Las.pdf>
- Quillca, B. (2017). Juegos tradicionales en el desarrollo de la Autonomía [tesis de profesor en educación]. Escuela de Educación Pedagógica Publica José Salvador Cavero Ovalle Huanta, pero.
- Reyero, M. (2019). La educación constructivista en la era digital. <file:///C:/Users/ore/Downloads/pkpadmin-6-reyerosez-ei-rtce12-ene-abr2019-c.pdf>
- Rey, J. (2023). Derechos asertivos y su impacto en nuestras vidas [comentario en línea]. <https://psicologiaymente.com/comite-editorial>
- Ruiz, M. (2017). El juego una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en educación Infantil [tesis de maestro en Educación]. Universidad de Cantabria España. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?s equence>
- Twardosz, S. (2005). Demostrar calidez y afecto a los niños, Centro sobre los Fundamentos [archivo PDF] https://challengingbehavior.cbcs.usf.edu/docs/whatworks/WhatWorksBrief_20_sp.pdf
- Torres, S. (2013). Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes [tesis de Licenciada]. Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/7750/1/FCHE_LCF_303.pdf
- Vásquez, J. (2008). Enfoque intercultural. Para una educación básica regular intercultural bilingüe [archivo PDF]. <https://red.pucp.edu.pe/ridei/files/2011/08/090617.pdf>

- Vásquez, H. (2018). Uso del juego andino para la producción de textos instructivos en quechua [tesis de segunda especialidad en acompañamiento pedagógica]. Universidad Cayetano Heredia Lima, Perú
https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/7325/Usos_de_Peralta_Herminia.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Valdivia, M. (2017). Desarrollo de la competencia afirma su identidad del área personal social [tesis de Licenciada]. Universidad Alas Peruanas Puno, Perú.
https://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12990/10811/Tesis_Juegos_Tradicionales_Afirmaci%C3%B3n_De%20identidad_%C3%A1rea_Personal%20Soc._Inst.Edu.inicial_Sucuyhuencalla_Copani.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Zapata, Y. (2015). Saltar la sogá [archivo PDF]
<https://deblogsytjuegos.wordpress.com/2015/10/17/saltar-la-soga/>

ANEXOS

Anexo 1.

Resolución de Aprobación del proyecto de investigación

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

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228
Adecuación a Instituto DS. N° 009-94
Autorización de Funcionamiento DS. N° 009-94
Escuela de Educación RM. N° 267

 DIRECCIÓN GENERAL

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Resolución Directoral No. 197-2022 - EESP.Púb. "JSCO"/DG-HTA

Huanta, 26 de agosto del 2022

Visto los Proyectos de Investigación Básica de la especialidad de Educación Primaria Intercultural Bilingüe VIII ciclo y el Informe N° 007-2022-DMPEI-EESPP "JSCO"-HTA con Expediente N° TM20221241 de fecha 01/08/2022, presentado por el Dr. Bibiano Alcarraz Carbajal – Docente del Área de Investigación :

CONSIDERANDO:

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

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

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

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

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

SE RESUELVE:

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



**PROGRAMA DE EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL
BILINGÜE**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	ESPECIALIDAD	ASESOR
1	ACHA RUIZ, WILLY ALEJANDRO	El método fonético en el desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en quechua en los estudiantes de quinto y sexto grado de la Institución Educativa N°38263/Mx-P "Nuestra Señora del Rosario" de Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
2	BENDEZU FARFAN, JHON MIRKO	La aplicación del método Pólya para la resolución de problemas aditivos en los niños(as) del 1°, 2° y 3° grado en la Institución Educativa N° 38281/Mx-U "Lilia Salomé Llanto Chávez" de Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
3	BOLUARTE SURCO, GUADALUPE	Las canciones andinas para el desarrollo de la identidad cultural en los estudiantes de primero y segundos grados de la Institución Educativa N° 38261/Mx-P de Pucaraqay, Huanta- 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
4	CARDENAS HUAYTA, MARUJA	La lectura de cuentos andinos en el desarrollo de la comprensión de lectura en los estudiantes de 1° y 2° grados en la Institución Educativa N°38392/Mx-P de Chancaray-Huanta-2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
5	CURO PALOMINO, IVÁN	El método de Pólya en el desarrollo resuelve problemas de cantidad en el área de matemática con los estudiantes del sexto grado en la Institución Educativa 38990-8/Mx-P "José Félix Iguain" Luricocha, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
6	GAVILÁN CORICAHUA, DARWIN	Los cuentos autóctonos como estrategia didáctica para el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas del cuarto grado de primaria en la Institución Educativa N.º 38990-8/Mx-P "José Félix Iguain Intay" de Luricocha, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
7	HUAMÁN CURO, MICKAEL	Los juegos tradicionales y su influencia para la mejora de la convivencia escolar, en los niños y niñas del 5to y 6to grado en la Institución Educativa N° 38282 "de Yuraccraccay, Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL



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

Ley Creación N° 15737
Reapertura R.M. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto D.S. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento D.S. N° 09-94-ED
Escuela de Educación R.M. N° 287-2020-MINEDU

8	HUAMANI RAMOS, LUZ MARÍA	El método de Pólya en la resolución de problemas matemáticos en los estudiantes de quinto grado en la Institución Educativa N° 38990-8/Mx-P "José Félix Iguain" de Intay, Huanta 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
9	HUILLCA VILLARROEL, JUAN	Los cantos alto andinos para el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas en la Institución Educativa N° 38990-8 /Mx- P. "José Félix Iguain"- Luricocha, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
10	MARCA ESCOBAR, GLADYS TANIA	El método de síntesis de información en la comprensión de lectura narrativa en los estudiantes de quinto grado "A" en la Institución Educativa N° 38262/Mx-P "Carmen Soto Flores" de Uyuvirca, Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
11	MUCHA CUADROS, MIRIAM	Los juegos tradicionales en la resolución de problemas aditivos en el área de matemática en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa N° 38280/Mx-P de Pampay – Luricocha, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
12	OSORES URPAY, JACKELIN	La yupana como estrategia para desarrollar la estimación y cálculo en matemática en los niños del tercer grado de la Institución Educativa N° 38990-8/Mx-P "José Félix Iguain", Luricocha, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
13	PACHECO HUAYLLA, YOMER	El uso de la fábula en la comprensión de textos en los estudiantes del 1° grado de primaria en la Institución Educativa N° 38306 / Mx – P "José Antonio Encinas Franco" de Pueblo Libre Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
14	PORRAS MALLQUE, YULIZA REYNA	Trabajo colaborativo para el desarrollo del pensamiento crítico en los niños y niñas de 4° grado en la Institución Educativa "Carmen Soto Flores" de Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
15	QUISPE PACHECO, NATIVIDAD	Los juegos ancestrales en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 30990-11/Mx-P de Castro pampa, Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL



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

16	QUISPE VALENCIA, NILDRA ROXANA	Los cuentos infantiles para desarrollar la expresión oral en los estudiantes del tercer ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 38261/Mx-P de Pucaraqay, Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
17	RICRA FERNÁNDEZ, ROMER	La fábula como estrategia para desarrollar el fortalecimiento de valores en los estudiantes del 2° grado de la Institución Educativa N° 38990-8/Mx-P "José Félix Iguain Intay", de Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
18	RICRA QUISPE, YESICA	Uso de trabalenguas como estrategia para mejorar el nivel de la expresión oral en los estudiantes del cuarto grado en la Institución Educativa N° 38306/Mx-P "José Antonio Encinas Franco" de Palmayocc- Huanta 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
19	ROJAS CENTENO, FREDY	La lectura de cuentos andinos en la comprensión lectora en estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N° 38306/Mx - P "José Antonio Encinas Franco" de Pueblo Libre - Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
20	SILVA TAGUADA, RONALD DEYVI	Los cuentos infantiles y su influencia en el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes del 3° y 4° grado de la Institución Educativa 38261/Mx-P "Pucaraqay" Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
21	SOTO CHACHAYMA, JACKELINE FILIBERTA	El taller de tutoría en el fortalecimiento del respeto en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 38306/Mx-P "José Antonio Encinas Franco" de Palmayocc - Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
22	TINOCO GOZME, YADIRA	Lectura de la poesía en el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de 5to grado "A" en la Institución Educativa "José Antonio Encinas Franco" de Palmayocc - Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
23	TOVAR ZUÑIGA, ALBERTO	El método Pólya en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de 6° de la Institución Educativa "José Antonio Encinas Franco- Palmayocc" de Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL



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

24	VARGAS RAMOS, LUZ VANESSA	La canción autóctona como estrategia didáctica para el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 3° y 4° grado de la Institución Educativa N° 38392/Mx-P de Chancaray de 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
----	---------------------------	--	---	-------------------------------

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

REGÍSTRESE Y COMUNÍQUESE

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo
DIRECTOR GENERAL (e)

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

CERTIFICA:

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

14 MAR 2024

Huanta,

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

DISTRIBUCIÓN:

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

Anexo 2.

Resolución de modificación de título del proyecto de investigación



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

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

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



Resolución Directoral N.º 237-2023- EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA9-

Huanta, 22 de agosto del 2023

Visto el expediente N° 03707820;

CONSIDERANDO:

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

Que, estando a lo informado y opinado por el Docente Asesor con INFORME N° 07-2023-DE-EESPP"JSCO"-HTA, de conformidad con el D.S. N° 010-2017-MINEDU, Reglamento General de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes; señalan que es necesario fomentar la investigación e innovación en los estudiantes y formadores para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de educación;

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

Que, por naturaleza de la investigación en mayoría de los casos los títulos sufren modificación, pudiendo darse en los conectores o en algunas palabras para darle mayor consistencia y especificidad, motivo por el cual solicitan modificación del título del proyecto;

Que, el(la) alumno(a) **QUISPE PACHECO, NATIVIDAD** ha presentado en orden los documentos correspondientes para efectuar la **modificación del título del trabajo de investigación;**



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

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

SE RESUELVE:

PRIMERO.- MODIFICAR; el Artículo PRIMERO, numeral 15) de la Resolución Directoral N° 197-2022-EESPP/JSCO/D.G.-HTA, de fecha 26 de agosto del 2022, en la que se aprueba el proyecto titulado: **LOS JUEGOS ANCESTRALES EN EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 30990-11/MX-P DE CASTRO PAMPA, HUANTA, 2022.**

SEGUNDO.- Que, por motivos indicados en la parte considerativa de la presente Resolución, se modifica el título del proyecto mencionado en líneas anteriores, siendo como sigue.

TITULO :

LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38990-11/Mx-P DE CASTRO PAMPA - HUANTA, 2022.

REGISTRESE Y COMUNIQUESE

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

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,

02 ABR 2024



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


DISTRIBUCIÓN:

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

Anexo 3.

Resolución de expedito de la tesis

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




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

**RESOLUCIÓN DIRECTORAL DE
EXPEDITO DE TESIS**

R.D. No. 345 -2024- EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
DIRECTOR GENERAL (e)
OFICIO No 0017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-PER



HUANTA - 2024



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

Resolución Directoral N° 0245-2024 EESP.Púb. "JSCO"/DG-HTA

Huanta, 25 de marzo del 2024

Visto, el Informe de Opinión N° 205-2024-JUA/EESPP"JSCO"-HTA de fecha 25/03/2024, presentado por el Dr. Wilber A. Reyes Araujo, Jefe de Formación Continua;



CONSIDERANDO:

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

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

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

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

SE RESUELVE:

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

N°	INVESTIGADOR(A)	TESIS	PROGRAMA ESTUDIOS
01	QUISPE PACHECO, NATIVIDAD	LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38990-11/Mx-P DE CASTRO PAMPA - HUANTA, 2022.	Educación Primaria a Intercultural Bilingüe



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

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

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE




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

DISTRIBUCIÓN:

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

Anexo 4.

Resolución de fecha de sustentación.

	ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE" Huanta – Ayacucho	Ley Creación N° 16737 Reapertura RM. N° 228-82-ED Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-84-ED Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU
---	--	--

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"
Resolución Directoral N.º 0434-2024-EESP.Púb."JSCO"/DG-HTA

Huanta, 10 de abril de 2024

Visto, el Expediente **TM20241505-F** de fecha **02 de abril del 2024** y la **Resolución Directoral de Expedito No 345-2024-EESP Pub. "JSCO"/D.G.-HTA** de fecha **25 de marzo de 2024**;

CONSIDERANDO:

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

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

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Título Profesional de Licenciado (a) en Educación** a los (as) ex alumnos(as) de los Programas de Estudios Licenciados en este Centro Superior de Formación

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



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

Docente previa sustentación de la Tesis y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;

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

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

SE RESUELVE:

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

TESIS	
LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38990-11/Mx-P DE CASTRO PAMPA - HUANTA, 2022.	
AUTOR(A)	QUISPE PACHECO, NATIVIDAD
PROGRAMA DE ESTUDIOS	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	25 DE ABRIL DE 2024
HORA	6.30 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

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

TERCERO.- PÚBLICAR la resolución en la web institucional.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVASE

DISTRIBUCIÓN:

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



Anexo 5.

Resolución de jurados de sustentación

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

Resolución Directoral No. 0435-2024 - EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 10 de abril de 2024

Visto, el Expediente **TM20241505-F** de fecha **02 de abril del 2024** y la **Resolución Directoral de Expedito No 345-2024-EESP Pub. "JSCO"/D.G.-HTA** de fecha **25 de marzo de 2024**;

CONSIDERANDO:

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

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

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



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

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

Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del 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 017-2024-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	Dr. WILBER ANTONIO REYES ARAUJO
	VOCAL	Mg. FREDDY ROLAND PINEDA TAPIA

TESIS	
LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38990-11/Mx-P DE CASTRO PAMPA - HUANTA, 2022	
AUTOR (A)	QUISPE PACHECO, NATIVIDAD
PROGRAMA DE ESTUDIOS	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	25 DE ABRIL DE 2024
HORA	6.30 P.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.

Resolución de jurados de sustentación



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

Ley Cre
Reapertura P
Adecuación a Instituto
Autorización de Funcionamie
Escuela de Educación RM. N°



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

Resolución Directoral No. 303-2024 EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 19 de marzo de 2024

Visto, el Expediente No TM20241314-F de los(as) estudiantes del Programa de Estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, quienes solicitan la emisión de resolución directoral de *ejecución de Proyecto de Proyección Social* para cumplir el requisito de titulación;



CONSIDERANDO:

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU y en amparo a la Ley No 30512 y los DS No 010-2017 y su modificatoria RS No 016-2021.MINEDU, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de la formación inicial y continua en el marco de las normas legales del sector educación;

Que, en el marco de los Documentos de Gestión Institucional y al Reglamento de Grados y Títulos, se establece como requisito de titulación la realización de un Proyecto de Proyección Social como parte de la vinculación socio comunitaria del egresado (a) que permita fortalecer su formación profesional, entendiéndose que, es un proceso de interacción entre la Escuela de Educación y la comunidad que va orientada a desarrollar, consolidar y difundir los conocimientos científicos, tecnológicos, culturales y artísticos en el marco de la educación intercultural bilingüe generados en el centro de Formación Inicial Docente con el fin de mantener la presencia institucional en la sociedad y contribuir a la mejora de la calidad de vida de los miembros de la comunidad, por tanto;

Que, mediante la Resolución Directoral No 0216-2023-EESPP"JSCO"/D.G-HTA de fecha del 04 de agosto de 2023, se aprobó el Proyecto de Proyección Social denominado: **"IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS ANDINOS PARA MEJORAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E. No 38990-11/Mx-P DE CASTROPAMPA – HUANTA 2023"** presentado por los ex alumnos: QUISPE VALENCIA, NILDRA ROXAÑA, QUISPE PACHECO, NATIVIDAD, SILVA TAGUADA, RONALD DEYVI y VARGAS RAMOS, LUZ VANESSA. Mediante el Expediente TM20241314-F de fecha 15 de marzo de 2024, los estudiantes presentan el informe de ejecución y culminación del proyecto de proyección social con 41 folios, por lo que amerita extender la resolución directoral de cumplimiento, por tanto;



SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO: DAR POR CONCLUIDO del Proyecto de Proyección Social ejecutado por los ex alumnos del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe según el detalle siguiente:

PROYECTO DE PROYECCIÓN SOCIAL	INTEGRANTES	PROG. ESTUDIOS
IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS ANDINOS PARA MEJORAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E. No 38990-11/Mx-P DE CASTROPAMPA – HUANTA 2023	QUISPE VALENCIA, NILDRA ROXANA	Educ. Primaria Intec. Bilingüe
	QUISPE PACHECO, NATIVIDAD	
	SILVA TAGUADA, RONALD DEYVI	
	VARGAS RAMOS, LUZ VANESSA	

ARTÍCULO SEGUNDO: FELICITAR a los ex alumnos mencionados por su contribución en la mejora de los aprendizajes de los niños y niñas de educación primaria a través de la ejecución del proyecto de proyección social en el marco de la responsabilidad social.

ARTÍCULO TERCERO: CONSIDERAR la presente **RESOLUCIÓN DIRECTORAL** como para el trámite de titulación en cumplimiento al Reglamento de Grados y Títulos.

ARTÍCULO CUARTO: Remitir la presente **RESOLUCIÓN DIRECTORAL** a los interesados, a las áreas administrativas internas para los fines pertinentes, asimismo, su publicación en nuestro portal institucional

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, 10 ABR 2024



Dr. Walter Mariano Arce Villar
DIRECTOR GENERAL

DISTRIBUCIÓN:

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



Dr. Walter Mariano Arce Villar
DIRECTOR GENERAL

Anexo 7.

Matriz de consistencia de investigación experimental

PROBLEMA	OBJETIVOS	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS	VARIAIBLES DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de su autonomía en los estudiantes de primer grado en la Institución Educativa N° 38990-11/Mx. P de Castro pampa- Huanta, 2022.</p> <p>Problemas específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo los juegos tradicionales influyen en la participación y organización en los niños y niñas? ¿Cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo dialogo en los niños y niñas? ¿Cómo los juegos tradicionales repercuten en el involucramiento social de los en los niños y niñas? 	<p>Objetivo general Emplear los juegos tradicionales en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de primer grado en la Institución Educativa N° 38990-11/Mx. P de Castro pampa- Huanta, 2022.</p>	<p>Antecedes</p> <ul style="list-style-type: none"> Internacional Nacional Regional local. <p>Definición de términos básicos</p> <ul style="list-style-type: none"> Enfoque socio constructivista Enfoque intercultural. Enfoque de área <p>los juegos tradicionales.</p> <p>La autonomía</p> <p>Hipótesis de la investigación.</p> <p>Variables, dimensiones e indicadores</p>	<p>Hipótesis general Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de primer grado en la Institución Educativa N° 38990-11/Mx. P de Castro pampa- Huanta, 2022.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> Los jugos tradicionales favorecen significativamente en el desarrollo de los niños de primer grado de la institución educativa N° 38990-11/Mx. P de Castro pampa- Huanta, 2022. Aplicar los juegos tradicionales influyen significativamente el desarrollo asertivo en los niños de primer grado de la institución educativa de N° 38990-11/Mx-P de Castro Pampa, Huanta 2022. Utilizar los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo afectivo en los niños de primer grado de la institución educativa de N° 38990-11/Mx-P de Castro Pampa, Huanta 2022. 	<p>VI Los juegos tradicionales</p> <p>DIMENSIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> Organización Ejecución Evaluación <p>VD Autonomía.</p> <p>DIMENSIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> Cognitivo Asertividad Afectivo 	<ul style="list-style-type: none"> Determinar las normas de convivencia para iniciar el juego. Aprende a solucionar conflictos de forma asertiva. Asume responsabilidades. Aumenta su vocabulario. Se relacionarse con facilidad con los demás niños. Se adapta a cualquier área de la institución. Se desenvuelve de manera adecuado con los demás niños al momento de socializarse. Se relaciona através del dialogo con los demás niños. Dialoga con sus compañeros para establecer las estrategias. Manifiesta sus ideas propias através del dialogo. Relata experiencias através del dialogo. Identifica y comunica sentimientos y estados de ánimo a los demás. Se autorregula sus emociones. Razona por sí mismo. Ayuda al quien requiere. Resuelve dificultad por si solo. Se respeta así mismo y a los demás. Inicia sus propias actividades de juego. Escucha y respeta las opiniones. Busca una comunicación asertiva con su entorno. Tiene amor propio. Es autentico y reflexivo. Tiene alto grado de autoestima. Es empático y respetuoso con los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> Paradigma: Positivista Enfoque: Cuantitativa Tipo de estudio: Investigación educativa aplicada. Nivel: Experimental Método de estudio: Método teórico, método complementario, método estadístico, método experimental. Diseños de investigación: Pre experimental. Población: 25 Muestra: 10 Técnicas de muestreo: No probabilísticos Técnicas e instrumentos de recolección de datos Ficha de observación, técnica de observación- (Validez y confiabilidad): El Instrumento se somete al juicio de experto. Confiabilidad. Los ítems se someten a una prueba de alfa de crombash Técnicas de procesamiento. Estadística descriptiva. Tabla de frecuencia y gráficos estadísticos y se calculara medidas de tendencias centrales y de dispersión. estadística inferencial. Prueba de normalidad y prueba de hipótesis

Anexo 8.

Matriz de operacionalización de las variables de estudio

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable independiente Juegos tradicionales	El juego tradicional es una actividad vital en el desarrollo del niño, porque a través del juego el estudiante aprende a desenvolverse de manera adecuada sus capacidades, habilidades, autocontrol y sus limitaciones, además este juego es transmitido de generación en generación. (Ruiz, 2017, p. 17)	Se empleo el material experimental como una propuesta pedagógica, para solucionar problemas de autonomía a través de los juegos tradicionales las 10 sesiones de aprendizaje se diseñará.	Organización	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación del juego. • Reconocimiento del ambiente • Familiarización de las reglas de juego • Organización y distribución de materiales 	Nominal
			Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> • Demostración del juego al emplear. • Uso correcto de los materiales • Confianza y seguridad en los participantes. 	
			Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación del desarrollo cognitivo. • Evaluación del desarrollo de la comunicación asertivo • Evaluación del desarrollo afectivo hacia sí mismo. 	
Variable dependiente Autonomía	Desarrollar la autonomía favorece al niño razonar críticamente (Maldonado, 2017, p. 11)	En la recolección de datos sobre el desarrollo de la ello se utilizó la ficha de observación.	Cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> • Resuelve situaciones problemáticas de su entorno social. • Se desenvuelve de manera critica en los aspectos teóricos. • Resuelve alguna dificultad de manera independiente 	Ordinal AD: logro destacado A: logro esperado B: en proceso C: inicio
			Asertividad	<ul style="list-style-type: none"> • Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros. • Busca una comunicación asertiva con los compañeros. 	
			Socioafectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su amor propio. • Es autentico y reflexivo. • Tiene alto grado de autoestima. • Es empático y respetuoso con los demás 	

Anexo 9

Matriz instrumental

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADOR	Nº ITEMS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	ESCALA	VALORACIÓN	
VARIABLE INDEPENDIENTE Los juegos tradicionales	Organización	• Presentación de juego						
		• Familiarización de las reglas del juego						
		• Organización y distribución de los materiales						
		• Reconocimiento del ambiente						
	Ejecución	• Demostración del juego a emplear.	• Aplicación de 10 sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica innovadora.			Material experimental	Nominal	No aplica
		• Ejecución del juego						
	Evaluación	• Participación activa						
		• Evaluación del desarrollo cognitivo						
		• Evaluación del desarrollo de la comunicación asertiva						
		• Evaluación del desarrollo afectivo hacia si mismo.						
DEPENDIENTE Autonomía	Cognitivo	Soluciona dificultades en un momento determinado.	• ¿Utiliza estrategia para resolver los problemas que se le presenta?	Observación			Ordinal nivel de desempeño	
			• ¿Desarrolla su autonomía al momento de tener dificultad?	Ficha de observación. (pre y pos test)	Ficha de observación (pre y pos test)	AD: logro destacado A: logro esperado B: en proceso C: inicio		
	Se desenvuelve de manera crítica en los aspectos teóricos	• ¿Analiza la situación problemática de manera crítica?						
		• ¿Identifica la dificultad que tiene?						
	Asertividad	Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros.	• ¿Demuestra la autonomía con los trabajos asignados?					
			• ¿Respeto la opinión de sus compañeros?					
		Busca una comunicación asertiva con sus compañeros	• ¿Escucha y ayuda a resolver la necesidad que tiene el compañero?					
			• ¿Da su punto de vista sobre un tema respetando a sus compañeros?					
	Socioafectivo	Es autentico y reflexivo.	• ¿Se comunica con facilidad con sus compañeros?					
			• ¿Busca solucionar alguna dificultad que se le presente a través de la comunicación asertiva?					
Desarrolla su autoestima.		• ¿Demuestra afecto a los demás?						
		• ¿Se relaciona de manera afectiva con los demás compañeros?						
Desarrolla la empatía.	• ¿Es autentico al momento de entregar los trabajos asignados?							
	• ¿Viene aseado a la clase?							
		• ¿Comprende sus sentimientos y muestra tolerancia a sus compañeros?						
		• ¿Practica la empatía con sus compañeros?						

Anexo 10.

Instrumento de recolección de datos

N°	Apellidos y nombres	COGNITIVO					ASERTIVIDAD					AFECTO					
		Soluciona dificultades en un momento determinado.		Se desenvuelve de manera crítica en los aspectos teóricos			Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros			Busca una comunicación asertiva con sus compañeros		Es autentico y reflexivo.			Desarrolla su autoestima		Desarrolla la empatía.
		¿Utiliza estrategia para resolver los problemas que se le presenta?	¿Desarrolla su autonomía al momento de tener dificultad?	¿Demuestra la autonomía con los trabajos asignados?	¿Identifica la dificultad que tiene?	¿Analiza la situación problemática de manera crítica?	¿Respeto la opinión de sus compañeros?	¿Escucha y ayuda a resolver la necesidad que tiene el compañero?	¿Da su punto de vista sobre un tema respetando a sus compañeros?	¿Se comunica con facilidad con sus compañeros?	¿Busca solucionar alguna dificultad que se le presente a través de la comunicación asertiva?	¿Demuestra afecto a los demás?	¿Se relaciona de manera afectiva con los demás compañeros?	¿Es autentico al momento de entregar los trabajos asignados?	¿Viene aseado a la clase?	¿Comprende sus sentimientos y muestra tolerancia a sus compañeros?	¿Practica la empatía con sus compañeros?
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	
9																	
10																	

Leyenda: 4=AD: logro destacado, 3=A: logro esperado, 2=B: en proceso, 1=C: inicio

Anexo 11

Validación de instrumentos, juicio de expertos y prueba de confiabilidad.

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: ARCE VILLAR, WALTER MARSANO

Grado académico: DOCTOR

Título profesional: LICENCIADO

Institución en el que labora: FESPP "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

Fecha: 28 - AGOSTO 2023

Instrumento de evaluación:

En la presente tabla de evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada uno de los ítems marcando con una equis (X) en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, se le exhorta registrar las observaciones en el casillero correspondiente con la finalidad de mejorar la pertinencia del instrumento en evaluación.

N°	ÍTEMS	APRECIA		OBSERVACIÓN
		Sí	No	
DIMENSIÓN: Cognitivo				
1	¿Utiliza estrategia para resolver los problemas que se le presenta?	X		
2	¿Desarrolla su autonomía al momento de tener dificultad?	X		
3	¿Analiza la situación problemática de manera crítica?	X		
4	¿Identifica la dificultad que tiene?	✓		
5	¿Demuestra la autonomía con los trabajos asignados?	✓		
DIMENSIÓN: Asertividad				
6	¿Respeto la opinión de sus compañeros?	X		
7	¿Escucha y ayuda a resolver la necesidad que tiene el compañero?	✓		
8	¿Da su punto de vista sobre un tema respetando a sus compañeros?	✓		
9	¿Se comunica con facilidad con sus compañeros?	X		
10	¿Busca solucionar alguna dificultad que se le presente a través de la comunicación asertiva?	✓		
DIMENSIÓN: Afectivo				
11	¿Demuestra afecto a los demás?	X		
12	¿Se relaciona de manera afectiva con los demás compañeros?	X		
13	¿Es auténtico al momento de entregar los trabajos asignados?	✓		
14	¿Viene aseado a la clase?	✓		
15	¿Comprende sus sentimientos y muestra tolerancia a sus compañeros?	✓		
16	¿Practica la empatía con sus compañeros?	✓		

Sugerencias:

.....
.....



Huanta, 28 de Agosto de 2023

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: León Peralta, María Sustiza

Grado académico: Magister

Título profesional: Lic. en Educación

Institución en el que labora: EESPP "José Salvador Cavero Ovalle"

Fecha: 18-07-2022

Instrumento de evaluación:

En la presente tabla de evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada uno de los ítems marcando con una equis (X) en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, se le exhorta registrar las observaciones en el casillero correspondiente con la finalidad de mejorar la pertinencia del instrumento en evaluación.

N°	ÍTEMS	APRECIA		OBSERVACIÓN
		Sí	No	
DIMENSIÓN: Cognitivo				
1	¿Utiliza estrategia para resolver los problemas que se le presenta?	✓		
2	¿Desarrolla su autonomía al momento de tener dificultad?	✓		
3	¿Analiza la situación problemática de manera crítica?	✓		
4	¿Identifica la dificultad que tiene?	✓		
5	¿Demuestra la autonomía con los trabajos asignados?	✓		
DIMENSIÓN: Asertividad				
6	¿Respeto la opinión de sus compañeros?	✓		
7	¿Escucha y ayuda a resolver la necesidad que tiene el compañero?	✓		
8	¿Da su punto de vista sobre un tema respetando a sus compañeros?	✓		
9	¿Se comunica con facilidad con sus compañeros?	✓		
10	¿Busca solucionar alguna dificultad que se le presente a través de la comunicación asertiva?			
DIMENSIÓN: Afectivo				
11	¿Demuestra afecto a los demás?	✓		
12	¿Se relaciona de manera afectiva con los demás compañeros?	✓		
13	¿Es auténtico al momento de entregar los trabajos asignados?	✓		
14	¿Viene aseado a la clase?	✓		
15	¿Comprende sus sentimientos y muestra tolerancia a sus compañeros?	✓		
16	¿Practica la empatía con sus compañeros?	✓		

Sugerencias:

.....



Anexo 12

Prueba de confiabilidad

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,854	16

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
pregunta1	36,40	44,933	,365	,850
pregunta2	36,50	47,611	,150	,857
pregunta3	36,20	43,956	,309	,856
pregunta4	36,50	38,722	,781	,826
pregunta5	36,70	47,344	,094	,863
pregunta6	36,30	44,011	,651	,841
pregunta7	36,10	44,322	,453	,847
pregunta8	36,30	44,011	,651	,841
pregunta9	35,90	42,544	,598	,839
pregunta10	36,40	44,044	,365	,851
pregunta11	36,00	43,778	,558	,842
pregunta12	36,50	37,389	,910	,818
pregunta13	36,40	42,044	,557	,841
pregunta14	36,80	38,178	,734	,829
pregunta15	36,30	44,011	,365	,852
pregunta16	36,70	46,678	,161	,860

Anexo 13

Recolección de datos pre test

N°	Apellidos y nombres	COGNITIVO					ASERTIVIDAD					AFECTO					
		Soluciona dificultades en un momento determinado		Se desenvuelve de manera crítica en los aspectos teóricos			Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros			Busca una comunicación asertiva con sus compañeros		Es autentico y reflexivo.			Desarrolla su autoestima		Desarrolla la empatía.
		¿Utiliza estrategia para resolver los problemas que se le presenta?	¿Desarrolla su autonomía al momento de tener dificultad?	¿Demuestra la autonomía con los trabajos asignados?	¿Identifica la dificultad que tiene?	¿Analiza la situación problemática de manera crítica?	¿Respeto la opinión de sus compañeros?	¿Escucha y ayuda a resolver la necesidad que tiene el compañero?	¿Da su punto de vista sobre un tema respetando a sus compañeros?	¿Se comunica con facilidad con sus compañeros?	¿Busca solucionar alguna dificultad que se le presente a través de la comunicación asertiva?	¿Demuestra afecto a los demás?	¿Se relaciona de manera afectiva con los demás compañeros?	¿Es autentico al momento de entregar los trabajos asignados?	¿Viene aseado a la clase?	¿Comprende sus sentimientos y muestra tolerancia a sus compañeros?	¿Practica la empatía con sus compañeros?
1	Condor Centeno, Abi	1	1	1	1	1	3	2	1	2	3	1	1	1	1	1	1
2	Cruz Mayhua, Max	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	Quispe Mendoza, Sarai	1	1	1	1	1	3	1	2	1	3	2	1	2	1	2	2
4	Ñaupari Pacheco, Necida	1	1	1	1	1	1	2	1	3	2	1	2	3	1	1	1
5	Condor Ruiz, Karem Ashley	1	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	3	1	1	1	2
6	Huamán Cabezas, Danilo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	Bendezú López, Jhon Mario	2	2	1	2	3	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2
8	Rimachi Cabezas, Luz María	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1
9	Medina Pozo, Snaider Heber	2	2	2	1	3	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1
10	Rodríguez Poso, Leonardo	1	1	1	1	1	3	2	1	2	3	1	1	1	1	1	1

Leyenda: 4=AD: logro destacado, 3=A: logro esperado, 2=B: en proceso, 1=C: inicio

Anexo 14

Recolección de datos pos test

N°	Apellidos y nombres	COGNITIVO					ASERTIVIDAD					AFECTO					
		Soluciona dificultades en un momento determinado.		Se desenvuelve de manera crítica en los aspectos teóricos			Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros			Busca una comunicación asertiva con sus compañeros		Es autentico y reflexivo.			Desarrolla su autoestima		Desarrolla la empatía.
		¿Utiliza estrategia para resolver los problemas que se le presenta?	¿Desarrolla su autonomía al momento de tener dificultad?	¿Demuestra la autonomía con los trabajos asignados?	¿Identifica la dificultad que tiene?	¿Analiza la situación problemática de manera crítica?	¿Respeta la opinión de sus compañeros?	¿Escucha y ayuda a resolver la necesidad que tiene el compañero?	¿Da su punto de vista sobre un tema respetando a sus compañeros?	¿Se comunica con facilidad con sus compañeros?	¿Busca solucionar alguna dificultad que se le presente a través de la comunicación asertiva?	¿Demuestra afecto a los demás?	¿Se relaciona de manera afectiva con los demás compañeros?	¿Es autentico al momento de entregar los trabajos asignados?	¿Viene aseado a la clase?	¿Comprende sus sentimientos y muestra tolerancia a sus compañeros?	¿Practica la empatía con sus compañeros?
1	Condor Centeno, Abi	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	
2	Cruz Mayhua, Max	3	3	4	3	4	4	4	4	4	2	3	4	4	3	3	
3	Quispe Mendoza, Sarai	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	
4	Ñaupari Pacheco, Necida	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	
5	Condor Ruiz, Karem Ashley	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	
6	Huaman Cabezas, Danilo	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	
7	Bendezu Lopez, Jhon Mario	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	
8	Rimachi Cabezas, Luz María	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	
9	Medina Pozo, Snaider Heber	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	
10	Rodriguez Poso, Leonardo	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	

Legenda: 4=AD: logro destacado, 3=A: logro esperado, 2=B: en proceso, 1=C: inicio

Anexo 15

Material experimental

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL
BILINGÜE**



MATERIAL EXPERIMENTAL

Los juegos tradicionales en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa N° 38990-11/Mx-P de Castro Pampa, Huanta 2022

AUTORA

QUISPE PACHECO, Natividad

ASESOR

Dr. ALCARRAZ CARBAJAL, Bibiano

LINEA DE INVESTIGACION

Innovaciones pedagógicas

Huanta - Ayacucho – Perú

2022

MATERIAL EXPERIMENTAL

I. Introducción

Al realizar mi práctica pedagógica del ciclo VII identifiqué las necesidades que tienen los estudiantes al momento de socializarse, al momento de realizar sus deberes eran muy dependientes del profesor y de sus padres. Es por ello que presento la propuesta pedagógica alternativa como un proyecto de innovación pedagógica.

Dentro de este proyecto encontraremos 7 capítulos donde en cada capítulo se trata de diferentes temas por ejemplo: En el capítulo I encontraremos lo que es la introducción donde se hará presentación sobre los temas a desarrollar en las siguientes páginas, en el capítulo II fundamentación se puede leer lo que son los enfoques con lo que voy a trabajar así mismo de los sustentos teóricos y la nueva propuesta pedagógica alternativa, en el capítulo III los objetivos donde se mencionará lo que voy a lograr con mi proyecto de investigación, en el capítulo IV se realizará la descripción donde se realizó de cómo aplicar la propuesta pedagógica sobre el uso de los juegos ancestrales en el desarrollo de autonomía.

Por ello, de acuerdo con los requisitos y estándares establecidos por las instituciones educativas, presentamos el siguiente trabajo representativo de lo realizado hasta el momento en las siguientes páginas.

II. Fundamentación

Esta propuesta de investigación será aplicada experimental en cual será ejecutada en el aula y fuera de ella. El cual me ayudo a cuestionar mi práctica pedagógica recogiendo herramientas de reflexión importantes en mi tarea pedagógica para aplicar con niños y niñas. Considero que será muy importante este proyecto ya que promoverá el mejoramiento de mi práctica docente. “Los juegos tradicionales en el desarrollo de su autonomía en las áreas más trabajadas como matemática, comunicación y personal social respetando sus enfoques de cada área” título asignado a este proyecto de investigación, lo cual me permite cambiar, innovar mis estrategias de aprendizaje y ambientes de aprendizaje.

Así favorecerá en las pruebas del desarrollo de autonomía el cual será evaluado con ítem de evaluación, en el cual los niñas y niños participan. Este examen se toma a los estudiantes para ver si tuvieron o no avance durante el año académico. Al participar un niño

que ha desarrollado adecuadamente su autonomía se desenvolverá de manera cognitiva, afectivo asertiva. se utiliza en la evaluación para indicar una pregunta en una prueba de corrección objetiva. (Cervantes, 1998, p. 13)

2.2 Justificación

Este proyecto surge, por la necesidad de que nuestros niños y niñas no tienen un aprendizaje fructífero por falta de estrategias de parte del docente. Por ello opte los juegos tradicionales para que los niños mediante ellos puedan encontrar una manera divertida de aprender a desarrollar sus habilidades y capacidad que tiene. También para que los niños y niñas seas autónomos en su vida de estudiante, social.

2.3 Objetivo

Emplear los juegos tradicionales en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de primer grado de la institución educativa de N° 38990-11/Mx-P de Castro Pampa, Huanta 2022.

III. Descripción

El desarrollo de su autonomía en su aprendizaje en los estudiantes es muy importante, porque va permitir el desarrollo adecuado de sus habilidades y capacidades, al momento de interactuar y expresar oralmente sus intenciones el cual va contribuir a su vez al desarrollo de otras capacidades como comunicarse asertivamente con sus compañeros, cumplir con los deberes asignados dentro y fuera de la institución, dar a conocer su idea sobre un tema, aceptarse así mismo, mantener su higiene personal. Esto ayudara al estudiante a ser un buen ciudadano en su vida de adulto con la sociedad.

Los juegos tradicionales son una estrategia muy interesante para desarrollar la autonomía en los niñas y niños. Porque pueden desarrollar su cognitivo, afectivo y asertivo con los juegos que fueron transmitidos de generación en generación. Del cual los docentes que están a cargo ni los padres de familia no le brindan la importancia que tienen estas actividades lúdicas, porque desconocen los beneficios que tienen cada uno de ellos. Al aplicar los juegos como una estrategia es sumamente importante porque ayuda en el fortalecimiento de su autonomía de los niños y niñas, seguros, empáticos, participativos,

sociables, independientes. Además, para que no se pueda extinguir y puedan seguir jugando las futuras generaciones.

a) Organización

La organización favorece el desarrollo de un orden interno el cual permite organizar su mente de los niños, asimismo a ordenar y comprender sus propias acciones.

Para Moreno (2005), consiste en prepararse. Trata sobre determinar qué es lo que se necesita llevar a cabo y guardar todas las nociones necesarias para llevarlo a cabo. Asimismo, el niño se dirige al lugar donde necesite estar y reúna los materiales y accesorios que requiera para llevar a cabo la tarea a ejecutar. (p. 14)

b) Ejecución

Realizar una acción, especialmente al elaborar un propósito. Como da a conocer García (2020), la ejecución dentro de una clase, brinda herramientas para construir procesos de aprendizaje y desarrollar habilidades. Además, representa un espacio único para la interacción entre pares, la reflexión y consideración de experiencias que involucra aspectos tanto académicos como interpersonales. (p. 16)

c) Evaluación

La evaluación de los estudiantes es parte del proceso educativo y ayuda a los docentes a facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Como lo menciona Clavijo (2021), permite mejorar la calidad de la enseñanza en función de la información que recibimos sobre el aprendizaje de los estudiantes. Mediante el cual obtienen información que ayudan a los docentes a adaptar el programa educativo a la individual, las necesidades especiales y el ritmo de aprendizaje de cada estudiante. (p. 4)

IV. Unidad de material experimental

Propósitos de aprendizaje (competencias, capacidades y desempeños)

ÁREA	Competencias	Descripción general del desarrollo de cada competencia		¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?	Instrumento de evaluación
		Capacidades	Desempeños		
P E R S O N A L S O C I A L	Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo • Autorregula sus emociones. • Reflexiona y argumenta éticamente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa con agrado sus características físicas, preferencias y gustos y siente satisfacción al realizar pequeñas de manera autónoma. • Expresa las costumbres y actividades de su familia y escuela, y se siente parte de ellas. • Señala las emociones que siente, las manifiesta y regula en interacción con sus compañeros y docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • se relaciona mediante la comunicación asertiva. • Al ejecutar el juego, desarrolla su cognitivo. • Reconoce la importancia de cuidarse a sí mismo. 	Ficha de observación.
		COMPETENCIAS TRANSVERSALES		DESEMPEÑOS	
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES					
<p>“Se desenvuelve en los virtuales generados por los tics”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personaliza entornos virtuales • Gestiona información del entorno virtual • Interactúa en entornos virtuales. • Crea objetos virtuales en diversos formatos. 		<ul style="list-style-type: none"> • Configura aplicaciones y herramientas digitales cuando desarrolla actividades de aprendizaje. Ejemplo: el estudiante cambia el fondo del nombre del archivo. • Organiza información, según su propósito de estudio, de diversas fuentes y materiales digitales. Ejemplo: el estudiante organiza información en carpetas u otros medios digitales. • Aplica normas de compartiendo y seguridad en actividades colaborativas en espacios virtuales compartidos, con respeto hacia los aportes de sus pares. Ejemplo: el estudiante utiliza los códigos de netiqueta. • Participa en entornos virtuales con aplicaciones que representa objetos reales como virtuales simulando comportamientos y sus características. Ejemplo: el estudiante utiliza un aplicativo de realidad aumentada, así puede. • Observar el proceso de translación de la tierra e interactuar con el objeto simulado. • Elabora documentos, presentaciones, hojas de cálculo u organizadores gráficos para explicar ideas, proyectos y tareas, con base en información de diversas fuentes y los comparte con sus pares. 			
<p>“Gestiona su aprendizaje de manera autónoma”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Define metas de aprendizaje. • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. • Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje 					

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque intercultural	Promueve el intercambio de ideas y expresiones entre las distintas formas de ver el mundo.
Enfoque de derechos	Fomenta el reconocimiento de los derechos y deberes, asimismo promueve el dialogo, la participación y la democracia.

V. Situación significativa del contexto

En la actualidad la niñez tuvo un cambio radical en la práctica de sus juegos, debido al avance tecnológico, motivo por el cual se observa la práctica incontrolable de los juegos virtuales, dejando de lado la actividad física, las relaciones interpersonales y las responsabilidades. Por este motivo se plantea los siguientes retos: ¿los juegos virtuales o cibernéticos serán la única forma de divertirse? ¿Qué otros juegos conocen?, ¿Cómo se realizan estos juegos?, a la práctica de los juegos tradicionales? Esto amerita generar actividades lúdicas insertadas en las diferentes áreas para disminuir el uso excesivo de los juegos virtuales.

Según Ministerio de Educación (Minedu) (2020), esto implica diseñar o seleccionar situaciones que coincidan con los intereses de los estudiantes y brinden oportunidades para aprender de ellos. Esto permite a los estudiantes hacer conexiones entre sus conocimientos previos y la nueva situación. Por ello. Se dice que una situación que es importante para un estudiante puede convertirse en un problema para él. (p. 2)

En esta unidad se promovió diferentes situaciones que tuvieron como finalidad que los estudiantes desarrollen su autonomía en el área de personal social, para lo cual se estableció las siguientes preguntas.

¿QUÉ HAREMOS?	¿CÓMO LO HAREMOS?	¿PARA QUÉ LO HAREMOS?	¿QUÉ APRENDEREMOS?	¿QUÉ NECESITAREMOS?
Insertar los juegos tradicionales para mejorar su autonomía de los niños.	Jugaremos los juegos tradicionales	Para desarrollar su autonomía	A desarrollar su autonomía.	Practicar la disciplina
Jugar los juegos tradicionales para desarrollar su autonomía	Participaran todos los niños	Para que los niños sean autónomos.	A trabajar de manera independiente	Desarrollar la autonomía

<p>Habr� juegos donde se puede trabajar individual o grupal</p> <p>Mediante el juego</p> <p>Con los juegos haremos que los ni�os que no son aut�nomos al socializarse y tener m�s contacto desarrollen de acuerdo a su edad</p> <p>Hare que todos los ni�os participen</p>	<p>Para que realicen sus trabajos de manera independiente</p> <p>Para demostrar a los docentes que aplicando el juego tradicional se puede trabajar su conectividad del ni�o</p> <p>Para recuperar los juegos tradicionales que con la llegada de la globalizaci�n est�n desapareciendo.</p>	<p>A socializarse sin temor alguno</p>	<p>Materiales concretos</p>
		<p>A comunicarse asertivamente.</p>	<p>A relacionarse</p>
		<p>A resolver problemas cotidianos que se le presenta.</p>	<p>Trabajar en equipo</p>

VI. Organizaci n de actividades de aprendizaje o secuencia de sesiones de aprendizaje.

UNIDAD DIDACTICA	DESCRIPCI�N	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES	FECHA	DURACI�N
Unidad 1: Las cuatro esquinas	Los estudiantes ejecutaran el juego, donde todos los ni�os participan activamente.	Se comunicaron asertivamente al ejecutar el juego, se cuidan para no lastimarse, tambi�n para que el juego cumpliera con las reglas establecidas y llegar a la meta desarrolla su cognitivo.	<ul style="list-style-type: none"> • Papelote • Plumones • Im�genes • Yeso • Video • USB • Tv. 	18/10/22	90. minutos
Unidad 2: El zorro y la oveja	Los estudiantes ejecutaran el juego, donde todos los ni�os participan activamente.	Se comunicaron asertivamente al ejecutar el juego, se cuidan para no lastimarse, tambi�n para que el juego cumpliera con las reglas establecidas y llegar a la meta desarrolla su cognitivo.	<ul style="list-style-type: none"> • Papelote • Video • USB • Tv • Plumones • Im�genes • Tizas de colores. • Cinta maskin 	20/10/22	90. minutos
Unidad 3: Adivinanzas	Los estudiantes ejecutaran el juego, donde todos los ni�os participan activamente.	Se comunicaron asertivamente al ejecutar el juego, se cuidan para no lastimarse, tambi�n para que el juego cumpliera con las reglas establecidas y llegar a la meta desarrolla su cognitivo.	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas. • Caja • Im�genes • Papelotes • Plumones • Tijeras 	25/10/22	90. minutos
Unidad 4: Mata gente	Los estudiantes ejecutaran el juego, donde todos los ni�os	Se comunicaron asertivamente al ejecutar el juego, se cuidan para no lastimarse, tambi�n	<ul style="list-style-type: none"> • Pelota • Video • USB • Tv 	27/10/22	90. minutos

	participan activamente.	para que el juego cumpliera con las reglas establecidas y llegar a la meta desarrolla su cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> • Búfer • Música 		
Unidad 5: Que pasa el rey	Los estudiantes ejecutaran el juego, donde todos los niños participan activamente.	Se comunicaron asertivamente al ejecutar el juego, se cuidan para no lastimarse, también para que el juego cumpliera con las reglas establecidas y llegar a la meta desarrolla su cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> • Video • USB • Tv • Búfer • Canción 	01/11/22	90. minutos
Unidad 6: Misiwan ukucha	Los estudiantes ejecutaran el juego, donde todos los niños participan activamente.	Se comunicaron asertivamente al ejecutar el juego, se cuidan para no lastimarse, también para que el juego cumpliera con las reglas establecidas y llegar a la meta desarrolla su cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> • Video • USB • Tv • Papeletes • Plumones • Imágenes • Mascara de ratón y el gato 	03/11/22	90. minutos
Unidad 7: Kiwi	Los estudiantes ejecutaran el juego, donde todos los niños participan activamente.	Se comunicaron asertivamente al ejecutar el juego, se cuidan para no lastimarse, también para que el juego cumpliera con las reglas establecidas y llegar a la meta desarrolla su cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> • Video • USB • Tv • Latas de leche • Pelota • Papelete • Plumones 	08/11/22	90. minutos
Unidad 8: Sacha pilay	Los estudiantes ejecutaran el juego, donde todos los niños participan activamente.	Se comunicaron asertivamente al ejecutar el juego, se cuidan para no lastimarse, también para que el juego cumpliera con las reglas establecidas y llegar a la meta desarrolla su cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> • Plumones • Papeletes • Video • Tv • USB 	10/11/22	90. minutos
Unidad 9: Waska paway	Los estudiantes ejecutaran el juego, donde todos los niños participan activamente.	Se comunicaron asertivamente al ejecutar el juego, se cuidan para no lastimarse, también para que el juego cumpliera con las reglas establecidas y llegar a la meta desarrolla su cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> • Soga • Videos • Tv. • USB • Papeletes • Plumones • Imágenes 	15/11/22	90. minutos
Unidad 10: Ñawsa wallpa	Los estudiantes ejecutaran el juego, donde todos los niños participan activamente.	Se comunicaron asertivamente al ejecutar el juego, se cuidan para no lastimarse, también para que el juego cumpliera con las reglas establecidas y llegar a la meta desarrolla su cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> • Papeletes • Plumones • Imágenes • Pañuelo 	17/11/22	90. minutos

VII. Cronograma de actividades

Se realizará mediante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje por áreas, de acuerdo al cronograma y la integración del conocimiento, actividades, productos las cuales permitirán el desarrollo de la autonomía.

Actividad: 1				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Comunicación	Personal social	Matemática	Personal social	Matemática
Leemos textos con la consonante "Q"	Jugamos el juego de las cuatro esquinas	Usamos los números ordinales	Jugamos el juego de el zorro y la oveja	Usamos los números cardinales
Receso	Receso	Receso	Receso	Receso
Leemos textos con la consonante "Q"	Jugamos el juego de las cuatro esquinas	Usamos los números ordinales	Jugamos el juego de el zorro y la oveja	Usamos los números cardinales
Actividad: 2				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Comunicación	Personal social	Matemática	Personal social	Educación religiosa
Leemos textos con la consonante "p"	Jugamos el juego de las adivinanzas"	Conocemos y contamos hasta el numero 20	Jugamos el juego de mata gente	Conocemos a Jesús
Receso	Receso	Receso	Receso	Receso
Leemos textos con la consonante "p"	Jugamos el juego de las "adivanzas"	Conocemos y contamos hasta el numero 20	Jugamos el juego de mata gente	Tutoría Ya puedo hacer sin ayuda
Actividad: 3				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Comunicación	Personal social	Matemática	Personal social	Arte y cultura
Escribimos textos con la consonante "Q"	Jugamos el juego que "pase el rey"	Conocemos y contamos del 20 al número 50	Pukllasun misiwan ukucha pukllayta.	Pintamos con dactilopintura
Receso	Receso	Receso	Receso	Receso
Escribimos textos con la consonante "Q"	Jugamos el juego de "que pasa el rey"	Conocemos y contamos del 20 al número 50	Pukllasun misiwan ukucha pukllayta	Educación religiosa San Pedro y san Pablo
Actividad: 4				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Matemática	Personal social	Matemática	Personal social	Comunicación
Conocemos y contamos hasta el numero 80	Pukllasun kiwi pukllayta	Contamos y conocemos hasta el numero 100	Pukllasun sachapilay pukllayta	Escribimos textos con la consonante "R"
Receso	Receso	Receso	Receso	Receso

Conocemos y contamos hasta el número 80	Pukllasun kiwi pukllayta	Contamos y conocemos hasta el número 100	Pukllasun sachapilay pukllayta	Escribimos textos con la consonante "R"
Actividad: 5				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Ciencia y tecnología	Personal social	Comunicación	Personal social	Matemática
¿Qué músculos recubren el esqueleto?	Pukllasun waska paway pukllayta	Reconocemos dentro del texto la consonante "S"	Pukllasun ñawsa wallpa pukllayta	Ordenamos usando la tabla numérica
Receso	Receso	Receso	Receso	Receso
El sistema locomotor y las articulaciones	Pukllasun waska paway pukllayta	Reconocemos dentro del texto la consonante "S"	Pukllasun ñawsa wallpa pukllayta	Ordenamos usando la tabla numérica

VIII. Evaluación de aprendizaje

Durante el desarrollo de las unidades y sesiones se realizará los siguientes tipos de evaluación.

a) Evaluación diagnóstica

Esta evaluación diagnóstica, me permitirá conocer el nivel o estado en que se encuentran los estudiantes al inicio del proceso educativo. Realizaré una prueba de entrada sobre los juegos tradicionales. Esta evaluación, me servirá para adecuar los tiempos de estudio y lograr los propósitos deseados según necesidades de los niños, el cual hará que me enfoque en las carencias de los estudiantes. Según los resultados, reajustaré mi planificación.

Es el proceso de buscar e interpretar hechos de aprendizaje para identificar logros y dificultades en el desarrollo de las competencias de los niños y sugerir acciones a tomar para alcanzar las metas de aprendizaje. (Ministerio de educación (Minedu), 2022, p. 2)

b) Evaluación formativa

Permite mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, el cual se observa mediante una evaluación, para apoyar y realizar si es necesario con el seguimiento, si en caso requiere tiene que ser constante. Asimismo, al estudiante fortalece sus desempeños. Abarca todas aquellas actividades realizadas por los profesores o por sus estudiantes, que proporcionen información que puede ser usada como retroalimentación para modificar las actividades de enseñanza y aprendizaje en las que ellos están comprometidos. (Hurtado, 2023, p. 8)

c) Evaluación sumativa

Se encarga de estudiar, qué tan eficaz ha sido un proceso educativo, mediante el proceso de medir lo aprendido por parte de los estudiantes. Así mismo, se basa en la

recolección de información acerca de los resultados de los estudiantes, así como de los procesos, las actividades y las estrategias que utilizaré y lo que me han permitido llegar a dichos resultados. Podrá ser realizada por un experto o representante externo que no haya participado en actividades de formación similares. Este en el caso, por ejemplo, en las pruebas de la lengua materna. (Innova, 2020, p. 2)

Se debe incorporar estrategias de evaluación congruentes con las características y necesidades individuales y colectivas de los estudiantes. También es muy importante la autoevaluación y coevaluación para potenciar las habilidades sociales como el trabajo en equipo, participación activa. Con las evaluaciones sabremos si requiere o no la retroalimentación es por ello muy importante evaluar constantemente.

IX. Materiales educativos

- Material de escritorio, lápiz, reglas, tijeras, plumones, papelotes, tizas, etc.
- Materiales concretos, sogas, latas, pelota, búfer, pañuelo etc.

X. Referencias

- Clavijo, G. (2021). La evaluación en educación infantil: métodos y técnicas [Archivo PDF] <https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/evaluacion-del-y-para-el-aprendizaje/>
- Cervantes, C. (1998). Tipos de evaluación en una investigación experimental y no experimental [archivo PDF]. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/item.htm.
- García, M. (2020). Relación entre la ejecución curricular y el desempeño docente. <https://www.redalyc.org/journal/5860/586063184005/html/>
- Hurtado, Z. (2023). Evaluación formativa en el aula. https://bibliotecadigital.mineduc.cl/bitstream/handle/20.500.12365/17448/ORIENTACIONES_EVAL_FORMATIVA_DOCENTES.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Innova, J. (2020). Evaluación sumativa. https://www.jorgeinnova.com/2020/01/evaluacion-educativa-sumativa.html#google_vignette.
- Ministerio de Educación (2022). La evaluación diagnóstica. <https://sites.minedu.gob.pe/orientacionesdocentes/2021/11/30/en-que-consiste-la-evaluacion-diagnostica/>
- Ministerio de Educación (Minedu) (2020). Situación significativa. <https://sites.minedu.gob.pe/curriculonacional/2020/11/10/que-significa-partir-de-situaciones-significativas/>
- Moreno, A. (2005). Organización escolar en el nivel primaria. <http://200.23.113.51/pdf/22713.pdf>



Material experimental N° 01

DOCENTE DE AULA	EMILIO RONDINEL BERNA	DURACIÓN	120 MINUTOS
GRADO	PRIMER GRADO.	FECHA	18 DE OCTUBRE DEL 2022
DOCENTE PRACTICANTE	NATIVIDAD QUISPE PACHECO	CURSO	PERSONAL SOCIAL



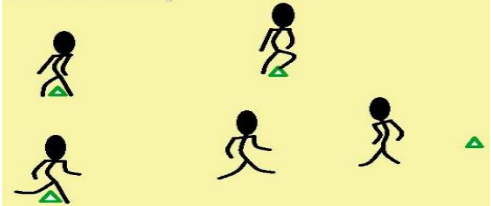
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	“LAS CUATRO ESQUINAS”
------------------------	-----------------------

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES			
COMPETENCIA			
Construye su identidad.			
CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?
Se valora a sí mismo • Autorregula sus emociones- Reflexiona y argumenta éticamente.	<ul style="list-style-type: none"> Expresa con agrado sus características físicas, preferencias y gustos y siente satisfacción al realizar pequeñas de manera autónoma. Expresa las costumbres y actividades de su familia y escuela, y se siente parte de ellas. Señala las emociones que siente, las manifiesta y regula en interacción con sus compañeros y docente. 	<ul style="list-style-type: none"> Mantiene una comunicación asertiva al ejecutar el juego. Busca estrategias al momento de ejecutar el juego. Fortalece su autoestima al ejecutar el juego. Instrumentos <ul style="list-style-type: none"> Ficha de observación 	Desarrolla su autonomía a través del juego
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O OBSERVABLES	ACCIONES
<ul style="list-style-type: none"> Búsqueda de la excelencia Enfoque de derecho. 	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.	
ENFOQUE DEL ÁREA		Enfoque Comunicativo en el Marco de las Prácticas Sociales del Lenguaje.	

MATERIALES Y/O RECURSOS A UTILIZAR EN LA SESIÓN DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> Curriculo Nacional de Educación Básica Regular. Cuaderno WhatsApp Celular internet Laptop Búfer

ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS

MOMENTOS	PROCESO DIDÁCTICO/ ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	TIEMPO
		O

 <p>INICIO</p>	<p>MOTIVACIÓN:</p> <p>-Le saludo cordialmente y le doy la bienvenida a los niños, después se le presenta video del juego cuatro esquinas.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=4CixLSGwwMs</p> <p>RECOGE SABERES PREVIOS:</p> <p>Se realiza utilizando la técnica de la “Lluvia de ideas” las siguientes interrogantes: ¿Qué observamos en el video?, ¿Para qué nos servirá este tipo de juego?, ¿Podremos realizar el juego?, ¿Cuál es su nombre del juego?</p> <p>Las respuestas se apuntan en la pizarra para consensuar</p> <p>PROPOSITO</p> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; text-align: center;"> <p>“Jugamos el juego de las cuatro</p> </div> <p>Luego del plantear el propósito se comunica los criterios de evaluación a los niños y niñas.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; background-color: #e0f2f1;"> <p>Mantiene una comunicación asertiva al ejecutar el</p> </div> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; background-color: #e0f2f1;"> <p>Busca estrategias al momento de ejecutar el juego</p> </div> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; background-color: #e0f2f1;"> <p>Fortalece su autoestima al ejecutar el juego</p> </div> </div> <p>Asimismo, se establece los acuerdos de convención.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavado de manos antes del inicio de clase. • Mantener el orden durante el desarrollo de clase. • Utilizar la mascarilla correctamente. 	<p>15 MINUTOS</p>
<p>DESARROLLO</p> 	<p>➤ ORGANIZACIÓN</p> <p>Para realizar el siguiente juego se da a conocer las cuatro esquinas, para lo cual se le presenta el juego en un papelote para que los niños puedan conocer y saber que materiales se usarán, cuáles son las reglas y en que consiste el juego.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p><u>Las cuatro esquinas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Se reconoce el ambiente, para lo cual se dará en uso la loza de la institución educativa.  <ul style="list-style-type: none"> • Se plantea las reglas del juego que consiste en. </div>	<p>95 MINUTOS</p>

Lo que sí puede hacer.

- Si puedes Comunicarte con lo miembros que ocupan las 4 esquinas.
- Corre hacia cualquier esquina.
- Ocupar señas para comunicarte.
- Cambiarte hacia cualquier esquina.

Lo que no puedes hacer.

- Empujar al jugador del centro.
- Jugar con menos de 5 personas.
- Pedir tiempo al momento del juego.

• Distribución de materiales

Para marcar las 4 esquinas se

• Materiales que se utilizo

Yeso

Tiza

Cono u otro material del contexto.

➤ EJECUCIÓN

Socialización de juego

- **Número de jugadores:** 5
- **Se juega:** En equipo
- **Tipo de juego:** Tradicional
- **Edad recomendada:** A partir de 6 años.
- **Lugar para realizar el juego:** al aire libre
 - **Habilidades a desarrollar:** comunicación asertiva, trabajo en equipo, el desarrollo cognitivo.
- **Objetivo del juego:** cambiar de esquina constantemente sin que el jugador del centro los atrape o les robe su lugar.

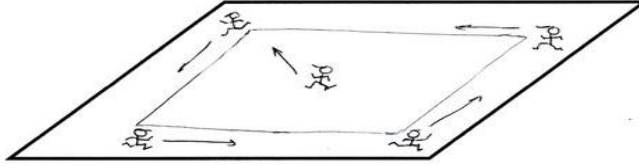
Después de la socialización del juego la profesora sale al patio de la escuela para realizar el juego, pero antes se va demostrar el juego de 4 esquinas en el patio de la escuela con cuatro niños.



A partir de la demostración se les pregunta: ¿Podrán hacerlo ustedes?, en el salón hay 10 niños, ¿Cuántos grupos se podrá formar?

Ejecución del juego.

Los niños conformaron 2 grupos, por ello se entró en un sorteo para saber cuál de los grupos iba ser el primero. El grupo que gano el sorteo gano empieza el juego.



Los dos grupos participaron activamente

➤ **EVALUACION**

Se presenta el siguiente cuadro y se indica que escriban sus nombres para la evaluación individual y grupal

Nombre y apellido del estudiante			
	1	2	3
El estudiante desarrolla su cognitivo poniendo en práctica sus conocimientos previos al ejecutar el juego			
Se comunica asertivamente con sus compañeros y respetaba las reglas.			
Se cuida de no lastimarse y participaba activamente en el juego			

La docente mediante la tabla pasa a evaluar los estudiantes.

REFLEXIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Luego se reflexiona a través de las siguientes preguntas: ¿Será importante mantener una comunicación asertiva mediante el juego?, ¿Por qué?, ¿Para qué nos servirá poner en práctica nuestros conocimientos previos al realizar el juego?, ¿Durante el juego estaremos desarrollando el amor propio?, ¿Cómo? ¿Les fue fácil realizar el juego de las 4 esquinas?, ¿Cómo lo lograron?, ¿En qué lugares podremos jugar, el juego las 4 esquinas?

CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Promueve la reflexión (metacognición) en los estudiantes sobre el aprendizaje a través de las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí?, ¿Cómo aprendí?, ¿Para qué aprendí? ¿Cómo aplicaré en mi vida diaria o en qué otras situaciones puedo utilizarlo?
---------------	---

**10
MINUT
OS**



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

MÓDULO DE PRÁCTICA E INVESTIGACIÓN
INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS CUANTITATIVOS
FICHA DE OBSERVACIÓN (PRE TEST Y POS TEST)

Variable dependiente: Autonomía

Apellidos y nombres de la investigadora: Quispe Pacheco, Natividad

Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe

N°	Apellidos y nombres	COGNITIVO					ASERTIVIDAD					AFECTO				
		Soluciona dificultades en un momento determinado.		Se desenvuelve de manera crítica en los aspectos teóricos			Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros			Busca una comunicación asertiva con sus compañeros		Es auténtico y reflexivo.		Desarrolla su autoestima		Desarrolla la empatía.
		¿Utiliza estrategia para resolver los problemas que se le presenta?	¿Desarrolla su autonomía al momento de tener dificultad?	¿Demuestra la autonomía con los trabajos asignados?	¿Identifica la dificultad que tiene?	¿Analiza la situación problemática de manera crítica?	¿Respeto la opinión de sus compañeros?	¿Escucha y ayuda a resolver la necesidad que tiene el compañero?	¿Da su punto de vista sobre un tema respetando a sus compañeros?	¿Se comunica con facilidad con sus compañeros?	¿Busca solucionar alguna dificultad que se le presente a través de la comunicación asertiva?	¿Demuestra afecto a los demás?	¿Se relaciona de manera afectiva con los demás compañeros?	¿Es auténtico al momento de entregar los trabajos asignados?	¿Viene aseado a la clase?	¿Comprende sus sentimientos y muestra tolerancia a sus compañeros?
1	CONDOR CENTENO, Abi	3	3	2	2	3	3	4	3	2	3	2	3	2	3	4
2	CRUZ MAYHUA, Max	2	4	3	2	2	3	2	3	3	2	4	3	3	4	3
3	QUISPE MENDOZA, Sarai	3	2	3	2	3	2	3	4	2	2	4	3	3	4	3
4	ÑAUPARI PACHECO, Necida	2	2	2	2	2	3	1	1	1	2	3	2	3	3	2
5	CONDOR RUIZ, Karem Ashley	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	2
6	HUAMAN CABEZAS, Danilo	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3
7	BENDEZU LOPEZ, Jhon Mario	2	2	2	2	2	2	3	3	4	3	2	3	2	3	3
8	RIMACHI CABEZAS, Luz María	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	2	3	2	2	3
9	MEDINA POZO, Snalder Heber	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4
1	RODRIGUEZ POSO, Leonardo	3	2	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4
		3	2	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	2	3	3

Legenda: 4=AD: logro destacado, 3=A: logro esperado, 2=B: en proceso, 1=C: inicio





Material experimental N° 02

DOCENTE DE AULA	EMILIO RONDINEL BERNA	DURACIÓN	120:00MINUTOS
GRADO	PRIMER GRADO.	LUGAR Y FECHA	20 DE OCTUBRE DEL 2022
DOCENTE PRACTICANTE	NATIVIDAD QUISPE PACHECO	CURSO	PERSONAL SOCIAL

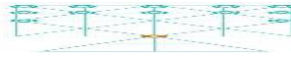
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 30990-11/MX-P CASTRO PAMPA- HUANTA
NOMBRE DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	“EL ZORRO Y LA OVEJA”

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES			
COMPETENCIA			
Construye su identidad			
CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?
Se valora a sí mismo • Autorregula sus emociones- Reflexiona y argumenta éticamente.	• Expresa con agrado sus características físicas, preferencias y gustos y siente satisfacción al realizar pequeñas de manera autónoma. • Expresa las costumbres y actividades de su familia y escuela, y se siente parte de ellas. Señala las emociones que siente, las manifiesta y regula en interacción con sus compañeros y docente.	• Mantiene una comunicación asertiva al ejecutar el juego. • Busca estrategias al momento de ejecutar el juego. • Fortalece su autoestima al ejecutar el juego. Instrumentos • Ficha de observación	Desarrolla su autonomía a través del juego
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O OBSERVABLES	ACCIONES
> Enfoque de derecho > Enfoque de intercultural > Enfoque de busque de excelencia	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.	

MATERIALES Y/O RECURSOS A UTILIZAR EN LA SESIÓN DE APRENDIZAJE
> Programa curricular, cuaderno de autoaprendizaje, borrador, lápiz, impresora y fichas de trabajo.

MOMENTOS	PROCESO DIDÁCTICO/ Actividades y estrategias	TIEMPO
<p data-bbox="306 247 394 275">INICIO</p> 	<p data-bbox="448 218 643 245">MOTIVACION:</p> <ul data-bbox="448 268 1243 359" style="list-style-type: none"> • Saludo a los niños cordialmente, entrego al niño que están en la primera fila la imagen de zorro y la oveja para que ellos puedan pasarse y ver de cerca.  <p data-bbox="448 648 829 676">RECOGE SABERES PREVIOS:</p> <p data-bbox="448 680 1271 789">Se realiza utilizando la técnica de la “Lluvia de ideas” con las siguientes interrogantes: ¿Qué observamos en las imágenes?, ¿conocen unos de esos animalitos?, ¿el zorro y la oveja podrían vivir en el mismo corral?, ¿Por qué?, ¿jugaste alguna vez el juego de zorro y la oveja?</p> <p data-bbox="448 810 980 837">Las respuestas se apuntan en la pizarra para consensuar</p> <p data-bbox="448 858 829 886">El propósito a lograr el día de hoy es.</p> <ul data-bbox="448 890 1016 999" style="list-style-type: none"> • Mantiene una comunicación asertiva al ejecutar el juego. • Busca estrategias al momento de ejecutar el juego. • Fortalece su autoestima al ejecutar el juego <div data-bbox="448 995 1198 1104" style="border: 1px solid orange; padding: 5px; text-align: center;"> <p data-bbox="464 1041 1052 1083">“Jugaremos el juego el zorro y la oveja”</p> </div> <p data-bbox="448 1121 1271 1178">Se comunicará los criterios de evaluación a los niños y niñas de manera sencilla:</p> <div data-bbox="448 1209 1268 1398" style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="448 1209 716 1398" style="border: 1px solid orange; padding: 5px; background-color: #fff9c4;"> <p data-bbox="480 1251 667 1373">Mantiene una comunicación asertiva al ejecutar el juego</p> </div> <div data-bbox="716 1209 984 1398" style="border: 1px solid orange; padding: 5px; background-color: #fff9c4;"> <p data-bbox="756 1251 943 1352">Busca estrategias al momento de ejecutar el juego</p> </div> <div data-bbox="984 1209 1268 1398" style="border: 1px solid orange; padding: 5px; background-color: #fff9c4;"> <p data-bbox="1032 1268 1227 1356">Fortalece su autoestima al ejecutar el juego</p> </div> </div> <p data-bbox="448 1430 899 1457">Se establece los acuerdos de convivencia.</p> <div data-bbox="448 1461 1101 1598" style="border: 1px solid blue; padding: 5px; background-color: #e1eef6;"> <ul data-bbox="464 1482 1081 1583" style="list-style-type: none"> • Lavado de manos antes del inicio de clase. • Mantener el orden durante el desarrollo de clase. • Utilizar la mascarilla correctamente. </div>	<p data-bbox="1292 863 1398 968">15 MINUTOS</p>
<p data-bbox="277 1661 423 1717">DESARROLLO</p>	<p data-bbox="448 1629 691 1656">>ORGANIZACIÓN</p> <p data-bbox="448 1671 1271 1761">Para realizar el siguiente juego se da a conocer el zorro y la oveja, para lo cual se le presenta el juego en un papelote para que lo niños puedan conocer y saber que materiales se usaran, cuáles son las reglas y en que consiste el juego</p>	<p data-bbox="1292 1692 1414 1797">95 MINUTOS</p>

El zorro y la oveja.



Es un juego, donde todos los niños pueden participar por democracia se elige al quien va ser el zorro. Las ovejas tienen que estar en forma ordenada colocados en la parte más ancha del cuadrado, este juego se puede realizar en las de que las ovejas no seas comidos por el zorro pueden avanzar hasta llegar a la casa del

Reglas del juego son.

- El zorro se ubica en el triángulo y las ovejas en el otro extremo del tablero en 2 filas.
- Las ovejas solo pueden avanzar en forma horizontal, vertical y diagonal.
- El zorro puede avanzar y retroceder en forma horizontal, vertical y diagonal
- El objetivo del zorro es comerse a las ovejas siguiendo el movimiento similar al del juego de damas.
- Las ovejas no pueden comerse a las ovejas solo pueden ocupar su gruta y desalojo, con el objetivo de acorralarlo e inmovilizarlo y de este modo atraparlo.
- Las ovejas ganan el juego si llega a la gruta o encierran al zorro sin dejar que se pueda mover.

Materiales para realizar los juegos

En esta oportunidad se utilizó la loza de la escuela

Tiza de diferentes colores

Reglas

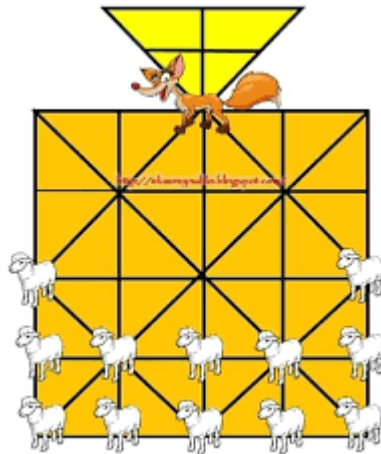
Cinta maskin

Participantes: ilimitado

Después de dar a conocer el juego mediante la teoría pasamos a la

➤ EJECUCION

- Se indica que los niños y niñas salgan al patio a realizar el juego.



Los niños participan activamente en el juego hasta culminarla.

• Responde las preguntas

¿Para qué hemos jugado? ¿Qué hemos realizado en el juego?, ¿Qué estrategia usamos para ganar al zorro? ¿Trabajar en equipo fue importante para ganar el juego? ¿Podremos jugar con más niños

➤ EVALUACIÓN

	La profesora evalúa con la siguiente tabla.				
	Nombre y apellido del estudiante				
	El estudiante desarrolla su cognitivo poniendo en práctica sus conocimientos previos al ejecutar el juego	1	2		3
	Se comunica asertivamente con sus compañeros y respetaba las reglas.				
	Se cuida de no lastimarse y participaba activamente en el juego				
<p>REFLEXIÓN DE LOS APRENDIZAJES</p> <p>Luego se reflexiona a través de las siguientes preguntas: ¿Será importante mantener una comunicación asertiva mediante el juego?, ¿Por qué?, ¿Para qué nos servirá poner en práctica nuestros conocimientos previos al realizar el juego?, ¿Durante el juego que habilidades desarrollamos?, ¿Les fue fácil realizar el juego del zorro y la oveja?, ¿Cómo lo hicieron?</p>					
C I E R R E	<p>• Reflexionan respondiendo las preguntas:</p> <p>Promueve la reflexión (metacognición) en los estudiantes sobre el aprendizaje a través de las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí?, ¿Cómo aprendí?, ¿Para qué aprendí? ¿Cómo aplicaré en mi vida diaria o en qué otras situaciones puedo utilizarlo?</p> <p>La evaluación se dará a través del seguimiento y monitoreo a cada uno de los estudiantes</p>			<p>10 MINUTO S</p>	



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

MÓDULO DE PRÁCTICA E INVESTIGACIÓN
INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS CUANTITATIVOS
FICHA DE OBSERVACIÓN (PRE TEST Y POS TEST)

Variable dependiente: Autonomía

Apellidos y nombres de la investigadora: Quispe Pacheco, Natividad

Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe

N°	Apellidos y nombres	COGNITIVO					ASERTIVIDAD					AFECTO				
		Soluciona dificultades en un momento determinado.		Se desenvuelve de manera crítica en los aspectos teóricos			Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros		Busca una comunicación asertiva con sus compañeros			Es auténtico y reflexivo.		Desarrolla su autoestima		Desarrolla la empatía.
		¿Utiliza estrategia para resolver los problemas que se le presenta?	¿Desarrolla su autonomía al momento de tener dificultad?	¿Demuestra la autonomía con los trabajos asignados?	¿Identifica la dificultad que tiene?	¿Analiza la situación problemática de manera crítica?	¿Respeto la opinión de sus compañeros?	¿Escucha y ayuda a resolver la necesidad que tiene el compañero?	¿Da su punto de vista sobre un tema respetando a sus compañeros?	¿Se comunica con facilidad con sus compañeros?	¿Busca solucionar alguna dificultad que se le presente a través de la comunicación asertiva?	¿Demuestra afecto a los demás?	¿Se relaciona de manera afectiva con los demás compañeros?	¿Es auténtico al momento de entregar los trabajos asignados?	¿Viene aseado a la clase?	¿Comprende sus sentimientos y muestra tolerancia a sus compañeros?
1	CONDOR CENTENO, Abi	2	3	2	2	1	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3
2	CRUZ MAYHUA, Max	3	2	3	2	3	1	4	2	3	2	3	2	2	2	3
3	QUISPE MENDOZA, Sarai	3	3	2	2	1	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3
4	ÑAUPARI PACHECO, Necida	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3
5	CONDOR RUIZ, Karem Ashley	4	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	2	3
6	HUAMAN CABEZAS, Danilo	2	2	2	2	2	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3
7	BENDEZU LOPEZ, Jhon Mario	3	2	2	2	2	3	3	3	4	4	3	2	3	2	4
8	RIMACHI CABEZAS, Luz María	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	2
9	MEDINA POZO, Snaider Heber	4	4	2	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	3
1	RODRIGUEZ POSO, Leonardo	2	2	3	2	3	2	2	1	2	3	2	2	2	3	3

Legenda: 4=AD: logro destacado, 3=A: logro esperado, 2=B: en proceso, 1=C: inicio



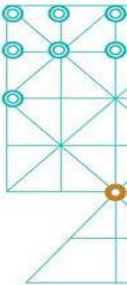

Material experimental N° 3

DOCENTE DE AULA	EMILIO RONDINEL BERNA		DURACIÓN	120:00 MINUTOS
GRADO	PRIMER GRADO.	LUGAR Y FECHA	25 DE OCTUBRE DEL 2022	
DOCENTE PRACTICANTE	NATIVIDAD QUISPE PACHECO	CURSO	PERSONAL SOCIAL	

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 38990-11/MX-P CASTROPAMPA- HUANTA
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	ADIVINANZAS (WATUCHIS)

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES			
COMPETENCIA			
Construye su identidad			
CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?
Se valora a sí mismo • Autorregula sus emociones- Reflexiona y argumenta éticamente.	• Expresa con agrado sus características físicas, preferencias y gustos y siente satisfacción al realizar pequeñas de manera autónoma. • Expresa las costumbres y actividades de su familia y escuela, y se siente parte de ellas. • Señala las emociones que siente, las manifiesta y regula en interacción con sus compañeros y docente.	• Mantiene una comunicación asertiva al ejecutar el juego. • Busca estrategias al momento de ejecutar el juego. • Fortalece su autoestima al ejecutar el juego. Instrumentos • Ficha de observación	Desarrolla su autonomía a través del juego
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES	
➤ Enfoque de derecho ➤ Enfoque de intercultural ➤ Enfoque de busque de excelencia	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.	

MATERIALES Y/O RECURSOS A UTILIZAR EN LA SESIÓN DE APRENDIZAJE
➤ Programa curricular, cuaderno de autoaprendizaje, borrador, lápiz, impresora y fichas de trabajo.

MOMENTOS	PROCESO DIDÁCTICO/ ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	TIEMPO
<p>INICIO</p> 	<p>➤ Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saludo cordialmente a los estudiantes recordando los protocolos de bioseguridad ante la nueva convivencia, los cuales debemos tener en cuenta antes, durante y después de la sesión, por ser una responsabilidad social. - Se le presenta una caja de regalo, la cual será acompañada de las palabras adivina adivinador.  <p>MIS SABERES PREVIOS:</p> <p>¿Qué color es?, ¿De qué tamaño es?, ¿Para qué sirve?, ¿Qué hay adentro de la caja?, ¿Para qué traje? Luego se dará pistas, si los niños no logran descubrir se le darán más específicas. ¿Qué es lo que tratamos de hacer?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mantiene una comunicación asertiva al ejecutar el juego. • Busca estrategias al momento de ejecutar el juego. • Fortalece su autoestima al ejecutar el juego. <p>El propósito a lograr el día de hoy es.</p> <p>“Jugamos la adivinamos”</p> <p>Se comunicará los criterios de evaluación a los niños y niñas de manera sencilla:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; background-color: #f0f0f0;">Mantiene una comunicación asertiva al ejecutar el juego</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; background-color: #f0f0f0;">Busca estrategias al momento de ejecutar el juego</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; background-color: #f0f0f0;">Fortalece su autoestima al ejecutar el juego</div> </div> <p>➤ ACUERDOS DE CONVIVENCIA:</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; background-color: #e0e0e0;"> <ul style="list-style-type: none"> -Lavado de manos antes del inicio de clase. -Mantener el orden durante el desarrollo de clase. -Utilizar la mascarilla correctamente. </div>	<p>15 MINUTOS</p>

➤ **ORGANIZACIÓN**

Para realizar el siguiente juego se da a conocer el juego de las adivinanzas para lo cual se le presenta el juego en un papelote para que los niños puedan conocer y saber que materiales se usaran, cuáles son las reglas y en que consiste el juego.

La adivinanza

Son acertijos en forma de rima que representan un enigma a resolver y ponen a prueba tu cognitivo.
Ejemplos

Tengo una larga melena,
soy fuerte y muy veloz
abro la boca muy grande
doy miedo con mi voz

¿Quién soy?



En la noche oscura, junto
a las estrellas, billa como
solo sabe hacer ella

¿Quién será?



➤ Al plantear las 2 adivinanzas se espera a los niños para que puedan adivinar para lo cual se realiza las siguientes preguntas: ¿Quién es de la primera adivinanza?, ¿Quién es de la segunda adivinanza?, ¿Qué pistas tomaste en cuenta para adivinar al león?, ¿Qué pistas tomaste en cuenta para adivinar la luna?

Reglas del juego son.

El jugador que sepa la adivinanza lo dará a conocer y el resto tendrá que adivinar.

Quienes lo participan

Todos

Materiales que se uso

Hojas de colores

Imágenes de animales, objetos y frutas

➤ **EJECUCIÓN**

La docente pasa mesa por mesa para que los niños tomen un imagen de la caja y lo puedan crear una adivinanza.

DESARROLLO

**95
MINUTOS**

Para su comprensión de los niños la docente da un ejemplo de

Soy de madera, tengo
cuatro patas y colocas tu
cuaderno sobre mí.

¿Quién soy?



adivinanza

Después del ejemplo los niños trabajan de manera individual algunos que tienen dificultad al escribir acuden a la ayuda de la docente.



➤ **EVALUACION.**

La profesora evalúa con la siguiente tabla.

Nombre y apellido del estudiante			
El estudiante desarrolla su cognitivo poniendo en práctica sus conocimientos previos al ejecutar el juego	1	2	3
Se comunica asertivamente con sus compañeros y respetaba las reglas.			
Se cuida de no lastimarse y participaba activamente en el juego			

REFLEXIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Luego se reflexiona a través de las siguientes preguntas: ¿Será importante mantener una comunicación asertiva mediante el juego?, ¿Por qué?, ¿Para qué nos servirá poner en práctica nuestros conocimientos previos al realizar el juego?, ¿Durante el juego estaremos desarrollando el amor propio?, ¿Cómo? ¿Les fue fácil realizar el juego de las adivinanzas?, ¿Cómo lo lograron?, ¿Podemos crear más adivinanzas?

CIERRE	Promueve la reflexión (metacognición) en los estudiantes sobre el aprendizaje a través de las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí?, ¿Cómo aprendí?, ¿Para qué aprendí? ¿Cómo aplicaré en mi vida diaria o en qué otras situaciones puedo utilizarlo? La evaluación se dará a través del seguimiento y monitoreo a cada uno de los estudiantes	10 MINUT OS
--------	---	----------------------------



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

MÓDULO DE PRÁCTICA E INVESTIGACIÓN
INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS CUANTITATIVOS
FICHA DE OBSERVACIÓN (PRE TEST Y POS TEST)

Variable dependiente: Autonomía

Apellidos y nombres de la investigadora: Quispe Pacheco, Natividad

Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe

N°	Apellidos y nombres	COGNITIVO					ASERTIVIDAD					AFECTO					
		Soluciona dificultades en un momento determinado.		Se desenvuelve de manera crítica en los aspectos teóricos			Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros			Busca una comunicación asertiva con sus compañeros		Es auténtico y reflexivo.			Desarrolla su autoestima		Desarrolla la empatía.
		¿Utiliza estrategia para resolver los problemas que se le presenta?	¿Desarrolla su autonomía al momento de tener dificultad?	¿Demuestra la autonomía con los trabajos asignados?	¿Identifica la dificultad que tiene?	¿Analiza la situación problemática de manera crítica?	¿Respeto la opinión de sus compañeros?	¿Escucha y ayuda a resolver la necesidad que tiene el compañero?	¿Da su punto de vista sobre un tema respetando a sus compañeros?	¿Se comunica con facilidad con sus compañeros?	¿Busca solucionar alguna dificultad que se le presente a través de la comunicación asertiva?	¿Demuestra afecto a los demás?	¿Se relaciona de manera afectiva con los demás compañeros?	¿Es auténtico al momento de entregar los trabajos asignados?	¿Viene aseado a la clase?	¿Comprende sus sentimientos y muestra tolerancia a sus compañeros?	¿Practica la empatía con sus compañeros?
1	CONDOR CENTENO, Abi	2	3	2	2	1	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	
2	CRUZ MAYHUA, Max	3	2	3	2	3	1	4	2	3	2	3	3	3	2	3	
3	QUISPE MENDOZA, Sarai	3	3	2	2	1	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	
4	ÑAUPARI PACHECO, Necida	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	
5	CONDOR RUIZ, Karem Ashley	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	
6	HUAMAN CABEZAS, Danilo	2	2	2	2	2	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	
7	BENDEZU LOPEZ, Jhon Mario	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	4	
8	RIMACHI CABEZAS, Luz María	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	2	3	
9	MEDINA POZO, Snaider Heber	4	4	2	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	2	3	
1	RODRIGUEZ POSO, Leonardo	2	2	3	2	3	2	2	1	2	3	2	2	2	3	3	

Legenda: 4=AD: logro destacado, 3=A: logro esperado, 2=B: en proceso, 1=C: inicio




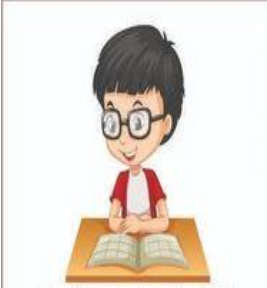


Material experimental N° 04

DOCENTE DE AULA	EMILIO RONDINEL BERNA	DURACIÓN	120:00 MINUTOS
GRADO	PRIMER GRADO.	LUGAR Y FECHA	27 DE OCTUBRE DEL 2022
DOCENTE PRACTICANTE	NATIVIDAD QUISPE PACHECO	CURSO	PERSONAL SOCIAL
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	"JUGAMOS MATA GENTE"		

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES			
COMPETENCIA			
Construye su identidad.			
CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?
<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo • Autorregula sus emociones • Reflexiona y argumenta éticamente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa con agrado sus características físicas, preferencias y gustos y siente satisfacción al realizar pequeñas tareas solo. • Expresa las actividades que realiza dentro y fuera de la institución. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene una comunicación asertiva al ejecutar el juego. • Busca estrategias al momento de ejecutar el juego. • fortalece su autoestima al ejecutar el juego <p>Instrumentos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación 	Desarrolla su autonomía a través del juego
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Búsqueda de la excelencia ➤ Enfoque de derecho. 	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.	
ENFOQUE DEL ÁREA		Enfoque Comunicativo en el Marco de las Prácticas Sociales del Lenguaje.	

MATERIALES Y/O RECURSOS A UTILIZAR EN LA SESIÓN DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Currículo Nacional de Educación Básica Regular. ➤ Cuaderno ➤ WhatsApp ➤ Celular ➤ internet ➤ Laptop ➤ Búfer

Actividades estratégicas

MOMENTOS	PROCESO DIDÁCTICO/ ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS.	TIEMPO
<p>INICIO</p> 	<p>MOTIVACIÓN:</p> <p>Se saluda a todos los niños y niñas.</p> <p>-Se les muestra tres imágenes para que los niños observen y saquen sus propias conclusiones:</p> <div data-bbox="459 426 1261 711" style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div> <p>RECOGE SABERES PREVIOS</p> <p>Se realiza utilizando la técnica de la “Lluvia de ideas” con las siguientes interrogantes: ¿Qué observamos en las imágenes?, ¿Cuál de las actividades lo realizas?, ¿Será importante hacer las cosas de manera independiente? ¿Cuál de las actividades lo realizas por ti solo? ¿Cómo te sientes?</p> <p>Las respuestas se apuntan en la pizarra para consensuar.</p> <p>SE COMUNICA EL PROPOSITO</p> <div data-bbox="495 989 932 1064" style="border: 1px solid blue; padding: 5px; text-align: center;"> <p>“Jugaremos mata gente”</p> </div> <p>Luego del plantear el propósito se comunica los criterios de evaluación a los niños y niñas.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div data-bbox="454 1182 716 1398" style="border: 1px solid orange; border-radius: 15px; padding: 10px; background-color: #f9cb9c;"> <p>Mantiene una comunicación asertiva al ejecutar el juego.</p> </div> <div data-bbox="716 1182 977 1398" style="border: 1px solid orange; border-radius: 15px; padding: 10px; background-color: #f9cb9c;"> <p>Busca estrategias al momento de ejecutar el juego</p> </div> <div data-bbox="1027 1182 1289 1377" style="border: 1px solid orange; border-radius: 15px; padding: 10px; background-color: #f9cb9c;"> <p>Fortalece su autoestima al ejecutar el juego</p> </div> </div> <p>Se establece los acuerdos de convención.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavado de manos antes del inicio de clase. • Mantener el orden durante el desarrollo de clase. • Utilizar la mascarilla correctamente. 	<p>15 MINUTOS</p>

➤ **ORGANIZACIÓN**

Para realizar el siguiente juego se da a conocer el juego mata gente para lo cual se le presenta el juego en un papelote para que los niños puedan conocer y saber que materiales se usaran, cuáles son las reglas y en que consiste el juego.

Mata gente

Este juego se realiza en aire libre para lo cual se forman en 3 grupos, dos grupos debe estar en cada extremo y los demás en el centro. Los niños que están en el medio deben de esquivar la pelota que lanzan. El ultimo que quede intacto será el ganador

Después de haber dado a conocer teóricamente sobre el juego se realiza las siguientes preguntas: ¿alguna vez jugaste el juego de mata gente?, ¿podremos jugar el juego de mata gente?, ¿con los niños del salón cuantos grupos podremos formar?, ¿Dónde podremos realizar este tipo de juego?

Se plantea las reglas del juego que son las siguientes:

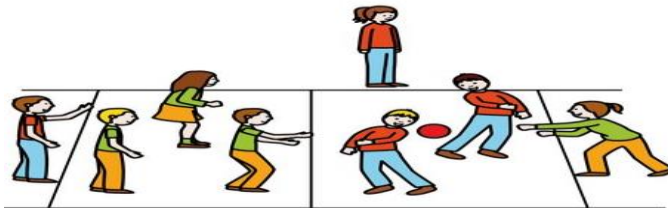
- 1.- Este juego se jugará en un lugar delimitada, para que a los niños les caiga la pelota.
- 2.- Como máximo debe de participar 15 niños
- 3.- El que atrapa la pelota, tiene la opción de acumular una vida o de hacer entrar a un compañero que haya salido.
- 4.- A quien le toque el balón queda descalificado.
- 5.- El ultimo que quede intacto será el ganador.

Materiales para realizar el juego.

Pelota

➤ **EJECUCION**

La docente le invita a salir al patio de la escuela a todo los niños y niñas para que puedan realizar el juego para lo cual se debe de tener en cuenta las reglas y



la socialización del juego

La profesora evalúa con la siguiente tabla.

➤ **EVALUACIÓN**

Nombre y apellido del estudiante			
El estudiante desarrolla su cognitivo poniendo en práctica sus conocimientos previos al ejecutar el juego	1	2	3

DESARROLLO

95 MINUTOS

	Se comunica asertivamente con sus compañeros y respetaba las reglas.				
	Se cuida de no lastimarse y participaba activamente en el juego				
	<p>REFLEXIÓN DE LOS APRENDIZAJES</p> <p>Luego se reflexiona a través de las siguientes preguntas: ¿Será importante mantener una comunicación asertiva mediante el juego?, ¿Por qué?, ¿Para qué nos servirá poner en práctica nuestros conocimientos previos al realizar el juego?, ¿Durante el juego estaremos desarrollando el amor propio?, ¿Cómo? ¿Les fue fácil realizar el juego de las mata gente?, ¿Cómo lo lograron?, ¿En qué lugares podremos jugar?</p>				
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Promueve la reflexión (metacognición) en los estudiantes sobre el aprendizaje a través de las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí?, ¿Cómo aprendí?, ¿Para qué aprendí? ¿Cómo aplicaré en mi vida diaria o en qué otras situaciones puedo utilizarlo? ▪ La evaluación se dará a través del seguimiento y monitoreo a cada uno de los estudiantes. 				10 MINUTOS



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

MÓDULO DE PRÁCTICA E INVESTIGACIÓN
INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS CUANTITATIVOS
FICHA DE OBSERVACIÓN (PRE TEST Y POS TEST)

Variable dependiente: Autonomía

Apellidos y nombres de la investigadora: Quispe Pacheco, Natividad

Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe

N°	Apellidos y nombres	COGNITIVO					ASERTIVIDAD					AFECTO					
		Soluciona dificultades en un momento determinado.		Se desenvuelve de manera crítica en los aspectos teóricos			Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros			Busca una comunicación asertiva con sus compañeros		Es auténtico y reflexivo.			Desarrolla su autoestima		Desarrolla la empatía.
		¿Utiliza estrategia para resolver los problemas que se le presenta?	¿Desarrolla su autonomía al momento de tener dificultad?	¿Demuestra la autonomía con los trabajos asignados?	¿Identifica la dificultad que tiene?	¿Analiza la situación problemática de manera crítica?	¿Respeto la opinión de sus compañeros?	¿Escucha y ayuda a resolver la necesidad que tiene el compañero?	¿Da su punto de vista sobre un tema respetando a sus compañeros?	¿Se comunica con facilidad con sus compañeros?	¿Busca solucionar alguna dificultad que se le presente a través de la comunicación asertiva?	¿Demuestra afecto a los demás?	¿Se relaciona de manera afectiva con los demás compañeros?	¿Es auténtico al momento de entregar los trabajos asignados?	¿Viene aseado a la clase?	¿Comprende sus sentimientos y muestra tolerancia a sus compañeros?	¿Practica la empatía con sus compañeros?
1	CONDOR CENTENO, Abi	2	4	4	3	2	3	2	1	3	2	3	4	2	3	2	3
2	CRUZ MAYHUA, Max	1	3	4	2	3	2	3	2	2	1	3	2	2	3	2	3
3	QUISPE MENDOZA, Sarai	3	1	3	2	2	4	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3
4	ÑAUPARI PACHECO, Necida	2	1	2	1	2	3	2	3	2	1	2	3	2	3	2	2
5	CONDOR RUIZ, Karem Ashley	4	3	2	1	4	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3
6	HUAMAN CABEZAS, Danilo	3	2	3	4	2	3	2	1	3	2	4	3	2	3	3	3
7	BENZEZU LOPEZ, Jhon Mario	3	4	3	1	2	2	4	4	3	3	3	2	2	3	3	2
8	RIMACHI CABEZAS, Luz María	2	3	4	3	3	2	2	2	3	2	2	1	3	2	2	3
9	MEDINA POZO, Snalder Heber	1	2	4	3	2	3	2	1	3	2	2	3	3	2	2	3
1	RODRIGUEZ POSO, Leonardo	2	4	2	2	4	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3

Legenda: 4=AD: logro destacado, 3=A: logro esperado, 2=B: en proceso, 1=C: inicio



Material experimental N° 05

DOCENTE DE AULA	EMILIANO RONDINEL BERNA	DURACIÓN	120:00MINUTOS
GRADO	PRIMER GRADO.	LUGAR Y FECHA	01 DE NOVIEMBRE DEL 2022
DOCENTE PRACTICANTE	NATIVIDAD QUISPE PACHECO	CURSO	PERSONAL SOCIAL

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	39990-11-CASTROPAMPA- HUANTA
NOMBRE DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	QUE PASA EL REY

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIA

Construye su identidad


CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?
Se valora a sí mismo • Autorregula sus emociones- Reflexiona y argumenta éticamente.	• Expresa con agrado sus características físicas, preferencias y gustos y siente satisfacción al realizar pequeñas de manera autónoma. • Expresa las costumbres y actividades de su familia y escuela, y se siente parte de ellas. Señala las emociones que siente, las manifiesta y regula en interacción con sus compañeros y docente.	• Mantiene una comunicación asertiva al ejecutar el juego. • Busca estrategias al momento de ejecutar el juego. • Realza su autoestima al ejecutar el juego Instrumentos • Ficha de observación	Desarrolla su autonomía a través del juego

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
➤ Enfoque de derecho ➤ Enfoque de intercultural ➤ Enfoque de busque de excelencia	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

MATERIALES Y/O RECURSOS A UTILIZAR EN LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

➤ Programa curricular, cuaderno de autoaprendizaje, borrador, lápiz, impresora y fichas de trabajo.

MOMENTOS	PROCESO DIDÁCTICO/ ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS	TIEMPO

<p>INICIO</p> 	<p>MOTIVACION:</p> <p>Saludo cordialmente a los niños y niñas después se muestra un video</p> <p>https://www.google.com/search?q=EL+JUEGO+QUE+PASE+EL+REY&ca_esv=583685006&rlz=</p> <p>RECOGE SABERES PREVIOS:</p> <p>Se realiza utilizando la técnica de la “Lluvia de ideas” con las siguientes interrogantes: ¿Les gusto el juego?, ¿De qué trata el juego? ¿Quiénes participa en el juego?, ¿Cómo se llama el juego?</p> <p>Después de da a conocer el propósito a lograr el día de hoy es.</p> <p style="background-color: #c8e6c9; padding: 5px; text-align: center;">“Jugaremos pasa el rey”</p> <p>comunicará los criterios de evaluación a los niños y niñas de manera sencilla:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; background-color: #fff9c4;"> <p>Mantiene una comunicación asertiva al ejecutar el juego.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; background-color: #fff9c4;"> <p>Busca estrategias al momento de ejecutar el juego.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; background-color: #fff9c4;"> <p>Realza su autoestima al ejecutar</p> </div> </div> <p>establece los acuerdos de convivencia.</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; background-color: #e0e0e0;"> <ul style="list-style-type: none"> -Lavado de manos antes del inicio de clase. -Mantener el orden durante el desarrollo de clase. -Utilizar la mascarilla correctamente. </div>	<p>15 MINU TOS</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>➤ ORGANIZACIÓN</p> <p>Para realizar el siguiente juego se da a conocer el juego que pase el rey para lo cual se le presenta el juego en un papelote para que lo niños puedan conocer y saber que materiales se usaran, cuáles son las reglas y en que consiste el juego.</p> <div style="border: 2px solid orange; border-radius: 20px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p style="text-align: center;"><u>Que pasa el rey</u></p> <p>Para realizar el juego se tiene salir a un espacio como una loza o un área que tenga un espacio suficiente para desplazarse 2 niños o niñas se toman de las manos frente a frente, de tal manera que formen un arco o puente. Los demás jugadores, a cierta distancia forman una fila india, los dos niños del arco eligen, sin que los otros los escuchen, un color, fruta o cosa cada uno. El juego lo realizan cantando la canción el pase del</p> <p style="text-align: center;">“Que pase el rey, que hade pasar Que el hijo del conde se ha de quedar. Tras tras”</p> <p>Continua el juego de la misma manera hasta que todos los participantes hayan elegido. Después se da una prueba de fuerza. los dos equipos se toman de la cintura para competir con el equipo contrario. El equipo que es arrastrado por el contrario es el perdedor.</p> </div>	<p>95 MINUT OS</p>

Materiales:

Soga

Yeso para marcar el límite.

Antes del inicio del juego se establece las siguientes reglas:

- 1- El niño que eligió, no puede cambiar.
- 2- Los participantes del equipo contrincante no pueden pasarse al otro equipo sin haber culminado el juego.

➤EJECUCIÓN

A los niños se le invito a salir al patio a realizar el juego. Al llegar al patio la docente realizo una demostración con los alumnos para que vieran y se recordó las normas de convivencia las reglas que tiene el juego para luego ejecutar el juego del paso del rey.



• Responde las preguntas

¿Para qué hemos jugado?, ¿Durante el juego nuestra comunicación como fue?, ¿Para ganar el juego?, ¿Qué hicimos?, ¿Cumplimos con las reglas del juego?, ¿será importante ganar en el juego?

➤EVALUACIÓN

Nombre y apellido del estudiante			
El estudiante desarrolla su cognitivo poniendo en práctica sus conocimientos previos al ejecutar el juego	1	2	3
Se comunica asertivamente con sus compañeros y respetaba las reglas.			
Se cuida de no lastimarse y participaba activamente en el juego			

REFLEXIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Luego se reflexiona a través de las siguientes preguntas: ¿Sera importante mantener una comunicación asertiva mediante el juego?, ¿Por qué?, ¿Para qué nos servirá poner en práctica nuestros conocimientos previos al realizar el juego?, ¿Durante el juego estaremos desarrollando el amor propio?, ¿Cómo? ¿Les fue fácil realizar el juego que pase el rey?, ¿Cómo lo lograron?, ¿En qué lugares podremos jugar, el juego?

CIERRE	Promueve la reflexión (metacognición) en los estudiantes sobre el aprendizaje a través de las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí?, ¿Cómo aprendí?, ¿Para qué aprendí? ¿Cómo aplicaré en mi vida diaria o en qué otras situaciones puedo utilizarlo?	10 MINUTO S
---------------	---	----------------------------



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

MÓDULO DE PRÁCTICA E INVESTIGACIÓN
INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS CUANTITATIVOS
FICHA DE OBSERVACIÓN (PRE TEST Y POS TEST)

Variable dependiente: Autonomía

Apellidos y nombres de la investigadora: Quispe Pacheco, Natividad

Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe

N°	Apellidos y nombres	COGNITIVO					ASERTIVIDAD					AFECTO				
		Soluciona dificultades en un momento determinado.		Se desenvuelve de manera crítica en los aspectos teóricos			Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros		Busca una comunicación asertiva con sus compañeros			Es auténtico y reflexivo.		Desarrolla su autoestima		Desarrolla la empatía.
		¿Utiliza estrategia para resolver los problemas que se le presenta?	¿Desarrolla su autonomía al momento de tener dificultad?	¿Demuestra la autonomía con los trabajos asignados?	¿Identifica la dificultad que tiene?	¿Analiza la situación problemática de manera crítica?	¿Respeto la opinión de sus compañeros?	¿Escucha y ayuda a resolver la necesidad que tiene el compañero?	¿Da su punto de vista sobre un tema respetando a sus compañeros?	¿Se comunica con facilidad con sus compañeros?	¿Busca solucionar alguna dificultad que se le presente a través de la comunicación asertiva?	¿Demuestra afecto a los demás?	¿Se relaciona de manera afectiva con los demás compañeros?	¿Es auténtico al momento de entregar los trabajos asignados?	¿Viene aseado a la clase?	¿Comprende sus sentimientos y muestra tolerancia a sus compañeros?
1	CONDOR CENTENO, Abi	2	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	2	4	3	4
2	CRUZ MAYHUA, Max	3	3	4	3	3	4	2	2	3	3	3	2	4	3	4
3	QUISPE MENDOZA, Sarai	2	3	4	3	3	3	2	2	2	3	3	4	3	3	3
4	ÑAUPARI PACHECO, Nécida	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2	4	4
5	CONDOR RUIZ, Karem Ashley	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3
6	HUAMAN CABEZAS, Danilo	2	3	3	4	2	4	3	3	2	4	3	4	4	3	3
7	BENDEZU LOPEZ, Jhon Marlo	3	3	2	4	3	3	2	2	2	2	2	4	3	3	3
8	RIMACHI CABEZAS, Luz María	2	2	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4
9	MEDINA POZO, Snaider Heber	3	3	2	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4
1	RODRIGUEZ POSO, Leonardo	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4

Legenda: 4=AD: logro destacado, 3=A: logro esperado, 2=B: en proceso, 1=C: inicio



MATERIAL EXPERIMENTAL N° 06

AMAWTA	EMILIO RONDINEL BERNA	PACHA	120:00 TULLMI
--------	-----------------------	-------	------------------

ÑIQI	1° GRADO	IMAPUNCHAW RURAY	03 AYAMARQAY 2022
YACHAPAKUQ AMAWTA	NATIVIDAD QUISPE PACHECO	MAYTU	PERSONAL SOCIAL


LLAMKAYPA SUTIN	MISIWAY UKUCHA PUKLLAY
-----------------	------------------------

IMAKAQ YACHANAPAQ			
ATIPANAKUY			
Riqsikuyninpi Llamkan (Construye su identidad)			
QUNTACHINA	IMAKAQ QAYPANAPAQ	TUPUYKUNA	¿IMATATAQ RURANQA QAWANAPAQ?
Se valora a sí mismo • Autorregula sus emociones- • Reflexiona y argumenta éticamente.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa con agrado sus características físicas, preferencias y gustos y siente satisfacción al realizar pequeñas tareas solo. • Expresa las costumbres y actividades de su familia y escuela, y se siente parte de ellas. • Señala las emociones que siente, las manifiesta y regula en interacción con sus compañeros y docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pukllay pachapiqa yachay yachayninkuta wiñachinchu. • Pukllay pachapi pay kikin munakuyninta rikuchin. • Pukllay pachapiqa warma masinkunawan allinta rimanakun. 	Pukllaypiqa allinta yanapakun, kamachikuykunata siqispa.
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES OBSERVABLES	Y/O ACCIONES
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Búsqueda de la excelencia ➤ Enfoque de derecho. 	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.	
ENFOQUE DEL ÁREA		Enfoque Comunicativo en el Marco de las Prácticas Sociales del Lenguaje.	

Llankanakuna
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Qatun rapi qillqana ➤ Qatun qillqaku ➤ Llaqakuna ➤ Rapi tapukuykuna ➤ Maytukuna ➤ Qillqana maytu ➤ Sachapa pillakuyninmanta.

Actividades estratégicas

QAYL LAS	IMAYNA RURANA	PAC HA
-------------	---------------	-----------

YACH ANAP AQ		
QALLARIY 	<ul style="list-style-type: none"> • Yachapakuq warmakunata chaskini kuyay rikraywan, chaymanta qallarini llapan warmakunata kuyaywan rimaykuspay, hinaspa qayasaq sutin sutin warmakuna qamuqkunata • Qatiqnimanñataq yuyaymananiku qipa yachay rurasqaykuta, parahina yuyaymanay rimaywan. <p>Kusichiy: Tawakuchu qawanapi warmachakunata qawachini qapina qapina pukllayta.</p> <p>https://www.google.com/search?q=raton+y+gato+juego&sca_esv=584340551&rlz=1C1UUXU_esPE966PE966&tbm=vid&source=lnms&sa=X&ved=</p> <p>➤ Yachasqanchikmanta quqarini:</p> <p>Qawayta tukuptinkum yachapakuq warmakunata tapurini kay tapukuykunata:¿Imatataq qawaranchik?, ¿lliw warmamasikunachu kay pukllayta pukllaman?</p> <p>Llapa rimasqankuta kuchu qillkakuypi qillqasaq.</p> <p>➤ Chaymantam kay imakaq yachanamanta riqsichisaq:</p> <p style="border: 1px dashed orange; padding: 5px; display: inline-block;">Pukllasun ukuchawan misi kukllayta</p> <p>Ima kaq yachanata riqsirachispañataqmi, willasaqtaq warmakunaman imayna chay punchaw yachasqanku tupusqa kananmanta.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; width: 30%;"> <p>Pukllay pachapi pay kikin munakuyninta</p> </div> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; width: 30%;"> <p>Pukllay pachapiqa yachay yachayninkuta wiñachinchu.</p> </div> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; width: 30%;"> <p>Pukllay pachapiqa warma masinkunawan allinta rimanakun.</p> </div> </div> <p>➤ Hina qatiqninmanñataq allin kawsakunapaq kamachikuykunata qillqasun.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manaraq llamkayta qallaykuchkaspa makita mayllakunanchik. • Llamkasun mana chaqwakunata ruraspalla. • Mascarillawan allinta churakusun. 	1 5 TU LL MI
A W AY	<p>➤ HUÑUNAKUY (organización)</p> <p>Ukuchawan misi pukllaymanta riqsichisaq, chaywan warmachakuna riqsinankupaq, mana sasachakunankupaq ruwachkaspanku.</p>	95 TUL LMI

Kay pukllayta pukllanapaqa, iskay yachapaquq warmachakunatam aklana misi chaymanta ukucha kananpaq.

Wakin Warma pukllaqkunataq makinkumanta hapinakuSPA muyuta ruranqaku, chaymantataq qatiqnin takita takispa qallaykunqaku.

Taki

Ukucha chay misi hapisunki, ukucha chay hapisunki

Mana kunan tuta hapisunkichu chayqa, paqarin hapisunki.

Chay kachkaptinqa, ukucha hapinakuq makinkupa uranpi warmakunapa muyunman yaykuspa llusqinanmi. Misiqa hapiyta munanan, ichaqa puchuqkunaqa makinkuta uraykachispa ñanta wichqanku. Ukucha hapiytaaptinqa, ruwaykunam tikrasqa kanqa: misiqa ukuchaman tikrakunqa, muyupi kaq warmakunapas misi hinam ruwanqa.

• Llamkanakuna.

Pampa hatun chaypi warmakuna ruyruta ruraspa muyunankupaq.

• Kamaychiyuna

Misi ukuchata mikurutinga, muyumanña kutiykunqa.

Umanchanapaq tapukuykuna

Kay qatiqnin tapukuykunawanmi allinta kallpanqaku yachayninkuta lliw yachapakuqkuna:

¿Pimantam kay sasachakuy riman? ¿Ima pukllaytataq pukllasun?

¿Imaynatataq chaytaqa rurachwan? ¿Qamkuna atiwaqchikichu pukllayta?

➤ Ruway

Warmakunata hatun pampaman llusqichini minkarqanku pukllayta pukllanankupaq. Pampaman chayaspa yachachiqqa huk huk rikuchiyta ruwarqa, chaynapi yachaqkuna kuska kawsakuy kamachikuykunata, pukllayta kamachikuyninkunata qawanankupaq hinaspa yuyarinankupaq, chaymanta ukuchawan misi pukllanankupaq.



Warmakunam qallaykunqa pukllayta warmicha misi kanqa, rariñataq misi. Llapa warmakuna misiman ukuchaman pukllarutin.

➤ **Tupukuy**

Chay pukllayta qispirachispañataqmi tupuna kanqa Will warmachakunata.

Yachachiq kay tablawan chaninchan.

Yachapakuqkunapa sutinta				
Yachapakuq warwa pukllayta pukllaspa, ñawpa yachasqankunata ruran.	Huk	Iskay	Kimsa	Tawa
Warma masinkunawan allinllata rinamakun pukllasqan pacha.				
Payqa kikinta waqaychakuspanmi chay pukllayta pukllarqa,				

Chay rurayta tukurquspañataqmi, rimanakunku imaynatam, imakunawanmi chay sasachakuyta qispichisqankumanta; chaytam ruwanqaku, sapakama.

**TU
KU
YN
IN**

▪ **Llapa tapukuykunamahina umanchay**

Llamkasqanchikta umanchanapaq tapukuykunam kaykuna: ¿Imatan yacharunkichik? ¿imaynatam yacharqankichik? ¿Imapaqmi yacharqankichik? ¿Ima ruwatkunapitaq kay yachasqayki yanapasunkiman?

**10
TUL
LMI**



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

MÓDULO DE PRÁCTICA E INVESTIGACIÓN
INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS CUANTITATIVOS
FICHA DE OBSERVACIÓN (PRE TEST Y POS TEST)

Variable dependiente: Autonomía

Apellidos y nombres de la investigadora: Quispe Pacheco, Natividad

Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe

N°	Apellidos y nombres	COGNITIVO					ASERTIVIDAD					AFECTO				
		Soluciona dificultades en un momento determinado.		Se desenvuelve de manera crítica en los aspectos teóricos			Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros		Busca una comunicación asertiva con sus compañeros			Es auténtico y reflexivo.		Desarrolla su autoestima		Desarrolla la empatía.
		¿Utiliza estrategia para resolver los problemas que se le presentan?	¿Desarrolla su autonomía al momento de tener dificultad?	¿Demuestra la autonomía con los trabajos asignados?	¿Identifica la dificultad que tiene?	¿Analiza la situación problemática de manera crítica?	¿Respeto la opinión de sus compañeros?	¿Escucha y ayuda a resolver la necesidad que tiene el compañero?	¿Da su punto de vista sobre un tema respetando a sus compañeros?	¿Se comunica con facilidad con sus compañeros?	¿Busca solucionar alguna dificultad que se le presente a través de la comunicación asertiva?	¿Demuestra afecto a los demás?	¿Se relaciona de manera afectiva con los demás compañeros?	¿Es auténtico al momento de entregar los trabajos asignados?	¿Viene aseado a la clase?	¿Comprende sus sentimientos y muestra tolerancia a sus compañeros?
1	CONDOR CENTENO, Abi	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3
2	CRUZ MAYHUA, Max	3	3	3	4	2	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4
3	QUISPE MENDOZA, Saraf	2	3	4	3	3	4	3	2	4	2	3	3	3	3	3
4	ÑAUPARI PACHECO, Necida	3	3	2	3	2	4	2	3	3	4	2	2	3	2	4
5	CONDOR RUIZ, Karem Ashley	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4
6	HUAMAN CABEZAS, Danilo	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3
7	BENDEZU LOPEZ, Jhon Mario	2	2	3	2	3	4	3	2	4	4	3	3	4	3	3
8	RIMACHI CABEZAS, Luz María	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4
9	MEDINA POZO, Snaider Heber	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3
1	RODRIGUEZ POSO, Leonardo	3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3
		3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3

Leyenda: 4=AD: logro destacado, 3=A: logro esperado, 2=B: en proceso, 1=C: inicio



Material experimental N° 07

AMAWTA	EMILIO RONDINEL BERNA	PACHA	120:00 TULLMI
---------------	----------------------------------	--------------	----------------------

ÑIQI	1° GRADO	IMAPUNCHAW RURAY	08 AYAMARQAY 2022
YACHAPAKUQ AMAWTA	NATIVIDAD QUISPE PACHECO	MAYTU	PERSONAL SOCIAL

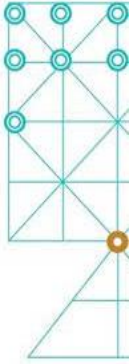
LLAMKAYPA SUTIN	KIWI PUKLLAY
-----------------	--------------

IMAKAQ YACHANAPAQ			
ATIPANAKUY			
Riqsikuyninpi llamkan (Construye su identidad)			
QUNTACHINA	IMAKAQ QAYPANAPAQ	TUPUYKUNA	¿IMATATAQ RURANQA QAWANAPAQ?
Se valora a sí mismo • Autorregula sus emociones- Reflexiona y argumenta éticamente.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa con agrado sus características físicas, preferencias y gustos y siente satisfacción al realizar pequeñas tareas solo. • Expresa las costumbres y actividades de su familia y escuela, y se siente parte de ellas. Señala las emociones que siente, las manifiesta y regula en interacción con sus compañeros y docente.	<ul style="list-style-type: none"> • Pukllay pachapiqa yachay yachayninkuta wiñachinchu. • Pukllay pachapi pay kikin munakuyninta rikuchin. • Pukllay pachapiqa warma masinkunawan allinta rimanakun. 	Pukllaypiqa allinta yanapakun, kamachikuykunata siqispa.
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES	
<ul style="list-style-type: none"> ➢ Búsqueda de la excelencia ➢ Enfoque de derecho. 	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.	
ENFOQUE DEL ÁREA		Enfoque Comunicativo en el Marco de las Prácticas Sociales del Lenguaje.	

LLANKANAKUNA
<ul style="list-style-type: none"> • Qatun rapi qillqana, Qatun qillqaku • Laqana, Rapi tapukuykuna • Maytukuna • Qillqana maytu.

Actividades estratégicas

QAYLLA S YACHAN APAQ	IMAYNA RURANA	PAC HA
---	----------------------	-------------------

<p>QALLARI</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Chaymanta qayarini llapan warmakunata kuyaywan rimaykuspay, hinaspa qayasaq sutin sutin warmakuna qamuqkunata. <p>Qatinqimanñataq yuyaymananiku qipa yachay rurasqaykuta, parahina yuyaymanay rimaywan.</p> <p>Kusichiy: Wamachakunawan kiwi pukllayta qamachini kay qawana kuchupi. https://www.google.com/search?q=juego+de+kiwi+de+yuliza&sc_a_esv=584400697&rlz=1C1UUXU_esPE966PE966&biw=1366&bih=651&tbm=vid&ei=DChdZdSCAtTV1sQP1OuP2Ag&ved=0ahUKEwjUuMaii9aCAxXUqpUCHdT1A4sQ4dUDCA4&uact=5&q=juego+de+kiwi+de+yuliza&gs_lp</p> <p>➤ QAWASQANKUMAN QINA HUQARIY: ¿Imatataq qawarunchik?, ¿Riqsiranki kiwi pukllayta?, ¿Ñuqanchik pukllachwanchu wak pukllayta?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Llapa rimasqankuta kuchu qillkakupi qillqasaq. <p>➤ Chaymantataq imam kay punchaw yachanamanta riksichisaq:</p> <p style="text-align: center;">KIWI PUKLLAYTA PUKLLASUN</p> <p>➤ Imam warmakunapa chay punchaw yachanankuta riqsirachispañataqmi, willasaqtaq imakunatan chay punchaw tupunayta.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: 30%;"> <p>Pukllay pachapiqa yachay yachayninkuta wiñachinchu.</p> </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: 30%;"> <p>Pukllay pachapi pay kikin munakuyninta rikuchin.</p> </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: 30%;"> <p>Pukllay pachapiqa warma masinkunawan allinta rimanakun.</p> </div> </div> <p>➤ Hinallataq allin kawsanapaq kamachikuykunata qillqasaq warmi, qari warmakunaman riqsichistin, hinallataq paykunapa yanapakuyninpiwan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manaraq llamkayta qallaykuchkaspa makita mayllakunanchik. • Llamkasun mana chaqwakunata ruraspalla. • Mascarillawan allinta churakusun. 	<p>15 TULL MI</p>
<p>AWAY</p>	<p>➤ HUÑUNAKUY (organización) Ukuchawan misi pukllaymanta riqsichisaq, chaywan warmachakuna riqsinankupaq, mana sasachakunankupaq ruwachkaspanku.</p>	<p>95 TULL MI</p>

Kay pukllayta pukllanapaqa, iskay yachapaquq warmachakunatam akllana misi chaymanta ukucha kananpaq.

Wakin Warma pukllaqkunataq makinkumanta hapinakuspa muyuta ruranqaku, chaymantataq qatiqnin takita takispa qallaykunqaku.

Taki

Ukucha chay misi hapisunki, ukucha chay hapisunki
Mana kunan tuta hapisunkichu chayqa, paqarin
hapisunki.

Chay kachkaptinqa, ukucha hapinakuq makinkupa uranpi warmakunapa muyunman yaykuspa llusqinami. Misiqa hapiyta munanan, ichaqa puchuqkunaqa makinkuta uraykachispa ñanta wichqanku. Ukucha hapiytaatiptinqa, ruwaykunam tikrasqa kanqa: misiqa ukuchaman tikrakunqa, muyupi kaq warmakunapas misi hinam ruwanqa.

• **Pukllay ruranapaqa**

Pampa hatun chaypi warmakuna ruyruta ruraspa muyunankupaq.

• **Kamaychiyuna**

Misi ukuchata mikurutinga, muyumanña kutiykunqa.

Umanchanapaq tapukuykuna

Kay qatiqnin tapukuykunawanmi allinta kallpanqaku yachayninkuta lliw yachapakuqkuna:

¿Pimantam kay sasachakuy riman? ¿Ima pukllaytataq pukllasun?

¿Imaynatataq chaytaqa rurachwan? ¿Qamkuna atiwaqchikchu pukllayta?

➤ **Ruway**

Warmakunata hatun pampaman llusqichini minkarqanku pukllayta pukllanankupaq. Pampaman chayaspa yachachiqqa huk huk rikuchiya ruwarqa, chaynapi yachaqkuna kуска kawsakuy kamachikuykunata, pukllayta kamachikuyinkunata qawanankupaq hinaspa yuyarinankupaq, chaymanta ukuchawan misi pukllanankupaq.



	<p>Warmakunam qallaykunqa pukllayta warmicha misi kanqa, rariñataq misi. Llapa warmakuna misiman ukuchaman pukllarutin.</p> <p>➤ TUPUKUY</p> <p>Chay pukllayta qispirachispañataqmi tupuna kanqa Will warmachakunata.</p> <p>Yachachiq kay tablawan chaninchan.</p> <table border="1" data-bbox="451 426 1317 873"> <tr> <td colspan="5">Yachapakuqkunapa sutinta</td> </tr> <tr> <td data-bbox="451 468 777 653">Yachapakuq warwa pukllayta pukllaspa, ñawpa yachasqankunata ruran.</td> <td data-bbox="777 468 906 653">Huk</td> <td data-bbox="906 468 1073 653">Iskay</td> <td data-bbox="1073 468 1284 653">Kimsa</td> <td data-bbox="1284 468 1317 653"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="451 653 777 762">Warmam masinkunawan allinllata rinamakun pukllasqan pacha.</td> <td data-bbox="777 653 906 762"></td> <td data-bbox="906 653 1073 762"></td> <td data-bbox="1073 653 1284 762"></td> <td data-bbox="1284 653 1317 762"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="451 762 777 873">Payqa kikinta waqaychakuspanmi chay pukllayta pukllarqa,</td> <td data-bbox="777 762 906 873"></td> <td data-bbox="906 762 1073 873"></td> <td data-bbox="1073 762 1284 873"></td> <td data-bbox="1284 762 1317 873"></td> </tr> </table> <p>Chay rurayta tukurquspañataqmi, rimanakunku imaynatam, imakunawanmi chay sasachakuyta qispichisqankumanta; chaytam ruwanqaku, sapakama.</p>	Yachapakuqkunapa sutinta					Yachapakuq warwa pukllayta pukllaspa, ñawpa yachasqankunata ruran.	Huk	Iskay	Kimsa		Warmam masinkunawan allinllata rinamakun pukllasqan pacha.					Payqa kikinta waqaychakuspanmi chay pukllayta pukllarqa,					
Yachapakuqkunapa sutinta																						
Yachapakuq warwa pukllayta pukllaspa, ñawpa yachasqankunata ruran.	Huk	Iskay	Kimsa																			
Warmam masinkunawan allinllata rinamakun pukllasqan pacha.																						
Payqa kikinta waqaychakuspanmi chay pukllayta pukllarqa,																						
<p>TUKUYNIN</p>	<p>➤ LLAPA TAPUKUYKUNAMANHINA UMANCHAY</p> <p>Yachasqanchikmanta qamutasun: ¿Imatam yacharunki?, ¿Imaynatam yacharunki?, ¿Imakunapitaq kya yachasqaykita rurayman churawaq?, ¿Kanan yachapakusqaypi alinchu?</p>	<p>10 TULLMI</p>																				



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

MÓDULO DE PRÁCTICA E INVESTIGACIÓN
INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS CUANTITATIVOS
FICHA DE OBSERVACIÓN (PRE TEST Y POS TEST)

Variable dependiente: Autonomía

Apellidos y nombres de la investigadora: Quispe Pacheco, Natividad

Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe

N°	Apellidos y nombres	COGNITIVO					ASERTIVIDAD					AFECTO					
		Soluciona dificultades en un momento determinado.		Se desenvuelve de manera crítica en los aspectos teóricos			Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros			Busca una comunicación asertiva con sus compañeros		Es auténtico y reflexivo.			Desarrolla su autoestima		Desarrolla la empatía.
		¿Utiliza estrategia para resolver los problemas que se le presenta?	¿Desarrolla su autonomía al momento de tener dificultad?	¿Demuestra la autonomía con los trabajos asignados?	¿Identifica la dificultad que tiene?	¿Analiza la situación problemática de manera crítica?	¿Respeto la opinión de sus compañeros?	¿Escucha y ayuda a resolver la necesidad que tiene el compañero?	¿Da su punto de vista sobre un tema respetando a sus compañeros?	¿Se comunica con facilidad con sus compañeros?	¿Busca solucionar alguna dificultad que se le presente a través de la comunicación asertiva?	¿Demuestra afecto a los demás?	¿Se relaciona de manera afectiva con los demás compañeros?	¿Es auténtico al momento de entregar los trabajos asignados?	¿Viene aseado a la clase?	¿Comprende sus sentimientos y muestra tolerancia a sus compañeros?	¿Practica la empatía con sus compañeros?
1	CONDOR CENTENO, Abi	2	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4
2	CRUZ MAYHUA, Max	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4
3	QUISPE MENDOZA, Sarai	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4
4	ÑAUPARI PACHECO, Necida	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
5	CONDOR RUIZ, Karem Ashley	4	4	4	4	4	4	3	4	3	2	4	4	3	4	3	3
6	HUAMAN CABEZAS, Danilo	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4
7	BENDEZU LOPEZ, Jhon Mario	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4
8	RIMACHI CABEZAS, Luz María	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4
9	MEDINA POZO, Snaider Heber	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
1	RODRIGUEZ POSO, Leonardo	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3

Legenda: 4=AD: logro destacado, 3=A: logro esperado, 2=B: en proceso, 1=C: inicio



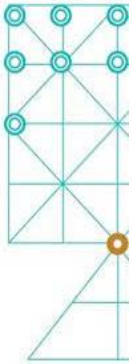
MATERIAL EXPERIMENTAL N° 08

AMAWTA	EMILIO RONDINEL BERNA	PACHA	120:00 TULLMI
NIQI	1° GRADO	IMAPUNCHAW RURAY	10 AYAMARQAY 2022
YACHAPAKUQ AMAWTA	NATIVIDAD QUISPE PACHECO	MAYTU	PERSONAL SOCIAL
LLAMKAYPA SUTIN	SACHA PILAYTA PUKLLASUN.		

IMAKAQ YACHANAPAQ			
ATIPANAKUY			
Riqsikuyninpi Llamkan (Construye su identidad)			
QUNTACHINA	IMAKAQ QAYPANAPAQ	TUPUYKUNA	¿IMATATAQ RURANQA QAWANAPAQ?
Se valora a sí mismo • Autorregula sus emociones- Reflexiona y argumenta éticamente.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa con agrado sus características físicas, preferencias y gustos y siente satisfacción al realizar pequeñas tareas solo. • Expresa las costumbres y actividades de su familia y escuela, y se siente parte de ellas. Señala las emociones que siente, las manifiesta y regula en interacción con sus compañeros y docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pukllay pachapiqa yachay yachayninkuta wiñachinchu. • Pukllay pachapi pay kikin munakuyninta rikuchin. • Pukllay pachapiqa warma masinkunawan allinta rimanakun. 	Pukllaypiqa allinta yanapakun, kamachikuykunata siqispa.
ENFOQUES TRANSVERSALES		VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Búsqueda de la excelencia ➤ Enfoque de derecho. 		Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.
ENFOQUE DEL ÁREA			Enfoque Comunicativo en el Marco de las Prácticas Sociales del Lenguaje.

Llankanakuna
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Qatun rapi qillqana ➤ Qatun qillqaku ➤ Llaqakuna ➤ Rapi tapukuykuna ➤ Maytukuna ➤ Qillqana maytu ➤ Sachapa pillakuyninmanta.

Actividades estratégicas

QAYLLAS ACHANAP AQ	IMAYNA RURANA	TULL MI
<p>QALLARIY</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Yachapakuq warmakunata chaskini kuyay rikraywan Chaymanta qayarini llapan warmakunata kuyaywan rimaykuspay, hinaspa qayasaq sutin sutin warmakuna qamuqkunata • Qatiqnimanñataq yuyamananiku qipa yachay rurasqaykuta, parahina yuyaymanay rimaywan. <p>➤ KUSICHIY:</p> <p>Yachapakuq warmachakunaman qawachini sachá pilay pukllayta.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=557q5W8hvvY</p> <p>➤ QAWASQANKUMANTA QUQARIY:</p> <p>¿Imamantataq qawaranchik?, ¿Imataq sutin qawasqanchik pukllaypa? ¿ñuqanchik pukllachwanchu qawasqanchik pukllayta?</p> <p>Llapa rimasqankuta kuchu qillkakuypi qillqasaq.</p> <p>➤ Chaymantam kay imakaq yachanamanta riksichisaq</p> <div style="border: 2px solid orange; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>SACHA PILAY PUKLLAYTA PUKLLASUN</p> </div> <p>➤ Imam warmakunapa chay punchaw yachanankuta riqsirachispañataqmi, willasaqtaq imakunatan chay punchaw tupunayta.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; background-color: #e0f2f1;"> <p>Pukllay pachapiqa yachay yachayninkuta wiñachinchu.</p> </div> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; background-color: #e0f2f1;"> <p>Pukllay pachapi pay kikin munakuyninta rikuchin.</p> </div> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; background-color: #e0f2f1;"> <p>Pukllay pachapiqa warma masinkunawan allinta rimanakun.</p> </div> </div> <p>➤ Hinallataq allin kawsanapaq kamachikuykunata qillqasaq warmi, qari warmakunaman riqsichistin, hinallataq paykunapa yanapakuyninpiwan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manaraq llamkayta qallaykuchkaspa makita mayllakunanchik. • Llamkasun mana chaqwakunata ruraspalla. • Mascarillawan allinta churakusun. 	<p>15 TULL MI</p>
<p>AWAY</p>	<p>➤ HUÑUNAKUY (organización)</p> <p>Sacha pilay pukllaymanta riqsichisaq, chaywan warmachakuna riqsinankupaq, mana sasachakunankupaq ruwachkaspanku.</p>	<p>95 TULL MI</p>

Sacha pilay pukllay, kay pukllay qallarinanchikpaq waramachakunata huk siqipi tiyananku, chaymanta chamanta sapa warmacha ninqa ima sacha kayta, huk warmañataqmi kanan sacha suwa. Chanmanmi eucalipto, molle, waranqu, tara alqarrobo, rusaspas, chamanta willa siqipi kaq wamankuna pamapi tiyanaku wiqawninmanta qapinankuspanku manam kachirikunmnkuchu manam pampampapas laqakunmankuchu. Aysaqñataqmi sachata aysanan kaylawman waklaman kusuchinan, hinaspapas sachapa sikinta aspinan utqayman chutakunanapaq, aswanqa aysaqqa sasachakunqaraqmi ¿imanasqa? Sichu ruras kaspanqa manan kapichikunqaraqchu kichkan kasqan rayku. Wakin sachañataqmi apurawta chutarachikunqa.

• **Kay ruraykunata lliw wamachakuna qatinan mana pantanampaq**

1. Manam pampawan laqakunanchu.
2. Aysarachikuspañaq manaña kutiykunmanchu.

Yachapakuq warmakunatam tapusaq: ¿Ima pukllaytattaq pukllasun?, ¿imakunataq mana rurachwanchu pukllasqanchik pachapi?, ¿Ima sachakunataq kanman?, ¿Mayqin sachataq kichkayuq?, ¿Imasaqataq rusasta utqayman mana chutarunkuchu?. Chay tapukuyta quqariykuspa pasaniku qawa pampaman.

➤ **RURAY**

Lliw wamachakuna pampaman chayarupinmi yachachiqnin warmakuana imana pukllanankupaq pay ruranta qallaykun wakin wamachakunawan. Chaymanta warmakuna huñunakuspa pukllayta qallaykunku lliw.



	<p>Allinta warmakuna umanchanankupaqmi tapusaq: ¿Imatataq ruraraqanchik? ¿Kay pukllaypi imatataq ruraranki allinlla tukurunanapaq?</p> <p>➤ TUPUKUY</p> <p>Chay pukllayta qispirachispañataqmi tupuna kanqa Will warmachakunata.</p> <p>Yachachiq kay tablawan chaninchan.</p> <table border="1" data-bbox="451 478 1312 856"> <tr> <td colspan="4">Yachapakuqkunapa sutinta</td> </tr> <tr> <td>Yachapakuq warwa pukllayta pukllaspa, ñawpa yachasqankunata ruran.</td> <td>Huk</td> <td>Iskay</td> <td>Kimsa</td> </tr> <tr> <td>Warma masinkunawan allinllata rinamakun pukllasqan pacha.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Payqa kikinta waqaychakuspanmi chay pukllayta pukllarqa,</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Chay rurayta tukurquspañataqmi, rimanakunku imaynatam, imakunawanmi chay sasachakuyta qispichisqankumanta; chaytam ruwanqaku, sapakama.</p>	Yachapakuqkunapa sutinta				Yachapakuq warwa pukllayta pukllaspa, ñawpa yachasqankunata ruran.	Huk	Iskay	Kimsa	Warma masinkunawan allinllata rinamakun pukllasqan pacha.				Payqa kikinta waqaychakuspanmi chay pukllayta pukllarqa,				
Yachapakuqkunapa sutinta																		
Yachapakuq warwa pukllayta pukllaspa, ñawpa yachasqankunata ruran.	Huk	Iskay	Kimsa															
Warma masinkunawan allinllata rinamakun pukllasqan pacha.																		
Payqa kikinta waqaychakuspanmi chay pukllayta pukllarqa,																		
<p>TUKUYNI N</p>	<p>▪ Llapa tapukuykunamahina umanchay</p> <p>Llamkasqanchikta umanchanapaq tapukuykunam kaykuna: ¿Imatan yacharunkichik? ¿imaynatam yacharqankichik? ¿Imapaqmi yacharqankichik? ¿Ima ruwatkunapitaq kay yachasqayki yanapasunkiman?</p>	<p>10 TULL MI</p>																



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

MÓDULO DE PRÁCTICA E INVESTIGACIÓN
INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS CUANTITATIVOS
FICHA DE OBSERVACIÓN (PRE TEST Y POS TEST)

Variable dependiente: Autonomía

Apellidos y nombres de la investigadora: Quispe Pacheco, Natividad

Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe

N°	Apellidos y nombres	COGNITIVO					ASERTIVIDAD					AFECTO				
		Soluciona dificultades en un momento determinado.		Se desenvuelve de manera crítica en los aspectos teóricos			Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros		Busca una comunicación asertiva con sus compañeros			Es auténtico y reflexivo.		Desarrolla su autoestima		Desarrolla la empatía.
		¿Utiliza estrategia para resolver los problemas que se le presenta?	¿Desarrolla su autonomía al momento de tener dificultad?	¿Demuestra la autonomía con los trabajos asignados?	¿Identifica la dificultad que tiene?	¿Analiza la situación problemática de manera crítica?	¿Respeto la opinión de sus compañeros?	¿Escucha y ayuda a resolver la necesidad que tiene el compañero?	¿Da su punto de vista sobre un tema respetando a sus compañeros?	¿Se comunica con facilidad con sus compañeros?	¿Busca solucionar alguna dificultad que se le presente a través de la comunicación asertiva?	¿Demuestra afecto a los demás?	¿Se relaciona de manera afectiva con los demás compañeros?	¿Es auténtico al momento de entregar los trabajos asignados?	¿Viene aseado a la clase?	¿Comprende sus sentimientos y muestra tolerancia a sus compañeros?
1	CONDOR CENTENO, Abi	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4
2	CRUZ MAYHUA, Max	3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	3	4	4	3	4
3	QUISPE MENDOZA, Sarai	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3
4	ÑAUPARI PACHECO, Necida	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	4	3	3	4
5	CONDOR RUIZ, Karem Ashley	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3
6	HUAMAN CABEZAS, Danilo	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4
7	BENDEZU LOPEZ, Jhon Mario	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3
8	RIMACHI CABEZAS, Luz María	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3
9	MEDINA POZO, Snaider Heber	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
1	RODRIGUEZ POSO, Leonardo	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3

Legenda: 4=AD: logro destacado, 3=A: logro esperado, 2=B: en proceso, 1=C: inicio



Material experimental N° 09

AMAWTA	EMILIO RONDINEL BERNA	IMAPUNCHAW RURAY	15 AYAMARQAY 2022
YACHAPAKUQ AMAWTA	NATIVIDAD QUISPE PACHECO	MAYTU	PERSONAL SOCIAL

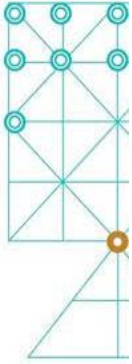
LLAMKAYPA SUTIN	WASKAWAN PAWASUN PUKLLAY
-----------------	--------------------------

IMAKAQ YACHANAPAQ			
ATIPANAKUY			
Riqsikuyninpi llamkan (Construye su identidad)			
QUNTACHINA	IMAKAQ QAYPANAPAQ	TUPUYKUNA	¿IMATATAQ RURANQA QAWANAPAQ?
<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. • Reflexiona y argumenta éticamente. • Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa con agrado sus características físicas, preferencias y gustos y siente satisfacción al realizar pequeñas tareas solo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pukllay pachapiqa yachay yachayninkuta wiñachinchu. • Pukllay pachapi pay kikin munakuyninta rikuchin. • Pukllay pachapiqa warma masinkunawan allinta rimanakun. 	Pukllaypiqa allinta yanapakun, kamachikuykunata siqispa.
ENFOQUES TRANSVERSALES		VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Búsqueda de la excelencia ➤ Enfoque de derecho. 		Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.
ENFOQUE DEL ÁREA		Enfoque Comunicativo en el Marco de las Prácticas Sociales del Lenguaje.	

LLANKANAKUNA
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Qatun rapi qillqana ➤ Qatun qillqaku ➤ Laqakuna ➤ Llamkay rapikuna ➤ Maytukuna ➤ Qillqana maytu

Actividades estratégicas

QAYLLAS YACHANA PAQ	IMAYNA RURANA	PAC HA
QALLARIY	<ul style="list-style-type: none"> • Yachapakuq warmakunata chaskini kullay rikraywan, Chaymanta qayarini llapan warmakunata kuyaywan rimaykuspay, 	15 TULL MI

	<p>qatiqnimanmi imapunchaw kaqta siqisaqku kuchu qillqakupi. Chaymanata yuyamananiku qipa yachay rurasqaykuta, parahina yuyaymanay rimaywan.</p> <p>➤ KUSICHY:</p> <p>Warmakunawan qawachini hawana tawakuchupi waskawan paway pukllayta.</p> <p>584661508&tbn=vid&source=lnms&sa=X&ved=2ahUKEwjz2YOrq9iCAxUKIrkGHfCPC-QQ_AUoAnoECAMQBA#fpstate=ive&vld=cid:6c9ac5e3,vid:mxCSDohZnbg,st:0</p> <p>➤ Qawasqankumanta quqarini:</p> <p>Kaykuna tapukuywan: ¿Imamantataq qawaranchik?, ¿Imataq kay pukllaypa sutin? ¿riksinkichuchu kay pukllayta? ¿pukllachwanchu ñuqanchik waska paway pukllayta?</p> <p>Llapa rimasqankuta kuchu qillkakuypi qillqasaq.</p> <p>➤ Chaymantam kay imakaq llamkanamanta riqsichisaq:</p> <p style="background-color: red; color: white; text-align: center; padding: 5px;">Waskawan paway pukllayta pukllasun</p> <p>Imakaq llankanata sumaqta umanchasqamantan willasay imayna tupuy kasqanmanta.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: 30%;"> Pukllay pachapiqa yachay yachayninkuta wiñachinchu. </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: 30%;"> Pukllay pachapi pay kikin munakuvninta </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: 30%;"> Pukllay pachapiqa warma masinkunawan allinta </div> </div> <p>➤ Qatiqnimanñataq llamkana kamachikuykunata rurasqku hina yachapakuqkunawan kуска.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rimanapaqa makinchikta quqarisun. • Qawkaya llankasun • Kullayllawan llankasun mana kaninakuspa 	
AWAY	<p>➤ HUÑUNAKUY</p> <p>Waska paway pukllaymanta riqsichisaq, chaywan warmachakuna riqsinankupaq, mana sasachakunankupaq ruwachkaspanku.</p>	95 TULL MI

Kay pukllayqa iskay warmakuna waskata puntanmanta hapispa muyuchispa wakinñatas pawayta qallaykunqa chay waska muyuyta qallaykutin. Pukllay waskata llamiykutin utaq saruptinqa atipaspanmi pukllaymanta llusqinan. Kay pukllayqa takispa rurana.

Taki

Ana Maria yachaywasita rirqa, haykata
hurqukaramurqa, huk chunka iskayninyuqman
chayanankama

Kay pukllaypaq huñuna.

Waskata

Kay ruraykunata qatinanku mana pantanakupaq

1, pawachkaspa mana waskata sarunanchu

3. Iskaynin chalinwan pawanan

Yawinchayta tukuspa yachapakuq warmakunata tapurisaq:
¿Pimantataq rimachkan kay willakuy?, ¿Maypitaq kay pukllayta
pukllachwan?, ¿Lliwninchik pukllachwanchu?

➤ RUWAY

Lliw wamachakuna pampaman chayaruqinmi yachachiqnin
warmakuna imana pukllanankupaq pay ruranta qallaykun wakin
wamachakunawan. Chaymanta.



Warmakuna huñunakuspa pukllayta qallaykunku lliw.

Allinta warmakuna umanchanankupaqmi tapusaq: ¿Imatataq
rurarqanchik? ¿Kay pukllaypi imatataq ruraranke allinlla
tukurunankupaq?, ¿kay pukllayta ruraspayki qamutaranki?,
¿Pukllayta pukllachkaspaq mana imamanta manchakuspa
karqanki?

	<p>➤ TUPUKUY</p> <p>Chay pukllayta qispirachispañataqmi tupuna kanqa Will warmachakunata.</p> <p>Yachachiq kay tablawan chaninchan.</p> <table border="1" data-bbox="461 348 1312 695"> <tr> <td colspan="4">Yachapakuqkunapa sutinta</td> </tr> <tr> <td data-bbox="461 390 789 491">Yachapakuq warwa pukllayta pukllaspa, ñawpa yachasqankunata ruran.</td> <td data-bbox="789 390 915 491">Huk</td> <td data-bbox="915 390 1084 491">Iskay</td> <td data-bbox="1084 390 1312 491">Kimsa</td> </tr> <tr> <td data-bbox="461 491 789 592">Warmasinkunawan allinllata rinamakun pukllasqan pacha.</td> <td data-bbox="789 491 915 592"></td> <td data-bbox="915 491 1084 592"></td> <td data-bbox="1084 491 1312 592"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="461 592 789 695">Payqa kikinta waqaychakuspanmi chay pukllayta pukllarqa,</td> <td data-bbox="789 592 915 695"></td> <td data-bbox="915 592 1084 695"></td> <td data-bbox="1084 592 1312 695"></td> </tr> </table>	Yachapakuqkunapa sutinta				Yachapakuq warwa pukllayta pukllaspa, ñawpa yachasqankunata ruran.	Huk	Iskay	Kimsa	Warmasinkunawan allinllata rinamakun pukllasqan pacha.				Payqa kikinta waqaychakuspanmi chay pukllayta pukllarqa,				
Yachapakuqkunapa sutinta																		
Yachapakuq warwa pukllayta pukllaspa, ñawpa yachasqankunata ruran.	Huk	Iskay	Kimsa															
Warmasinkunawan allinllata rinamakun pukllasqan pacha.																		
Payqa kikinta waqaychakuspanmi chay pukllayta pukllarqa,																		
<p>TUKUYNI N</p>	<p>▪ Llapa tapukuykunamahina umanchay</p> <p>Llamkasqanchikta umanchanapaq tapukuykunam kaykuna: ¿Imatan yacharunkichik? ¿imaynatam yacharqankichik? ¿Imapaqmi yacharqankichik? ¿Ima ruwatkunapitaq kay yachasqayki yanapasunkiman?</p>	<p>10 TULL MI</p>																



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

MÓDULO DE PRÁCTICA E INVESTIGACIÓN
INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS CUANTITATIVOS
FICHA DE OBSERVACIÓN (PRE TEST Y POS TEST)

Variable dependiente: Autonomía

Apellidos y nombres de la investigadora: Quispe Pacheco, Natividad

Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe

N°	Apellidos y nombres	COGNITIVO					ASERTIVIDAD					AFECTO				
		Soluciona dificultades en un momento determinado.		Se desenvuelve de manera crítica en los aspectos teóricos			Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros		Busca una comunicación asertiva con sus compañeros			Es auténtico y reflexivo.		Desarrolla su autoestima		Desarrolla la empatía.
		¿Utiliza estrategia para resolver los problemas que se le presentan?	¿Desarrolla su autonomía al momento de tener dificultad?	¿Demuestra la autonomía con los trabajos asignados?	¿Identifica la dificultad que tiene?	¿Analiza la situación problemática de manera crítica?	¿Respeto la opinión de sus compañeros?	¿Escucha y ayuda a resolver la necesidad que tiene el compañero?	¿Da su punto de vista sobre un tema respetando a sus compañeros?	¿Se comunica con facilidad con sus compañeros?	¿Busca solucionar alguna dificultad que se le presente a través de la comunicación asertiva?	¿Demuestra afecto a los demás?	¿Se relaciona de manera afectiva con los demás compañeros?	¿Es auténtico al momento de entregar los trabajos asignados?	¿Viene aseado a la clase?	¿Comprende sus sentimientos y muestra tolerancia a sus compañeros?
1	CONDOR CENTENO, Abi	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4
2	CRUZ MAYHUA, Max	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4
3	QUISPE MENDOZA, Sarai	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4
4	ÑAUPARI PACHECO, Necida	2	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4
5	CONDOR RUIZ, Karem Ashley	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
6	HUAMAN CABEZAS, Danilo	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4
7	BENDEZU LOPEZ, Jhon Mario	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
8	RIMACHI CABEZAS, Luz María	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3
9	MEDINA POZO, Snalder Heber	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
1	RODRIGUEZ POSO, Leonardo	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4

Legenda: 4=AD: logro destacado, 3=A: logro esperado, 2=B: en proceso, 1=C: inicio



MATERIAL EXPERIMENTAL N° 10

AMAWTA	EMILIO RONDINEL BERNA	PACHA	120:00 TULLMI
--------	--------------------------	-------	------------------

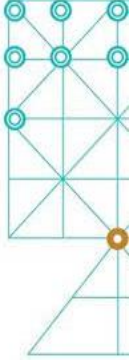

NIQI	1° GRADO	IMAPUNCHAW RURAY	17 AYAMARQAY 2022
YACHAPAKUQ AMAWTA	QUISPE PACHECO, NATIVIDAD	MAYTU	PERSONAL SOCIAL

LLAMKAYPA SUTIN	ÑAWSA WALLPA PUKLLAY
-----------------	----------------------

IMAKAQ YACHANAPAQ			
ATIPANAKUY			
Riqsikuyninpi Llamkay (Construye su identidad)			
QUNTACHINA	IMAKAQ QAYPANAPAQ	TUPUYKUNA	¿IMATATAQ RURANQA QAWANAPAQ?
Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. • Reflexiona y argumenta éticamente. Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez.	Expresa con agrado sus características físicas, preferencias y gustos y siente satisfacción al realizar pequeñas tareas solo.	<ul style="list-style-type: none"> • Pukllay pachapiqa yachay yachayninkuta wiñachinchu. • Pukllay pachapi pay kikin munakuyninta rikuchin. • Pukllay pachapiqa warma masinkunawan allinta rimanakun. 	Pukllaypiqa allinta yanapakun, kamachikuykunata siqispa.
ENFOQUES TRANSVERSALES		VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Búsqueda de la excelencia ➤ Enfoque de derecho. 		Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.
ENFOQUE DEL ÁREA			Enfoque Comunicativo en el Marco de las Prácticas Sociales del Lenguaje.

LLANKANAKUNA
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Qatun rapi qillqana ➤ Qatun qillqaku ➤ Laqakuna ➤ Llamkay rapikuna ➤ Maytukuna ➤ Qillqana maytu

Actividades estratégicas

QAYLLAS YACHANA PAQ	IMAYNA RURANA	PACH A
<p data-bbox="285 289 440 317">QALLARIY</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Qallarini yachachiyta warmakunata rimakuykuspa ¿Imaynallataq kachkankichi warmakuna? ▪ Chaymantañataqmi qanaqpacha taytanchikman mañankuykusaqku tukuy kallpawan hinaspa allin kasqaykumanta. ▪ Qatiqninmañataqmi warmakunawan kuska punchawpa kaqnita churasaqku. ▪ Chaymanta qatiqninmanñataqmi qallariykuniku warmakunaman qawachini kay qillpipi.  <ul style="list-style-type: none"> ➤ Chay qawasqankumanta pacham tapusaq warmakunata: ¿Imatataq llimpipi qawachkankichik?, ¿Imaynanpitaq huknin huk warmacha ñawin wichqasqa kachkan?, ¿Imatataq qawasqanchik warmakuna rurachkanku?, ¿Imataq sutin chay pukllaypa? ▪ Yachapakuy warmakunapa kutichisqantam kuchu qillqakupi qillasaq. ▪ Chaymantam kay ima yachanamata willasaq. ➤ Chaymantam kay imakaq llamkanamanta riksichisaq: <div style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Ñawsa wallpa pukllayta pukllasun</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Imakaq llankanata sumaqta umanchasqamantan willasay imayna tupuy kasqanmanta. <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 30%; background-color: #f9cb9c;"> <p>Pukllay pachapiqa yachay yachayninkuta wiñachinchu.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 30%; background-color: #f9cb9c;"> <p>Pukllay pachapi pay kikin munakuyninta rikuchin</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 30%; background-color: #f9cb9c;"> <p>Pukllay pachapiqa warma masinkunawan</p> </div> </div>	<p data-bbox="1338 226 1414 283">PACH A</p> <p data-bbox="1338 289 1414 373">15 TULL MI</p>

	<p>➤ Qatiqnimanñataq llamkana kamachikuykunata ruraspaqku hina yachapakuqkunawan kуска.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rimanapaqa makinchikta quqarisun. • Qawkaya llankasun • Allin hinaspa sumaq yachanapaqmi kamachikuykunata qillqasaqku. 	
<p>AWAY</p>	<p>HUÑUNAKUY Kay ñawsa wallpa pukllaytaq kaynata pukllanankupaq. Chaypaqmi lliw warmachakuna qawa pampaman llusqinanku. Chaypaq ñawinchaykusaq imanata pukllana.</p> <p>Akllanaykichim pim ñawsa wallpa kananpaq, chay wallpa Will Warma puchuqta qapinqa hinasta. Chaypaqmi ñawinta wichqanan kuy mantilwan, mana imatapas rikunaykipaq</p> <p>Wakin wamañataqmi ruyruta ruranqaku chay ñawsa wallpata chawpiman qinaruspa. Wallpa warmata qapikutinmi chay qapisqa warmachaqa mana kuyunmanchu, asinmanchu, rimananchu chaymi pay ninan pim kasqanta. Wallpa riqsirutinqa, riqsisqa wamachañan kanqa ñawsa wallpa.</p> <p>Kay pukllaypaq huñuna.</p> <p>Pañuytu ñawi wichqananpaq</p> <p>Kay ruraykunata qatinanku mana pantanakupaq</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ñawsa wallpam mana qawakunanchu. 2. Warma qapichikuqmi mana riqsichikunanchu, ñawsa wallpawan <p>Yawinchayta tukuspam yachapakuq warmakunata tapurisaq: ¿Imamantataq rimachkan kay willakuy?, ¿Maypitaq kay pukllayta pukllachwan?, ¿Lliwninchik pukllachwanchu?, Pañuytuta mana tarispa ¿pukllachwanchu manchu?, ¿imataq kanman mana pantanankupaq?</p> <p>➤ RUWAY</p> <p>Lliw wamachakuna pampaman chayaruqinmi yachachiqnin warmakuna imana pukllanankupaq, pay ruranta qallaykun wakin wamachakunawan. Chaymanta.</p>	<p>95 TULL MI</p>



• **Warmakuna huñunakuspa pukllayta qallaykunku lliw.**

Allinta warmakuna umanchanankupaqmi tapusaq: ¿Imatataq ruraraqanchik? ¿Kay pukllaypi imatataq ruraranki allinlla tukurunapaq?, ¿kay pukllayta ruraspayki qamutaranki?, ¿Pukllayta pukllachkaspaqa mana imamanta manchakuspa karqanki?

➤ **TUPUKUY**

Chay pukllayta qispirachispañataqmi tupuna kanqa Will warmachakunata.

Yachachiq kay tablawan chaninchan.

Yachapakuqkunapa sutinta			
Yachapakuq warwa pukllayta pukllaspa, ñawpa yachasqankunata ruran.	Huk	Iskay	Kimsa
Warma masinkunawan allinllata rinamakun pukllasqan pacha.			
Payqa kikinta waqaychakuspanmi chay pukllayta pukllarqa,			

TUKUYNI N	<p>Kutichinqaku kay tapukuykunata: ¿Imamantataq pukllaynichik?, ¿Kanan pukllasqanchikta pukllawaqchu wasikiipi turiñañaykipiwan?; ¿Imaynataq karanki pukllaspayki?, Tukuynimpaqmi yachapakuq warmakunata kallpanchasaq hinaspa kusirichisaq allin rurasqankumanta.</p>	10 TULL MI
----------------------	---	---------------------------



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

MÓDULO DE PRÁCTICA E INVESTIGACIÓN
INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS CUANTITATIVOS
FICHA DE OBSERVACIÓN (PRE TEST Y POS TEST)

Variable dependiente: Autonomía

Apellidos y nombres de la investigadora: Quispe Pacheco, Natividad

Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe

N°	Apellidos y nombres	COGNITIVO					ASERTIVIDAD				AFECTO					
		Soluciona dificultades en un momento determinado.		Se desenvuelve de manera crítica en los aspectos teóricos			Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros		Busca una comunicación asertiva con sus compañeros		Es auténtico y reflexivo.		Desarrolla su autoestima		Desarrolla la empatía.	
		¿Utiliza estrategia para resolver los problemas que se le presentan?	¿Desarrolla su autonomía al momento de tener dificultad?	¿Demuestra la autonomía con los trabajos asignados?	¿Identifica la dificultad que tiene?	¿Analiza la situación problemática de manera crítica?	¿Respeto la opinión de sus compañeros?	¿Escucha y ayuda a resolver la necesidad que tiene el compañero?	¿Da su punto de vista sobre un tema respetando a sus compañeros?	¿Se comunica con facilidad con sus compañeros?	¿Busca solucionar alguna dificultad que se le presente a través de la comunicación asertiva?	¿Demuestra afecto a los demás?	¿Se relaciona de manera afectiva con los demás compañeros?	¿Es auténtico al momento de entregar los trabajos asignados?	¿Viene aseado a la clase?	¿Comprende sus sentimientos y muestra tolerancia a sus compañeros?
1	CONDOR CENTENO, Abi	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	CRUZ MAYHUA, Max	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	QUISPE MENDOZA, Sarai	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
4	ÑAUPARI PACHECO, Necida	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
5	CONDOR RUIZ, Karem Ashley	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4
6	HUAMAN CABEZAS, Danilo	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4
7	BENDEZU LOPEZ, Jhon Mario	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4
8	RIMACHI CABEZAS, Luz María	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
9	MEDINA POZO, Snaider Heber	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4
1	RODRIGUEZ POSO, Leonardo	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4

Legenda: 4=AD: logro destacado, 3=A: logro esperado, 2=B: en proceso, 1=C: inicio

Anexo 16.

Carta de consentimiento consentido.



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

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

CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Emilio Rondinel Berna, profesor de aula, de primer grado, declaro que he sido informado e invitado para que participe mis estudiantes en una investigación educativa aplicada denominada "**Los juegos ancestrales en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes**", éste es un proyecto de investigación educativa que cuenta con el respaldo y auto financiamiento de la investigadora que se desarrollará en Institución Educativa 38990-11 de Castro Pampa-Huanta.

Entiendo que este estudio busca y sé que, con su participación se llevará a cabo en dentro de la institución educativa en el horario 8.30 a 10.30 y consistirá en emplear la técnica mediante el instrumento de recolección de datos ficha de observación pretest (antes y después) postes que se aplicará alrededor de 120 minutos.

Me han explicado que la información registrada de mis estudiantes será confidencial, y que los nombres de los estudiantes participantes serán asociados a un número de serie o código, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, sí que esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

Sí. Acepto voluntariamente para que participe mis estudiantes en este estudio y he recibido una copia del presente documento.

Huanta, xxxxx octubre de 2022.

Emilio Rondinel Berna
Nombres y Apellidos de profesor/a de aula

28603360
DNI

[Firma]
Firma



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

Natividad Quispe Pacheco

Nombres y Apellidos del investigador/a

47049374

DNI

[Firma]

Firma

Nildes Perez Malvarde

Nombres y Apellidos del testigo

70432080

DNI

[Firma]

Firma



CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Vilma Mendoza Huaman..... padre de familia de mi menor hija Sarai Quispe Mayhua, de 8 años, declaro que he sido informado e invitado para que participe en una investigación educativa aplicada denominada "**Juegos ancestrales para desarrollar la autonomía**", éste es un proyecto de investigación educativa que cuenta con el respaldo y auto financiamiento de la investigador/a que se desarrollará en Institución Educativa 38990-11 de Castro Pampa-Huanta.

Entiendo que este estudio busca, emplear los juegos ancestrales en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes y sé que, con su participación se llevará a cabo en dentro de la institución educativa en el horario de la mañana de 8..30 a 10.30 y consistirá en emplear la técnica el instrumento de recolección de datos ficha de observación pretest (antes y después) postes que se aplicará alrededor de 120 minutos.

Me han explicado que la información registrada de mi menor hija será confidencial, y que los nombres de los estudiantes participantes serán asociados a un número de serie o código, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, sí que esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

Sí. Acepto voluntariamente para que participe mi hijo/a en este estudio y he recibido una copia del presente documento.

Huanta, 03 octubre de 2022.

Vilma Mendoza Huaman
Nombres y Apellidos de padre de familia

42114124
DNI

[Firma]
Firma



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

Natividad Quispe Pacheco
Nombres y Apellidos del investigador/a

47049374
DNI

[Firma]
Firma

Wilder Perez Delvante
Nombres y Apellidos del testigo

70432080
DNI

[Firma]
Firma



CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Herlinda Ruiz Palomino..... padre de familia de mi menor hija Karem Ashley Condor Ruiz, de 7 años, declaro que he sido informado e invitado para que participe en una investigación educativa aplicada denominada "**Juegos ancestrales para desarrollar la autonomía**", éste es un proyecto de investigación educativa que cuenta con el respaldo y auto financiamiento de la investigador/a que se desarrollará en Institución Educativa 38990-11 de Castro Pampa-Huanta.

Entiendo que este estudio busca, emplear los juegos ancestrales en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes y sé que, con su participación se llevará a cabo en dentro de la institución educativa en el horario de la mañana de 8..30 a 10.30 y consistirá en emplear la técnica el instrumento de recolección de datos ficha de observación pretest (antes y después) postes que se aplicará alrededor de 120 minutos.

Me han explicado que la información registrada de mi menor hija será confidencial, y que los nombres de los estudiantes participantes serán asociados a un número de serie o código, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, sí que esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

Sí. Acepto voluntariamente para que participe mi hijo/a en este estudio y he recibido una copia del presente documento.

Huanta, 03 octubre de 2022.

Herlinda Ruiz Palomino
Nombres y Apellidos de padre de familia

62825937
DNI

[Firma]
Firma



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

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

Natividad Quispe Pacheco
Nombres y Apellidos del investigador/a

47049374
DNI

[Firma]
Firma

Waldes Perez Noharte
Nombres y Apellidos del testigo

70432080
DNI

[Firma]
Firma



CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Rodriguez Poma, Emerson padre de familia de mi menor hijo Leonardo Rodríguez Pozo, de 8 años, declaro que he sido informado e invitado para que participe en una investigación educativa aplicada denominada "**Juegos ancestrales para desarrollar la autonomía**", éste es un proyecto de investigación educativa que cuenta con el respaldo y auto financiamiento de la investigador/a que se desarrollará en Institución Educativa 38990-11 de Castro Pampa-Huanta.

Entiendo que este estudio busca, emplear los juegos ancestrales en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes y sé que, con su participación se llevará a cabo en dentro de la institución educativa en el horario de la mañana de 8.30 a 10.30 y consistirá en emplear la técnica el instrumento de recolección de datos ficha de observación pretest (antes y después) postes que se aplicará alrededor de 120 minutos.

Me han explicado que la información registrada de mi menor hija será confidencial, y que los nombres de los estudiantes participantes serán asociados a un número de serie o código, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, sí que esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

Sí. Acepto voluntariamente para que participe mi hijo/a en este estudio y he recibido una copia del presente documento.

Huanta, 03 octubre de 2022.

Rodriguez Poma, Emerson
Nombres y Apellidos de padre de familia

70432060
DNI

[Firma]
Firma



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

Natividad Quispe Pacheco
Nombres y Apellidos del investigador/a

47049374
DNI

[Firma]
Firma

Wilder Perez Navarro
Nombres y Apellidos del testigo

70132080
DNI

[Firma]
Firma



CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Felicitas Cabezas Rojas..... padre de familia de mi menor hija Luz María Rimachí Cabezas, de 8 años, declaro que he sido informado e invitado para que participe en una investigación educativa aplicada denominada "**Juegos ancestrales para desarrollar la autonomía**", éste es un proyecto de investigación educativa que cuenta con el respaldo y auto financiamiento de la investigador/a que se desarrollará en Institución Educativa 38990-11 de Castro Pampa-Huanta.

Entiendo que este estudio busca, emplear los juegos ancestrales en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes y sé que, con su participación se llevará a cabo en dentro de la institución educativa en el horario de la mañana de 8.30 a 10.30 y consistirá en emplear la técnica el instrumento de recolección de datos ficha de observación pretest (antes y después) postes que se aplicará alrededor de 120 minutos.

Me han explicado que la información registrada de mi menor hija será confidencial, y que los nombres de los estudiantes participantes serán asociados a un número de serie o código, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, sí que esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

Sí. Acepto voluntariamente para que participe mi hijo/a en este estudio y he recibido una copia del presente documento.

Huanta, 03 octubre de 2022.

Felicitas Cabezas Rojas
Nombres y Apellidos de padre de familia

28592705
DNI

[Firma]
Firma



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

Natividad Quispe Pacheco
Nombres y Apellidos del investigador/a

47049374
DNI


Firma

Wilder Perez Alvarado
Nombres y Apellidos del testigo

70432080
DNI


Firma



CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Lopez Garagundo, María padre de familia de mi menor hijo Jhon Mario Bendezú López, de 7 años, declaro que he sido informado e invitado para que participe en una investigación educativa aplicada denominada "**Juegos ancestrales para desarrollar la autonomía**", éste es un proyecto de investigación educativa que cuenta con el respaldo y auto financiamiento de la investigador/a que se desarrollará en Institución Educativa 38990-11 de Castro Pampa-Huanta.

Entiendo que este estudio busca, emplear los juegos ancestrales en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes y sé que, con su participación se llevará a cabo en dentro de la institución educativa en el horario de la mañana de 8..30 a 10.30 y consistirá en emplear la técnica el instrumento de recolección de datos ficha de observación pretest (antes y después) postes que se aplicará alrededor de 120 minutos.

Me han explicado que la información registrada de mi menor hija será confidencial, y que los nombres de los estudiantes participantes serán asociados a un número de serie o código, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, sí que esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

Sí. Acepto voluntariamente para que participe mi hijo/a en este estudio y he recibido una copia del presente documento.

Huanta, 03 octubre de 2022.

Lopez Garagundo, María
Nombres y Apellidos de padre de familia

08623426
DNI

[Firma]
Firma



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

Natividad Quispe Pacheco
Nombres y Apellidos del investigador/a

47049374
DNI

[Firma]
Firma

Wilder Perez Maldonado
Nombres y Apellidos del testigo

70432080
DNI

[Firma]
Firma



CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Marcelina Mayhua Quispe..... padre de familia de mi menor hijo Cruz Mayhua, Max de 7 años, declaro que he sido informado e invitado para que participe en una investigación educativa aplicada denominada "**Juegos ancestrales para desarrollar la autonomía**", éste es un proyecto de investigación educativa que cuenta con el respaldo y auto financiamiento de la investigador/a que se desarrollará en Institución Educativa 38990-11 de Castro Pampa-Huanta.

Entiendo que este estudio busca, emplear los juegos ancestrales en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes y sé que, con su participación se llevará a cabo en dentro de la institución educativa en el horario de la mañana de 8..30 a 10.30 y consistirá en emplear la técnica el instrumento de recolección de datos ficha de observación pretest (antes y después) postes que se aplicará alrededor de 120 minutos.

Me han explicado que la información registrada de mi menor hija será confidencial, y que los nombres de los estudiantes participantes serán asociados a un número de serie o código, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, sí que esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

Sí. Acepto voluntariamente para que participe mi hijo/a en este estudio y he recibido una copia del presente documento.

Huanta, 03 octubre de 2022.

Marcelina Mayhua Quispe

Nombres y Apellidos de padre de familia

44970790

DNI

[Firma]

Firma



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

Natividad Quispe Pacheco
Nombres y Apellidos del investigador/a

47049374
DNI

[Firma]
Firma

Ailder Perez Dalvarez
Nombres y Apellidos del testigo

70437080
DNI

[Firma]
Firma



CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Rayda Loayza Orejon..... padre de familia de mi menor hija Agui Condor Centeno, de 8 años, declaro que he sido informado e invitado para que participe en una investigación educativa aplicada denominada "**Juegos ancestrales para desarrollar la autonomía**", éste es un proyecto de investigación educativa que cuenta con el respaldo y auto financiamiento de la investigador/a que se desarrollará en Institución Educativa 38990-11 de Castro Pampa-Huanta.

Entiendo que este estudio busca, emplear los juegos ancestrales en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes y sé que, con su participación se llevará a cabo en dentro de la institución educativa en el horario de la mañana de 8.30 a 10.30 y consistirá en emplear la técnica el instrumento de recolección de datos ficha de observación pretest (antes y después) postes que se aplicará alrededor de 120 minutos.

Me han explicado que la información registrada de mi menor hija será confidencial, y que los nombres de los estudiantes participantes serán asociados a un número de serie o código, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, sí que esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

Sí. Acepto voluntariamente para que participe mi hijo/a en este estudio y he recibido una copia del presente documento.

Huanta, 03 octubre de 2022.

Rayda Loayza Orejon
Nombres y Apellidos de padre de familia

20086406
DNI

Rayda
Firma



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

Natividad Quispe Pacheco
Nombres y Apellidos del investigador/a

47049374
DNI

[Firma]
Firma

Wilder Perez Navarrete
Nombres y Apellidos del testigo

70432080
DNI

[Firma]
Firma



CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Marlene Ramos Vargas padre de familia de mi menor hijo Danilo Huamán Cabezas, de 7 años, declaro que he sido informado e invitado para que participe en una investigación educativa aplicada denominada "Juegos ancestrales para desarrollar la autonomía", éste es un proyecto de investigación educativa que cuenta con el respaldo y auto financiamiento de la investigador/a que se desarrollará en Institución Educativa 38990-11 de Castro Pampa-Huanta.

Entiendo que este estudio busca, emplear los juegos ancestrales en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes y sé que, con su participación se llevará a cabo en dentro de la institución educativa en el horario de la mañana de 8.30 a 10.30 y consistirá en emplear la técnica el instrumento de recolección de datos ficha de observación pretest (antes y después) postes que se aplicará alrededor de 120 minutos.

Me han explicado que la información registrada de mi menor hija será confidencial, y que los nombres de los estudiantes participantes serán asociados a un número de serie o código, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, si que esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

Sí. Acepto voluntariamente para que participe mi hijo/a en este estudio y he recibido una copia del presente documento.

Huanta, 03 octubre de 2022.

Marlene Ramos Vargas

Nombres y Apellidos de padre de familia

47181938

DNI

Marlene

Firma



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

Natividad Quispe Pacheco
Nombres y Apellidos del investigador/a

47049374
DNI

[Firma]
Firma

Wilder Pérez Malvarde
Nombres y Apellidos del testigo

70432080
DNI

[Firma]
Firma



CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Segundina Naupa Velasque..... padre de familia de mi menor hijo Snaider Heber Medina Pozo, de 8 años, declaro que he sido informado e invitado para que participe en una investigación educativa aplicada denominada "**Juegos ancestrales para desarrollar la autonomía**", éste es un proyecto de investigación educativa que cuenta con el respaldo y auto financiamiento de la investigador/a que se desarrollará en Institución Educativa 38990-11 de Castro Pampa-Huanta.

Entiendo que este estudio busca, emplear los juegos ancestrales en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes y sé que, con su participación se llevará a cabo en dentro de la institución educativa en el horario de la mañana de 8.30 a 10.30 y consistirá en emplear la técnica el instrumento de recolección de datos ficha de observación pretest (antes y después) postes que se aplicará alrededor de 120 minutos.

Me han explicado que la información registrada de mi menor hija será confidencial, y que los nombres de los estudiantes participantes serán asociados a un número de serie o código, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, si que esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

Sí. Acepto voluntariamente para que participe mi hijo/a en este estudio y he recibido una copia del presente documento.

Huanta, 03 octubre de 2022.

Segundina Naupa Velasque
Nombres y Apellidos de padre de familia

28277785
DNI

Sueely
Firma



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

Natividad Quispe Pacheco
Nombres y Apellidos del investigador/a

47049374
DNI

[Firma]
Firma

Wilder Perez Malvarde
Nombres y Apellidos del testigo

70432080
DNI

[Firma]
Firma



CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Rufina Pacheco Huachaca..... padre de familia de mi menor hija Necida Ñaupari Pacheco, de 7 años, declaro que he sido informado e invitado para que participe en una investigación educativa aplicada denominada "**Juegos ancestrales para desarrollar la autonomía**", éste es un proyecto de investigación educativa que cuenta con el respaldo y auto financiamiento de la investigador/a que se desarrollará en Institución Educativa 38990-11 de Castro Pampa-Huanta.

Entiendo que este estudio busca, emplear los juegos ancestrales en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes y sé que, con su participación se llevará a cabo en dentro de la institución educativa en el horario de la mañana de 8..30 a 10.30 y consistirá en emplear la técnica el instrumento de recolección de datos ficha de observación pretest (antes y después) postes que se aplicará alrededor de 120 minutos.

Me han explicado que la información registrada de mi menor hija será confidencial, y que los nombres de los estudiantes participantes serán asociados a un número de serie o código, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, sí que esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

Sí. Acepto voluntariamente para que participe mi hijo/a en este estudio y he recibido una copia del presente documento.

Huanta, 03 octubre de 2022.

Rufina Pacheco Huachaca

Nombres y Apellidos de padre de familia

28395500

DNI

[Firma]

Firma



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

Natividad Quispe Pacheco
Nombres y Apellidos del investigador/a

47049374
DNI

[Firma]
Firma

Walter Pérez Navarro
Nombres y Apellidos del testigo

70432080
DNI

[Firma]
Firma

Anexo 17

Evidencias fotográficas

Figura 1.

Desarrollo de la autonomía



Nota. Los juegos son muy importantes para que el niño desarrolle su autonomía. Tomada en el mes de agosto del año 2023.

Figura 2.

Desarrollo cognitivo



Nota. La imagen representa el desarrollo cognitivo de los niños con el juego kiwi. Tomada en el 2023.

Figura 3.

Desarrollo de la comunicación asertiva



Nota. El siguiente representa al juego de chilac chilac, mediante el juego los niños desarrollan la comunicación asertiva. Tomando en el 2023.

Figura 4

Desarrollo afectivo



Nota. Los niños disfrutaron del juego gallinita ciega y la vez desarrollan su afectivo. Tomada en el 2023.