

**“ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO”  
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

**FORMACIÓN INICIAL DOCENTE**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL  
INTERCULTURAL BILINGÜE**



**TESIS**

Influencia de juegos tradicionales en el desarrollo de valores morales en niños y niñas de 3 años en la institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-p de Huancayoccc- huanta, 2023

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

**AUTORA**

UNTIVEROS LEÓN, Ruth Maricela  
**ORCID:0009-0001-0442-7795**

**ASESOR**

Lic. CONTRERAS CCONOVILCA, Máximo  
**ORCID: 0009-0004-1704-6678**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Innovaciones pedagógicas

**HUANTA- AYACUCHO -PERÚ  
2024**



## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

FECHA	DÍA	MES	AÑO
	06	06	2024

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

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

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

AUTORIZACIÓN DE SUSTENTACIÓN	RD No 0559-2024-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA
NOMINACIÓN DE JURADOS	RD No 0560-2024-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA

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

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

<b>TÍTULO DE LA TESIS:</b>	
INFLUENCIA DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE VALORES MORALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-17/Mx-P DE HUANCAYOCC - HUANTA, 2023.	

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

N° Matricula	APELLIDOS Y NOMBRES	PRESIDENTE	VOCAL	SECRETARIO	PROMEDIO GENERAL
71727910	UNTIVEROS LEÓN, Ruth Maricela	14	15	14	14



*[Signature]*  
PRESIDENTE



*[Signature]*  
VOCAL



*[Signature]*  
SECRETARIO



ESQUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
 JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE  
 HUANTA  
*[Signature]*  
Dr. Walter Mariano Arce Villar  
 DIRECTOR GENERAL

Firma, Post Firma y Sello

<b>INTRUCCIONES:</b>
- 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 <b>aprobatorio</b> , si es <b>desaprobatorio</b> con <b>tinta roja</b> .
- La nota aprobatoria de la sustentación es <b>14</b> , no hay medio punto a favor del sustentante.
- Las actas se llenan sin borradores ni enmendaduras.



JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE  
 ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
 HUANTA-AYACUCHO  
 RVM 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”*

### ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las 6.30 p.m. del 06 de junio 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: “INFLUENCIA DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE VALORES MORALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-17/Mx-P DE HUANCAYOCC - HUANTA, 2023”**, presentado por la ex alumna **UNTIVEROS LEÓN, Ruth Maricela** con código de matrícula 71727910 del Programa de Estudios de **EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**, sustentación autorizada por la **RD No 0559-2024-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


 ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
 JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE  
 HUANTA  
 Dr. Walter Mariano Arce Villar  
 DIRECTOR GENERAL  
 Vº Bº DIRECTOR GENERAL  
 Firma, Post-Firma y Sello



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

## ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

### CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 000143-2024-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

La Tesis titulada **"Influencia de juegos tradicionales en el desarrollo de valores morales en niños y niñas de 3 años en la institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-p de Huancayochehuanta, 2023"** presentado por la egresada **Untiveros León, Ruth Maricela** del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un **04%** 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/1ODcf49ZmX9oGnBcIt-Pmnso7jIXj\\_2F?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1ODcf49ZmX9oGnBcIt-Pmnso7jIXj_2F?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, 27 de agosto de 2024



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
HUANTA  
Área de Verificación de Originalidad

Archivo  
JLPP/AVO  
jvm/Sec. Acad.



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

# Validación Josaco

## UNTIVEROS LEÓN, Ruth Maricela Rev.docx

001

ValidacionesJSCO

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

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:2991573902

56 Páginas

Fecha de entrega

27 ago 2024, 12:06 p.m. GMT-5

15,285 Palabras

Fecha de descarga

27 ago 2024, 12:48 p.m. GMT-5

80,496 Caracteres

Nombre de archivo

UNTIVEROS\_LEÓN\_Ruth\_Maricela\_Rev.docx

Tamaño de archivo

211.8 KB




## 4% Similitud general

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

### Filtrado desde el informe

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

### Fuentes principales

- 3%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 2%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Marcas de integridad

#### N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

## Fuentes principales

- 3% Fuentes de Internet
- 0% Publicaciones
- 2% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

## Fuentes principales

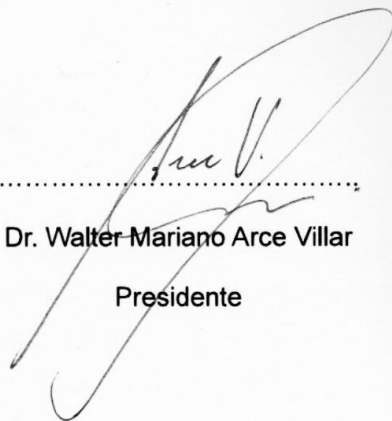
Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

<b>1</b>	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	1%
<b>2</b>	Internet	repositorio.unh.edu.pe	1%
<b>3</b>	Internet	1library.co	0%
<b>4</b>	Internet	issuu.com	0%
<b>5</b>	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo	0%
<b>6</b>	Internet	docplayer.es	0%
<b>7</b>	Trabajos del estudiante	Universidad Abierta para Adultos	0%
<b>8</b>	Internet	repositorio.unap.edu.pe	0%
<b>9</b>	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional del Chimborazo	0%
<b>10</b>	Internet	repositorio.utc.edu.ec	0%
<b>11</b>	Internet	paleodiversitas.org	0%

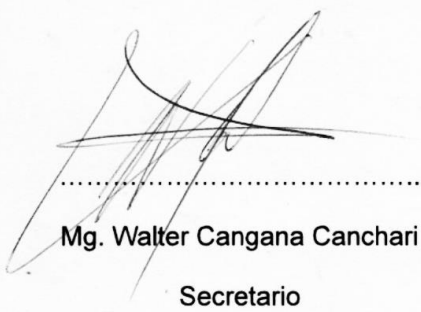
12 Trabajos del estudiante  
Universidad Católica Los Angeles de Chimbote 0%

---

13 Trabajos del estudiante  
Universidad de la Amazonia 0%



.....  
Dr. Walter Mariano Arce Villar  
Presidente



.....  
Mg. Walter Cangana Canchari  
Secretario



.....  
Lic. Yolanda Apolinaria Orellana Perez  
Vocal

Agradezco a Dios por mantenerme con buena salud, por la oportunidad de vivir y por estar siempre conmigo. A mis padres, por apoyarme económicamente en mi educación, y a mis hermanos, por aconsejarme y animarme a seguir adelante, así como por su apoyo financiero.

## **AGRADECIMIENTO**

A la Escuela de Educación Superior Pedagógica "José Salvador Cavero Ovalle", por proporcionarme los conocimientos teóricos y habilidades esenciales para analizar las necesidades de la población local, regional y nacional.

Al director general de la escuela, Dr. Walter Mariano Arce Villar, por su orientación, compartiendo experiencias y conocimientos durante nuestra formación profesional.

A las autoridades del programa de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, por ser el centro de nuestra formación profesional.

A los docentes por su valiosa labor de impartir conocimientos y orientar a los estudiantes. En particular, al Dr. Máximo Contreras Cconovilca, por su orientación, comprensión y dedicación al compartir sus conocimientos para esta investigación, contribuyendo así a su realización.

A la directora de la institución educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc - Huanta, por haberme acogido y permitirme llevar a cabo mi investigación.

A la profesora María Trinidad Rivera Cruz, quien supervisó las actividades realizadas con los niños de 3, 4 y 5 años, brindándoles conocimientos y experiencias.

A los niños de la institución educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc – Huanta, quienes fueron parte integral de la investigación.

## PRESENTACIÓN

El presente trabajo de investigación titulado “influencia de juegos tradicionales en el desarrollo de valores morales en niños y niñas de 3 años en la institución educativa inicial n°429-17/mx-p de Huancayo- huanta, 2023”. Tuvo como objetivo de conocer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de valores morales en niños y niñas de 3 años de edad. Los juegos tradicionales desempeñaron una función crucial en el desarrollo infantil al fomentar la creatividad, la solidaridad y el respeto. Estos aspectos son fundamentales para el crecimiento de los niños, ya que promueven la tolerancia, el compromiso, el aprendizaje y diversas experiencias, tanto a nivel individual como grupal. Los docentes desempeñan un papel crucial durante las clases al aplicar este tipo de juegos, lo que conduce a mejores resultados y contribuye al fortalecimiento de los valores morales en los niños durante su desarrollo.

En este estudio, se estructuran los siguientes capítulos:

El Capítulo I presenta la descripción del problema, incluyendo la situación problemática, la formulación de problemas, los objetivos y la justificación.

El Capítulo II desarrolla el marco teórico, abarcando antecedentes, bases teóricas y definiciones conceptuales.

El Capítulo III aborda las Metodologías de la Investigación, que incluyen la formulación de hipótesis, variables, operacionalización de variables, tipo y nivel de investigación, métodos, diseño de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos, validez y confiabilidad de instrumentos, técnica de procesamiento de datos y aspectos éticos.

El Capítulo IV presenta los resultados y la discusión finales, se concluye que los juegos tradicionales tienen un impacto positivo en el desarrollo de valores morales en niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N° 429-17/MX-P de Huancayo-Huanta en 2023. Los resultados obtenidos confirman esta influencia. Wilcoxon se puede observar que el nivel de significancia adquirido 0.005 que es menor a 0.05.por lo tanto se confirma la hipótesis.

## DECLARACION JURADA DE AUTENCIDAD

Yo, Ruth Maricela Untiveros León, identificada con DNI N° 71727910 egresada del programa de estudios de educación inicial intercultural bilingüe de la Escuela de Educación superior Pedagógica Publica "José Salvador Caverro Ovalle" Huanta, autora del trabajo de investigación titulada: Influencia de juegos tradicionales en el desarrollo de valores morales en niños y niñas de 3 años en la Institución Educativa Inicial N° 42-17 /Mx-P de Huancayo-Huanta, 2023, al amparo de lo dispuesto en el artículo 41 la ley N° 27444, ley de procedimiento Administrativo general y modificatorias; y a efectos de cumplir con los requisitos correspondientes.

Declaro que el presente trabajo de tesis fue elaborado por mi persona y no existe **plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otros documentos de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) por persona natural o jurídica alguna antes instituciones académicas profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o internet.

Así mismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a lo dispuesto en el reglamento de la Escuela de Educación superior Pedagógica Publica "José Salvador Caverro Ovalle" y las disposiciones legales vigentes.

Huanta 12 de noviembre de 2024



.....  
Ruth Mariela Untiveros Leon

DNI: 71727910

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

PAGINA DE JURADOS .....	ii
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iv
PRESENTACIÓN.....	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE ANEXOS .....	x
ÍNDICE TABLAS .....	xi
ÍNDICE FIGURA.....	xii
RESUMEN.....	xiii
ABSTRAC.....	xiv
PISI QILLQAY .....	xv
INTRODUCCIÓN .....	xvi
CAPITULO I.....	15
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	15
1.1 Descripción del Problema .....	15
1.2 Formulación del Problema .....	17
1.2.1 Problema General.....	17
1.2.2 Problemas Específicos .....	17
1.3 Justificación.....	17
1.4 Objetivos.....	18
1.4.1 Objetivo General.....	18
1.4.2 Objetivos Específicos .....	18
1.5 Limitaciones de la Investigación .....	19
CAPITULO II.....	20
MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN .....	20
2.1 Antecedentes del Problema.....	20
2.1.1 A Nivel Internacional.....	20

2.1.2 A Nivel Nacional .....	21
2.1.3 A Nivel Regional: .....	23
2.2 Bases Teóricas.....	24
2.2.1 Juegos Tradicionales.....	24
2.3 Definición de Términos Básicos.....	43
2.3.1 Juego. ....	43
2.4 Hipótesis de la Investigación .....	44
2.4.1 Hipótesis General .....	45
2.4.2 Hipótesis Específicas .....	45
2.5 Variables, Dimensiones e Indicadores .....	45
2.5.1 Variable Independiente.....	45
2.5.2 Variable independiente.....	45
2.6 Operacionales de las Variables de Estudio.....	47
CAPITULO III.....	48
MÉTODOLOGIA DE LA INVESTIGACION .....	48
3.1 Tipo de Estudio .....	48
3.2 Método de Estudio .....	48
3.3 Diseño de Investigación.....	48
3.4 Población y Muestra.....	49
3.4.1 Población .....	49
3.4.2 Muestra .....	49
3.5 Técnicas de Muestreo.....	49
3.6 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos .....	49
3.6.1 Técnica: .....	49
3.6.2 Instrumento:.....	50
3.7 Métodos de Procesamiento de los Datos.....	50
3.8 Aspectos Éticos de la Investigación. ....	51

CAPITULO IV .....	52
RESULTADOS Y DISCUSION DE LA INVESTIGACION .....	52
4.1 Presentación y Descripción de los Resultados .....	52
4.1.1 A nivel Descriptivo .....	52
4.1.2 Resultados Estadísticos A Nivel Inferencial.....	61
Prueba de Normalidad.....	61
4.1.3 Prueba de Hipótesis .....	62
Prueba de Hipótesis General.....	62
Prueba de la Primera Hipótesis Específica. ....	63
Prueba de la Segunda Hipótesis Específica. ....	64
Prueba de la Cuarta Hipótesis Específica. ....	67
4.2 Discusión de Resultados.....	68
4.2.1 El Análisis el Logro .....	68
CONCLUSIONES.....	69
RECOMENDACIONES .....	70
REFERENCIAS.....	71
ANEXO .....	73

## ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Resolución Directoral de Aprobación de Proyecto de Investigación.....	74
Anexo 2 RD de expedito de tesis.....	79
Anexo 3 Resolución directoral de fecha de sustentación.....	82
Anexo 4 Resolución directoral de jurados de sustentación.....	84
Anexo 5 Matriz de consistencia de investigación educativa aplicada.....	86
Anexo 6 Operacionalización de variables.....	88
Anexo 7 Matriz Instrumental .....	89
Anexo 8 Instrumento de recolección de datos .....	90
Anexo 9 Juicio de expertos .....	92
Anexo 10 Prueba de confiabilidad .....	93
Anexo 11 Instrumento de recolección de datos cuantitativos (pre test) .....	96
Anexo 12 Instrumento de recolección de datos cuantitativos (pos test).....	97
Anexo 13 Material Experimental .....	98
Anexo 14 Carta de Consentimiento de la autoridad de la E.I. ....	149
Anexo 15 Evidencias Fotográficas.....	151

**ÍNDICE TABLAS**

Tabla 1 <i>Resultado de desarrollo de los valores morales pre test</i> .....	53
Tabla 2 <i>Resultado de contraste del pre test para la dimensión de honradez</i> .....	53
Tabla 3 <i>Resultado de contraste entre el pre test para la dimensión de solidaridad</i> .....	54
Tabla 4 <i>Resultado de contraste entre el pretest para la dimensión de respeto</i> .....	55
Tabla 5 <i>Resultado de contraste entre el pretest para la dimensión de tolerancia</i> .....	56
Tabla 6 <i>Resultado de desarrollo de valores morales pos test</i> .....	57
Tabla 7 <i>Resultado de contraste entre el pos test para la dimensión de honradez</i> .....	57
Tabla 8 <i>Resultado de contraste entre el pos test para la dimensión de solidaridad</i> .....	58
Tabla 9 <i>Resultado de contraste entre el pos test para la dimensión de respeto</i> .....	59
Tabla 10 <i>Resultado de contraste entre el pos test para la dimensión de Tolerancia</i> .....	60
Tabla 11 <i>Resultado de la prueba de normalidad</i> .....	61
Tabla 12 <i>Prueba de rangos con signo de Wilcoxon</i> .....	62
Tabla 13 <i>Resultados de contrastes del desarrollo de la honradez pre test y pos test</i> .....	64
Tabla 14 <i>Resultados de contrastes del desarrollo de la solidaridad pre test y pos test</i> ....	65
Tabla 15 <i>Resultados de contrastes del desarrollo del respeto pre test y pos test</i> .....	66
Tabla 16 <i>Resultados de contrastes del desarrollo de la tolerancia pre test y pos test</i> .....	67

**ÍNDICE FIGURA**

Figura 1 <i>Nivel de dimensión en honradez</i> .....	54
Figura 2 <i>Nivel de dimensión en solidaridad</i> .....	55
Figura 3 <i>Nivel de dimensión en respeto</i> .....	56
Figura 4 <i>Nivel de dimensión en tolerancia</i> .....	57
Figura 5 <i>Nivel de dimensión en honradez</i> .....	58
Figura 6 <i>Nivel de dimensión en solidaridad</i> .....	59
Figura 7 <i>Nivel de dimensión en respeto</i> .....	60
Figura 8 <i>Nivel de dimensión en tolerancia</i> .....	61

## RESUMEN

Título: Influencia de juegos tradicionales en el desarrollo de valores morales en niños y niñas de 3 años en la institución educativa inicial n°429-17/Mx-p de Huancayoccc-Huanta, 2023

El estudio estuvo enfocado a abarcar el Problema: ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en los valores morales en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayoccc - Huanta, 2023? Tuvo como Objetivo: Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de los valores morales en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayoccc - Huanta, 2023. Así mismo diagnosticar el desarrollo de valores morales, seguidamente aplicar los juegos tradicionales con el objeto de promover el desarrollo de valores y evaluar los resultados en el desarrollo de valores morales. Métodos: El tipo de investigación es aplicada, con un nivel explicativo, se utilizó como método general el científico y como métodos específicos el experimental para organizar, deliberadamente de acuerdo con un plan previo con el fin de investigar las posibles relaciones causa – efecto; la población de estudio estuvo conformado por la totalidad de niños y niñas matriculados en la I. E Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayoccc - Huanta, la muestra es no probabilística, conformado por 15 niños y niñas de 3 años, la técnica utilizada fue la observación y como instrumento la lista de cotejo de los valores morales. Resultados: Los niveles de desarrollo de los valores morales al inicio de la investigación en los niños y niñas de 3 años son: 66,7% Si, 33,3% No y 10%. Luego de la aplicación de los juegos tradicionales los resultados son: 80, % Si, seguido del 20% No. Conclusiones: Por lo que se concluye la aplicación de los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de los valores morales en niñas y niños de 03 años de la Institución Educativa Inicial Huancayoccc - Huanta. Contraste mediante la prueba no paramétrica de Wilcoxon con un nivel de significancia de 0.005 que es menor a 0.05.

**Palabras claves:** Juegos tradicionales, valores morales.

## ABSTRAC

Title: Influence of traditional games on the development of moral values in 3-year-old boys and girls at the initial educational institution n°429-17/Mx-p of Huancayocc-Huanta, 2023

The study was focused on covering the Problem: How do traditional games influence the moral values of 3-year-old boys and girls in the Initial Educational Institution N°429-17/Mx-P of Huancayocc - Huanta, 2023? Its objective was to: Determine the influence of traditional games on the development of moral values in boys and girls aged 3 years at the Initial Educational Institution N°429-17/Mx-P of Huancayocc-Huanta, 2023. Likewise, diagnose the development of moral values, then apply traditional games in order to promote the development of values and evaluate the results in the development of moral values. Methods: The type of research is applied, with an explanatory level, the scientific method was used as a general method and the experimental method was used as specific methods to organize, deliberately according to a previous plan in order to investigate the possible cause-effect relationships; The study population was made up of all boys and girls enrolled in the I. E Initial N°429-17/Mx-P of Huancayocc - Huanta, the sample is non-probabilistic, made up of 15 boys and girls of 3 years old, The technique used was observation and as an instrument the checklist of moral values. Results: The levels of development of moral values at the beginning of the research in 3-year-old boys and girls are: 66.7% Yes, 33.3% No and 10%. After the application of traditional games, the results are: 80% Yes, followed by 20% No. Conclusions: therefore, it is concluded that the application of traditional games significantly influences the development of moral values in girls and boys of 03 years of the Huancayocc - Huanta Initial Educational Institution. Contrast using the non-parametric Wilcoxon test with a significance level of 0.005, which is less than 0.05.

**Keywords:** Traditional games, moral values.

## PISI QILLQAY

Titulo: Influencia de juegos tradicionales des desarrollo de valor moral 3 wata qhari wasikunapi institución educación inicial n°429-17/mx-p de Huancayocc- Huanta, 2023

Kay yachayqa Sasachakuymanta qataypi karqan: ¿Imaynatataq ñawpaqmanta pacha pukllaykuna 3 watayuyq qari wawakuna, warmi wawakuna valores morales nisqapi Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc - Huanta, 2023 nisqapi influyen? Paypa munayninqa karqan: Ñawpa pukllaykunapa influencia kimsa watayuyq qari wawakunapi, warmi wawakunapi valores morales nisqakuna wiñananpaq, Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc-Huanta, 2023. Chaynallataqmi diagnosticanapaq valores morales nisqakuna wiñananpaq, chaymantataqmi tradicional pukllaykunata rurasqa karqa , chaywa valores nisqankuna wiñananpaq, hinaspata valores morales nisqa wiñayninpi imakuna ruwasqanmanta chayninchananpa. Métodos: Ima clase investigación nisqanta ruwasqa, nivel explicativo nisqawan, método científico nisqawa chaynañatak método general hina, método experimental nisqataqmi métodos específicos hina allinchasqa, huk plan ñawpaqman hina, chaynapi mascanapa ima causa-efecto nisqa kasqanmanta relaciones nisqakuna; Kay población de estudio nisqapiqa tukuy qari wawakuna warmi wawakuna matriculasqa kasqaku kay I. E Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc - Huanta nisqapi, muestraqa mana probabilístico nisqa 15 qari wawakunamanta, warmi wawakuna kimsa watayuyq , Chay técnica utilizasqa karqa qawasqa hinañataq instrumento hina lista de comprobación valores morales nisqamanta. Tariykuna: 3 watayuyq qari wawakunapi, warmi warmakunapi ima, investigación qallariypi valores morales nisqanpa wiñayninpa nivel nisqan kaymi: 66,7% Arí, 33,3% Mana, 10%. Ñawpamanta pacha pukllaykunata churaqa kay ruraykunami kan: 80% Arí, chaymanta 20% Mana Tukurgakuchu : chay rayku tukuchikun ñawpa puqllaykunata churan sinchitami influen valores morales wiñariypi warmi wawakunapi, qari wawakunapi 03 watayukunapi Huancayocc - Huanta Qallariy Yachay Wasi. Contraste prueba Wilcoxon mana paramétrica kaqwan huk nivel de significancia nisqa karun 0,005 kaqwan, kayqa aswan pisi 0,05 kaqwan.

RIMAYKUNA TAQYACHIQ: Ñawpamanta pacha pukllaykuna, valores morales nisqa.

## INTRODUCCIÓN

Se ha demostrado a través de numerosas investigaciones, que los valores morales en los niños y niñas en la actualidad no se practican, así mismo los padres de familia no están concientizados en inculcar o fomentar valores en sus hijos, por creer que a su corta edad ellos no podrían asimilarlos, sin comprender que es precisamente en esta etapa de desarrollo del niño donde se debe iniciar la práctica de valores morales que serán los que permitan formar su personalidad. Para lo cual se planteó la siguiente pregunta: ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en los valores morales en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayoc - Huanta, 2023?, el cual tiene como objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de los valores morales en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayoc- Huanta, 2023. Entre los antecedentes consultados se tiene Junco (2021), llevó a cabo la investigación titulada "Impacto del programa de juegos tradicionales en la mejora de la expresión corporal en niños de la Escuela 'Benigno Rodas Maldonado', Ecuador".; Casavilca y Gomes (2018), se llevó a cabo el proyecto titulado "El papel de los juegos tradicionales en la formación de valores morales en niños y niñas de 5 años en una institución pública en Antacocha". Se ha hecho uso de la técnica de la observación y de la lista de cotejo como instrumento para el recojo de datos. Para el desarrollo de la investigación se realizó una recolección de material bibliográfico; a partir de la iluminación de la bibliografía, se adaptó una lista de cotejo para la evaluación de los valores morales como consecuencia de la aplicación de los juegos tradicionales, la cual sirvió para medir dicha variable de estudio. Teniendo en cuenta dichos sustentos, para su mayor comprensión, el informe final se ha estructurado en los siguientes capítulos:

El primer capítulo considera el planteamiento y formulación del problema, objetivos y la justificación.

El segundo capítulo contiene los antecedentes, las bases teóricas que rigen la investigación; incluye la definición de términos básicos, se ubica el tema en la estructura de los valores morales, en su avance a nivel de investigación y se revisan los planteamientos referentes a la variable de estudio. También incluye la hipótesis y variables de la investigación.

El tercer capítulo abarca el marco metodológico donde se considera el tipo, nivel, método, diseño de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, procesamiento y análisis de datos.

El cuarto capítulo considera la presentación, análisis y discusión de resultados. Finalmente se incluye las conclusiones y sugerencias; asimismo la bibliografía y anexos

## CAPITULO I

### PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

#### 1.1 Descripción del Problema

El propósito de este estudio fue analizar cómo los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de los valores morales en niños y niñas de tres años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P Huancayo.

Toda enseñanza tiene una historia previa, por lo que el niño adquiere naturalmente conceptos y estructuras cognitivas en su comunicación, que se desarrollan aún más a lo largo de la escolarización. Que este juego tradicional se conserva en la cultura de generación en generación, en los juegos que disfrutaban y practicaban nuestros abuelos, padres y antepasados, algunos de estos juegos son tan antiguos como la antigua Grecia.

El juego ayuda al niño a disfrutar jugando sin la presencia de pantallas, sino con los amigos y otros niños en el cual le permita a tener una diversión mientras baila, corre, salta, se socializa y disfrutan la libertad de jugar con sus pares. Por eso debemos hacer que perduren los juegos tradicionales como el paca-paca, pis-pis, etc. Estas actividades fomentan los valores morales y así se siga transmitiendo; así mismo desarrolla la imaginación, la creatividad, la amistad y también les ayuda desarrollar su aprendizaje mediante las actividades recreativas y emotivas por lo cual es importante ya que ayuda a socializar. Por ejemplo, en cada nacionalidad se desarrollan diferentes juegos tradicionales mayman en Marruecos, el escondite en España, el teléfono descompuesto en México, tetsuagui o ni en Japón, cubito de hielo Australia y así sucesivamente tiene sus propios juegos.

En el Perú al igual que otros países los juegos tradicionales son en mayoría de procedencia española, por lo que para los niños guardan un gran parecido con los juegos infantiles españoles diferenciándose por el nombre o por algunas reglas. Estos son muy importantes para el desarrollarlo general ya que les permite a socializar y desarrollar su aprendizaje de manera satisfactoria.

En nuestro país, el desarrollo de juegos tradicionales y valores morales es cada vez menos frecuente. Esta expresión cultural, tan característica del pueblo peruano, está desapareciendo paulatinamente. Hoy en día, los niños ya no juegan a los juegos

tradicionales y están cada vez más enfocados en dispositivos electrónicos modernos, como la televisión, el Internet, las tabletas y los teléfonos móviles. Aunque estos dispositivos ofrecen ventajas, como el acceso a información y entretenimiento, también presentan desventajas. Entre ellas se encuentran los juegos violentos que pueden afectar negativamente el desarrollo emocional de los niños y niñas. El uso frecuente de estos dispositivos puede tener un impacto adverso en su bienestar emocional. También el autor que nos cuenta es Machado (1992), quien realizó una extraordinaria compilación de 25 juegos tradicionales entre los cuales se destacan las siguientes: "la cojita, a la serpiente del mar, las cadenitas, competencia de costal, el juego del trompo, el paloma colorea, el bote, arroz con leche, el gato y el ratón, la candelita, carreras de saco, saltar la cuerda, la perinola, juegos de metras, la zaranda y otros más, constituyen actividades tradicionales y folclóricas que proporcionan entretenimiento y espontaneidad para los niños mientras juegan juntos. A menudo, no se dan cuenta de que estos juegos son herencia de sus antepasados y forman parte de su cultura tradicional. Estos juegos son también idóneos para impartir enseñanzas técnicas."

Los juegos tradicionales se practican en la región de Ayacucho, aunque pocos niños son partícipes de ellos debido al predominio de los video juegos en los celulares. Sin embargo, es fundamental que los juegos nos impulsen desde pequeños a descubrir, manipular, observar e interpretar el mundo que nos rodea, a relacionarnos con los demás y a desarrollar habilidades y capacidades. En Huanta, se celebran eventos de juegos tradicionales en la Plaza de Armas, organizados por la Municipalidad Provincial de Huanta a través de la Subgerencia de Desarrollo Social y Humano, en el Parque de los Héroes. Estas actividades incluyen trompo, saltar la soga, aros, kiwi, bailes, entre otros en los que participan niños, docentes y padres de familia. En la institución educativa N°429-17/Mx-P Huancayoc, se observa una falta de desarrollo y promoción de los juegos tradicionales por parte de los docentes, lo que podría llevar a que estos juegos se olviden con el tiempo. La ausencia de estos juegos limita la oportunidad de rescatar y promover valores morales en los niños, resultando en pocas evidencias de la práctica de estos valores. Las principales causas del problema identificado suelen ser la incapacidad para organizar detalles, así como la falta de práctica, interés y comprensión de su importancia. Entre las consecuencias de la falta de la práctica de estas actividades, se observa que los niños y niñas tendrán menos oportunidades para socializar y dialogar con sus pares. En cambio, se dedicarán más a las tecnologías actuales, como celulares, videojuegos y tabletas. Como resultado, los juegos tradicionales podrían ser olvidados y dejar de practicarse, lo que podría llevar a

una disminución en el rendimiento académico de los niños. Como alternativas de solución al problema encontrado se propone fomentar los juegos tradicionales, también incentivar la práctica de estos a los padres de familia, desarrollar charlas, reuniones y talleres en cada institución; en consecuencia, así desarrollar su expresión corporal para que pueda expresar sus sensaciones, emociones, sentimientos y pensamiento.

## **1.2 Formulación del Problema**

### **1.2.1 Problema General**

- ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en los valores morales en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc - Huanta, 2023?

### **1.2.2 Problemas Específicos**

- ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en la honradez en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc - Huanta, 2023?
- ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en la solidaridad en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc - Huanta, 2023?
- ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el respeto en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc - Huanta, 2023?
- ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en la tolerancia en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc - Huanta, 2023?

## **1.3 Justificación**

Este estudio se realizó porque se identificó el problema en los niños y niñas de 3 años de la institución educativa local N°429-17/Mx-P de Huancayocc estaban distraídos, aislados y reaccionaban agresivamente al socializarse con sus compañeros; Se observó que no se integraban al juego, que, durante el proceso de aprendizaje progresivo, los docentes no utilizaban de manera estratégica los juegos tradicionales como medio de promover los valores. La credibilidad de este estudio se refleja en la inclusión exitosa de niños y niñas; en colaboración con las familias, se pudo recopilar información sobre los juegos tradicionales. Su importancia social reside en que tanto los estudiantes como los docentes reconocen los juegos tradicionales como una estrategia de aprendizaje que fomenta el desarrollo de valores morales y el desarrollo psicomotor de los niños, así como

la unidad familiar. Se llevó a cabo una comparación entre juegos infantiles y juegos tradicionales.

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 Objetivo General**

- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de los valores morales en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayoccc - Huanta, 2023.

### **1.4.2 Objetivos Específicos**

- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la honradez en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayoccc - Huanta, 2023.
- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la solidaridad en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P Huancayoccc - Huanta, 2023.
- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el respeto en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayoccc - Huanta, 2023.
- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la tolerancia en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayoccc - Huanta, 2023.

### **1.5 Limitaciones de la Investigación**

Las limitaciones que tuve para desarrollar el proyecto fueron en la obtención del presupuesto económico para comprar materiales a ser usado en las actividades, además, de limitaciones de la parte de docentes de la institución que no nos permitirá realizar nuestra actividad y tener contacto con los estudiantes de una escuela.

## CAPITULO II

### MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

#### 2.1 Antecedentes del Problema

##### 2.1.1 *A Nivel Internacional*

Ayala y Tene (2016), El estudio llevado a cabo investigó el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal de los niños en el Centro de Educación Inicial Margarita Santillán de Villacís. El objetivo principal fue evaluar la relevancia de estos juegos en dicho desarrollo. Se seleccionó una muestra de 64 niños del centro mencionado y se empleó la observación directa como método de investigación, identificando juegos como las rondas, las estatuas, la rayuela y las canicas como beneficiosos para este propósito. Se llegó a la conclusión de que los juegos tradicionales son herramientas valiosas para el aprendizaje de la expresión corporal en niños de educación inicial, y se resaltó la necesidad de proponer más juegos de este tipo para su implementación en el ámbito educativo.

Junco (2021), llevó a cabo la investigación titulada "Impacto del programa de juegos tradicionales en la mejora de la expresión corporal en niños de la Escuela 'Benigno Rodas Maldonado', Ecuador". El objetivo principal de esta investigación fue determinar la eficacia de un programa de juegos tradicionales para mejorar las expresiones corporales de los niños. La muestra de estudio consistió en 100 niños de la Escuela "Benigno Rodas Maldonado", seleccionados según género y edad. De ellos, participaron 18 niños. Los investigadores emplearon la observación directa como técnica principal, la cual busca establecer una conexión emocional y profesional al interactuar con los miembros de la comunidad educativa, específicamente con niños de 3 a 5 años de la Escuela "Benigno Rodas Maldonado". Utilizaron la Escala Valorativa como instrumento, que consta de afirmaciones para evaluar la reacción de las personas en diferentes categorías. En este caso, se utilizaron tres categorías: inicio, proceso y logrado. Respecto al primer objetivo específico, se concluyó que el diagnóstico del nivel de expresión corporal en niños de 3 a 5 años en la escuela "Benigno Rodas Maldonado" en el pre test mostró un nivel inicial en el 60% de los niños del grupo experimental y en el 53,33% de los niños del grupo de control.

Lucas y Burgos (2015), Se realizó un estudio llamado "Impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años". El objetivo principal de los investigadores fue examinar cómo los juegos tradicionales influyen en el desarrollo social de los niños de esta edad, mediante la creación de una guía didáctica que incluyera varios juegos para promover el desarrollo integral del niño. La muestra consistió en 127 niños y sus tutores legales, de los cuales 60 participaron en el estudio. Las principales técnicas de investigación utilizadas fueron la observación directa y las encuestas, mientras que la investigación bibliográfica se utilizó como técnica secundaria. En cuanto a las conclusiones, los autores señalaron lo siguiente: la falta de formación de los docentes en estrategias activas y motivadoras para estimular el pensamiento en los niños puede provocar una falta de interés en el aprendizaje, así como una escasez de actividades y motivación durante el desarrollo del pensamiento infantil.

### **2.1.2 A Nivel Nacional**

Sánchez (2020), Llevo a cabo la investigación titulada "Juegos tradicionales en el aprendizaje de niños de cinco años de la institución educativa San Martín del distrito de Juliaca-provincia de San Román-región Puno". El objetivo principal de esta investigación fue describir los juegos tradicionales aplicados en el aprendizaje de niños de cinco años. La población utilizada para este estudio consistió en 15 niños y niñas, con una muestra de 15 niños de 5 años de edad de la I.E.I. San Martín, no escolarizada en la ciudad de Juliaca, provincia de San Román. En la investigación, se empleó como técnica la observación directa y se llevó a cabo un enfoque cuantitativo, con un nivel explicativo y un diseño descriptivo. Se llegó a la conclusión de que los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo motor en el aprendizaje de los niños; al realizarlos, coordinan ágilmente brazos y piernas al desplazarse, demostrando agilidad y coordinación en los movimientos de su cuerpo, así como explorando nuevos movimientos, ubicándolos en un nivel bueno y muy bueno. Mediante la aplicación de los juegos tradicionales, se pudo determinar un nivel bueno de desarrollo social en los niños, quienes interactuaban con los demás, ayudaban y respetaban a sus compañeros, se agrupaban, dialogaban y reforzaban sus lazos de amistad, promoviendo la participación en la práctica de estos juegos, lo que les permitió aprender valores, normas, roles, conductas y actitudes, además de desarrollar habilidades.

Pintado (2022), Se llevó a cabo el proyecto titulado "Impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 15251-Palo Blanco, distrito de Huarmaca, Piura". El objetivo principal de esta

investigación fue determinar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años en dicha institución educativa. La población estudiada consistió en 14 niños y niñas de 5 años. En la investigación, el investigador empleó como técnica la observación directa y como instrumento de recolección de datos una lista de cotejo. Para el análisis de datos, se utilizó el software Excel y SPSS versión 26 para la tabulación y representación en tablas y gráficos. Como conclusión, se encontró una alta relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 15251-Palo Blanco, distrito de Huarmaca, Piura en 2022, con un coeficiente de correlación de Spearman de 0.774 y una significancia bilateral de 0.000. Esto indica que, a mayor aplicación de los juegos tradicionales, mejor será el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de esta institución educativa.

Sánchez (2021), Se realizó el proyecto titulado "El impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años en la Institución Educativa María Gorety, ubicada en el distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno". El objetivo principal de esta investigación fue verificar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años en dicha institución educativa. La población estudiada consistió en niños de nivel inicial de 3, 4 y 5 años, con una muestra de 15 niños de 5 años y 35 niños y niñas según la lista de matrícula de la I.E. María Gorety del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno. En la investigación, los investigadores utilizaron como técnica la observación directa, así como la ficha de observación validada por expertos. El procesamiento de la información se llevó a cabo utilizando el software SPSS-2010. Como resultado, en el pretest, los niños alcanzaron un 46.67% de logro previsto, mientras que en el postest alcanzaron un 86.67% con un nivel de significancia. En conclusión, se determinó la influencia positiva de los juegos tradicionales en la comprensión y regulación emocional en niños de cinco años. Se aceptó la hipótesis alterna y se rechazó la nula, demostrando que los niños pudieron expresar mejor sus emociones, comprenderlas y controlarlas, gracias a la implementación de los juegos tradicionales como estrategia educativa.

Casavilca y Gomes (2018), Se llevó a cabo el proyecto titulado "El papel de los juegos tradicionales en la formación de valores morales en niños y niñas de 5 años en una institución pública en Antacocha". El objetivo principal de esta investigación fue determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de valores morales en niños y niñas

de 5 años en dicha institución. La población estudiada fueron los niños y niñas de 5 años matriculados en la institución educativa N°557-Antacocha, con un total de 10 participantes de ambos sexos. El investigador empleó una técnica aplicada, experimentando intencionalmente la aplicación de los juegos tradicionales durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje. Se utilizó una lista de cotejo para promover el desarrollo de valores morales en los niños y niñas participantes del estudio en la Institución Educativa Inicial N°557-Antacocha. La conclusión a la que se llegó es que la aplicación de los juegos tradicionales facilitó una interacción dinámica en el desarrollo de los valores morales en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial de Antacocha, Huancavelica.

### **2.1.3 A Nivel Regional:**

Mancilla (2020), llevó a cabo su proyecto titulado "El impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia kinestésica de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial Pública N° 432-2 Santa Cruz de Manzanayocc". El objetivo principal de esta investigación fue determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia kinestésica de los niños y niñas de esta institución. La población estudiada fueron los niños y niñas de 3, 4 y 5 años matriculados en la Institución Educativa Inicial Pública N° 432-2 Santa Cruz de Manzanayocc, Ayacucho, en el año 2019. En su investigación, el investigador empleó como técnica la observación directa, utilizando fichas de observación como herramienta. Como conclusión, se encontró que los juegos tradicionales tienen una influencia positiva en el desarrollo de la inteligencia kinestésica y la expresión corporal de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial Pública N° 432-2 Santa Cruz de Manzanayocc, Ayacucho, en el año 2019.

Quispe (2021), llevó a cabo su proyecto titulado "El impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de niños y niñas de 4 años en la institución educativa inicial N° 432-163 Anda marca, Ayacucho". El objetivo principal de esta investigación fue determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años en dicha institución educativa. La población estudiada para este proyecto fueron los niños y niñas de 4 años matriculados en la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Anda marca, Ayacucho, con un total de 12 participantes, de los cuales la muestra de estudio consistió en 5 hombres y 7 mujeres. En su investigación, el investigador utilizó la observación directa como técnica, utilizando fichas de observación como herramienta. Como resultado final, se llegó a la conclusión de que existe una relación directa y significativa entre los juegos tradicionales y la motricidad

gruesa en niños y niñas de 4 años, con un coeficiente de correlación de  $\rho = 0.677$ , lo que señala una conexión directa significativa, con un valor  $p = 0.005$ , inferior a 0.05. Además, se determinó que ambas variables están correlacionadas. Se evaluó el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños mediante un pretest, revelando que el 58% de los niños se encontraban en una etapa inicial, lo que sugiere dificultades en el control de los miembros inferiores y superiores de su cuerpo.

## **2.2 Bases Teóricas**

Habiendo revisado investigaciones previas y recopilado bibliografías para su uso, se desarrolló los conceptos teóricos mediante el análisis de cada una de las variables con el fin de elaborar el proyecto de investigación.

### **2.2.1 Juegos Tradicionales**

**Teorías del Juego.** Blanco (2012) expresa que existen teorías que respaldan la importancia de los juegos en el desarrollo de los niños. Entre estas teorías y sus respectivos autores, se incluyen:

Menciona también Jean (1956):

En la teoría del desarrollo de Piaget, esto constituye parte del proceso de formación de símbolos. Al igual que la imitación, el juego también cumple una función simbólica: permite al niño interactuar con una realidad imaginaria que, por un lado, guarda ciertas similitudes con la realidad tangible, pero, por otro lado, se aparta de ella. De esta manera, el niño ensaya en su mente eventos o situaciones que no existen en la realidad concreta. El juego está marcado por la asimilación, un proceso mental en el cual los niños ajustan y transforman la realidad externa según su motivación y mundo interno. (P. 3)

Las dos tareas principales son: reforzar las habilidades adquiridas mediante la repetición y fortalecer la sensación de que podemos influir en el mundo de manera eficaz.

Vygotsky (1924) nos afirma que: El juego surge de la necesidad de reproducir el contacto con los demás. La naturaleza, el origen y el trasfondo del juego son fenómenos sociales y se presentan a través de escenas de juego que trascienden los instintos individuales y las pulsaciones internas. (P. 45).

Según este teórico, en el hombre convergen dos líneas de cambio evolutivo: una más dependiente de la biología (la preservación y reproducción de la especie) y la

otra más sociocultural (integrando la forma organizativa específica del hombre, cultura y grupo social).

Finalmente, Vygotsky sostiene que el juego es una actividad social donde, gracias a la cooperación, pueden adquirir roles propios o que complementan sus roles. El escritor también se involucra principalmente en el juego simbólico, notando cómo el niño transforma algunos objetos en su imaginación y los transforma en otros que tienen un significado diferente para él, por ejemplo, cuando corre con una escoba como un caballo, y esta manipulación de las cosas promueve la capacidad simbólica del niño.

El mundo imaginario de un niño tampoco es arbitrario, se rige por reglas muy estrictas.

También menciona Jerome (1934):

Se llevaron a cabo investigaciones con niños en edad preescolar en varios contextos para analizar la relación entre el juego y las estrategias de resolución de problemas, con el objetivo de determinar qué situaciones resultaban más efectivas tanto a nivel social como cognitivo. Los resultados concluyeron que las actividades más estructuradas implicaban una mayor complejidad cognitiva, por lo que podrían recomendarse a los niños para fomentar la búsqueda y exploración de estrategias de problemas y de resolución. Por otro lado, que son menos actividades planificadas, como los juegos de simulacro de combate, requerían habilidades sociales y resultaban más apropiadas para el desarrollo de este aspecto. (P. 2)

**El Juego.** El juego una actividad fundamental para que el niño tenga un buen desarrollo y aprendizaje y Según Delgado (2011):

El juego es una actividad voluntaria que ocurre dentro de un marco de tiempo y bajo ciertas reglas. Se lleva a cabo de manera desinteresada, generando alegría y mejorando los sentimientos, lo que lo convierte en una actividad capaz de transformarse en una experiencia llena de emociones y significado. Además, facilita la socialización con otras personas y contribuye a la creación según social en su estructura. Se señala, que es muy antiguo el juego que la cultura. (p. 4)

Froebel (2011) menciona que "el juego es una actividad primordial para niños y niñas, considerándolo como una expresión del mundo interior de cada persona, que forma parte de su imagen de toda su vida interna". (p. 5)

**El Juego Infantil.** El juego infantil es una actividad placentera, espontánea y libre y de gran utilidad para el desarrollo del niño también nos menciona que:

El juego es una actividad fundamental en la vida de los niños y niñas, ya que contribuye al adecuado desarrollo de su cerebro y a la formación de conexiones neuronales durante los primeros seis años de vida. Estas conexiones se producen a través del juego: cuánto más juegue un niño, más conexiones neuronales se crearán y mejor se desarrollará y aprenderá. La falta de juego puede debilitar sus capacidades, provocar atrofia y tener un impacto negativo en su personalidad. Por lo tanto, jugar es muy importante para que el niño desarrolle su cerebro y lo ayuda a poder crecer y a aprender. (Chang, 2009, p. 11)

También otro autor define del juego infantil:

El juego infantil se define como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un objetivo definido, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño. Requiere una participación activa por parte del niño, lo que lo vinculará con diferentes aspectos de la cultura. (Ambres, 2011, p. 23)

### **Características del Juego**

Delgado (2011) menciona que el juego posee lo siguiente características:

- La actividad que nos permite realizar libre y voluntariamente.
- Es autotélico.
- Proporciona placer.
- Es universal e innato.
- Es necesario tanto para adultos como para niños.
- Implica actividad y esfuerzo.
- Cualquier actividad cotidiana puede transformarse en juego.
- A pesar de su naturaleza lúdica, el juego es algo serio.
- Nos facilita descubrir nuestro entorno y de nosotros mismo.

El juego promueve la interacción social y la comunicación. Según Chang (2009), las características del juego son las siguientes:

- Es una actividad espontánea y personal, que surge del mundo interior del niño como su propia creación.
- Tiene una naturaleza no verbal, basada en experiencias "como si", donde el niño puede jugar con objetos representando roles imaginarios.
- Siempre está asociado con emociones positivas y placenteras.
- Es flexible e impredecible, tanto para el niño como para el observador.
- El proceso es más importante que la meta, ya que el niño disfruta del desarrollo del juego en el presente.
- Para los niños de 5 años, las características esenciales del juego es un gozo y vital y un positivo espiritual se debe practicar

**El Juego y sus Dimensiones.** Las dimensiones del juego se desglosan de la siguiente manera:

- Las dimensiones que son emocional, afectiva ayuda a tener una expresión y regulación emocional mediante el juego
- Dimensión social: abarca la igualdad, convivencia, integración y la adaptación adaptación, que se desarrollan durante el juego.
- Dimensión cultural: se relaciona con la transmisión de tradiciones y valores dentro del contexto del juego.
- Dimensión creativa: se refiere al estímulo de la inteligencia creativa durante el juego.
- Dimensión cognitiva: comprende el ejercicio mental y el desarrollo cognitivo que el juego proporciona.

**La Importancia del Juego en el Desarrollo del Niño.** El juego es una actividad principal de los niños y es de vital importancia para su desarrollo y la oportunidad de comunicarse y relacionarse con sus padres. Además, se explica lo siguiente:

El juego es de suma importancia para los niños, ya que a través de él aprenden y comprenden la realidad que los rodea, alivian tensiones, desarrollan la imaginación y el ingenio, y les ayuda a solucionar los problemas y a comprender su alrededor. De hecho, es un apoyo fundamental para que desarrolle su cuerpo físico, psicológico, social y cognitivo. Lo más importante es considerar el juego como algo

indispensable en sus vidas, como una actividad que deben realizar diariamente y en cualquier situación. (p. 31)

**Juegos Tradicionales.** Los juegos tradicionales son manera de fomentar las relaciones sociales mejorar el ingenio de manera activo, crecer y desarrollarse de manera adecuada también nos menciona que:

El juego tradicional está impregnado de cierta solemnidad. Su origen se remonta a tiempos muy antiguos y está estrechamente ligado con la historia, la cultura y las tradiciones de una comunidad o región específica. Estos juegos se transmiten de generación en generación, desde padres a hijos, de abuelos a nietos y de niños mayores a niños más jóvenes. (Delgado, 2011, p. 164)

**Importancia de los Juegos Tradicionales** Los juegos tradicionales son importantes porque permiten a los niños compartir e interactuar con sus padres en un momento de bienestar y disfrutarlo recordando su cultura. También se menciona que:

Los juegos tradicionales son importantes porque satisfacen las necesidades esenciales de los niños y niñas, aunque existen otros juegos técnicos, aunque los niños los encuentran más atractivos, la presencia de los juegos tradicionales en la escuela EIP es que brindan a los niños apego y participación en su relación con los padres. Debido a que trae alegría y satisfacción, es importante tratarlo como una estrategia didáctica, porque es parte de cómo los niños y niñas aprenden de esta manera, permite que las neuronas se conecten entre sí, creando sinapsis, donde contribuye a la capacidad de cada niño para actuar (Flores, 2018, p. 15).

También se nos habla sobre el concepto de juegos tradicionales por Franco (2013), citando a Vygotsky (1987):

Considero que los juegos tradicionales son fundamentales para la transmisión de nuestra cultura. A través del juego, los niños adquieren conocimientos generales, modelos de comportamiento y experiencias que contribuyen a su desarrollo cognitivo y lingüístico. Cuando se lleva a cabo de manera consciente, divertida y sin dificultades, el juego permite a los niños conectarse con su cultura y encontrar significado en sus vidas, ya que experimentan felicidad en lo que hacen. De hecho, el juego se convierte en el modo de vida de los niños, impulsando diversos procesos mentales y sociales, incluyendo el aprendizaje de normas, la comunicación con

otros y la capacidad de adaptar y recrear los patrones de vida de su entorno sociocultural (p. 45).

**Los Juegos Tradicionales en la Educación.** El juego educativo tradicional fomenta el autoaprendizaje y promueve el desarrollo de la motricidad, así como la liberación de tensiones y energías. Además, se destaca que:

Los juegos tradicionales son una de las principales formas en las que los niños pueden adquirir valores culturales, normas y creencias. Además de transmitir estas costumbres y tradiciones, los juegos tradicionales también están intrínsecamente ligados a las características fundamentales del juego en sí mismo. En resumen, varias teorías resaltan la importancia del juego en la educación infantil, por lo tanto, es vital reconocer este aspecto como un elemento clave para el aprendizaje. Como se menciona en el siguiente pasaje: "En los juegos tradicionales populares se encuentran condensadas y experimentadas las características que hacen del juego una fuente de disfrute y aprendizaje". (Movsichoff, 2005, p. 11).

**Ventajas y Valores Educativo de Juegos Tradicionales.** El juego atiende las necesidades primordiales de movimiento del niño, permitiéndole expresar y satisfacer sus deseos, y estimulando su imaginación para el desarrollo de su moralidad y la evolución de sus pensamientos. Además, el juego proporciona un canal para expresar y liberar tanto emociones positivas como negativas, lo que ayuda a mantener el equilibrio emocional del niño.

El juego se utiliza para analizar el potencial de crecimiento, la autonomía funcional y el equilibrio emocional. Así, el juego posee valores que pueden generar efectos positivos en la persona, los cuales pueden ser categorizados de la siguiente manera:

**Valor Físico:** A través del juego, se libera energía física, se aumenta la flexibilidad y la habilidad. Por ejemplo, en juegos como la caza, el escondite y policías y ladrones, etc. Se promueve la actividad de aeróbica y anaeróbica mediante la carrera, el salto y el lanzamiento, lo que contribuye al desarrollo y fortalecimiento fisiológico de los músculos y las extremidades.

**Valor Social:** *Al brindar experiencia en interacciones sociales, el juego contribuye a comprender los derechos de los demás, a comportarse dentro de un grupo social y a adquirir conocimientos sobre amistad, disciplina, cooperación, liderazgo y comunicación.*

**Valor Espiritual:** Facilita la interpretación de la realidad mediante el uso de la fantasía, la creatividad y la imaginación.

**Valor Psicológico:** Afecta la estructura de una personalidad equilibrada; un niño tiene la oportunidad de construir su identidad a través del juego, experimentando sus gustos y aficiones sin restricciones ni rigidez impuestas por el mundo adulto. La investigación ha confirmado los beneficios mencionados anteriormente.

El juego en los niños cubre las necesidades fundamentales de actividad física, les otorga la capacidad de expresar y cumplir sus deseos; así mismo, estimula su imaginación para el desarrollo de su sentido moral y la evolución de sus pensamientos. Sirve como un medio para expresar y liberar emociones, tanto positivas como negativas, lo que promueve su equilibrio emocional.

### **Las Reglas de Juego**

Satiro (2009) propone algunas reglas básicas para el juego:

Es importante escuchar con atención.

Debemos expresarnos con nuestras propias ideas (hablar).

Se debe pedir permiso para opinar (levantando la mano).

Es fundamental respetar a los compañeros.

Se debe reflexionar sobre las ideas que puedan surgir.

Se debe disfrutarlos plenamente. (p. 19).

**Juegos Tradicionales.** A continuación, se presentan los juegos infantiles tradicionales que fueron objetivo de esta investigación a continuación:

#### ***Que pase el rey***

- **Objetivo:** Ayuda a promover a los niños y niñas a que sean respetuosos y tolerantes
- **Materiales:** Ceniza o polvo de color.
- **Descripción:** Para empezar el juego primero se elige a dos participantes para iniciar el juego, en lo cual ellos deben escoger un nombre para que sea fruta u otro personaje que más le guste, como puede ser, color, animales, entre otros. Luego las dos personas se toman de las manos y dejan un espacio para que los otros niños pasen en fila entre ellos, mientras los niños van pasando cantando, mientras levantan los brazos en fila entonando “que pase el rey, que pase el rey, el hijo del conde se hará quedar” y cuando terminan de cantar, bajan los brazos y al que se

quedó dentro de los brazos se les hace la pregunta que corresponde a la identidad de los niños tomados de las manos. Dependiendo de la respuesta este pasará detrás del niño del cual corresponda, así pasando todos los participantes sucesivamente. Y para finalizar el juego los niños deben formar una fila en equipos enfrentados para que puedan jalar a sus contrarios hasta hacerlos pasar por sobre la línea que se delimitó antes con la ceniza o cualquier otro pigmento en polvo.

• **Reglas:**

- Respetar el grupo al que se le asignó.
- No pasar la línea.
- No soltar la fila y empujar.

• **Logro:** Ayudó a desarrollar el valor de respeto en niños

***juguemos en el Bosque***

• **Objetivo:** Ayuda a que los Niños y Niñas sean Respetuoso y Responsables

• **Materiales:** Latas

• **Descripción:** Para iniciar el juego se elige a un participante para que sea el personaje de lobo y los demás niños que participan hacen una ronda y dan vueltas cantando la siguiente canción.

**Juguemos en el Bosque**

- Juguemos, juguemos en el bosque, mientras que el lobo no está.

- ¿Lobo qué estás haciendo

El lobo contesta me estoy levantando de mi cama

- Juguemos, juguemos en el bosque, mientras que el lobo no está.

- ¿Lobo qué estás haciendo?

Y el lobo contestara: me estoy bañando

- Juguemos, juguemos en el bosque, mientras que el lobo no está.

- ¿Lobo qué estás haciendo?

ÉL contestara: me estoy cambiando

- Juguemos, juguemos en el bosque, mientras que el lobo no está.

- ¿Lobo qué estás haciendo?

Contestara el lobo: estoy afilando mis garras

- Juguemos, juguemos en el bosque, mientras que el lobo no está.

- ¿Lobo qué estás haciendo?

Y el lobo contestara: me estoy montando en un caballo

- Juguemos, juguemos en el bosque, mientras que el lobo no está.

- ¿Lobo qué estás haciendo?

Y el lobo contestara: estoy en medio camino

- Juguemos, juguemos en el bosque, mientras que el lobo no está.

- ¿Lobo qué estás haciendo?

Y el lobo contestara: ya estoy aquí para comerles ja jajá.

Cuando dice eso empieza a perseguir a todos los niños, el que fue atrapado primero por el lobo será el lobo en el siguiente juego.

• **Reglas:**

- No ir muy lejos
- Respetar el espacio asignado
- Respetar al compañero

***El encantado***

- **Objetivo:** Fomenta a los niños y niñas el valor de respeto

- **Materiales:** Ninguno

- **Descripción:** Para iniciar el juego los participantes se forman en dos equipos y se ponen en acuerdo para que vean quien de los equipos van a ser agua y cemento, a los que les toco ser cemento persiguen a los que son agua y los de agua deben moverse para que no los toquen. Los del equipo cemento dice encantado mientras toca a la persona del otro equipo, la persona encantada debe quedar inmóvil y no debe moverse hasta que la otra persona del equipo agua lo toque diciendo

desencantado. Juego culmina cuando el otro equipo se queda encantado en su totalidad.

• **Regla:**

- No moverse cuando son encantados.
- Esperar a que un miembro del equipo lo desencante
- No hacer desorden.

***La Gallinita Ciega:***

• **Objetivo:** Promover a que los niños y niñas practiquen el valor del respeto y la honradez.

• **Material:** Una banda de tela que pueda servir para vendar los ojos.

• **Descripción:** Para comenzar el juego se le venda los ojos a un participante que fue seleccionado para ser el personaje de la gallinita ciega, luego otro niño lo hace girar para desorientarlo. Los demás participantes hacen un círculo y cantan donde está la gallinita haciéndole saber de su ubicación por su voz. El jugado que esta vendado intenta atrapar con la mano guiándose con el sonido que escucha, los jugadores que están en el círculo intentan moverse para no ser atrapado, cuando es atrapado el jugador pregunta quién soy, él compañero que esta vendado debe adivinar su nombre, si logra adivinar la persona que fue atrapada pasa a ser la gallinita ciega, así el juego continúa y culmina cuando todos hayan sido gallinita ciega.

• **Regla:**

- No sacarse la venda cuando atrapas a otro niño
- No salirse del círculo
- Respetar el juego

***San Miguel:***

• **Objetivo:** Ayudar a que los niños y niñas practiquen el valor de respeto.

• **Material:** Ninguno

- **Descripción:** Para iniciar el juego, los participantes eligen a dos personas: una para que sea el águila y otra para que sea el dueño de los pollos. Los demás jugadores forman una cadena humana tomados de los brazos. El

águila se acerca al dueño de los pollos y le dice: "¡Señor, su casa se está quemando!" Al escuchar esto, el dueño se aleja para revisar su casa.

Mientras tanto, el águila intenta robarse los pollos rompiendo la cadena humana. Los jugadores que forman la cadena deben gritar "¡Chilak, chilak!" y agarrarse fuerte de los brazos para evitar que el águila se lleve a los pollos. El objetivo es que el dueño de los pollos escuche los gritos y regrese rápidamente para ahuyentar al águila.

Cuando el dueño regresa, cuenta a sus pollos. Si falta alguno, el dueño le da una palmadita en la mano a los pollos que quedaron. Si todos los pollos están presentes, el juego continúa. El juego termina cuando el águila logra llevarse todos los pollos.

**Regla:**

- Agarrarse fuerte
- No golpear al compañero
- No gritar muy fuerte

***Kiwi***

- **Objetivo:** Lograr que los niños y niñas practiquen el valor de la tolerancia y la honradez
- **Material:** Vasos descartables, tarros de leche y una pelota
  - **Descripción:** Para iniciar el juego, se forman dos grupos de entre los cuales el primer grupo construye una torre con los materiales y luego lanza una pelota para derribarla. Una vez que la torre haya sido derrumbada, el primer grupo debe correr para evitar ser alcanzado por la pelota lanzada por el segundo grupo. El segundo grupo debe perseguir a los miembros del primer grupo con la pelota, y si logran "matar" a alguno de ellos (es decir, si la pelota los toca), ganan el juego. Mientras tanto, el primer grupo intenta reconstruir la torre sin ser alcanzado por la pelota, juego continúa hasta que unos de los dos equipos terminen el juego, siendo el caso que el primer grupo lograra construir una torre completa o el segundo grupo "mata" a todos los miembros del primer grupo con la pelota.

- **Regla:**

- Armar la torre sin ser agarrado por la pelota
- No tirar la pelota muy fuerte al compañero
- Se debe tumbar todas las latas o perderán el juego.

***El pañuelo***

- **Objetivo:** Ayudar a que los niños y niñas desarrolle el valor del respeto y la solidaridad.

- **Material:** Mantel

- **Descripción:** Para comenzar con el juego se forma en un círculo en lo cual se da un pañuelo a uno de los participantes, tiene que pasar rápido al otro compañero si no se quemara el pañuelo en su mano, mientras tanto los demás dicen esta frase “El pañuelo se quema el pañuelo se quema y se quemó”, cuando se quema en uno de los jugadores esa persona sale al centro del círculo, canta o baila, por ello los participante tratan de pasar el pañuelo a los demás compañeros para que no se quemara en su mano, pierdan el juego, el juego culmina cuando el pañuelo se allá quemado en todos los participantes

- **Regla:**

- No tirar el pañuelo al suelo
- Pasar rápido el pañuelo al compañero.

***El Gato y el Ratón***

- **Objetivo:** permitir que el niño y la niña desarrolle el valor de respeto y la tolerancia

- **Material:** Ninguna

- **Descripción:** Para comenzar el juego, los participantes forman un círculo agarrado de las manos. Se eligen a dos personas para que interpreten a los personajes del gato y el ratón. El ratón se coloca dentro del círculo y el gato fuera de él.

El juego inicia cuando el gato intenta atrapar al ratón. Para perseguir, el gato debe pasar por debajo de los brazos de los participantes que forman el

círculo. Los miembros del círculo elevan sus brazos para permitir que el ratón pase al centro y bajan los brazos para impedir que el gato entre.

Los jugadores del círculo deben mantenerse agarrados de las manos y evitar dejar pasar al gato. Si alguien deja pasar al gato, esa persona pasa a ser el gato en el siguiente juego. El juego termina cuando el gato atrapa al ratón o cuando se sueltan las manos de quienes están formando el círculo.

- **Regla:**
- No soltarse.
- No dejar pasar al gato.

### ***Rayuela***

- **Objetivo:** Enfocar a los niños y niñas a que desarrollen el valor de la tolerancia y la solidaridad.
- **Material:** tiza o carbón y un papel húmedo para que voten al cuadro
- **Descripción:** Para jugar, primero se dibuja una figura de una persona en el suelo con tiza, dividiendo la figura en varios cuadrados. Luego, los participantes forman una fila. El primer jugador tira un papel mojado sobre uno de los cuadrados y comienza a saltar de cuadrado en cuadrado sin pisar el cuadrado donde cayó el papel. Después de llegar al final de la figura, regresa y recoge el papel mojado. El jugador debe continuar saltando sin pisar el cuadrado marcado y sin tirar el papel fuera del cuadrado, el juego sigue hasta que todos los participantes hayan tenido su turno. Si un jugador pisa el cuadrado marcado o tira el papel fuera del cuadrado, pierde el turno y el siguiente jugador toma su lugar. El juego termina cuando todos hayan completado el recorrido sin cometer errores.
  - **Regla:**
  - No pisar la línea
  - Recoger el papel húmedo al retornar
  - Esperar el turno

### ***Las escondidas***

- **Objetivo:** Incentivar a que los niños y niñas practiquen el valor de tolerancia y el respeto
- **Material:** Una botella llena de piedras
- **Descripción:** Para iniciar el juego primero se escoge a una persona que será el buscador, los demás grupos se esconde en un lugar donde nadie pueda ver y el que va buscar cuenta hasta diez con los ojos cerrados apoyándose a una pared. Cuando termina de contar va a buscar a los demás compañeros dejando la botella en un lugar despejado y si encuentra a uno de los participantes debe correr donde esta la botella y decir “ampay compañera Rebeca, estas escondida debajo de la mesa”, o sea mencionar el lugar en donde se encuentra escondida la persona. También los que se esconden pueden salir de sus escondites mientras que no está el que busca y tocar la botella diciendo todos sus compañeros pueden salir porque son salvados. El juego termina cuando el buscador encuentra todos o cuando uno de los que se esconde salva a sus compañeros.
- **Regla:**
  - No esconderse fuera del espacio que se acordó
  - Esconderse bien.
  - Tocar la botella cuando encuentres.

### **Base Conceptual Sobre los Valores**

**Definición del Valor.** *El valor es una moral que se relaciona al comportamiento actitudes que tiene un ser humano tal como lo menciona Benza (2016) citando a (Vigo, 2002, p. 25) "El concepto de valor se deriva de la palabra latina 'Oris', que representa la fuerza, eficacia, actividad o virtud de las cosas para causar un impacto." (p. 26).*

En relación al concepto de valor, según Flores (2010) citando a Vásquez (1999):

Se indica que los valores abarcan una variedad de significados y han sido abordados desde distintas perspectivas y teorías. Desde una mirada humanista, el valor se entiende como aquello que constituye la esencia de una persona, sin la cual perdería parte o la totalidad de su humanidad, implicando la búsqueda de la excelencia o perfección. Practicar estos valores promueve el desarrollo de la humanidad individual, mientras que su opuesto tiene un efecto contrario. En el ámbito de la educación social, los valores son vistos como referencias o normas

que guían la conducta humana hacia los cambios sociales y el crecimiento personal, proporcionando dirección tanto a nivel individual como grupal (p. 4).

También se aborda el tema del valor según Flores (2010) haciendo referencia a Latapí (2000):

El valor, siendo un término polivalente, posee múltiples significados, por lo que la educación en cuanto valor o de los valores puede entenderse de diversas formas en general. Por valor entendemos lo que se considera bueno o malo. La verdad se considera un valor esencial en la realidad tal como es, al igual que la salud o el sentido del humor; son aspectos deseables como grandes valores abstractos. La verdad, el bien, la belleza, la bondad; solemos concebir estas cualidades como resultados externos a nosotros, como objetos de nuestro deseo (p. 60).

**¿Qué son los Valores?** Algunos autores ofrecen una definición de valores, para la cual se han considerado los siguientes. Los valores son principios, virtudes o cualidades que caracterizan a una persona. lo cual también menciona Pulla (2017) citando a (Cortina, 1996):

Los valores son los caminos y aspectos positivos que guían al ser humano en su vida cotidiana, facilitando que sus conductas sean más apropiadas sin afectar negativamente a otros. Este fenómeno está presente en todos los seres humanos, lo que significa que no hay persona en el mundo que no posea valores, ya que indudablemente son virtudes fundamentales de la esencia humana. Es importante tener en cuenta que los valores son un bien afectivo que se transmite a las personas con las que convivimos (p. 7).

Menciona también de la práctica de valores Pulla (2017) citando a (Pabón Ríos, M., 2013, p. 6-7):

La práctica de los valores resalta la importancia de un conjunto de conocimientos y tradiciones transmitidos de una generación a otra, reflejándose en características y comportamientos. Los niños aprenden de los adultos, quienes a su vez reciben enseñanzas de los ancianos, lo que contribuye a crear un entorno ético y promueve un buen vivir y convivencia. En este contexto, la vivencia y la correcta aplicación de los valores son fundamentales para proyectar una imagen positiva como individuos, siendo un modelo a seguir para quienes promueven estos valores. Esto se refleja particularmente en la influencia que los adultos ejercen sobre los niños, ya sea en

términos de comportamiento o valores, durante su proceso de crecimiento y desarrollo (p. 8).

Según Pulla (2017), haciendo referencia a Alonso (2004), es “esencial establecer un ambiente de confianza y respeto en el aula para que los valores puedan ser integrados efectivamente en la educación, lo que permitirá facilitar una interacción apropiada entre los estudiantes” (p. 7).

### **Base Conceptual Sobre los Valores Morales**

Los valores morales guían la actitud y el comportamiento adecuados del ser humano hacia el bien, según lo expresa Porta (2003). Él sostiene que “Estos valores están intrínsecamente ligados a la condición humana, ya que el individuo es el centro de cualquier reflexión moral, ya sea como alguien que descubre esos valores o como alguien que los crea” (p. 44).

El concepto de los valores morales según (Onetto, 1997).

Los valores morales pueden ser considerados como un producto de la cultura, ya que surgen de la necesidad de los seres humanos de desarrollar criterios de acción para resolver problemas. Estos valores, por tanto, representan las pautas constantes que las personas siguen en sus acciones. Además, estas decisiones pueden tener una aplicabilidad universal cuando se trata de satisfacer necesidades compartidas por todos los seres humanos: lo que es importante para una persona puede ser relevante para otros y convertirse así en un valor que trasciende las fronteras culturales; un ejemplo claro de esto es la solidaridad (p. 44).

### **Características de los Valores Morales**

Asimismo, Hidalgo (2009, p. 29) identifica las siguientes características de los valores morales:

***Independientes e Inmutables:*** Permanecen inalterados, como la justicia, la belleza y el amor.

***Inagotables:*** Valores como la nobleza, la sinceridad y la bondad nunca se agotan, ya que cualquier persona u objeto puede poseerlos en algún sentido.

***Verdaderos:*** Los valores existen independientemente de que se reconozcan o no, manifestándose en hechos, personas y situaciones concretas.

**Universales:** Son accesibles para todos los seres humanos, aunque algunos individuos no los reconozcan, como la supervivencia.

**Subjetivos:** La importancia de los valores es percibida individualmente y varía según los intereses de cada persona.

**Objetivos:** Los valores guían la vida humana independientemente del conocimiento sobre ellos, aunque su valoración sea subjetiva.

**Armonizables:** Los valores se relacionan entre sí para promover el perfeccionamiento personal, coexistiendo en un equilibrio que no requiere renunciar a unos para desarrollar otros.

**Cualitativos:** Los valores no pueden medirse cuantitativamente, pero su cualidad y su importancia son evidentes.

**Jerarquizados:** Existen en una escala ordenada de importancia.

**Solidaridad:** Cada valor tiene su opuesto, como la belleza y la fealdad, lo santo y lo profano, el bien y el mal, entre otros.

**Clasificación de los Valores Morales** Existen diversas clasificaciones de valores morales. En este estudio, se toma en cuenta a Penas (2008), quien, citando a Ortega, P. y Mínguez, R. (2001), propone la siguiente clasificación:

**Valores Económicos:** Se refieren a aspectos como la abundancia o la escasez necesaria, lo caro o lo barato. La esencia del valor económico radica en la búsqueda de seguridad y precaución.

**Valores Intelectuales:** Abarcan ideas como la verdad o la falsedad, la certeza o la probabilidad, así como la subjetividad u objetividad en ciertos contextos. Estos valores se vinculan con el aspecto intelectual del examen de los valores, es decir, la comprensión, el análisis y la resolución de nuestro entorno o de nosotros mismos. La esencia de estos valores radica en la búsqueda de la verdad.

**Valores Estéticos:** Los valores estéticos posibilitan la expresión de sensaciones como la belleza o la fealdad, el gusto o el disgusto hacia las expresiones artísticas. Estos valores estéticos comprenden dos aspectos: el del creador y el del observador. La esencia del valor estético reside en la búsqueda de la belleza como forma de expresión.

**Valores Sociales:** Engloban conceptos como democracia o tiranía, soledad o convivencia, egoísmo o solidaridad. Estos valores son una realidad de la existencia y se

clasifican para comprenderlos en el contexto de la realidad cotidiana. Constituyen las intenciones de los actos humanos y se realizan mediante juicios de valor al elegirlos. Los valores sociales no son simplemente un contenido, sino un proceso de realización y búsqueda diaria.

**Valores Morales:** Valores morales son aquellos que poseen una bondad o maldad inherente y un conjunto de normas asociadas. Estos valores influyen en toda la gama de valores en un sentido, ya que todas las preferencias se basan en la consideración de ser beneficiosas para el individuo o la comunidad, justas y se presentan como derechos o responsabilidades. La elección entre los extremos de los valores esenciales de la libertad. Según este autor, todos los valores convergen en su objetivo de mejorar la calidad de vida de las personas.

#### *Clasificación de los valores morales*

---

##### Valores y sus Descripciones:

---

**Biológicos:** Favorecen la salud y se fomentan a través de la educación física y la higiene.

**Sensibles:** Contribuyen al placer, la alegría y el entretenimiento.

**Económicos:** Involucran todo lo que no es esencial; son valores de utilidad y transacción.

**Estéticos:** Exhiben la belleza en sus diversas manifestaciones.

**Intelectuales:** Fomentan la apreciación por la verdad y el conocimiento.

**Religiosos:** Permiten la conexión con lo sagrado y lo trascendental.

**Morales:** Su práctica promueve la bondad, la justicia, la libertad, la honestidad, la tolerancia, la honradez, la responsabilidad, la solidaridad, el agradecimiento, la lealtad, el respeto, la amistad, el compañerismo y la paz, entre otros valores.

---

En este estudio, se ha modificado la última clasificación presentada por Hidalgo (2009), que es una referencia fundamental en nuestro trabajo. Se cuestiona por qué la honestidad, la solidaridad, el respeto y la tolerancia se incluyen en la categoría de valores morales, los cuales son de suma importancia para los niños. Esto se debe a nuestro deseo de que estos valores se internalicen como hábitos durante la educación básica, practicados diariamente tanto por los profesores como por los padres.

- **Honradez.** Tal y como dice Peralta (2016):

La honestidad se basa en valorar y respetar la verdad como un aspecto fundamental en la sociedad. Una persona honesta es aquella que sigue principios morales, respeta las normas sociales y es altamente valorada. La integridad se evidencia en las acciones cotidianas: una persona honesta no comete actos de robo, mentira o engaño. Aquellos que son honestos generan confianza en los demás. La práctica constante de la honestidad contribuiría a eliminar asesinatos, corrupción y conflictos

bélicos en el mundo. La violación de estos principios éticos es una causa importante de disputas humanas. Por lo tanto, es crucial inculcar el valor de la honradez desde una edad temprana para comprender la importancia de vivir con verdad, justicia y honestidad a lo largo de la vida. (P. 34).

- **Respeto.** El respeto es un valor que consiste en consideración y valoración que tiene un individuo hacia las otras personas , también menciona Bajaña y Burgos (2015) citando a Negrón (2006):

El respeto establece el alcance de nuestras acciones, implicando la consideración hacia uno mismo y asegurando que estas acciones no perjudiquen a los demás. Se manifiesta en el comportamiento, tanto en el pensar, actuar y convivir, como en el respeto a las creencias religiosas y políticas, que a menudo se adquieren en el entorno familiar y forman parte de la convicción e ideología de cada persona. (p. 192).

- **Solidaridad.** La solidaridad es un valor humano un apoyo circunstancial a una o al interés de otros lo menciona también Flores (2010) citando a García (2006):

La solidaridad representa la colaboración recíproca que debe existir entre las personas, no solo basada en el conocimiento mutuo o en la amistad, sino en el entendimiento de que todos tenemos la responsabilidad de recibir ayuda de nuestros compañeros. Este valor se manifiesta como una idea de unidad, cohesión y trabajo en conjunto. Todos dependemos unos de otros y fomentar la solidaridad es esencial para nuestro crecimiento personal (p. 56).

Respecto al origen de la solidaridad, Villa y López (2001) mencionan:

El término "solidaridad" tiene su origen en el latín "sólidas", que se refería al dinero o al oro sólido, consolidado e inmutable. De ahí surgieron palabras como "soldat", "soldar", "consolidar" y "solidad", y hacia mediados del siglo XIX también "solidaridad" y "solidario". En su esencia, la solidaridad representa una realidad firme, segura, poderosa y valiosa que se alcanza mediante la unión (o soldadura) de distintas entidades. Esta unión forma una estructura que es fuente de fuerza, dinamismo y ligereza. Este tipo de estructura sólida, dinámica y liviana se logra en la vida social a través de la conexión solidaria de cada individuo con los demás y con el conjunto. Los

seres humanos establecen estos vínculos porque comprenden que no son meramente individuos; el verdadero desarrollo humano implica establecer conexiones con otras realidades y adoptar modos de vida comunitarios (p. 12).

- **Tolerancia.** Sobre este tema nos menciona Pérez (1997):

Palabra "tolerancia" deriva del latín "tolerantia", que se refiere a la capacidad de alguien para aguantar, soportar o aceptar. La tolerancia implica respeto y aprecio hacia lo diferente o lo que no es propio, manifestándose como una actitud indulgente hacia lo que no se desea o no se puede evitar, o como la capacidad de soportar a alguien o algo. Esta virtud requiere reconocer y aceptar las diferencias entre individuos y contextos culturales, promoviendo la convivencia en un ambiente de aceptación y respeto mutuo. Para ello, es fundamental fomentar desde las primeras etapas de socialización un ambiente propicio para el diálogo como medio principal de comunicación, el respeto hacia las ideas, opiniones y estilos de vida de los demás, la reflexión sobre nuestras acciones diarias, la colaboración como forma de apoyo y acercamiento entre las personas, y la adopción de actitudes que demuestren tolerancia. (p. 36).

El texto nos indica la necesidad de establecer entornos significativos que promuevan relaciones armoniosas entre niños y niñas, marcadas por el respeto a las diferencias individuales, como señala Pérez G. (1997, p. 54).

## **2.3 Definición de Términos Básicos**

### **2.3.1 Juego.**

El juego es una activi

dad importante y fundamental para el desarrollo y el aprendizaje de los niños y niñas. Además, como menciona Dorsch (1985) El juego es una actividad realizada tanto por seres humanos como por animales, que resulta beneficiosa para ejercitar y descansar de otras actividades, así como para liberar tensiones. A menudo, va acompañada de una sensación de placer y su objetivo principal es la propia actividad en sí misma, ya que aquellos que participan en el juego lo hacen sin otro propósito específico. (p. 428).

**Tradición:** La tradición implica la transmisión de costumbres, recuerdos, creencias y leyendas entre las personas, formando parte esencial de la cultura. Además, comprende la transmisión de valores culturales, actitudes, conceptos morales y formas de expresión a las generaciones posteriores. La transmisión de tradiciones y valores suele ser principalmente un acto automático y arraigado en la costumbre, con lo transmitido considerado como algo evidente y natural.

**Desarrollo:** Esta palabra se utiliza principalmente para describir los cambios en la forma y el comportamiento de los organismos vivos. Puede referirse al crecimiento individual desde la etapa embrionaria hasta la adultez, o a las transformaciones experimentadas por una especie a lo largo del tiempo. El término "desarrollo" abarca tanto aspectos mentales como físicos. Está estrechamente ligado a la capacidad funcional y de maduración, ya que esta última es esencial para el ejercicio y el aprendizaje. Asimismo, el desarrollo comprende el proceso inverso de regresión o deterioro.

**Valor:** El valor se refiere a una característica, virtud o talento que se atribuye a una persona, ya sea en términos físicos, intelectuales o morales. También se hace referencia a la apreciación de estas cualidades en alguien. Se reconoce a la persona que posee estas características o a quien se le atribuyen cualidades positivas según lo que manifiesta.

**Moral:** La moral es un conjunto de creencias y normas de una persona que orienta acerca del bien o del mal también Pertenece o relacionado con las acciones de las personas, visto desde la perspectiva de su comportamiento en términos de bien y mal, y en función de su vida tanto individual como grupal, especialmente en el ámbito colectivo.

**Niño:** El niño es un ser humano que a un no ha alcanzado la pubertad es una persona que está en la niñez: La fase de desarrollo humano desde el nacimiento (perinatal) hasta el inicio de la madurez (pubertad) es considerada. La psicología del desarrollo ha propuesto una clasificación basada en las edades de la vida, que permite describir fenómenos típicos asociados a cada etapa. En la actualidad, términos como "niño" y sus subdivisiones como lactante, niño pequeño, niño de jardín de infancia, niño en edad escolar, suelen ser vistos en trabajos científicos como meros esquemas de ayuda, dado que el desarrollo es un proceso que implica una variedad considerable de matices.

## **2.4 Hipótesis de la Investigación**

### 2.4.1 *Hipótesis General*

- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de los valores morales en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayoccc - Huanta, 2023.

### 2.4.2 *Hipótesis Específicas*

- Los juegos tradicionales influyen significativamente en la honradez en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayoccc-Huanta, 2023.
- Los juegos tradicionales influyen significativamente en la solidaridad en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayoccc-Huanta, 2023.
- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el respeto en niños y niñas 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayoccc - Huanta, 2023.
- Los juegos tradicionales influyen significativamente en la tolerancia en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayoccc - Huanta, 2023.

## 2.5 Variables, Dimensiones e Indicadores

### 2.5.1 *Variable Independiente*

*variable independiente*

Variable	Juegos tradicionales
Variable independiente Juegos tradicionales	El juego del San miguel
	El juego de Kiwi
	el juego del pañuelo
	El juego del el gato y el ratón
	El juego de rayuela
	El juego de Las escondidas
	El juego de pase el rey
	El juego de juguemos en el bosque
	El juego de la Gallinita Ciega
El juego del encantado	

### 2.5.2 *Variable independiente*

- Valores morales.

## 2.6 Operacionales de las Variables de Estudio

Variables	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b> JUEGOS TRADICIONALES	El juego tradicional es una actividad de placer que tiene la finalidad de distraer, satisfacer en uno mismo, el juego es universal, esto engloba tanto a niños como adultos, jóvenes, adultos mayores, etc. (Saco, Acedo, & Vicente, 2001).	Los juegos tradicionales están compuestos por las instrucciones, didáctica y estrategias los que se desarrollarán mediante 10 sesiones de aprendizaje.	Que pase el rey Las escondidas Juguemos en el bosque Gallinita Ciega San miguel Encantado El juego de kiwi El juego del pañuelo El gato y el ratón El juego de rayuelas	-Hace calentamiento del cuerpo -Participa activamente en el juego	Nominal No aplicada (material experimental)
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b> VALORES MORALES	Porta (2003). Los valores morales son inseparables de la condición humana, ya que el individuo es el punto de referencia de cualquier reflexión moral, ya sea como descubridor o como creador de los mismos.	Los valores morales pueden entenderse como un producto cultural, dado que los seres humanos desarrollan criterios de acción para resolver necesidades. lo mismos los que se medirá con la ficha de observación.	Honradez  Solidaridad  Respeto  Tolerancia	Comunica a su maestra que ya jugó. Comparte los materiales del juego con sus compañeros y compañeras. Respeto las reglas del juego asignado. Controla su carácter al perder o ganar el juego.	Nominal Si= 1 No= 2

## **CAPITULO III**

### **MÉTODOLOGIA DE LA INVESTIGACION**

#### **3.1 Tipo de Estudio**

El tipo de investigación utilizado varía según su propósito. La investigación aplicada se emplea para abordar problemas concretos y prácticos en la sociedad, utilizando la investigación básica como fundamento. Esta modalidad provee los conocimientos teóricos esenciales para solucionar problemas o mejorar la calidad de vida. (Rus, 2020).

Según Ernesto (2005), afirma que: "La investigación aplicada, también conocida como activa o dinámica, está estrechamente relacionada con la investigación básica, ya que depende de sus descubrimientos y contribuciones teóricas. En este contexto, se aplica la investigación a problemas específicos, circunstancias particulares y particularidades" (p. 23).

#### **3.2 Método de Estudio**

El proceso utilizado para llevar a cabo la investigación es el método científico, el cual es un procedimiento metódico y sistemático que se fundamenta en la objetividad.

Además Arias (2012), también señala que "el método científico consiste en una serie de pasos, técnicas y procedimientos empleados para formular y resolver problemas de investigación mediante la prueba o verificación de hipótesis" (p. 19).

#### **3.3 Diseño de Investigación**

El diseño de investigación es pre experimental, ya que implica trabajar con un solo grupo al cual se le aplicará un pre test y un pos test, junto con el tratamiento correspondiente.

Ge: O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub>

Donde:

Ge: grupo experimental

X = Tratamiento experimental

O<sub>1</sub> = Pre-test

O<sub>2</sub> = Post test

### **3.4 Población y Muestra.**

#### **3.4.1 Población**

El conjunto de elementos que conforma el espacio territorial relacionado con el problema de investigación posee características mucho más específicas que el universo, según lo planteado por Carrasco. (2007, p. 238).

La población consiste en los niños de 3, 4y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P Huancayocc. En total, hay 45 niños de ambos géneros que provienen de un entorno socioeconómico favorable.

#### **3.4.2 Muestra**

En esta situación específica, la muestra refleja a la población, lo que significa que es un estudio exhaustivo de un grupo representativo de la población que debe compartir las mismas propiedades y características que ésta. Para garantizar la objetividad, la selección de la muestra debe realizarse utilizando técnicas apropiadas. La muestra está compuesta por 15 niños de 3 años, de ambos géneros, que están matriculados en la Institución Pública - Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P Huancayocc.

### **3.5 Técnicas de Muestreo**

Se emplea la técnica de muestreo no probabilística de tipo intencional

### **3.6 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos**

#### **3.6.1 Técnica:**

Los datos eran recopilados utilizando la observación como técnica, con el propósito de evaluar el progreso de los valores morales en los niños y niñas mencionados previamente. (Carrasco, 2007, p. 274).

### 3.6.2 **Instrumento:**

Se utilizó una lista de verificación como herramienta para evaluar el progreso de los valores morales en los juegos tradicionales. Esta herramienta ha sido desarrollada por los investigadores y será validada por expertos.

**Lista de Cotejo:** Es un formato compuesto por una sección vertical y otra horizontal. En este contexto de análisis, en la sección vertical se listan los títulos de los documentos examinados, tales como libros, textos, archivos, registros estadísticos, revistas, entre otros. En la parte horizontal, se incluyen las filas con la información relevante de dichos documentos. Los indicadores y criterios varían de acuerdo al problema y objetivo de la investigación. (Carrasco, 2007, p. 281-282).

Este caso, las investigadoras diseñaron y crearon la lista de cotejo, la cual fue luego evaluada por expertos. Este instrumento posibilitó la recolección de datos para su posterior análisis y para determinar el impacto de los Juegos Tradicionales en el desarrollo de los Valores Morales en niños y niñas de 3 años en una Institución Pública en Huancayo.

El objetivo de este dispositivo fue reconocer los valores morales en niños de tres años. Está destinado únicamente al empleo por parte de los profesores. Sus atributos comprenden: el código del estudiante, la fecha de aplicación, el tema del juego y cuatro valores morales, cada uno con un indicador, pero sin la inclusión de elementos detallados.

**Instrucciones:** Coloca una marca con una "X" en el espacio apropiado para indicar si los niños y niñas practican valores morales durante la realización de juegos tradicionales, según las siguientes escalas de valor:

"Sí": Denota que sí practican valores morales durante los juegos tradicionales.

"No": Denota que no practican valores morales durante los juegos tradicionales.

#### **Escala de valores:**

La evaluación se realizó periódicamente para analizar cómo los niños de tres años identifican los valores morales durante la práctica de juegos tradicionales.

Sí = 1

No = 2

### 3.7 **Métodos de Procesamiento de los Datos.**

Se empleó la estadística descriptiva e inferencial, junto con el software estadístico Wilcoxon. Además, se llevó a cabo la prueba de hipótesis mediante el método no paramétrico de Wilcoxon.

### **3.8 Aspectos Éticos de la Investigación.**

La presente investigación fue orientada y regida por las normas de redacción APA Séptima Edición. Es importante destacar que, durante el desarrollo de la investigación, se guardaron confidencialmente los nombres de los participantes, respetando así la privacidad e integridad de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P Huancayocc. Se redactó y se emitió una autorización para informar a los padres de familia, docentes y directivos de la Institución en estudio, donde se llevó a cabo la investigación.

## CAPITULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSION DE LA INVESTIGACION

#### 4.1 Presentación y Descripción de los Resultados

La aplicación de los instrumentos de acopio de información se ha desarrollado en la institución de educación inicial N°429-17/Mx-P “Huancayocc” de la localidad de Huancayocc del distrito de Huanta y provincia de Huanta. En la mencionada institución se ha trabajado con 15 niños y niñas de 3 años que en totalidad representan el 100% de la muestra.

En esta sección se hizo la aplicación del instrumento de acopio de información dominando pre test, para el caso se ha ejercitado la aplicación de sesiones de aprendizajes que buscaron cumplir con los correspondientes propósitos experimentales y finalmente la aplicación de la prueba postes, los resultados han sido debidamente organizados y sistematizados a fin de procesarlos utilizando las indicaciones de la estadística descriptiva, para luego hacer la presentación de resultados mediante tablas y graficas comparativas. Seguidamente se ha utilizado los procedimientos de la estadística inferencial para que los datos sean sometidos a la contratación de resultados mediante la prueba de normalidad y la correspondiente prueba de hipótesis.

Los procesos mencionados se presentaron de manera secuencial de la siguiente manera:

##### 4.1.1 *A nivel Descriptivo*

Los datos recolectados mediante pre test se han procesado y organizado para su presentación en tablas de frecuencia y gráficos estadístico como se puede observar a continuación.

**Tabla 1***Resultado de desarrollo de los valores morales pre test*

<b>Desarrollo de los Valores Morales Pre Test</b>					
		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	Si	10	66,7	66,7	66,7
	No	5	33,3	33,3	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

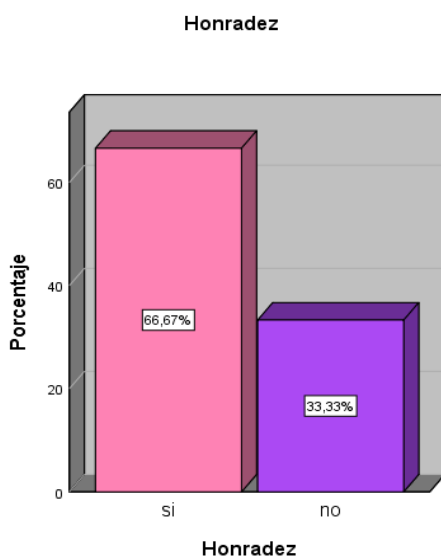
En la tabla 1 se observa que de un total de 15 niños y niñas que son el 100% de la muestra, 10 niños y niñas que representa el 66,7% que, si lograron el desarrollo y 5 niños y niñas que son 33,3% no pudieron lograr tal evolución en el desarrollo de los valores morales al desarrollar los juegos tradicionales en niños y niñas de 3 años en la institución educativa inicial N°429-17/mx-p de Huancayooc

**Tabla 2***Resultado de contraste del pre test para la dimensión de honradez*

<b>Honradez</b>					
		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	Si	10	66,7	66,7	66,7
	No	5	33,3	33,3	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

**Nota:** data del Pre-Test**Descripción**

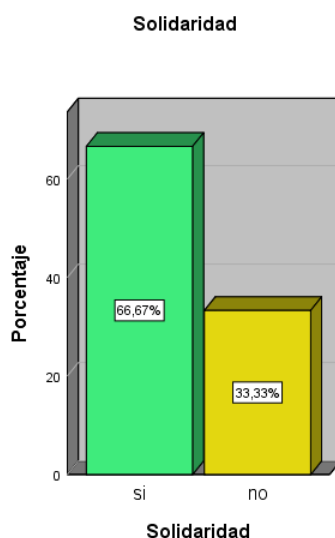
En la tabla 2, figura 1 sobre la dimensión de honradez se observa que de un total de 15 niños y niñas que son el 100% de la muestra, donde 10 niños y niñas que significa el 66,7% si lograron el desarrollo; mientras que, 5 niños y niñas que representa el 33,3% no alcanzaron el logro al desarrollar los juegos tradicionales en niños y niñas de 3 años en la institución educativa inicial N°429-17/mx-p de Huancayooc, como se muestra en el siguiente gráfico.

**Figura 1***Nivel de dimensión en honradez***Tabla 3***Resultado de contraste entre el pre test para la dimensión de solidaridad*

<b>Solidaridad</b>					
		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	Si	10	66,7%	66,7%	66,7
	No	5	33,3%	33,3%	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

**Descripción****Descripción**

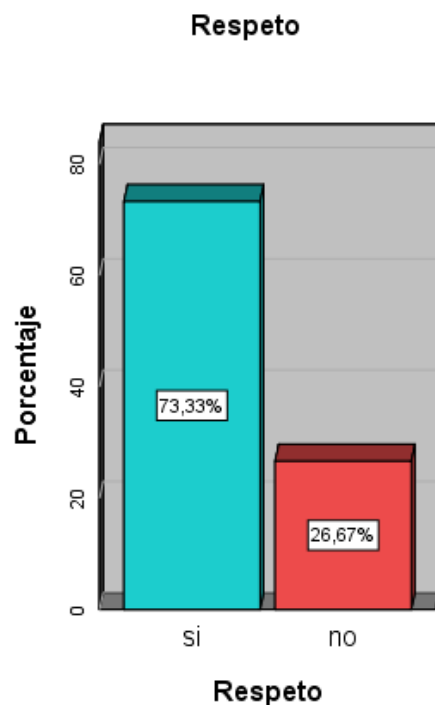
En la tabla 3, figura 2, sobre la dimensión de solidaridad se observa que de un total de 15 niños y niñas que son el 100% de la muestra, 10 niños y niñas que son el 66,7% si lograron muestras del desarrollo; mientras que 5 niños y niñas que representa el 33,3% no lo pudieron lograr al desarrollar los juegos tradicionales en niños y niñas de 3 años en la institución educativa inicial N°429-17/mx-p de Huancayo. Como se presenta en el siguiente gráfico.

**Figura 2***Nivel de dimensión en solidaridad***Tabla 4***Resultado de contraste entre el pretest para la dimensión de respeto*

		<b>Respeto</b>			
		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	si	11	73,3	73,3	73,3
	no	4	26,7	26,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

**Análisis**

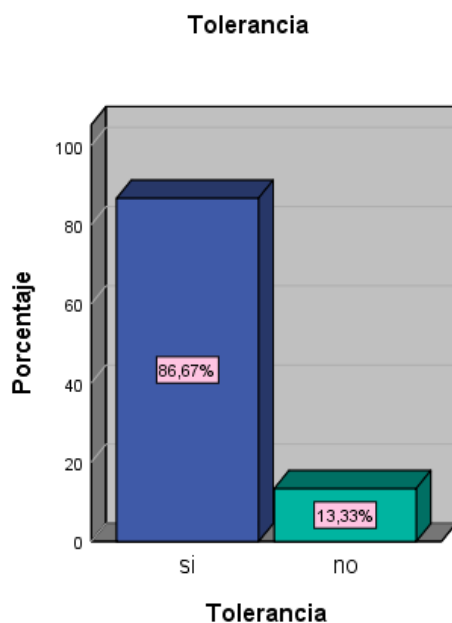
En la tabla 4, figura 3 donde aborda la dimensión de respeto se observa que de un total de 15 niños y niñas que son el 100% de la muestra. De los cuales, 11 niños y niñas que representan el 73,3% que si muestran signos de desarrollo del respeto; por otro lado, 4 niños y niñas que son el 26,7% no pudieron alcanzar tal logro al desarrollar los juegos tradicionales en niños y niñas de 3 años en la institución educativa inicial N°429-17/mx-p de Huancayocc, como se presenta en el siguiente gráfico.

**Figura 3***Nivel de dimensión en respeto***Tabla 5***Resultado de contraste entre el pretest para la dimensión de tolerancia*

		<b>Tolerancia</b>			
		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	si	13	86,7	86,7	86,7
	no	2	13,3	13,3	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

**Descripción**

En la tabla 5 y figura 4, sobre la dimensión de Tolerancia se observa que de un total de 15 niños y niñas que son el 100% de la muestra, 13 niños y niñas que son el 86,7% que si evidencian desarrollo de tal valor; mientras que, 2 niños y niñas representando al 13,3% no pudieron lograr un desarrollo del respeto al desarrollar los juegos tradicionales en niños y niñas de 3 años en la institución educativa inicial N°429-17/mx-p de Huancayocc, Como se presenta en el siguiente gráfico.

**Figura 4***Nivel de dimensión en tolerancia*

Resultado de Pos Test

**Tabla 6***Resultado de desarrollo de valores morales pos test*

<b>Desarrollo de valores morales pos test</b>					
		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	Si	12	80,0	80,0	80,0
	No	3	20,0	20,0	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

En la tabla 6, se observa que de un total de 15 niños y niñas que son el 100% de la muestra, 12 niños y niñas que son el 80% si lograron alcanzar tal desarrollo; estando por otro lado 3 niños y niñas que son el 20% no pudieron lograr que los valores morales se afiancen al desarrollar los juegos tradicionales en niños y niñas de 3 años en la institución educativa inicial n°429-17/mx-p de Huancayocc

**Tabla 7***Resultado de contraste entre el pos test para la dimensión de honradez*

<b>Honradez</b>					
		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	Si	12	80,0	80,0	80,0
	No	3	20,0	20,0	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

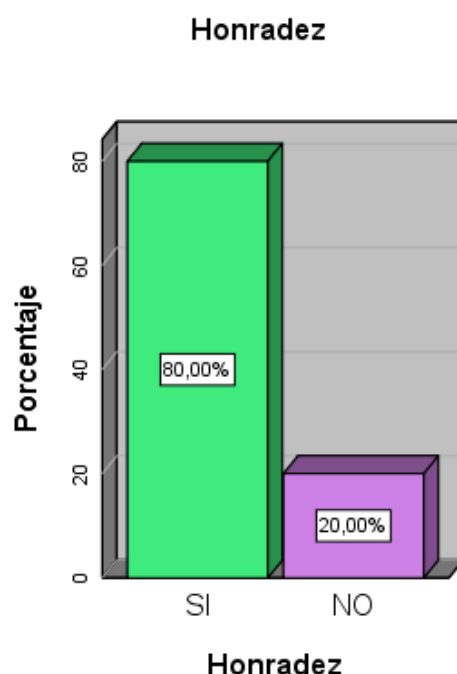
Nota: data del POS TEST

**Descripción.**

En la tabla 7 y figura 5, sobre la dimensión de la honradez se observa que de 15 niños y niñas que son el 100% de la muestra, 12 niños y niñas representando el 80% si lograron desarrollar el valor de la honradez; no obstante, 3 niños y niñas que son el 20% no lo pudieron lograr al desarrollar los juegos tradicionales en niños y niñas de 3 años en la institución educativa inicial n°429-17/mx-p de huancayocc. Como se presenta en el siguiente gráfico.

**Figura 5**

*Nivel de dimensión en honradez*

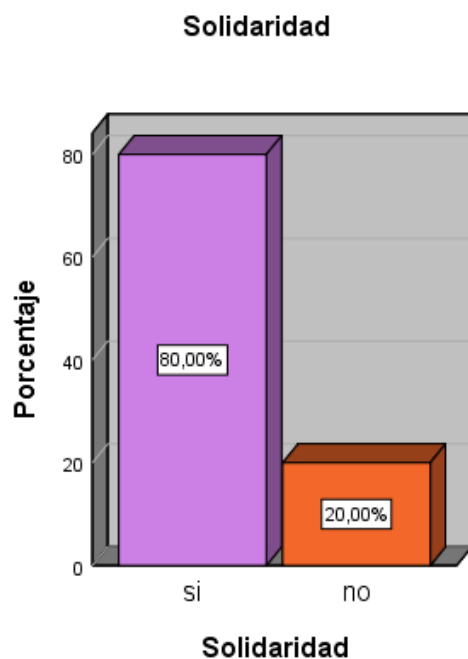


**Tabla 8**

*Resultado de contraste entre el pos test para la dimensión de solidaridad*

		<b>Solidaridad</b>			
		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	si	12	80,0	80,0	80,0
	no	3	20,0	20,0	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

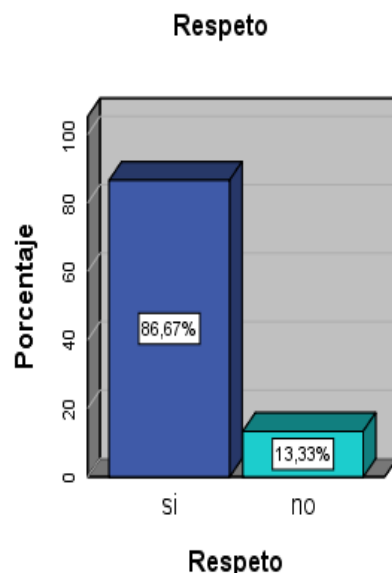
En la tabla 8 y figura 6, sobre la dimensión de la solidaridad, se observa que, de 15 niños y niñas que son el 100% de la muestra, 12 niños y niñas que representan el 80% si evidencian desarrollo del valor de la solidaridad; así mismo, 3 niños y niñas que son el 20% no pudieron lograr un aumento de la práctica de tal valor al desarrollar los juegos tradicionales en niños y niñas de 3 años en la institución educativa inicial n°429-17/mx-p de Huancayocc. Como se presenta en el grafico siguiente.

**Figura 6***Nivel de dimensión en solidaridad***Tabla 9***Resultado de contraste entre el pos test para la dimensión de respeto*

		<b>Respeto</b>			
		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	si	13	86,7	86,7	86,7
	no	2	13,3	13,3	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

**Descripción**

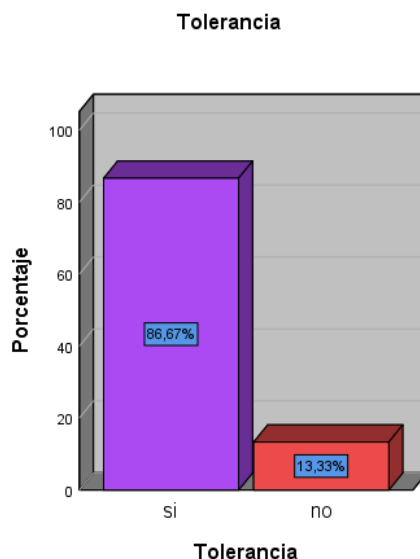
En la tabla 9 y figura 7, sobre la dimensión de respeto se observa que, de 15 niños y niñas que son el 100% de la muestra, 13 niños y niñas que representa el 86,7% si lograron un aumento en la práctica del valor en referencia; mientras que 2 niños y niñas que es el 13,3% de la muestra no pudieron lograr tal incremento al desarrollar los juegos tradicionales en niños y niñas de 3 años en la institución educativa inicial n°429-17/mx-p de Huancayo. Como se presenta en el gráfico siguiente

**Figura 7***Nivel de dimensión en respeto***Tabla 10***Resultado de contraste entre el pos test para la dimensión de Tolerancia*

		<b>Tolerancia</b>			
		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	si	13	86,7	86,7	86,7
	no	2	13,3	13,3	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

**Análisis**

En la tabla 10 y figura 8, sobre la dimensión de tolerancia se observa que, de 15 niños y niñas que son el 100% de la muestra, 13 niños y niñas que representa el 86,7% si evidencian un desarrollo en la práctica de la tolerancia; no obstante, 2 niños y niñas que son el 13,3% de la muestra no pudieron lograr el desarrollo en la práctica de tales valores al desarrollar los juegos tradicionales en niños y niñas de 3 años en la institución educativa inicial n°429-17/mx-p de Huancayo. Como se presenta en el gráfico siguiente

**Figura 8***Nivel de dimensión en tolerancia***4.1.2 Resultados Estadísticos A Nivel Inferencial****Prueba de Normalidad.**

En este proceso se utiliza para calcular que los datos obtenidos en el proceso de investigación presentan distribución normal o no normal, esta prueba es muy importante ya que nos proporciona información y resultados precisos que nos ayudara a tomar decisiones.

**Tabla 11***Resultado de la prueba de normalidad*

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Honradez	,419	15	,000	,603	15	,000
Solidaridad	,419	15	,000	,603	15	,000
Respeto	,453	15	,000	,561	15	,000
Tolerancia	,514	15	,000	,413	15	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

**Interpretación**

En la tabla 11 se evidencia resultados de la prueba de Shapiro- Wilk, que muestran valores iguales a  $p= 0,000$  en los resultados del proceso de datos correspondiente a las dimensiones, por lo tanto, se concluye, que no existe distribución normal de los datos. Debido que el tamaño de la muestra es menor a 50 niños y niñas, esto indica que la evidencia estadística para afirmar el desarrollo de los valores morales se ajusta a una distribución no normal con respecto al 5% de significancia. Entonces se

determina el uso de la prueba no paramétrica, mediante la prueba de rango con signos de Wilcoxon para muestras relacionadas.

#### 4.1.3 Prueba de Hipótesis

##### Prueba de Hipótesis General

###### Sistema de Hipótesis

***H0, Hipótesis Nula:*** Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo de los valores morales en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P Huancayo- Huanta, 2023.

***Ha Hipótesis Alternativa:*** Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de los valores morales en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P Huancayo- Huanta, 2023.

**Tabla 12**

*Prueba de rangos con signo de Wilcoxon*

Rangos		N	Rango promedio	Suma de rangos
pre tes – pós tes	Rangos negativos	5a	4,50	22,50
	Rangos positivos	3b	4,50	13,50
	Empates	7c		
	Total	15		
Estadística de prueba				
Estadísticos de prueba				
Pretes – pos tes				
Z				,707
Sig. asintótica(bilateral)				,480

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos

###### Nivel de Significancia

P=0,05

###### Prueba Estadística

Wilcoxon

###### Decisión

Si "P" (nivel significancia) <0,05, se rechaza el Ho

Si "P" (nivel significancia) <0,05, se acepta el Ho

El valor de "P" = 0,000 < 0,05

## Resultados

El análisis utilizando la prueba de posiciones de wilcoxon arrojó un valor estadístico Z de 707, con un nivel de significancia extremadamente alto de 480 al ser este valor considerablemente mayor que el nivel crítico predefinido de  $\alpha = 0.05$  se rechaza de manera contundente la hipótesis nula y se respalda la hipótesis alternativa con un nivel de confianza del 95% estos resultados sólidamente confirman la existencia de una diferencia significativa en los datos analizados y validando a si plenamente la hipótesis alternativa formulado en el estudio.

## Conclusiones Estadísticas

El estudio llevado a cabo en la Institución Educativa Inicial "N°429-17/Mx-P Huancayocc Huanta ha confirmado que los juegos tradicionales fortalecen de manera positiva el desarrollo de valores morales en los niños y niñas. Los resultados demuestran un avance significativo en los niños y niñas en el aspecto de valores morales como, respeto, honradez, solidaridad y tolerancia. Cada niño fue único y progresó a su propio ritmo, el desarrollo de estos aspectos pudo variar significativamente de un niño a otro. Los padres y los educadores desempeñamos un papel fundamental en apoyar y fomentar el desarrollo saludable de la comunicación, la socialización y la afectividad de los niños través de la interacción, el amor y el estímulo adecuados. En el tratamiento experimental realizado, a través de juegos tradicionales se observó la relevancia estadística de  $p (480 > 0.05)$  y el estadístico Z (-707), lo que sugiere que esta mejora no es aleatoria, sino que está directamente relacionada con la exitosa implementación de los juegos tradicionales.

### ***Prueba de la Primera Hipótesis Específica.***

***H0, Hipótesis Nula:*** Los juegos tradicionales no influyen significativamente en la honradez en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc- Huanta, 2023.

***Ha Hipótesis Alterna:*** Los juegos tradicionales influyen significativamente en la honradez en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc- Huanta, 2023.

Nivel de significancia 0,05 Estadígrafo Prueba de rangos con signos de Wilcoxon para muestras relacionadas.

**Tabla 13**

*Resultados de contrastes del desarrollo de la honradez pre test y pos test.*

<b>Rangos</b>					
		<b>N</b>	<b>Rango promedio</b>	<b>Suma rangos</b>	<b>de</b>
Honradez - Honradez	Rangos negativos	5a	4,50	22,50	
	Rangos positivos	3b	4,50	13,50	
	Empates	7c			
	Total	15			
Estadística de prueba					
<b>Estadísticos de prueba</b>					
			<b>Honradez - Honradez</b>		
Z					,707
Sig. asintótica(bilateral)					,480

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos

### **Análisis**

En la tabla13, el resultado del grupo experimental, refleja la existencia de diferencia significativa entre los resultados del pre test y pos test sobre el uso en el desarrollo de los juegos tradicionales en el valor de honradez en los niños y niñas de educación inicial (valor  $p=0,000$   $0,05$  se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_a$ ,

### **Resultados**

El análisis utilizando en la prueba de posiciones de Wilcoxon arrojó un valor estadístico Z de 707, con un nivel de significancia extremadamente alto de 480 al ser este valor considerablemente mayor que el nivel crítico predefinido de  $\alpha= 0.05$  se rechaza de manera contundente la hipótesis nula y se respalda la hipótesis alternativa con un nivel de confianza del 95% estos resultados sólidamente confirman la existencia de una diferencia significativa en los datos analizados y validando a si plenamente la hipótesis alternativa formulado en el estudio.

### **Conclusiones Estadísticas**

Se concluye que el uso de Los juegos tradicionales influye significativamente en la honradez en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P Huancayocc- Huanta, 2023.

### **Prueba de la Segunda Hipótesis Específica.**

**H0, Hipótesis Nula:** Los juegos tradicionales no influyen significativamente en la solidaridad en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc- Huanta, 2023.

**Ha Hipótesis Alternativa:** Los juegos tradicionales influyen significativamente en la solidaridad en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayo- Huanta, 2023.

Nivel de significancia 0,05 Estadígrafo Prueba de rangos con signos de Wilcoxon para muestras relacionadas

**Tabla 14**

*Resultados de contrastes del desarrollo de la solidaridad pre test y pos test*

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Solidaridad - Solidaridad	Rangos negativos	4d	3,50	14,00
	Rangos positivos	2e	3,50	7,00
	Empates	9f		
	Total	15		
Estadísticos de prueba				
<b>Estadísticos de prueba</b>				
<b>Solidaridad - Solidaridad</b>				
Z				-,816
Sig. asintótica(bilateral)				,414

- a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon  
b. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

### **Análisis**

En la tabla 14, el resultado del grupo experimental, refleja la existencia de diferencia significativa entre los resultados del pre test y pos test sobre el uso en el desarrollo de los juegos tradicionales en el valor de solidaridad en los niños y niñas de educación inicial (valor  $p=0,000$  0,05 se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_a$ ,

### **Resultados**

El análisis utilizando la prueba de posiciones de Wilcoxon arrojó un valor estadístico Z de 816, con un nivel de significancia extremadamente alto de ,414 al ser este valor considerablemente mayor que el nivel crítico predefinido de  $\alpha= 0.05$  se rechaza de manera contundente la hipótesis nula y se respalda la hipótesis alternativa con un nivel de confianza del 95% estos resultados sólidamente confirman la existencia de una diferencia significativa en los datos analizados y validando a si plenamente la hipótesis alternativa formulado en el estudio.

### **Conclusiones estadísticas**

Se concluye que el uso de Los juegos tradicionales influye significativamente en la solidaridad en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P Huancayo- Huanta, 2023.

### Prueba de la tercera hipótesis específica.

**H0, Hipótesis Nula:** Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el respeto en niños y niñas 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayo - Huanta, 2023.

**Ha Hipótesis Alternativa:** Los juegos tradicionales influyen significativamente en el respeto en niños y niñas 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayo - Huanta, 2023.

Nivel de significancia 0,05 Estadígrafo Prueba de rangos con signos de Wilcoxon para muestras relacionadas.

**Tabla 15**

*Resultados de contrastes del desarrollo del respeto pre test y pos test.*

<b>Rangos</b>				
		<b>N</b>	<b>Rango promedio</b>	<b>Suma de rangos</b>
Respeto - Respeto	Rangos negativos	3g	2,50	7,50
	Rangos positivos	1h	2,50	2,50
	Empates	11i		
	Total	15		
Estadísticos de prueba.				
<b>Estadísticos de Prueba</b>				
			<b>Respeto - Respeto</b>	
Z				1,000
Sig. asintótica(bilateral)				,317

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos

### **Análisis**

En la tabla 15, el resultado del grupo experimental, refleja la existencia de diferencia significativa entre los resultados del pre test y pos test sobre el uso en el desarrollo de los juegos tradicionales en el valor de respeto en los niños y niñas de educación inicial (valor  $p=0,000$   $0,05$  se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_a$ ,

### **Resultados**

El análisis utilizando la prueba de posiciones de Wilcoxon arrojó un valor estadístico Z de 1000, con un valor significancia de ,317 dado que este valor es mayor que el nivel crítico predefinido de  $\alpha = 0.05$  se rechaza de manera contundente la hipótesis nula y se respalda la hipótesis alternativa con un nivel de confianza del 95% estos resultados sólidamente confirman la existencia de una diferencia significativa

en los datos analizados y validando a si plenamente la hipótesis alternativa formulado en el estudio.

### **Conclusión Estadística**

Se concluye que el uso de Los juegos tradicionales influye significativamente en el respeto en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P Huancayocc- Huanta, 2023.

### **Prueba de la Cuarta Hipótesis Específica.**

**H0, Hipótesis Nula:** Los juegos tradicionales no influyen significativamente en la tolerancia en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc - Huanta, 2023.

**Ha Hipótesis Alterna:** Los juegos tradicionales influyen significativamente en la tolerancia en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc - Huanta, 2023.

Nivel de significancia 0,05 Estadígrafo Prueba de rangos con signos de Wilcoxon para muestras relacionadas

**Tabla 16**

*Resultados de contrastes del desarrollo de la tolerancia pre test y pos test.*

		<b>Rangos</b>		
		<b>N</b>	<b>Rango promedio</b>	<b>Suma de rangos</b>
Tolerancia - Tolerancia	Rangos negativos	2j	2,50	5,00
	Rangos positivos	2k	2,50	5,00
	Empates	11l		
	Total	15		
Estadísticos de prueba				
<b>Estadísticos de Prueba</b>				
<b>Tolerancia - Tolerancia</b>				
Z				,000c
Sig. asintótica(bilateral)				1,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

### **Análisis**

En la tabla 16, el resultado del grupo experimental, refleja la existencia de diferencia significativa entre los resultados del pre test y pos test sobre el uso en el desarrollo de los juegos tradicionales en el valor de tolerancia en los niños y niñas de educación inicial (valor  $p=0,000$   $0,05$  se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_a$ ,

## **Resultados**

El análisis utilizando la prueba de posiciones de Wilcoxon arrojó un valor estadístico Z de 000, con un valor de significancia 1,0 00. dado que este valor que este valor es mayor que el nivel crítico predefinido de  $\alpha = 0.05$  se rechaza de manera contundente la hipótesis nula y se respalda la hipótesis alternativa con un nivel de confianza del 95% estos resultados sólidamente confirman la existencia de una diferencia significativa en los datos analizados y validando a si plenamente la hipótesis alternativa formulado en el estudio.

## **Conclusiones Estadísticas**

Se concluye que los usos de Los juegos tradicionales influyen significativamente en la tolerancia en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P Huancayocc- Huanta, 2023.

## **4.2 Discusión de Resultados**

### **4.2.1 El Análisis el Logro**

De acuerdo con los resultados del estudio sobre la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de valores morales en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial de Huancayocc, se observa que, al inicio de la investigación, el 66.7% mostraba un nivel de desarrollo de valores morales "sí", mientras que el 33.3% estaba en el nivel "no". Esto indica que los niños y niñas de 3 años tenían un desarrollo moral inicialmente bajo, como se evidencia en las dimensiones de honradez (66.7% sí, 33.3% no), respeto (73.3% sí, 33.3% no), solidaridad (66.7% sí, 33.3% no), y tolerancia (86.7% sí, 13.3% no).

Después de diagnosticar esta situación, se utilizaron los juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de los valores morales. Posteriormente, se realizó una evaluación mediante un post test, donde se encontró que el 80% mostraba un nivel "sí" y el 20% un nivel "no". Esto se refleja en las dimensiones de honradez (80% sí, 20% no), respeto (86.7% sí, 13.3% no), solidaridad (80% sí, 20% no), y tolerancia (86.7% sí, 13.3% no). Estos resultados indican una mejora en el desarrollo de valores morales como resultado de la aplicación de los juegos tradicionales.

Estos hallazgos se respaldan con estudios previos como el de Mamani (2010), que encontró resultados similares en la formación de valores a través de cuentos infantiles, y Quinto (2006), que concluyó que la mayoría de los niños practican valores morales de manera permanente o en ocasiones.

## CONCLUSIONES

- Se ha comprobado que Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de los valores morales en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc- Huanta, 2023. Los resultados indican que los niños y niñas han demostrado un significativo progreso al desarrollar los valores morales. Estos avances se deben al exitoso uso de estrategias basadas en los juegos tradicionales. Este respaldo se ha reforzado aún más mediante el análisis estadístico del Rango de Wilcoxon.
- Se ha comprobado que los juegos tradicionales influyen significativamente en la honradez en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc- Huanta, 2023. Los resultados demuestran un avance efectivo en facilitar el aprendizaje de los niños y niñas en relación al valor de la honradez, en decir la verdad, Estos avances se atribuyen a las estrategias pedagógicas basadas en los juegos tradicionales.
- Se ha comprobado que los juegos tradicionales influyen significativamente en la solidaridad en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc- Huanta, 2023. Los resultados indican que los niños y niñas han logrado un notable progreso al desarrollar el valor de la solidaridad, siendo solidarios con los demás y ser consientes. Estos avances se atribuyen a las estrategias pedagógicas basadas en los juegos tradicionales.
- Se ha comprobado que los juegos tradicionales influyen significativamente en el respeto en niños y niñas 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc - Huanta, 2023. Los resultados muestran que los niños y niñas han practicado el respeto, respetando a los demás compañeros y en el juego. Estos logros han sido posibles gracias a las estrategias de los juegos tradicionales. Este respaldo se ha reforzado aún más mediante el análisis estadístico del Rango de Wilcoxon.
- Se ha comprobado que Los juegos tradicionales influyen significativamente en la tolerancia en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc - Huanta, 2023. Los resultados reflejan que los niños y niñas han experimentado un notable avance en sus habilidades relacionadas con el valor de tolerancia al reconocer sus errores y de los demás.

## RECOMENDACIONES

- La Escuela Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle” debería fomentar y practicar valores mediante políticas que guíen nuestra conducta para tomar decisiones sobre cómo actuar en diferentes situaciones de la vida.
- A los docentes de educación se les recomienda promover la formación de valores en los estudiantes de pregrado para desarrollar profesionales con una cultura de paz y democracia.
- Los padres de familia deben participar activamente y continuamente en la formación de los valores morales de sus hijos dentro del ámbito familiar.
- Se recomienda a los docentes de los distintos niveles de educación básica utilizar juegos infantiles tradicionales para fomentar el desarrollo de valores morales.

## REFERENCIAS

- Molina, A. A., & Vargas, Z. R. (1993). Ética y desarrollo moral: Implicaciones para la formación de orientadores. *Revista Educación*, 17(2), 99-109.
- Ayala Ssantillán, J. E., & Tene López, A. M. (2016). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del centro de Educación Inicial “Margarita Santillán de Villacís”, de la parroquia San Luis, Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2013-2014 (Bachelor's thesis, Riobamba, UNACH 2016).
- Benza Távara, L. M. (2016). Nivel de práctica de valores ético-morales en los colaboradores de tres áreas administrativas de la Universidad de Piura, 2015.
- Flores Figueroa, M. R. (2010). Práctica de valores en los docentes de educación básica de dos instituciones educativas públicas de la DREC-Callao.
- Junco Heredero, Y. C. (2022). Efectos del programa de juegos tradicionales para mejorar la expresión corporal en niños de la Escuela “Benigno Rodas Maldonado”, Ecuador 2021.
- Burgos, G., & Lucas, T. (2015). Influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades sociales de niños de 4 a 5 años. Diseño de guía didáctica sobre los diferentes juegos que ayudan al desarrollo de niños dirigida a docentes (Tesis de pregrado) Universidad de Guayaquil, Ecuador, Guayaquil. Recuperado de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/12633/1/Burgos>.
- Mancilla Cueto, M. (2019). Juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo de inteligencia kinestésica de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial Pública N° 432-2 Santa Cruz de Manzanayoc, Ayacucho 2019.
- Pintado Castillo, M. R. Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 Institución Educativa N° 15251-Palo Blanco distrito Huarmaca, Piura 2022.
- Pulla Merchán, J. F. (2017). La práctica de valores y su incidencia en la convivencia escolar. *Dilemas contemporáneos: Educación, política y valores*, 4(2).
- Quispe Huaman, A. Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021.

Sanchez Condori, C. J. Juegos tradicionales y el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de la institución educativa María Gorety del distrito de Juliaca-provincia de San Román-región Puno-Perú-2020.

Sánchez Condori, C. J. Juegos tradicionales en el aprendizaje de niños de cinco años de la institución educativa San Martín del distrito de Juliaca-provincia de San Román-región Puno-Perú-2019.

Cordero, Z. R. V. (2004). Desarrollo moral, valores y ética; una investigación dentro del aula. *Revista Educación*, 28(2), 91-104.

# ANEXO

**Anexo 1**

*Resolución Directoral de Aprobación de Proyecto de Investigación*



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

**APROBACIÓN DE LOS PROYECTOS DE  
INVESTIGACIÓN DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS  
DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL  
BILINGÜE X CICLO SECCIÓN A**

**R.D. No. 242 -2023- EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA**

**Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR  
DIRECTOR GENERAL (e)**



HUANTA - 2023

*"Educar en la Diversidad Construimos un País Justo y Solidario"*



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

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

Huanta, 18 de setiembre del 2023

Visto, el Informe N° 038-2023-DI-EESPP"JSCO"-HTA con Expediente N° TM20232143-F de fecha 18/09/2023, presentado por el Lic. Máximo Contreras Cconovilca, Formador del curso de Investigación y los proyectos adjuntos;



**CONSIDERANDO:**

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

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

Que es necesario aprobar los Proyectos de Investigación Educativa, presentados por las estudiantes del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe X ciclo sección A, para garantizar su titulación y acreditación como profesionales de la educación;

Que, estando a lo informado y opinado favorablemente por el Formador de Investigación Lic. Máximo Contreras Cconovilca en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle", por tanto;

**SE RESUELVE:**

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

N°	RESPONSABLE	TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
01	AYALA ROSAS, Doris Yeny	LOS LECTOJUEGOS Y LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-17/Mx-P "HUANCAYOCC" DE HUANTA 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconovilca



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

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



02	CRISOSTOMO ARAUJO, Ruth Graciela	USO DE LAS CANCIONES INFANTILES PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-175/Mx-P. CHANCARAY, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
03	CRUZ QUISPE, Radai Salma	PICTOGRAMAS EN LA ARTICULACIÓN VERBAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 429-2/MX-P "EL MUNDO DEL SABER" NUEVA JERUSALÉN – HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
04	CRUZ QUISPE, Aydeé	ESTRATEGIAS DE LECTURAS ICONO VERBALES PARA DESARROLLAR LOS NIVELES DE COMPRENSIÓN LECTORA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 Y 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 429-96/Mx-P DE LA VEGA - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
05	CURO BENDEZU, Ruth Raquel	LOS JUEGOS ETNOMATEMÁTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DEL AREA DE MATEMÁTICAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-22/Mx-U DE SECCLLAS - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
06	CURO QUISPE, Marisol	EL TEATRO COMO ESTRATEGIA EN EL FOMENTO DEL CUIDADO DE LA HIGIENE PERSONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429.14/Mx-U DE ESPIRITU SANTO - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
07	FERNANDEZ QUISPE, Yurina	TÉCNICAS GRÁFICO PLÁSTICAS EN LA PSICOMOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 347/Mx-P. DE MACACHACRA - IGUAÍN - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
08	HUAYRA ASTOPILLO, Katty	INFLUENCIA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA MEJORA DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 429-176/Mx-P MADRE TERESA DE CALCUTA HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
09	LUJAN PINEDA, Liz Wendy	INFLUENCIA DEL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°302/Mx-P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
10	MAURI CABRERA, Ninoshka Katherine	JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-175/Mx-P DE CHANCARAY – HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
11	MENDEZ VARGAS, Lizabeth	CUENTOS INFANTILES EN LA MEJORA DE LA COMPRENSIÓN LECTORA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-30/Mx-P PUCARAQAY DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
12	MENDOZA HUAMAN, Yulisa	ESTRATEGIAS DE CUENTOS INFANTILES PARA EL DESARROLLO DEL CUIDADO MEDIO AMBIENTAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA



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

		INICIAL N° 429-2/Mx-P EL MUNDO DEL SABER DE NUEVA JERUSALEN - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
13	OVALLE CORONADO, Beatriz	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE DE LAS NOCIONES DE CONTEO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-30 /Mx-P PUCARAQAY DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
14	PALOMINO MENDOZA, Ruth Karina	USO DE TITERES PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑAS Y NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-17/Mx-P HUANCAYOCC DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
15	PANCOBO MALPICA, Lizeth Rocío	INFLUENCIA DE LA ESTRATEGIA DE CANTO EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA MUSICAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-176/Mx-P MADRE TERESA DE CALCUTA DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
16	QUISPE QUISPE, Ciriana	JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES POST PANDEMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-I/Mx-U CAPULLITOS DE JESÚS DE ACCOSCCA – HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
17	RAMIREZ CRUZ, Liz Pamela	ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-17 Mx-P HUANCAYOCC - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
18	RICRA ONOFRE, María Isabel	METODO MONTESORI EN EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 302/Mx-.P GONZALEZ VIGIL DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
19	RIVEROS CANCHARI, Nancy Cleofé	INFLUENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA MEJORA DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 347/Mx-P DE MACACHACRA – IGUAÍN - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
20	ROSAS MAURI, Medalit Libia	TALLER DE DINÁMICA MOTIVACIONAL EN LA MEJORA DE LA ATENCIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-17/Mx-P DE HUANCAYOCC - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
21	UNTIVEROS LEÓN, Ruth Maricela	INFLUENCIA DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE VALORES MORALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-17/Mx-P DE HUANCAYOCC - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
22	VALENZUELA PIZARRO, Cleydy Flor	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS LÚDICAS EN LA MEJORA DE LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°347/Mx-P DE MACACHACRA – IGUAÍN - HUANTA, 2023.



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

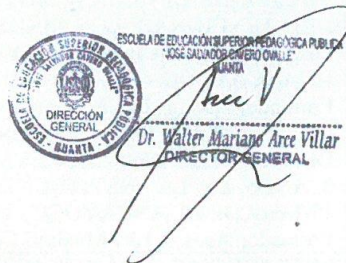
Ley Creación N° 16737  
Reapertura RM. N° 229-82-ED  
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

		Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
23	VARGAS CHAVEZ, Rebeca	TÉCNICAS GRAFO PLÁSTICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN INICIAL N° 429-96/Mx-P LA VEGA – HUAMANGUILLA - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
24	YARANGA GUTIERREZ, Roxana	TALLER DE PSICOMOTRICIDAD EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES BÁSICAS LOCOMOTRICES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-176/Mx-P MADRE TERESA DE CALCUTA DE HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
25	YARANGA RETAMOZO, Shayury Neftalyn	ASEO PERSONAL COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 Y 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 335/Mx-P JUAN FRANCISCO SANTILLANA BARBOZA DE MAYNAY – HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca
26	ZAMBRANO CUADROS, Mariela	PROGRAMA DE LONCHERAS SALUDABLES Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-2/Mx-P EL MUNDO DEL SABER DE NUEVA JERUSALÉN - HUANTA, 2023. Formador Asesor: Lic. Máximo Contreras Cconvoilca

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

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

**REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE**




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

**Anexo 2**

*RD de expedito de 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. 0537 -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° 0537-2024 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 13 de mayo del 2024

Visto, los documentos adjuntos;

**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 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	UNTIVEROS LEÓN, Ruth Maricela	INFLUENCIA DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE VALORES MORALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-17/Mx-P DE HUANCAYOCC - HUANTA, 2023.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe



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

**TERCERO.- COMUNICAR**, a las áreas internas, 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**

PROGRAMA ESTUDIOS	TESIS	INVESTIGADOR(A)	Nº
	INFLUENCIA DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE VALORES MORALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL Nº 420-17Mx-P DE HUANCAYOC - HUANTA, 2023.	UNTIVEROS LEÓN, Ruth Marcela	01

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

### Anexo 3

#### Resolución directoral de fecha de sustentación

	<b>ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA</b> <b>"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"</b> 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
<i>"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"</i>		
<u><i>Resolución Directoral No. 0559-2024 -EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA</i></u>		
Huanta, 24 de mayo de 2024		
Visto, el Expediente <b>TM20242216-F</b> de fecha <b>21 de mayo del 2024</b> y la <b>Resolución Directoral de Expedito No 537-2024-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA</b> de fecha <b>13 de mayo de 2024</b> ;		
<b>CONSIDERANDO:</b>		
	La <b>LEY N° 30512</b> Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, <b>DS No 010-2017-MINEDU</b> Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, <b>DU No 017-2020-MINEDU</b> 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, <b>DS N° 016-2021-MINEDU</b> 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 <b>LEY N° 31653</b> Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 441-2019-MINEDU Lineamientos Generales Académicos y demás normas;	
Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados de formación inicial docente y garantizar su acreditación profesional;		
Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del <b>Título Profesional de Licenciado (a) en Educación</b> 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	



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:

<b>TESIS</b>	
INFLUENCIA DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE VALORES MORALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-17/Mx-P DE HUANCAYOCC - HUANTA, 2023.	
<b>AUTOR(A)</b>	UNTIVEROS LEÓN, Ruth Maricela
<b>PROGRAMA DE ESTUDIOS</b>	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
<b>FECHA</b>	06 DE JUNIO DE 2024
<b>HORA</b>	6.30 P.M.
<b>LUGAR</b>	AUDITORIO INSTITUCIONAL

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

**TERCERO.- PÚBLICAR** la resolución en la web institucional.

**REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVASE**

DISTRIBUCIÓN:


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



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

## Anexo 4

### Resolución directoral de jurados 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° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

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

**Resolución Directoral No. 0560-2024 - EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA**

Huanta, 24 de mayo de 2024


Visto, el Expediente **TM20242216-F** de fecha **21 de mayo del 2024** y la **Resolución Directoral de Expedito No 537-2024-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA** de fecha **13 de mayo 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;



Jr. Razuhuilca 624 – Huanta  
Cel. 928 186 441  
www.eesppjsco.edu.pe  
comunicaciones@iesppjsco.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

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:

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

<b>TESIS</b>	
<b>INFLUENCIA DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE VALORES MORALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429-17/Mx-P DE HUANCAYOCC - HUANTA, 2023.</b>	
<b>AUTOR (A)</b>	<b>UNTIVEROS LEÓN, Ruth Maricela</b>
<b>PROGRAMA DE ESTUDIOS</b>	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
<b>FECHA</b>	06 DE JUNIO DE 2024
<b>HORA</b>	6.30 P.M.
<b>LUGAR</b>	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 ARCHIVASE**

DISTRIBUCIÓN:

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



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

## Anexo 5

### Matriz de consistencia de investigación educativa aplicada

#### TITULO: INFLUENCIA DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE VALORES MORALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 429- 17/ MX-P DE HUANCAYOCC-HUANTA, 2023

Problema	Objetivos	Marco teórico	Hipótesis	Varaibles, Dimensiones	Indicadores	Metodología
<b>Problema general</b> ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en los valores morales en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc - Huanta, 2023?.	<b>Objetivo General</b> Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de los valores morales en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc-Huanta, 2023.	<b>Antecedentes internacionales.</b> Antecedentes Nacionales. <b>Antecedentes regionales.</b> Antecedentes locales. Bases teóricas. Teorías relacionadas al tema	<b>Hipótesis general</b> Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de los valores morales en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc-Huanta, 2023.	<b>VI Juegos Tradicionales Dimensiones</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Que pase el rey</li><li>• Jugemos en el bosque</li><li>• Gallinita Ciega</li><li>• Encantado</li><li>• Las Escondidas</li><li>• El pañuelo</li><li>• Gato y Ratón</li><li>• Mundo (plan o rayuela)</li><li>• Kiwi</li><li>• San miguel</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>•Paradigma: positivista</li><li>•Enfoque: cuantitativa</li><li>•Tipo de estudio: Experimental</li><li>•Nivel: Explicativo</li><li>•Diseños de investigación:</li><li>•Pre experimental</li><li>•O1 X O2</li><li>•Población: la población considerada para el presente trabajo de investigación serán los niños y niñas de 3;4;5 años</li></ul>

<p><b>Problemas específicos</b>  ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en la honradez en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc- Huanta, 2023?  ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en la solidaridad de los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc- Huanta, 2023?  ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el respeto en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc -Huanta, 2023?  ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en la tolerancia en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc -Huanta, 2023?.</p>	<p><b>Objetivos específicos</b>  Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la honradez de los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P Huancayocc- Huanta, 2023.  Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la solidaridad en los niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc- Huanta, 2023  Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el respeto en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc - Huanta, 2023.  Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la tolerancia en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc - Huanta, 2023.</p>	<p><b>Hipótesis específicas</b>  Los juegos tradicionales influyen significativamente en la honradez en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc- Huanta, 2023  Los juegos tradicionales influyen significativamente en la solidaridad en niños y niñas de 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc- Huanta, 2023  Los juegos tradicionales influyen significativamente en el respeto en niños y niñas 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de HUANCAYOCC-Huanta, 2023.  Los juegos tradicionales influyen significativamente en la tolerancia en niños y niñas 03 años en la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de HUANCAYOCC-Huanta, 2023.</p>		<p><b>VD</b>  <b>VALORES MORALES</b>  <b>DIMENSIÓN</b>  • honradez,  • solidaridad,  • respeto  • Tolerancia</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• comunica a su maestra que ya jugó.</li> <li>• Comparte los materiales del juego con sus compañeros</li> <li>• Respeto las reglas del juego asignado</li> <li>• Controla su carácter al perder o ganar el juego.</li> </ul>	<p>De la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc- Huanta, 2023 siendo un total de 45 niños</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra: la muestra de estudios considerados en el presente trabajo de investigación serán los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P de Huancayocc- Huanta, 2023</li> </ul> <p>De la sección solidarios constituida por 15 niños de 3 años, de ambos sexos, siendo 5 niños del sexo masculino y 10 niñas del sexo femenino</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Técnicas de muestreo: no probabilísticos</li> <li>• Técnicas e instrumentos de recolección de datos Experimento y evaluación educativa</li> <li>•Material experimental y la prueba educativa del pre test y post test.</li> </ul>
--	---	---	--	--	---	--

## Anexo 6

### Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO	ESCALA DE MEDICIÓN
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b> JUEGOS TRADICIONALES	El juego tradicional es una actividad de placer que tiene la finalidad de distraer, satisfacer en uno mismo, el juego es universal, esto engloba tanto a niños como adultos, jóvenes, adultos mayores, etc. (Saco, Acedo, & Vicente, 2001).	Los juegos tradicionales están compuestos por las instrucciones, didáctica y estrategias los que se desarrollarán mediante 10 sesiones de aprendizaje.	Que pase el rey		sesiones	<b>Nominal</b> No aplica (material Experimental)
			Las escondidas			
			Juguemos en el bosque			
			Gallinita Ciega			
			San miguel			
			Encantado			
			Kiwi			
			El pañuelo			
			Gato y ratón			
		Mundo (plan o rayuela)				
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b> VALORES MORALES	Porta (2003). Los valores morales son inseparables de la condición humana, ya que el individuo es el punto de referencia de cualquier reflexión moral, ya sea como descubridor o como creador de los mismos.	Los valores morales pueden entenderse como un producto cultural, dado que los seres humanos desarrollan criterios de acción para resolver necesidades. lo mismos los que se medirá con la ficha de observación.	Honradez	Comunica a su maestra que ya jugó.	Lista de cotejo	<b>Ordinal</b> 1 si 2 no
			Solidaridad	Comparte los materiales del juego con sus compañeros y compañeras.		
			Respeto	Respeto las reglas del juego asignado.		
			Tolerancia	Controla su carácter al perder o ganar el juego.		

**Anexo 7**

*Matriz Instrumental*

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO	ESCALA DE MEDICIÓN	
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b> JUEGOS TRADICIONALES.	Que pase el rey.		Sesiones.	<b>Nominal</b> No aplica (material Experimental).	
	Las escondidas.				
	Juguemos en el bosque.				
	Gallinita Ciega.				
	San miguel.				
	Encantado.				
	Kiwi.				
	El pañuelo.				
	Gato y ratón.				
Mundo (plan o rayuela).					
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b> VALORES MORALES.	Honradez.	Comunica a su maestra que ya jugó.	Lista de cotejo.	SI	NO
	Solidaridad.	Comparte los materiales del juego con sus compañeros y compañeras			
	Respeto.	Respeto las reglas del juego asignado.			
	Tolerancia.	Controla su carácter al perder o ganar el juego.			











## Anexo 10

### Prueba de confiabilidad

<b>Resumen de procesamiento de casos</b>			
		N	%
Casos	Válido	15	100,0
	Excluido	0	,0
	Total	15	100,0
a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.			

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>		
Alfa de Cron Bach	Alfa de Cron Bach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,494	,294	8

### INTERPRETACIÓN

La prueba de confiabilidad para la variable desarrollo de los valores morales en una muestra de 15 unidades y 8 números de elementos, nos arrojó un alfa de cronbach 0,494 expresando muy alta confiabilidad, por tanto, los resultados son cercanos a 1 en consecuencia el instrumento es aplicable en todas las unidades de estudio.



## Anexo 11

*Instrumento de recolección de datos cuantitativos (pre test)*

### PRE TEST

#### Instrucciones:

El objetivo principal del presente instrumento de recojo de datos es medir el desarrollo de los valores morales, marque con una X en los puntajes que evidencia el logro del estudiante., bajo la siguiente escala:

SI NO

VARIABLE		VALORES MORALES											
DIMENSIONES		Honradez			Solidaridad			Respeto			Tolerancia		
INDICADORES		Comunica a su maestra que ya jugó.			Comparte los materiales del juego con sus compañeros y compañeras .			Respeto las reglas del juego asignado.			Controla su carácter al perder o ganar el juego.		
N°	Estudiantes:	SI	NO	Resumen	SI	NO	Resumen	SI	NO	Resumen	SI	NO	Resumen
		1	2		1	2		1	2		1	2	
1		1		1	1		1	1		1	1		1
2		1		1		2	2	1		1	1		1
3			2	2	1		1	1		1		2	2
4		1		1	1		1		2	2	1		1
5		1		1		2	2	1		1	1		1
6			2	2	1		1	1		1	1		1
7		1		1		2	2	1		1	1		1
8			2	2	1		1	1		1	1		1
9		1		1		2	2	1		1	1		1
10		1		1	1		1		2	2	1		1
11		1		1	1		1		2	2	1		1
12			2	2	1		1	1		1		2	2
13			2	2	1		1	1		1	1		1
14		1		1		2	2	1		1	1		1
15		1		1	1		1	2		2	1		1



**Anexo 12**

*Instrumento de recolección de datos cuantitativos (pos test)*

**POS TEST**

**Instrucciones:**

El objetivo principal del presente instrumento de recojo de datos es medir el desarrollo de los valores morales, marque con una X en los puntajes que evidencia el logro del estudiante., bajo la siguiente escala:

SI NO

VARIABLE		VALORES MORALES											
DIMENSIONES		Honradez			Solidaridad			Respeto			Tolerancia		
INDICADORES		Comunica a su maestra que ya jugó.			Comparte los materiales del juego con sus compañeros y compañeras .			Respeto las reglas del juego asignado.			Controla su carácter al perder o ganar el juego.		
N°	Estudiantes:	SI	NO	Resume	SI	N	Resumen	SI	NO	Resumen	SI	NO	Resume
		1	2	n	1	O 2		1	2		1	2	n
1			2	2	1		1	1		1	1		1
2		1		1		2	2	1		1	1		1
3		1		1	1		1	1		1	1		1
4		1		1	1		1		2	2	1		1
5			2	2	1		1	1		1	1		1
6		1		1		2	2	1		1	1		1
7		1		1	1		1	1		1		2	2
8		1		1	1		1	1		1	1		1
9		1		1	1		1		2	2	1		1
10		1		1	1		1	1		1		2	2
11			2	2	1		1	1		1	1		1
12		1		1	1		1	1		1	1		1
13		1		1		2	2	1		1	1		1
14		1		1	1		1	1		1	1		1
15		1		1	1		1	1		1	1		1

**Anexo 13**

*Material Experimental*

**“ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO  
PÚBLICO”**

**“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL  
INTERCULTURAL BILINGÜE**



## **MATERIAL EXPERIMENTAL**

Influencia de juegos tradicionales en el desarrollo de valores morales en niños y niñas de 3 años en la institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-p de Huancayo- Huanta, 2023

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

**AUTORA:**

UNTIVEROS LEÓN, Ruth Maricela

**ASESOR:**

**Lic. Contreras Cconovilca, Máximo**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Innovaciones pedagógicas

**HUANTA- AYACUCHO -PERÚ**

**2023**

## **Material experimental**

### **Introducción**

El presente material experimental es elaborado con el objetivo de conocer el desarrollo de valores Morales de los niños y de esta manera aportar en veneficio a su formación.

Los juegos tradicionales es una actividad infantil de tipo recreativo que se realizaran para la influencia en el desarrollo de valores Morales de los niños y lograr los objetivos de nuestra investigación, esta propuesta se trabaja con los niños y niñas de 03 años sección rojo en la institución educativa inicial N°429-17/Mx-P DE HUANCAYOCC para esta elaboración de esta propuesta se tomó en cuenta a los autores como: Casavilca López, & Gomez Palomino (2018), junco heredero (2021), allala santilla (2016). Esta constituido de la siguiente manera la fundamentación, el objetivo de los juegos tradicionales y la descripción de las actividades. Precisamente con esta finalidad se encuentran en las 10 sesiones.

### **Fundamentación**

Según Carranza (1996) precisa que el juego tomo un papel muy importancia en mundo educativo basada en la enseñanza, el aprendizaje y los valores ya que con los juegos se busca la competitividad la diversión mediante las participaciones de todos así mismo se da la convivencia entre ellos mismo. Mediante los juegos el niño va llega desarrollar distinticas capacidades intelectuales asimismo resolver las dificultades que se pueda tener y en algunos casos el docente va guía mediante las clases didácticas y para el mejor desenvolviendo de cada niño. (Minerva, 2002).

### **Enfoques:**

#### **Enfoques constructivistas**

Jean (1956) menciona

En la teoría del desarrollo de Piaget, esto constituye parte del proceso de formación de símbolos. Al igual que la imitación, el juego también cumple una función simbólica: permite al niño interactuar con una realidad imaginaria que, por un lado, guarda ciertas similitudes con la realidad tangible, pero, por otro lado, se aparta de ella. De esta manera, el niño ensaya en su mente eventos o situaciones que no existen en la realidad concreta. El juego está marcado por la asimilación, un proceso mental en el cual los niños ajustan y transforman la realidad externa según su motivación y mundo interno.

Las dos tareas principales son: reforzar las habilidades adquiridas mediante la repetición y fortalecer la sensación de que podemos influir en el mundo de manera eficaz.

### **Enfoque socio constructivista**

Según Vigotsky (1924) nos afirma que:

El juego surge de la necesidad de repetir el contacto con los demás. La naturaleza, el origen y el trasfondo del juego son fenómenos sociales y se presentan a través de escenas de juego que trascienden los instintos individuales y las pulsaciones internas.

Según este teórico, en el hombre convergen dos líneas de cambio evolutivo: una más dependiente de la biología (la preservación y reproducción de la especie) y la otra más sociocultural (integrando la forma organizativa específica del hombre). cultura y grupo social). Finalmente, Vygotsky sostiene que el juego es una actividad social donde, gracias a la cooperación, pueden adquirir roles propios o que complementan sus roles. El escritor también se involucra principalmente en el juego simbólico, notando cómo el niño transforma algunos objetos en su imaginación y los transforma en otros que tienen un significado diferente para él, por ejemplo, cuando corre con una escoba como un caballo, y esta manipulación. de las cosas promueve la capacidad simbólica del niño. El mundo imaginario de un niño tampoco es arbitrario, se rige por reglas muy estrictas.

### **Objetivo**

El objetivo fue Mejorar el desarrollo de valores molares a través de los juegos Tradicionales que implica mayor participación en los indicadores dialogo cordial, cuestionario, comunicación empática, integración al grupo, liderazgo compartido, resolución de conflictos, aceptación, confianza y seguridad y

respeto, en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°429-17/Mx-P DE HUANCAYOCC.

### **Descripción de juegos tradicionales de la aplicación en la investigación**

#### ***Que pase el rey***

- **Objetivo:** Ayuda a promover a los niños y niñas a que sean respetuosos y tolerantes
- **Materiales:** Ceniza
- **Descripción:** Para empezar el juego primero se elige a dos participantes para iniciar el juego, en lo cual ellos deben escoger un nombre para que sea fruta u otro personaje que más le guste, como puede ser, color, animales, entre otros. Luego las dos persona se toman de las manos y dejan un espacio para que los otros niños pasen en fila entre ellos, mientras los niños van pasando cantando, mientras levantan los brazos en fila cantan la canción que pase el rey que pase el rey el hijo del conde se hará quedar y cuando terminan de cantar, bajan los brazos y al que se quedó dentro de los brazos se les hace la pregunta si quiere pera o fresa , dependiendo lo cual quiere responde y pasa al parte de atrás del niño que ha elegido el nombre , van pasando todos los participantes así sucesivamente y se van ubicando detrás del niño que escogieron. Y para finalizar el juego los niños y niñas deben formar una fila en equipos contrarios para que puedan jalar fuerte hasta pasar la fila del otro grupo y así ganara quien resista el estiramiento sin pasar la línea que se trazó.
- **Reglas:**
  - No pasarse al otro grupo.
  - No pasar la línea.
  - No soltar la fila y empujarse.
- **Logro:** Ayudó a desarrollar el valor de respeto en niños

#### ***juguemos en el bosque***

- **Objetivo:** Ayuda a que los niños y niñas sean respetuoso y responsables
- **Materiales:** Latas
- **Descripción:** Para iniciar el juego se elige a un participante para que sea el personaje de lobo y los demás niños que participan hacen una ronda y dan vueltas cantando la siguiente canción.

- Juguemos, juguemos en el bosque, mientras que el lobo no está.

- ¿Lobo qué estás haciendo?

El lobo contesta me estoy levantando de mi cama

- Juguemos, juguemos en el bosque, mientras que el lobo no está.

- ¿Lobo qué estás haciendo?

Y el lobo contestara: me estoy bañando

- Juguemos, juguemos en el bosque, mientras que el lobo no está.

- ¿Lobo qué estás haciendo?

ÉL contestara: me estoy cambiando

- Juguemos, juguemos en el bosque, mientras que el lobo no está.

- ¿Lobo qué estás haciendo?

Contestara el lobo: estoy afilando mis garras

- Juguemos, juguemos en el bosque, mientras que el lobo no está.

- ¿Lobo qué estás haciendo?

Y el lobo contestara: me estoy montando en un caballo

- Juguemos, juguemos en el bosque, mientras que el lobo no está.

- ¿Lobo qué estás haciendo?

Y el lobo contestara: estoy en medio camino

- Juguemos, juguemos en el bosque, mientras que el lobo no está.

- ¿Lobo qué estás haciendo?

Y el lobo contestara: ya estoy aquí para comerles ja jajá.

Cuando dice eso empieza a perseguir a todos los niños, el que fue atrapado primero por el lobo será el lobo en el siguiente juego.

• **Reglas:**

- No ir muy lejos
- Respetar el espacio asignado
- Respetar al compañero

***El encantado***

- **Objetivo:** Fomenta a los niños y niñas el valor de respeto

- **Materiales:** Ninguno

- **Descripción:** Para iniciar el juego los participantes se forman en dos equipos y se ponen en acuerdo para que vean quien de los equipos van a ser agua y cemento, los que les toco ser cemento persigue a los que son agua y los de agua deben moverse para que no los toque. Los de cemento dice encantado, la persona encantada debe quedar inmóvil y no debe moverse hasta que la otra persona que es agua lo toque diciendo desencantado y el juego culmina cuando el otro equipo se queda encantados.

- **Regla:**

- No moverse cuando son encantados.
- Esperar a que el equipo lo desencante
- No hacer desorden

#### ***La Gallinita Ciega:***

- **Objetivo:** Promover a que los niños y niñas practiquen el valor del respeto y la honradez.

- **Material:** Chalina

- **Descripción:** Para comenzar el juego se le venda los ojos a un participante que fue seleccionado para ser el personaje de la gallinita ciega luego el otro jugado lo hace girar, los de más jugadores asen un circulo, cantan donde esta gallinita a aquí estoy y el jugado que esta vendado intenta atrapar con la mano guiándose con el sonido que escucha, los jugadores que están en el círculo intentan moverse para que no sea atrapado, cuando es atrapado el jugador pregunta quién soy, él compañero que esta vendado debe adivinar su nombre, si logra adivinar la persona que fue atrapado pasa a ser la gallinita ciega , así el juego continua y culmina cuando todos Allan sido gallinita ciega .

- **Regla:**

- No sacarse la venda cuando atrapas a otro niño
- No salirse del circulo
- Respetar el juego

#### ***San Miguel:***

- **Objetivo:** Ayudar a que los niños y niñas practiquen el valor de respeto a

- **Material:** Ninguno

- **Descripción:** Para iniciar el juego, los participantes eligen a dos personas: una para que sea el águila y otra para que sea el dueño de los pollos. Los demás jugadores forman una cadena humana tomados de los brazos. El águila se acerca al dueño de los pollos y le dice: "¡Señor, su casa se está quemando!" Al escuchar esto, el dueño se aleja para revisar su casa.

Mientras tanto, el águila intenta robarse los pollos rompiendo la cadena humana. Los jugadores que forman la cadena deben gritar "¡Chilak, chilak!" y agarrarse fuerte de los brazos para evitar que el águila se lleve a los pollos. El objetivo es que el dueño de los pollos escuche los gritos y regrese rápidamente para ahuyentar al águila.

Cuando el dueño regresa, cuenta a sus pollos. Si falta alguno, el dueño le da una palmadita en la mano a los pollos que quedaron. Si todos los pollos están presentes, el juego continúa. El juego termina cuando el águila logra llevarse todos los pollos.

**Regla:**

- Agarrarse fuerte
- No golpear al compañero
- No gritar muy fuerte

***Kiwi***

- **Objetivo:** Lograr que los niños y niñas practiquen el valor de la tolerancia y la honradez

- **Material:** Vasos descartables, tarros de leche y una pelota

- **Descripción:** Para iniciar el juego, se forman dos grupos. El primer grupo construye una torre con latas y luego lanza una pelota para derribarla. Una vez que la torre se derrumba, el primer grupo debe correr para evitar ser alcanzado por la pelota lanzada por el segundo grupo. El segundo grupo debe perseguir a los miembros del primer grupo con la pelota, y si logran "matar" a alguno de ellos (es decir, si la pelota los toca), ganan el juego. Mientras tanto, el primer grupo intenta reconstruir la torre con latas sin ser alcanzado por la pelota, juego continúa hasta que unos de los dos equipos ganen: EL juego culmina cuando el primer grupo logra construir una torre completa o el segundo grupo "mata" a todos los miembros del primer grupo con la pelota.

• **Regla:**

- Armar la torre sin ser agarrado por la pelota
- No tirar la pelota muy fuerte al compañero
- Se debe tumbar todas las latas o perderán el juego.

***El pañuelo***

• **Objetivo:** Ayudar a que los niños y niñas desarrolle el valor del respeto y la solidaridad.

• **Material:** Mantel

• **Descripción:** Para comenzar con el juego se forma en un círculo en lo cual se da un pañuelo a uno de los participantes, tiene que pasar rápido al otro compañero si no se quemara el pañuelo en su mano, mientras tanto los demás dicen esta frase “El pañuelo se quema el pañuelo se quema y se quemó”, cuando se quema en uno de los jugadores esa persona sale al centro del círculo, canta o baila, por ello los participante tratan de pasar el pañuelo a los demás compañeros para que no se quemara en su mano, pierdan el juego, el juego culmina cuando el pañuelo se allá quemado en todos los participantes

• **Regla:**

- No tirar el pañuelo al suelo
- Pasar rápido el pañuelo al compañero.

***el gato y el ratón***

• **Objetivo:** permitir que el niño y la niña desarrolle el valor de respeto y la tolerancia

• **Material:** Ninguna

- **Descripción:** Para comenzar el juego, los participantes forman un círculo agarrados de las manos. Se eligen a dos personas para que interpreten a los personajes del gato y el ratón. El ratón se coloca dentro del círculo y el gato fuera de él.

El juego inicia cuando el gato intenta atrapar al ratón. Para perseguir, el gato debe pasar por debajo de los brazos de los participantes que forman el círculo. Los miembros del círculo elevan sus brazos para permitir que el ratón pase al centro y bajan los brazos para impedir que el gato entre.

Los jugadores del círculo deben mantenerse agarrados de las manos y evitar dejar pasar al gato. Si alguien deja pasar al gato, esa persona pasa a ser el

gato en el siguiente juego. El juego termina cuando el gato atrapa al ratón o cuando se sueltan las manos de quienes están formando el círculo.

- **Regla:**
- No soltarse.
- No dejar pasar al gato.

### ***Rayuela***

- **Objetivo:** Enfocar a los niños y niñas a que desarrollen el valor de la tolerancia y la solidaridad.
- **Material:** tiza o carbón y un papel húmedo para que voten al cuatro

- **Descripción:** Para jugar, primero se dibuja una figura de una persona en el suelo con tiza, dividiendo la figura en varios cuadrados. Luego, los participantes forman una fila.

El primer jugador tira un papel mojado sobre uno de los cuadrados y comienza a saltar de cuadrado en cuadrado sin pisar el cuadrado donde cayó el papel. Después de llegar al final de la figura, regresa y recoge el papel mojado. El jugador debe continuar saltando sin pisar el cuadrado marcado y sin tirar el papel fuera del cuadrado, el juego sigue hasta que todos los participantes hayan tenido su turno. Si un jugador pisa el cuadrado marcado o tira el papel fuera del cuadrado, pierde el turno y el siguiente jugador toma su lugar. El juego termina cuando todos hayan completado el recorrido sin cometer errores.

- **Regla:**

- No pisar la línea
- Recoger el papel húmedo al retornar
- Esperar el turno

### ***Las escondidas***

- **Objetivo:** incentivar a que los niños y niñas practiquen el valor de tolerancia y el respeto
- **Material:** Una botella llena de piedras
- **Descripción:** Para iniciar el juego primero se escoge a una persona para que busque, los demás grupos se esconden en un lugar donde nadie pueda ver y el que va a buscar cuenta hasta diez con los ojos cerrados apoyándose a una pared, cuando termina de contar va a buscar a los demás compañeros dejando la botella en un lugar donde

puedan tocar y si encuentra a uno de los participantes debe correr donde que esta la botella y decir ampay compañera Rebeca estas escondida debajo de la mesa, o sea mencionar el lugar en donde se encuentra escondido. También los que se esconden pueden salir de sus escondites mientras que no está el que busca y tocar la botella diciendo todos mis compañeros pueden salir porque son salvados el juego termina cuando el buscador encuentra todos o cuando uno de ellas que se esconde salva a todos

• **Regla:**

- No esconderse fuera del espacio que se acordó
- Esconderse bien
- Tocar la botella cuando encuentres

## PLAN DE ACCIÓN PARA LA APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE ACOPIO DE INFORMACIÓN.

### 1. DATOS GENERALES

- a) APELLIDOS Y NOMBRES: Ruth Maricela Untiveros león
- b) PROGRAMA: Educación inicial IB
- c) TITULO: Influencia de juegos tradicionales en el desarrollo de valores morales en niños y niñas de 3 años en la institución educativa inicial N°429-17/mx-p de huancayoccc- huanta, 2023
- d) PERIODO DE APLICACIÓN: 29 de mayo del 2023
- e) INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N°429-17/mx-p de huancayoccc- huanta, 2023

N°	EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N°	NOMBRE DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	FECHA
1	1	Aplicación de pre test	28/05/2023
1	1	Me divierto jugando a Que pase el rey.	29/05/2023
2	2	Juguemos en el bosque .	30/05/2023
3	3	Jugamos al juego de Encantado.	06/06/2023
4	4	Me divierto jugando a la Gallinita ciega.	08/06/2023
5	5	Jugamos divirtiéndonos en el juego de Escondidas.	14/06/2023
6	6	Juego con mis amigos al juego de San Miguel.	19/06/2023
7	7	Nos divertimos jugando en el juego de KIWI .	20/06/2023
8	8	Jugamos divirtiéndonos en el juego de pañuelo.	26/06/2023
9	9	Me divierto jugando al juego de Gato y ratón.	28/06/2023
10	10	Nos divertimos jugando al juego de Mundo(plan o rayuela.	03/07/2023
10	10	Aplicación del pos test	04/07/2023



# Taller de psicomotricidad











<b>PROFESORA</b>	Lic. Ana María Huallanca Barrón
<b>SECCIÓN</b>	solidarios
<b>EDAD</b>	3 años
<b>CANTIDAD DE NIÑOS:</b>	15 niños 5 niñas 10
<b>FECHA</b>	Lunes 29 de mayo de 2023
<b>DOCENTE PRACTICANTE</b>	Ruth Maricela Untiveros León
<b>I.E.I</b>	N° 429- 17/Mx-U HUANCAYOQ
<b>DIRECTORA DEL I.E.I</b>	Lizbeth Muñoz Gamboa
<b>TEMA</b>	Me divierto jugando a Que pase el rey.


## SELECCIÓN DE CAPACIDADES


ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comprende su cuerpo.</li><li>• Se expresa corporalmente.</li></ul>	-Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse – en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Se desenvuelve, comprende y se expresa a través de su motricidad al realizar el juego de “que pase el rey”

## SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS Y/O MATERIALES
<u>ANTES:</u>	La maestra prepara los materiales que va a utilizar en la actividad en un lugar adecuado.	 Cartulina 
<u>DESARROLLO:</u>	<p><b>Asamblea:</b></p> <p>Los niños y niñas en sus lugares escuchan las indicaciones de la profesora.</p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Compartir los materiales con mis compañeros.</li><li><input type="checkbox"/> Utilizar adecuadamente los materiales.</li><li><input type="checkbox"/> Levantar la mano si tienen alguna dificultad.</li></ul> <p>La maestra da a conocer sobre algunas normas para que realicen el juego.</p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Trabajar de manera ordenada.</li><li><input type="checkbox"/> No realizar desorden.</li><li><input type="checkbox"/> Nos ordenamos antes de realizar el juego.</li><li><input type="checkbox"/> ¿Les gustaría jugar al juego de que pase el rey?</li></ul> <p>Los niños y niñas y la practicante se ubican en el espacio formando una media luna y se da a conocer las reglas de juego a tener en cuenta para desarrollar el juego, para ello se les motivara con una canción titulada: pirwualla.</p> <p><b>Expresividad motriz:</b></p> <p>La practicante indica la ejecución de juego donde dos niños son elegidos para iniciar el juego, Se toman de las manos y deja un espacio para que la fila de los niños participantes vayan pasando entre ellos, mientras los niños van pasando y mientras levantan los brazos para que entre uno de la fila cantando que pase el rey que ha de pasar el hijo del conde se ha de quedar... al terminar de cantar, bajan los brazos y el que quede dentro de los brazos, se le preguntan si desea manzana o plátano, dependiendo de su respuesta pasa a la parte de atrás del niño que ha tomado este nombre, van pasando todos y se van ubicando detrás del niño que escogieron.</p> <p>Al final, cuándo todos hayan pasado, todos los niños deben organizarse para formar una fila para y luego jalar fuerte hasta romper la fila, gana quien resista más el estiramiento sin pasarse de una línea que está marcada</p> <p><b>La relajación:</b></p> <p>Los niños y las niñas se ubican en un lugar adecuado para realizar ejercicios de relajamiento. Como estirar los brazos y piernas.</p> <p><b>La expresión grafico- plástica</b></p>	<p> Música </p> <p> juego </p>

	Cada niño y niña expresan cada movimiento que realizaron en el juego de pase el rey	
<b>CIERRE:</b>	Los niños y niñas responden a las siguientes preguntas ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para que aprendí? ¿Les gusto el trabajo? ¿Qué es lo que hicieron? ¿Para qué lo hicimos?	 Diálogo. 

  
 Docente de aula I.E.

  
 Estudiante practicante de  
 E.E.S.P.P. JOSACO


 I.E.I. N° 420-17/05-P HUANCAYOC  
 HUANTA  
  
 Lisbeth Muñoz Gambora  
 DNI: 42885347  
 DIRECTORA(a)  
 Directora de la I.E.I

### LISTA DE COTEJO

<b>Fecha</b>		<b>25/05/2023</b>											
<b>Tema:</b>		Me divierto jugando a "Que pase el rey".											
<b>VARIABLE</b>		<b>VALORES MORALES</b>											
<b>DIMENSIONES</b>		<b>Honradez</b>			<b>Solidaridad</b>			<b>Respeto</b>			<b>Tolerancia</b>		
<b>INDICADORES</b>		Comunica a su maestra que ya jugó.			Comparte los materiales del juego con sus compañeros y compañeras.			Respeto las reglas del juego asignado.			Controla su carácter al perder o ganar el juego.		
<b>N°</b>	<b>Estudiantes:</b>	SI 1	NO 2	Resumen	SI 1	NO 2	Resumen	SI 1	NO 2	Resumen	SI 1	NO 2	Resumen
1			2	2	1		1	1		1	1		1
2		1		1	1		1		2	2		2	2
3			2	2	1		1		2	2	1		1
4		1		1		2	2	1		1	1		1
5		1		1		2	2	1		1	1		1
6			2	2	1		1	1		1	1		1
7		1		1		2	2	1		1	1		1
8		1		1		2	2	1		1		2	2
9		1		1		2	2		2	2	1		1
10		1		1	1		1		2	2		2	2
11			2	2	1		1	1		1	1		1
12		1		1	1		1		2	2		2	2
13			2	2	1		1		2	2	1		1
14		1		1		2	2	1		1		2	2
15			2	2	1		1	1		1		2	2



# Taller de psicomotricidad








<b>PROFESORA</b>	Lic. Ana María Huallanca Barrón
<b>SECCIÓN</b>	solidarios
<b>EDAD</b>	3 años
<b>CANTIDAD DE NIÑOS:</b>	15 niños 5 niñas 10
<b>FECHA</b>	Martes 30 de mayo del 2023
<b>DOCENTE PRACTICANTE</b>	Ruth Maricela Untiveros León
<b>I.E.I</b>	N° 429- 17/Mx-U HUANCAYOQ
<b>DIRECTORA DEL I.E.I</b>	Lizbeth Muñoz Gamboa
<b>TEMA</b>	Juguemos en el bosque .







## SELECCIÓN DE CAPACIDADES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
<b>Psicomotriz</b>	“ Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	-Realiza acciones y movimientos desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse – en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Se desenvuelve, comprende y se expresa a través de su motricidad al realizar el juego “juguemos en el bosque”

## SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS Y/O MATERIALES
<b><u>ANTES:</u></b>	La maestra prepara los materiales que va a utilizar en la actividad en un lugar adecuado.	 Cartulina
<b><u>DESARROLLO:</u></b>	<p><b>Asamblea:</b></p> <p>Los niños y niñas en sus lugares escuchan las indicaciones de la profesora.</p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Compartir los materiales con mis compañeros.</li><li><input type="checkbox"/> Utilizar adecuadamente los materiales.</li><li><input type="checkbox"/> Levantar la mano si tienen alguna dificultad. ¿Les gustaría jugar al juego de juguemos en el bosque?</li></ul> <p>Los niños y niñas y la practicante se ubican en un espacio adecuado y se da a conocer las reglas del juego a tener en cuenta para desarrollar el juego.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• No irse muy lejos.</li><li>• No salirse del espacio determinado.</li><li>• No empujar a los compañeros</li></ul> <p>para ello se les motivara con una canción titulada: los elefantes</p> <p><b>Expresividad motriz:</b></p> <p>La practicante La practicante explica la ejecución de juego, donde se elige a un niño/a para hacer de lobo y el resto de los niños hacen una ronda, dan vueltas y comienzan a cantar:</p> <p>Canción juguemos en el bosque</p> <p>Juguemos en el bosque mientras que el lobo no esta</p> <p>Juguemos en el bosque mientras que el lobo no esta</p> <p>¿qué estás haciendo lobo?</p> <p>Me estoy poniendo los pantalones (el lobo)</p> <p>Juguemos en el bosque mientras que el lobo no esta</p> <p>Juguemos en el bosque mientras que el lobo no esta</p> <p>¿qué estás haciendo lobo?</p>	 Canción   juego 

	<p>Me estoy poniendo el chaleco (el lobo)  Juguemos en el bosque mientras que el lobo no esta  Juguemos en el bosque mientras que el lobo no esta  ¿qué estás haciendo lobo?  Me estoy poniendo el saco (el lobo)  Juguemos en el bosque mientras que el lobo no esta  Juguemos en el bosque mientras que el lobo no esta  ¿qué estás haciendo lobo?  Me estoy poniendo los pantalones (el lobo)  Juguemos en el bosque mientras que el lobo no esta Juguemos en  el bosque mientras que el lobo no esta  ¿ya estas viniendo lobo?  siiiii (el lobo)  (cuando el lobo está listo y dice si sale de su “cueva o casa” y  empieza a perseguir a todos los niños. Al niño que logra atrapar es  quien será el lobo en el siguiente turno)</p> <p><b><u>La relajación:</u></b></p> <p>Los niños y las niñas se ubican en lugar adecuado para realizar  ejercicios de relajamiento. Se echan en el piso y se imaginan que  están en un campo lleno de flores y animales.</p> <p><b><u>La expresión grafico- plástica</u></b></p> <p>-Cada niño y niña expresan cada movimiento que realizaron en el  juego de juguemos en el bosque.  - Los niños y niñas dibujan la actividad que realizaron, luego  comentan sobre los valores que practicaron en el juego.</p>	
<p><b><u>CIERRE:</u></b></p>	<p>Los niños y niñas responden a las siguientes preguntas  ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para que aprendí? ¿Les  gusto el trabajo? ¿Qué es lo que hicieron? ¿Para qué lo hicimos?</p>	<p> Diálogo.</p> 

 Docente de aula I.E.	 Estudiante practicante de E.E.S.P.P. JOSACO	  Lisbeth Muñoz Gambo. DNI: 42685347 DIRECTORA(a)
---	---	--

## LISTA DE COTEJO

<b>FECHA</b>		<b>30/05/2023</b>											
<b>TEMA</b>		Juguemos en el bosque											
<b>Variable</b>		<b>VALORES MORALES</b>											
<b>DIMENSIONES</b>		<b>Honradez</b>			<b>Solidaridad</b>			<b>Respeto</b>			<b>Tolerancia</b>		
<b>INDICADORES</b>		Comunica a su maestra que ya jugó.			Comparte los materiales del juego con sus compañeros y compañeras .			Respeto las reglas del juego asignado.			Controla su carácter al perder o ganar el juego.		
<b>N°</b>	<b>Estudiantes:</b>	SI	NO	Resumen	SI	NO	Resumen	SI	NO	Resumen	SI	NO	Resumen
		1	2		1	2		1	2		1	2	
1		1		1	1		1	1		1	1		1
2		1		1		2	2	1		1	1		1
3			2	2	1		1	1		1		2	2
4		1		1	1		1		2	2	1		1
5		1		1		2	2	1		1	1		1
6			2	2	1		1	1		1	1		1
7		1		1		2	2	1		1	1		1
8			2	2	1		1	1		1	1		1
9		1		1		2	2	1			1		1
10		1		1	1		1		2		1		1
11		1		1	1		1		2		1		1
12			2	2	1		1	1				2	2
13			2	2	1		1	1			1		1
14		1		1		2	2	1			1		1
15		1		1	1		1	1			1		1



# Taller de psicomotricidad








<b>PROFESORA</b>	Lic. Ana María Huallanca Barrón
<b>SECCIÓN</b>	solidarios
<b>EDAD</b>	3 años
<b>CANTIDAD DE NIÑOS:</b>	15 niños 5 niñas 10
<b>FECHA</b>	Martes 29 de junio del 2023
<b>DOCENTE PRACTICANTE</b>	Ruth Maricela Untiveros León
<b>I.E.I</b>	N° 429- 17/Mx-U HUANCAYOQ
<b>DIRECTORA DEL I.E.I</b>	Lizbeth Muñoz Gamboa
<b>TEMA</b>	Jugamos al juego de Encantado.








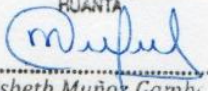
## SELECCIÓN DE CAPACIDADES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comprende su cuerpo.</li><li>• Se expresa corporalmente.</li></ul>	-Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse – en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Se desenvuelve, comprende y se expresa a través de su motricidad al realizar el juego “encantado”

## SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS Y/O MATERIALES
<b><u>ANTES:</u></b>	La maestra prepara los materiales que va a utilizar en la actividad en un lugar adecuado.	 Cartulina
<b><u>DESARROLLO:</u></b>	<p><b><u>Asamblea:</u></b></p> <p>Los niños y niñas en sus lugares escuchan las indicaciones de la profesora.</p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Trabajar de manera ordenada.</li><li><input type="checkbox"/> No realizar desorden.</li><li><input type="checkbox"/> Nos ordenamos antes de realizar el juego.</li><li><input type="checkbox"/> ¿Les gustaría jugar al juego de encantado?</li></ul> <p>Los niños y niñas y la practicante se ubican en el espacio adecuado y se da a conocer las reglas del juego a tener en cuenta para desarrollar el juego.</p> <p>Un compañero debe tocar y encantar a los demás jugadores que tratan escapar delante de él.</p> <p>una vez encantado por un compañero el jugador debe quedar como estatua (sin moverse) hasta que su compañero que es libre lo haya desencantado.</p> <p>con el toque de su mano entonces va corriendo y escapando delante del elegido,</p> <p>el juego termina cuando todos los jugadores son encantados por un compañero.</p> <p>para ello se les motivara con una canción titulada: las estrellitas</p> <p><b><u>Expresividad motriz:</u></b></p> <p>La practicante explica la ejecución de juego, donde los niño y niñas forman un circulo, después empiezan a caminar cuando el practicante dice encantados, y todos los niños y niñas se quedan como unas estatuas sin moverse y cuando dice: desencantado y todos empiezan a caminar. Después un niño pasa a tocar a alguien este debe quedarse parado, “encantado” hasta que el otro jugador lo vuelva a tocar y lo desencante.</p> <p>El juego termina cuando todos los jugadores están encantados</p> <p><b><u>La relajación:</u></b></p>	 Juego   Canción 

	<p>Los niños y las niñas se ubican en lugar adecuado para realizar ejercicios de relajamiento. Donde todos los niños y niñas se imaginan que son ranas y hacen los movimientos como la rana.</p> <p><b><u>La expresión grafico- plástica</u></b></p> <p>Cada niño y niña expresa y comparte sus conocimientos de lo que realizaron en el juego de encantados.</p>	
<p><b><u>CIERRE:</u></b></p>	<p>Los niños y niñas responden a las siguientes preguntas  ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para que aprendí? ¿Les gusto el juego? ¿Qué es lo que hicieron? ¿Para qué lo hicimos?</p>	<p> <b>Diálogo.</b></p> 

 _____ Docente de aula I.E.	 _____ Estudiante practicante de E.E.S.P.P. JOSACO	 I.E.I. N° 429-17/0M-P HUANCAYOC HUANTA  Lisbeth Muñoz Gambo. DNI: 42885347 DIRECTORA(a)
		_____ Directora de la I.E.I

**LISTA DE COTEJO**

<b>Fecha</b>		<b>06/06/2023</b>											
<b>Tema</b>		<b>Jugamos al juego de encantado</b>											
<b>VARIABLE</b>		<b>VALORES MORALES</b>											
<b>DIMENSIONES</b>		<b>Honradez</b>			<b>Solidaridad</b>			<b>Respeto</b>			<b>Tolerancia</b>		
<b>INDICADORES</b>		Comunica a su maestra que ya jugó.			Comparte los materiales del juego con sus compañeros y compañeras .			Respeto las reglas del juego asignado.			Controla su carácter al perder o ganar el juego.		
<b>N°</b>	<b>Estudiantes:</b>	SI	NO 2	Resumen	SI 1	NO 2	Resumen	SI	NO 2	Resumen	SI	NO 2	Resumen
		1						1			1		
1		1		1		2	2	1		1		2	2
2		1		1	1		1	1		1	1		1
3		1		1		2	2	1		1	1		1
4		1		1	1		1		2	2	1		1
5			2	2	1		1	1		1		2	2
6		1		1	1		1	1		1		2	2
7			2	2	1		1	1		1	1		1
8		1		1	1		1		2	2	1		1
9		1		1	1		1	1		1	1		1
10		1		1	1		1	1		1	1		1
11		1		1	1		1	1		1	1		1
12		1		1	1		1	1		1	1		1
13		1		1		2	2	1		1	1		1
14		1		1	1		1	1		1		2	2
15		1		1	1		1	1		1	1		1



# Taller de psicomotricidad












<b>PROFESORA</b>	Lic. Ana María Huallanca Barrón
<b>SECCIÓN</b>	solidarios
<b>EDAD</b>	3 años
<b>CANTIDAD DE NIÑOS:</b>	15 niños 5 niñas 10
<b>FECHA</b>	jueves 08 de junio del 2023
<b>DOCENTE PRACTICANTE</b>	Ruth Maricela Untiveros León
<b>I.E.I</b>	Nº 429- 17/Mx-U HUANCAYOQ
<b>DIRECTORA DEL I.E.I</b>	Lizbeth Muñoz Gamboa
<b>TEMA</b>	Me divierto jugando a la Gallinita ciega.




## SELECCIÓN DE CAPACIDADES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	“ Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comprende su cuerpo.</li><li>• Se expresa corporalmente.</li></ul>	-Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse – en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Se desenvuelve, comprende y se expresa a través de su motricidad al realizar el juego “la gallinita ciega”

## SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS Y/O MATERIALES
<b><u>ANTES:</u></b>	La maestra prepara los materiales que va a utilizar en la actividad en un lugar adecuado.	 Cartulina 
<b><u>DESARROLLO:</u></b>	<p><b><u>Asamblea:</u></b></p> <p>Los niños y niñas en sus lugares escuchan las indicaciones de la profesora.</p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Trabajar de manera ordenada.</li><li><input type="checkbox"/> No realizar desorden.</li><li><input type="checkbox"/> Nos ordenamos antes de realizar el juego.</li><li><input type="checkbox"/> ¿Les gustaría jugar al juego de gallinita ciega?</li></ul> <p>Los niños y niñas y la practicante se ubican en un espacio adecuado formando una media luna y se da a conocer las reglas del juego a tener en cuenta para desarrollar el juego:</p> <p>Si la gallinita ciega localiza a alguien, este permanecerá inmóvil mientras intenta adivinar quién es,</p> <p>si alguien sale del espacio establecido para el juego pasa a ser la nueva gallina en la siguiente ronda.</p> <p>para ello se les motivara con una canción titulada: la vaca lola</p> <p><b><u>Expresividad motriz:</u></b></p> <p>La practicante explica la ejecución de juego y los niños y niñas forman un circulo y se escoge a una niña para que sea la gallinita ciega, el resto de los jugadores lo hacen girar y van cantando algunas canciones similares a esta</p> <p>Coro: Gallinita ciega, que se te ha perdido. Gallina: Una aguja y un dedal. Coro: Da la media vuelta y lo encontrarás.</p> <p>La gallina intenta tocar con la mano, a algunos de los jugadores adivina el nombre. mientras estos intentan zafarse.</p> <p>Cuando un jugador es tocado y adivinado su nombre pasa a ocupar el lugar de la gallina.</p> <p><b><u>La relajación:</u></b></p>	<p> Juego</p>  <p> Música</p>  <p> Chalina</p> 

	<p>Los niños y las niñas se ubican en lugar adecuado para realizar ejercicios de relajamiento. Ponemos música tranquila y comenzamos a pedirles que respiren de manera pausada y tranquila, hablando de manera suave y pausada.</p> <p><b>La expresión gráfico- plástica</b></p> <p>Cada niño y niña expresa y comparte sus conocimientos de lo que realizaron en el juego de gallinita ciega.</p>	
<p><b><u>CIERRE:</u></b></p>	<p>Los niños y niñas responden a las siguientes preguntas  ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para que aprendí? ¿Les gusto el juego? ¿Qué es lo que hicieron? ¿Para qué lo hicimos?</p>	<p>Diálogo.</p> 

 _____ Docente de aula I.E.	 _____ Estudiante practicante de E.E.S.P.P. JOSACO	 _____ Directora de la I.E.I
---	--	--

**LISTA DE COTEJO**

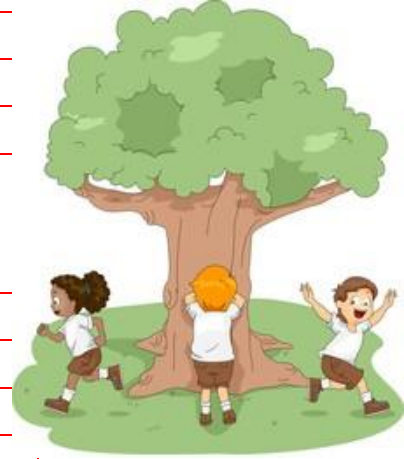
<b>Fecha</b>		<b>08/06/2023</b>											
<b>Tema</b>		<b>Me divierto a la gallinita ciega</b>											
<b>VARIABLE</b>		<b>VALORES MORALES</b>											
<b>DIMENSIONES</b>		<b>Honradez</b>			<b>Solidaridad</b>			<b>Respeto</b>			<b>Tolerancia</b>		
<b>INDICADORES</b>		Comunica a su maestra que ya jugó.			Comparte los materiales del juego con sus compañeros y compañeras.			Respeto las reglas del juego asignado.			Controla su carácter al perder o ganar el juego.		
<b>N°</b>	<b>Estudiantes:</b>	SI	NO	Resumen	SI	NO	Resumen	SI	NO	Resumen	SI	NO	Resumen
		1	2		1	2		1	2		1	2	
1		1		1	1		1	1		1	1		1
2		1		1	1		1	1		1	1		1
3		1		1		2	2	1		1	1		1
4		1		1		2	2	1		1	1		1
5		1		1	1		1		2	2		2	2
6		1		1	1		1	1		1		2	2
7		1		1	1		1	1		1	1		1
8			2	2	1		1		2	2	1		1
9			2	2	1		1	1		1		2	2
10		1		1	1		1	1		1	1		1
11		1		1	1		1		2	2	1		1
12			2	2	1		1	1		1	1		1
13		1		1	1		1	1		1	1		1
14		1		1		2	2	1		1	1		1
15		1		1	1		1		2	2	1		1



# Taller de psicomotricidad









<b>PROFESORA</b>	Lic. Ana María Huallanca Barrón
<b>SECCIÓN</b>	solidarios
<b>EDAD</b>	3 años
<b>CANTIDAD DE NIÑOS:</b>	15 niños 5 niñas 10
<b>FECHA</b>	Miércoles 14 de junio del 2023
<b>DOCENTE PRACTICANTE</b>	Ruth Maricela Untiveros León
<b>I.E.I</b>	Nº 429- 17/Mx-U HUANCAYOCC
<b>DIRECTORA DEL I.E.I</b>	Lizbeth Muñoz Gamboa
<b>TEMA</b>	Jugamos divirtiéndonos en el juego de Escondidas.







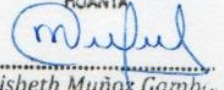
## SELECCIÓN DE CAPACIDADES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comprende su cuerpo.</li><li>• Se expresa corporalmente.</li></ul>	-Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse – en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Se desenvuelve, comprende y se expresa a través de su motricidad al realizar el juego “escondidas”

## SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO	SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS Y/O MATERIALES
<u>ANTES:</u>	La maestra prepara los materiales que va a utilizar en la actividad en un lugar adecuado.	 Cartulina 
<u>DESARROLLO:</u>	<p><b><u>Asamblea:</u></b></p> <p>Los niños y niñas en sus lugares escuchan las indicaciones de la profesora.</p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Trabajar de manera ordenada.</li><li><input type="checkbox"/> No realizar desorden.</li><li><input type="checkbox"/> Nos ordenamos antes de realizar el juego.</li><li><input type="checkbox"/> ¿Les gustaría jugar al juego de escondidas?</li></ul> <p>Los niños y niñas y la practicante se ubican en un espacio adecuado y se les da a conocer las reglas del juego a tener en cuenta para desarrollar el juego:</p> <p>No esconderse muy lejos o fuera del espacio destinado. si son encontrados por él debe salir, no se pueden esconder detrás del que cuenta, ni del poste.</p> <p>Si son encontrados y el que estaba contando dice el lugar equivocado "quema la olla" y vuelve a contar y buscar,</p> <p>Solo se necesita un espacio que tenga lugares para esconderse bien. para ello se les motivara con una canción titulada: saco las manos</p> <p><b><u>Expresividad motriz:</u></b></p> <p>La practicante explica el desarrollo del juego para jugar la escondidas. Las escondidas consiste en un grupo de personas por lo general de 5-10. De los cuales se escoge una persona que es la que va a contar y posteriormente buscar a los que se escondieron, esta deberá contar hasta cierto número (ya determinado por todos), con los ojos cerrados y apoyándose contra un muro, poste, etc., mientras los otros se esconden. Al terminar la cuenta, debe ir a buscar a cada uno; al encontrar a alguien debe correr hasta al lugar donde estaba contando y gritar un, dos, tres y el nombre de la persona que haya encontrado y decir dónde estaba escondido. Para liberarse los jugadores deben llegar a la base, mientras el que estaba contando no está y liberarse diciendo uno, dos, tres y su nombre. En el transcurso de buscar a los otros si alguno llega a la "base" (lugar donde se cuenta, puede liberar a aquellos que ya hayan sido</p>	<p> Juego</p>  <p> Canción</p> 

	<p>encontrados antes). El jugador que sea encontrado de primero y no sea liberado deberá contar en la próxima ronda. El propósito es encontrar a todos sin que se liberen. El juego termina una vez que todas las personas son encontradas y el juego vuelve a repetirse.</p> <p><b><u>La relajación:</u></b></p> <p>Los niños y las niñas se ubican en lugar adecuado para realizar ejercicios de relajamiento. Movimientos de vaivén, bien sea hacia los lados, hacia adelante y después hacia atrás</p> <p><b><u>La expresión grafico- plástica</u></b></p> <p>Cada niño y niña expresa y comparte sus conocimientos de lo que realizaron en el juego de escondidas .</p>	
<p><b><u>CIERRE:</u></b></p>	<p>Los niños y niñas responden a las siguientes preguntas  ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para que aprendí? ¿Les gusto el juego? ¿Qué es lo que hicieron? ¿Para qué lo hicimos?</p>	<p> Diálogo.</p>

 _____ Docente de aula I.E.	 _____ Estudiante practicante de E.E.S.P.P. JOSACO	 I.E.I. N° 429-17/001-P HUANCAYOC HUANTA  Lisbeth Muñoz Gamba DNI: 42585347 DIRECTORA(©) _____ Directora de la I.E.I
---	--	--

**Lista de cotejo**

<b>Fecha</b>		<b>14/06/2023</b>											
<b>Tema</b>		<b>Jugamos divirtiéndonos en el juego de escondidas</b>											
<b>VARIABLE</b>		<b>VALORES MORALES</b>											
<b>DIMENSIONES</b>		<b>Honradez</b>			<b>Solidaridad</b>			<b>Respeto</b>			<b>Tolerancia</b>		
<b>INDICADORES</b>		Comunica a su maestra que ya jugó.			Comparte los materiales del juego con sus compañeros y compañeras .			Respeta las reglas del juego asignado.			Controla su carácter al perder o ganar el juego.		
<b>N°</b>	<b>Estudiantes:</b>	S	NO	Resumen	S	NO	Resumen	S	NO	Resumen	S	NO	Resumen
		1	2		1	2		1	2		1	2	
1		1		1		2	2	1		1		2	2
2		1		1		2	2	1		1	1		1
3		1		1	1		1		2	2	1		1
4			2	2	1		1	1		1	1		1
5			2	2	1		1	1		1		2	2
6		1		1		2	2	1		1	1		1
7		1		1	1		1	1		1	1		1
8		1		1	1		1	1		1	1		1
9		1		1	1		1	1		1	1		1
10		1		1	1		1		2	2	1		1
11		1		1	1		1	1		1	1		1
12			2	2	1		1	1		1	1		1
13			2	2	1		1	1		1	1		1
14		1		1		2	2	1		1	1		1
15		1		1	1		1		2	2	1		1



# Taller de psicomotricidad









<b>PROFESORA</b>	Lic. Ana María Huallanca Barrón
<b>SECCIÓN</b>	solidarios
<b>EDAD</b>	3 años
<b>CANTIDAD DE NIÑOS:</b>	15 niños 5 niñas 10
<b>FECHA</b>	Lunes 19 de junio del 2023
<b>DOCENTE PRACTICANTE</b>	Ruth Maricela Untiveros León
<b>I.E.I</b>	N° 429- 17/Mx-U HUANCAYOQ
<b>DIRECTORA DEL I.E.I</b>	Lizbeth Muñoz Gamboa
<b>TEMA</b>	Juego con mis amigos al juego de San Miguel.









## SELECCIÓN DE CAPACIDADES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	“ Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalmente.</li> </ul>	-Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse – en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Se desenvuelve, comprende y se expresa a través de su motricidad al realizar el juego de “San Miguel”

## SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS Y/O MATERIALES
<u>ANTES:</u>	La maestra prepara los materiales que va a utilizar en la actividad en un lugar adecuado.	 Cartulina 
<u>DESARROLLO:</u>	<p><u>Asamblea:</u></p> <p>Los niños y niñas en sus lugares escuchan las indicaciones de la profesora.</p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Trabajar de manera ordenada.</li><li><input type="checkbox"/> No realizar desorden.</li><li><input type="checkbox"/> Nos ordenamos antes de realizar el juego.</li><li><input type="checkbox"/> ¿Les gustaría jugar al juego de San Miguel?</li></ul> <p>Los niños y niñas y la practicante se ubican en un espacio formando una media luna y se da a conocer las reglas del juego a tener en cuenta para desarrollar el juego: No empujar, no piñizcar, no dejar que se lleven para ello se les motivara con un baile titulada: el baile del gorila.</p> <p><u>Expresividad motriz:</u></p> <p>La practicante indica la ejecución del juego donde un grupo de niños y niñas, aproximadamente de 8 tienen que estar sentadas y estar cogidos de los brazos como una cadena humana y donde se escoge a dos niños para que uno de ellos sea el dueño y un niño de ratero, el ratero es el quien miente al ratero (tu casa se está quemando) solo él tenía que coger a uno de los que estaban sentados y llevárselo. Mientras que el dueño va a ver a su casa si era verdad o mentira lo que le dijo. Durante este momento los demás tenían que evitar que se lo lleven, gritando a la vez “San Miguel”, y viene corriendo el dueño para evitar que se lo lleve.</p> <p><u>La relajación:</u></p>	 juego   Música 

	<p>Los niños y las niñas se ubican en lugar adecuado para realizar ejercicios de relajamiento. como respirar suavemente y levantar las manos hacia arriba</p> <p><b><u>La expresión grafico- plástica</u></b></p> <p>Cada niño y niña expresa y comparte sus conocimientos de lo que realizaron en el juego de San miguel.</p>	
<p><b><u>CIERRE:</u></b></p>	<p>Los niños y niñas responden a las siguientes preguntas          ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para que aprendí?          ¿Les gusto el juego? ¿Qué es lo que hicieron? ¿Para qué lo hicimos?</p>	<p> Diálogo.</p> <p></p>

<p>          Docente de aula I.E.</p>	<p>          Estudiante practicante de          E.E.S.P.P. JOSACO</p>	<p> I.E.I. N° 429-17/18-P HUANCAYOC HUANTA</p> <p>          Lisbeth Muñoz Gambo.          DNI: 42685347          DIRECTORA(e)</p> <p>Directora de la I.E.I</p>
--	---	---

**LISTA DE COTEJO**

<b>Fecha</b>		<b>19/06/2023</b>											
<b>Tema</b>		<b>Juego con mis amigos al juego de san Miguel</b>											
<b>VARIABLE</b>		<b>VALORES MORALES</b>											
<b>DIMENSIONES</b>		<b>Honradez</b>			<b>Solidaridad</b>			<b>Respeto</b>			<b>Tolerancia</b>		
<b>INDICADORES</b>		Comunica a su maestra que ya jugó.			Comparte los materiales del juego con sus compañeros y compañeras .			Respeto las reglas del juego asignado.			Controla su carácter al perder o ganar el juego.		
<b>N°</b>	<b>Estudiantes:</b>	SI 1	NO 2	Resumen	SI 1	NO 2	Resumen	SI 1	NO 2	Resumen	SI 1	NO 2	Resumen
1			2	2	1		1	1		1	1		1
2		1		1	1		1	1		1	1		1
3			2	2	1		1		2	2	1		1
4		1		1	1		1	1		1	1		1
5		1		1		2	2	1		1	1		1
6		1		1	1		1	1		1	1		1
7			2	2	1		1	1		1	1		1
8		1		1		2	2	1		1	1		1
9		1		1	1		1		2	2	1		1
10		1		1	1		1	1		1	1		1
11		1		1	1		1	1		1		2	2
12		1		1	1		1		2	2	1		1
13			2	2	1		1	1		1	1		1
14		1		1	1		1	1		1	1		1
15		1		1		2	2	1		1	1		1



# Taller de psicomotricidad













<b>PROFESORA</b>	Lic. Ana María Huallanca Barrón
<b>SECCIÓN</b>	solidarios
<b>EDAD</b>	3 años
<b>CANTIDAD DE NIÑOS:</b>	15 niños 5 niñas 10
<b>FECHA</b>	Martes 20 de junio de 2023
<b>DOCENTE PRACTICANTE</b>	Ruth Maricela Untiveros León
<b>I.E.I</b>	N° 429- 17/Mx-U HUANCAYOQ
<b>DIRECTORA DEL I.E.I</b>	Lizbeth Muñoz Gamboa
<b>TEMA</b>	Nos divertimos jugando en el juego de KIWI







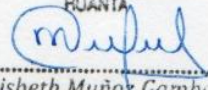
## SELECCIÓN DE CAPACIDADES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	“ Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalmente.</li> </ul>	-Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse – en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Se desenvuelve, comprende y se expresa a través de su motricidad al realizar el juego de” kiwi”

## SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS Y/O MATERIALES
<b><u>ANTES:</u></b>	La maestra prepara los materiales que va a utilizar en la actividad en un lugar adecuado.	 Cartulina 
<b><u>DESARROLLO:</u></b>	<p><b><u>Asamblea:</u></b></p> <p>Los niños y niñas en sus lugares escuchan las indicaciones de la profesora.</p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Compartir los materiales con mis compañeros.</li><li><input type="checkbox"/> Trabajar de manera ordenada.</li><li><input type="checkbox"/> No hacer desorden.</li><li><input type="checkbox"/> Nos ordenamos antes de realizar el juego.</li><li><input type="checkbox"/> ¿Les gustaría jugar al juego de kiwi?</li></ul> <p>Los niños y niñas y la practicante se ubican en un espacio y se da a conocer las reglas del juego a tener en cuenta para desarrollar el juego:</p> <p>No pasarse de la línea marcada para lanzar la pelota, se darán tres oportunidades de tirar el balón para ello se les motivara con una canción de saludo.</p> <p><b><u>Expresividad motriz:</u></b></p> <p>La practicante explica la ejecución del juego donde se forman dos grupos de 5 niños o niñas. Los niños y niñas del primer grupo pasan a lanzar la pelota uno por uno ubicándose dentro del cuatro sin pasarse de la línea, lanzaran al centro donde se han colocado las latas formando una torre, que se deben derrumbar una vez terminado del primer grupo, pasan a lanzar los de los de segundo grupo de la misma forma que hicieron los primeros. Ganaran el grupo que derrumbo más cantidad de latas.</p> <p><b><u>La relajación:</u></b></p>	<p> Juego </p> <p> Música </p> <p> Lata </p> <p> Pelota </p>

	<p>Los niños y las niñas se ubican en lugar adecuado para realizar ejercicios de relajamiento. Donde todos se imaginan que están parados, descalzos y sus pies están dentro de un pantano lleno de barro espeso, intenta meter los dedos del pie dentro del barro</p> <p><b><u>La expresión gráfico- plástica</u></b></p> <p>Cada niño y niña expresan y comparte sus conocimientos de lo que realizaron en el juego de kiwi.</p>	
<p><b><u>CIERRE:</u></b></p>	<p>Los niños y niñas responden a las siguientes preguntas          ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para que aprendí?          ¿Les gusto el juego? ¿Qué es lo que hicieron? ¿Para qué lo hicimos?</p>	<p>Diálogo.</p> 

 Docente de aula I.E.	 Estudiante practicante de E.E.S.P.P. JOSACO	  Lisbeth Muñoz Gamba DNI: 42885347 DIRECTORA(e) Directora de la I.E.I
--	---	---

**LISTA DE COTEJO**

<b>fecha</b>		<b>20/06/2023</b>											
<b>Tema</b>		<b>Nos divertimos jugando en el juego de kiwi</b>											
<b>VARIABLE</b>		<b>VALORES MORALES</b>											
<b>DIMENSIONES</b>		<b>Honradez</b>			<b>Solidaridad</b>			<b>Respeto</b>			<b>Tolerancia</b>		
<b>INDICADORES</b>		Comunica a su maestra que ya jugó.			Comparte los materiales del juego con sus compañeros y compañeras .			Respeto las reglas del juego asignado.			Controla su carácter al perder o ganar el juego.		
<b>N°</b>	<b>Estudiantes:</b>	S	NO	Resumen	S	NO	Resumen	S	NO	Resumen	S	NO	Resumen
		1	2		1	2		1	2		1	2	
1		1		1	1		1	1		1	1		1
2		1		1	1		1	1		1	1		1
3			2	2	1		1	1		1	1		1
4			2	2	1		1	1		1	1		1
5		1		1		2	2	1		1	1		1
6		1		1	1		1		2	2	1		1
7		1		1	1		1	1		1		2	2
8		1		1	1		1		2	2	1		1
9		1		1		2	2	1		1	1		1
10		1		1		2	2	1		1	1		1
11			2	2	1		1	1		1		2	2
12		1		1	1		1	1		1	1		1
13		1		1	1		1		2	2	1		1
14		1		1	1		1		2	2	1		1
15		2		2	1		1		2	2			1



# Taller de psicomotricidad











<b>PROFESORA</b>	Lic. Ana María Huallanca Barrón
<b>SECCIÓN</b>	solidarios
<b>EDAD</b>	3 años
<b>CANTIDAD DE NIÑOS:</b>	15 niños 5 niñas 10
<b>FECHA</b>	Lunes 26 de junio del 2023
<b>DOCENTE PRACTICANTE</b>	Ruth Maricela Untiveros León
<b>I.E.I</b>	Nº 429- 17/Mx-U HUANCAYOQ
<b>DIRECTORA DEL I.E.I</b>	Lizbeth Muñoz Gamboa
<b>TEMA</b>	Jugamos divirtiéndonos en el juego de pañuelo.



## SELECCIÓN DE CAPACIDADES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	“ Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comprende su cuerpo.</li><li>• Se expresa corporalmente.</li></ul>	-Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse – en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Se desenvuelve, comprende y se expresa a través de su motricidad al realizar el juego “el pañuelo”

## SECUENCIA DIDÁCTICA:


<b>MOMENTO</b>	<b>SECUENCIA METODOLÓGICA</b>	<b>RECURSOS Y/O MATERIALES</b>
<b><u>ANTES:</u></b>	La maestra prepara los materiales que va a utilizar en la actividad en un lugar adecuado.	 Cartulina 
<b><u>DESARROLLO:</u></b>	<p><b><u>Asamblea:</u></b></p> <p>Los niños y niñas en sus lugares escuchan las indicaciones de la profesora.</p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Compartir los materiales con mis compañeros.</li><li><input type="checkbox"/> Utilizar adecuadamente los materiales.</li><li><input type="checkbox"/> Trabajar de manera ordenada.</li><li><input type="checkbox"/> No realizar desorden.</li><li><input type="checkbox"/> Nos ordenamos antes de realizar el juego.</li><li><input type="checkbox"/> ¿Les gustaría jugar al juego de pañuelo?</li></ul> <p>Los niños y niñas y la practicante se ubican en un espacio adecuado formando media luna y se da a conocer las reglas del juego a tener en cuenta para desarrollar el juego:</p> <p>No deben traspasar la línea marcada mientras el pañuelo tenga la madre. Si lo coge antes de llegar a su zona lo elimina si no es así se elimina el perseguidor.</p> <p>para ello se les motivara con una canción titulada: sapito.</p> <p><b><u>Expresividad motriz:</u></b></p> <p>La practicante explica en que consiste el juego donde se forman dos grupos y los enumeramos del 1 al 4 a los dos grupos. Un jugador hace de madre y le pone al piso el pañuelo colocándose en la línea central del terreno del juego. Los dos equipos se sitúan a la misma distancia del pañuelo.</p> <p>Cuando del centro grita un número, los dos que tienen ese mismo número corren para coger el pañuelo y volver a su sitio lo más rápido posible. Cada vez que llega el primero a su grupo sumara un punto más, sigue el juego sin eliminarse a nadie.</p> <p style="text-align: center;"><b><u>La relajación:</u></b></p> <p>Los niños y las niñas se ubican en lugar adecuado para realizar ejercicio de relajación donde los niños se echarán en el piso cerrando los ojos y alzan las piernas.</p> <p><b><u>La expresión grafico- plástica</u></b></p> <p>Cada niño y niña expresan y comparten sus conocimientos de lo que realizaron en el juego de pañuelo.</p>	<p> Juego</p>  <p> Música</p>  <p> pañuelo</p> 


**CIERRE:**

Los niños y niñas responden a las siguientes preguntas  
¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para que aprendí? ¿Les gusto el  
juego? ¿Qué es lo que hicieron? ¿Para qué lo hicimos?

 **Diálogo.**



  
\_\_\_\_\_  
Docente de aula I.E.

  
\_\_\_\_\_  
Estudiante practicante de  
E.E.S.P.P. JOSACO



\_\_\_\_\_  
Directora de la I.E.I

**Lista de cotejo**

<b>FECHA</b>		<b>26/06/2023</b>											
<b>TEMA</b>		<b>Jugamos divirtiendonos en el juego de pañuelo</b>											
<b>VARIABLE</b>		<b>VALORES MORALES</b>											
<b>DIMENSIONES</b>		<b>Honradez</b>			<b>Solidaridad</b>			<b>Respeto</b>			<b>Tolerancia</b>		
<b>INDICADORES</b>		Comunica a su maestra que ya jugó.			Comparte los materiales del juego con sus compañeros y compañeras .			Respeta las reglas del juego asignado.			Controla su carácter al perder o ganar el juego.		
<b>N°</b>	<b>Estudiantes:</b>	SI	NO	Resumen	SI	NO	Resumen	SI	NO	Resumen	SI	NO	Resumen
		1	2		1	2		1	2		1	2	
1			2	2	1		1		2	2	1		1
2		1		1		2	2	1		1	1		1
3			2	2	1		1	1		1	1		1
4		1		1	1		1	1		1	1		1
5		1		1	1		1	1		1	1		1
6		1		1	1		1		2	2	1		1
7			2	2	1		1	1		1	1		1
8		1		1	1		1	1		1		2	2
9		1		1	1		1		2	2	1		1
10		1		1	1		1	1		1		2	2
11		1		1		2	2	1		1	1		1
12		1		1	1		1	1		1	1		1
13			2	2	1		1	1		1	1		1
14		1		1		2	2	1		1		2	2
15		1		1	1		1	1		1	1		1



# Taller de psicomotricidad




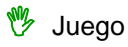


<b>PROFESORA</b>	Lic. Ana María Huallanca Barrón
<b>SECCIÓN</b>	solidarios
<b>EDAD</b>	3 años
<b>CANTIDAD DE NIÑOS:</b>	15 niños 5 niñas 10
<b>FECHA</b>	Miércoles 28 de junio del 2023
<b>DOCENTE PRACTICANTE</b>	Ruth Maricela Untiveros León
<b>I.E.I</b>	N° 429- 17/Mx-U HUANCAYOCC
<b>DIRECTORA DEL I.E.I</b>	Lizbeth Muñoz Gamboa
<b>TEMA</b>	Me divierto jugando al juego de Gato y ratón.







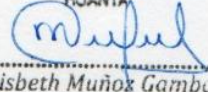
## SELECCIÓN DE CAPACIDADES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<b>Psicomotriz</b>	“ Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comprende su cuerpo.</li><li>• Se expresa corporalmente.</li></ul>	-Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse – en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Se desenvuelve, comprende y se expresa a través de su motricidad al realizar el juego “el gato y el ratón”

### SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS Y/O MATERIALES
<b><u>ANTES:</u></b>	La maestra prepara los materiales que va a utilizar en la actividad en un lugar adecuado.	 Cartulina
<b><u>DESARROLLO:</u></b>	<p><b><u>Asamblea:</u></b></p> <p>Los niños y niñas en sus lugares escuchan las indicaciones de la profesora.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Compartir los materiales con mis compañeros.</li> <li><input type="checkbox"/> Trabajar de manera ordenada.</li> <li><input type="checkbox"/> No realizar desorden.</li> <li><input type="checkbox"/> Nos ordenamos antes de realizar el juego.</li> <li><input type="checkbox"/> ¿Les gustaría jugar al juego de Gato y ratón?</li> </ul> <p>Los niños y niñas y la practicante se ubican en un espacio adecuado formando un círculo y se da a conocer las reglas del juego a tener en cuenta para desarrollar el juego:</p> <p>Ratón y el gato deben pasar bordeando en zig- zag por los huecos formados entre los brazos de los participantes haciendo un círculo sin soltarse. Cuando el gato toca al ratón el juego finalizará.</p> <p>para ello se les motivara con una canción titulada: patito juan.</p> <p><b><u>Expresividad motriz:</u></b></p> <p>La practicante explica el proceso del juego, donde los niños y niñas se colocan cogidos de las manos, formando una cadena en círculo y un niño del círculo se volteara para ser la puerta y darán vueltas, Hay dos participantes que no forman parte de la cadena situándose uno dentro del círculo que ara de “ratón” y el otro se situara fuera que es el que hará del gato, El juego consiste en que el gato tiene que tocar la puerta preguntando si está el ratón, si dice que, si esta, este tiene que escapar pasando por debajo de los brazos de los que forman la cadena. Los que forman la cadena, cuando vaya a pasar el ratón, levantarán los brazos para facilitarle el paso y los bajaran cuando intente pasar el gato. Mientras se persigue</p>	 Juego
		 Música 

	<p>los que forman la cadena cantan esta canción:</p> <p>“Ratón que te agarra el gato, ratón que te va a agarrar, si no te agarra esta noche, te agarrará al madrugar”</p> <p>Si los que forman la cadena se separan, los que se hayan soltado, pasarán a ser gato y ratón. Cuando el gato atrapa al ratón, éste pasa a ser gato y hará de ratón el primero que dejó pasar al gato al interior de la cadena y el gato pasará a formar parte de la cadena y otro niño pasaran hacer la puerta.</p> <p><b><u>La relajación:</u></b></p> <p>Los niños y las niñas se ubican en lugar adecuado para realizar ejercicio de relajamiento. Como estirar los brazos y piernas.</p> <p><b><u>La expresión grafico- plástica</u></b></p> <p>Cada niño y niña expresan y comparten sus conocimientos de lo que realizaron en el juego de Gato y Ratón.</p>	
<b><u>CIERRE:</u></b>	<p>Los niños y niñas responden a las siguientes preguntas ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para que aprendí? ¿Les gusto el juego? ¿Qué es lo que hicieron? ¿Para qué lo hicimos?</p>	<p>Diálogo.</p> 

<p> _____ Docente de aula I.E.</p>	<p> _____ Estudiante practicante de E.E.S.P.P. JOSACO</p>	<p> I.E.I. N° 429-17/Mx-P HUANCAYOC HUANTA  Lisbeth Muñoz Gamba DNI: 42585347 DIRECTORA(©) _____ Directora de la I.E.I</p>
---	--	--

**LISTA DE COTEJO**

<b>FECHA</b>		<b>28/06/2023</b>											
<b>TEMA</b>		<b>Me divierto jugando al juego de gato y ratón</b>											
<b>VARIABLE</b>		<b>VALORES MORALES</b>											
<b>DIMENSIONES</b>		<b>Honradez</b>			<b>Solidaridad</b>			<b>Respeto</b>			<b>Tolerancia</b>		
<b>INDICADORES</b>		Comunica a su maestra que ya jugó.			Comparte los materiales del juego con sus compañeros y compañeras .			Respeto las reglas del juego asignado.			Controla su carácter al perder o ganar el juego.		
<b>N°</b>	<b>Estudiantes:</b>	SI	NO	Resumen	SI	NO	Resumen	SI	NO	Resumen	SI	NO	Resumen
		1	2		1	2		1	2		1	2	
1		1		1	1		1	1		1	1		1
2		1		1	1		1	1		1		2	2
3			2	2	1		1	1		1	1		1
4		1		1		2	2	1		1		2	2
5		1		1	1		1	1		1	1		1
6		1		1	1		1	1		1	1		1
7			2	2	1		1	1		1	1		1
8		1		1	1		1	1		1	1		1
9		1		1	1		1		2	2	1		1
10			2	2	1		1	1		1	1		1
11		1		1	1		1	1		1	1		1
12		1		1		2	2	1		1	1		1
13		1		1	1		1		2	2	1		1
14		1		1	1		1	1		1	1		1
15		1		1	1		1	1		1	1		1



# Taller de psicomotricidad











<b>PROFESORA</b>	Lic. Ana María Huallanca Barrón
<b>SECCIÓN</b>	solidarios
<b>EDAD</b>	3 años
<b>CANTIDAD DE NIÑOS:</b>	15 niños 5 niñas 10
<b>FECHA</b>	Lunes 03 de julio del 2023
<b>DOCENTE PRACTICANTE</b>	Ruth Maricela Untiveros León
<b>I.E.I</b>	Nº 429- 17/Mx-U HUANCAYOQ
<b>DIRECTORA DEL I.E.I</b>	Lizbeth Muñoz Gamboa
<b>TEMA</b>	Nos divertimos jugando al juego de Mundo(plan o rayuela.




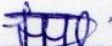


## SELECCIÓN DE CAPACIDADES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	“ Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comprende su cuerpo.</li><li>• Se expresa corporalmente.</li></ul>	-Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse – en los que expresa sus emociones – explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Se desenvuelve, comprende y se expresa a través de su motricidad al realizar el juego “las rayuelas “

## SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA METODOLÓGICA	RECURSOS Y/O MATERIALES
<b><u>ANTES:</u></b>	La maestra prepara los materiales que va a utilizar en la actividad en un lugar adecuado.	 Cartulina 
<b><u>DESARROLLO:</u></b>	<p><b><u>Asamblea:</u></b></p> <p>Los niños y niñas en sus lugares escuchan las indicaciones de la profesora.</p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Compartir los materiales con mis compañeros.</li><li><input type="checkbox"/> Utilizar adecuadamente los materiales.</li><li><input type="checkbox"/> Trabajar de manera ordenada.</li><li><input type="checkbox"/> No realizar desorden.</li><li><input type="checkbox"/> Nos ordenamos antes de realizar el juego.</li><li><input type="checkbox"/> ¿Les gustaría jugar al juego de rayuela?</li></ul> <p>Los niños y niñas y la practicante se ubican en un espacio adecuado formando una media luna y se da a conocer las reglas del juego a tener en cuenta para desarrollar el juego:</p> <p>se pierde el turno cuando la piedra cae fuera del mundo, se pierde cuando el jugador pisa las rayas o cuando pierde equilibrio.</p> <p>para ello se les motivara con una canción titulada: luruchallay</p> <p><b><u>Expresividad motriz:</u></b></p> <p>La practicante explica el proceso del juego:</p> <p>Se dibuja la figura del mundo en el suelo con tiza una vez dibujado, los niños se colocan uno tras otro donde lanzaran el tejo al primero casillero, el dueño del tejo que lanzo al borde de la línea del primer casillero será el que inicia el juego.</p> <p>El niño que empieza tendrá que saltar con un solo pie sin pisar la raya del mundo, dando la vuelta por todos los casilleros del mundo. Si logra pasar por cada casillero del mundo tendrá que tirar su tejo de espalda hacia el mundo para conseguir su cajón, lugar donde dejara su marca que hará ver que solo él puede pisar, tomándolo como descanso con los dos pies.</p> <p>El juego termina cuando los niños rellenan de cajones el mundo el ganador es el que tiene mayor cajón.</p> <p><b><u>La relajación:</u></b></p> <p>Los niños y las niñas se ubican en lugar adecuado para realizar ejercicio de relajamiento. Se sientan en el piso formando un circulo y agarrados de las manos y se tratan de estirar sin soltarse inclinando su cuerpo hacia adelante.</p>	 Juego   Música   Piedra 

	<p><b>La expresión gráfico- plástica</b></p> <p>Cada niño y niña expresan y comparten sus conocimientos de lo que realizaron en el juego de rayuela.</p>	
<p><b><u>CIERRE:</u></b></p>	<p>Los niños y niñas responden a las siguientes preguntas  ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para que aprendí? ¿Les gusto el juego? ¿Qué es lo que hicieron? ¿Para qué lo hicimos?</p>	<p>Diálogo.</p> 

 _____ Docente de aula I.E.	 _____ Estudiante practicante de	 I.E.I. N° 429-17/MA-P HUANCAYOC HUANTA DIRECCIÓN Lisbeth Muñoz Gamboa DNI: 42585347 DIRECTORA(®)
	_____ E.E.S.P.P. JOSACO	_____ Directora de la I.E.I

**LISTA DE COTEJO**

<b>FECHA</b>		<b>03/07/2023</b>												
<b>TEMA</b>		<b>Nos divertimos jugando al juego de Mundo(plan o rayuela</b>												
<b>VARIABLE</b>		<b>VALORES MORALES</b>												
<b>DIMENSIONES</b>		<b>Honradez</b>			<b>Solidaridad</b>			<b>Respeto</b>			<b>Tolerancia</b>			
<b>INDICADORES</b>		Comunica a su maestra que ya jugó.			Comparte los materiales del juego con sus compañeros y compañeras .			Respeto las reglas del juego asignado.			Controla su carácter al perder o ganar el juego.			
<b>N°</b>	<b>Estudiantes:</b>	SI	NO	Resumen	SI	NO	Resumen	SI	NO	Resumen	SI	NO	Resumen	
		1	2		1	2		1	2		1	2		
1			2	2	1		1	1		1	1		1	
2		1		1		2	2	1		1	1		1	
3		1		1	1		1	1		1	1		1	
4		1		1	1		1		2	2	1		1	
5			2	2	1		1	1		1	1		1	
6		1		1		2	2	1		1	1		1	
7		1		1	1		1	1		1		2	2	
8		1		1	1		1	1		1	1		1	
9		1		1	1		1		2	2	1		1	
10		1		1	1		1	1		1		2	2	
11			2	2	1		1	1		1	1		1	
12		1		1	1		1	1		1	1		1	
13		1		1		2	2	1		1	1		1	
14		1		1	1		1	1		1	1		1	
15		1		1	1		1	1		1	1		1	

## Anexo 14

### Carta de Consentimiento de la autoridad de la E.I.



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

Ley Creación No 16737  
Reapertura RM No 228-82-ED  
Adecuación a Instituto DS No 010-85-ED  
Renovación de Funcionamiento DS No. 09-94-ED  
Escuela de Educación RM No 267-2020-MINEDU

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

Huanta, 22 de setiembre de 2023

OFICIO N° 324 -2023-D.G./EESP.Pub. "JSCO"-HTA.

**SEÑORA** : Prof. Lisbeth Muñoz Gamboa  
Directora de la I.E.I. N° 429- 17/Mx-P HUANCAYOCC

**ASUNTO** : Solicita Autorización para ejecución de Proyecto de Investigación

**REF.** : Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "JSCO"-HTA.

Tengo el agrado de dirigirme a usted, para expresarle el saludo cordial y afectuoso a nombre de la comunidad educativa de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, la finalidad del presente es para solicitar a su Despacho la **AUTORIZACIÓN PARA LA APLICACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN** de acuerdo al detalle siguiente:

<b>PROYECTO DE INVESTIGACIÓN</b>
"INFLUENCIA DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE VALORES MORALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°429-17/Mx-P HUANCAYOCC- HUANTA, 2023"
<b>INVESTIGADORA</b>
UNTIVEROS LEÓN, Ruth Maricela
<b>PROGRAMA DE ESTUDIOS</b>
Programa de Educación Inicial Intercultural Bilingüe

Se adjunta la resolución de aprobación del proyecto de investigación.

Agradeciendo de manera anticipada su aceptación, aprovecho la oportunidad para expresarle mi más sincera consideración y estima personal.

Atentamente,

Lisbeth Muñoz Gamboa  
DIRECTORA GENERAL

Recibido  
19-12-2023

Dr. Walter Marichán Arce Villar  
DIRECTOR GENERAL

c.c: Archivo  
WMAV/D.G. (e)  
pdr/sec

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



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

Ley Creación No 16737  
Reapertura RM No 228-82-ED  
Adecuación a Instituto DS No 010-85-ED  
Renovación de Funcionamiento DS No. 09-94-ED  
Escuela de Educación RM No 267-2020-MINEDU

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

**LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
N°429- 17/Mx-P "HUANCAYOCC" -HUANTA**

**OTORGA**

**CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE  
INVESTIGACIÓN PEDAGÓGICA**

Por medio del presente se emite la constancia de **APLICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN PEDAGÓGICA**, de acuerdo al detalle siguiente:

INVESTIGADORA	UNTIVEROS LEÓN, RUTH MARICELA
DNI	71727910
ESPECIALIDAD	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
TÍTULO	INFLUENCIA DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE VALORES MORALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°429-17/Mx-P HUANCAYOCC- HUANTA, 2023
PERIODO DE EJECUCIÓN	2023

Se expide el presente documento oficial para los fines académicos y administrativos que la interesada viera por conveniente.

Huanta, 21 de diciembre de 2023

  
*Lisbeth Muñoz Gamboa*  
DNI: 42985347  
DIRECTORA(e)

**Anexo 15**

*Evidencias Fotográficas*

**Imagen 1**



Niños y niñas interactuando en el juego de pañuelo

**Imagen 2**



Niños y niñas interactuando en el juego de gato y el ratón

**Imagen 3**



Niños y niñas interactuando en el juego de juguetos en el bosque

**Imagen 4**



Niños y niñas interactuando en el juego de que pase el rey

**Imagen 5**



Niños y niñas interactuando en el juego de kiwi

**Imagen 6**



Niños y niñas interactuando en el juego de la gallinita ciega

**Imagen 7**



Niños y niñas interactuando en el juego de las rayuelas

**Imagen 8**



Niños y niñas interactuando en el juego san miguel

Imagen 9



Niños y niñas interactuando en el juego encantados