

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



TESIS

Juegos Tradicionales para el desarrollo del Dominio Corporal dinámico en los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 415/ Mx-P Mayapo, Huanta 2023

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

AUTORA

PARHUAY SICHA, Rita

ORCID: <http://orcid.org/0009-0007-2033-8681>

ASESOR

Dr. Bibiano, ALCARRAZ CARBAJAL

ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-8798-5268>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovaciones pedagógicas

HUANTA-AYACUCHO-PERÚ

2025



FECHA	DÍA	MES	AÑO
	28	03	2025

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

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

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

AUTORIZACIÓN DE SUSTENTACIÓN	RD N° 0210-2025 -EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA
NOMINACIÓN DE JURADOS	RD N° 0211-2025 -EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA

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

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Dr. WILBER ANTONIO REYES ARAUJO
	VOCAL	Dra. YOLANDA APOLINARIA ORELLANA PEREZ

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:	JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DEL DOMINIO CORPORAL DINÁMICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 415/MX-P MAYAPO, HUANTA 2023
---	--

FECHA	28 / 03 / 2025	HORA	6:00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO DE LA EESP PÚB. "JSCO"		

N° Matrícula	APELLIDOS Y NOMBRES	PRESIDENTE	VOCAL	SECRETARIO	PROMEDIO GENERAL
46107265	PARHUAY SICHA, RITA	14	15	15	14



 PRESIDENTE



 VOCAL



 SECRETARIO



 Dr. Walter Mariano Arce Villar
 Vº Bº DIRECTOR GENERAL
 Firma, Post Firma y Sello

INTRUCCIONES:

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



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las **6:00 p.m.** del **28 de marzo de 2025**, 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 "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DEL DOMINIO CORPORAL DINÁMICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 415/MX-P MAYAPO, HUANTA 2023"**, presentado por la egresada **PARHUAY SICHA, RITA** con código de matrícula **46107265** del Programa de Profesionalización Docente de **EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**, sustentación autorizada por la **RD No 0210-2025-EESPPÚB. "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: Apr. Sade

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

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


 PRESIDENTE


 VOCAL


 SECRETARIO


 Dr. **Walter Mariano Arce Villar**
 DIRECTOR GENERAL
 vº Bº DIRECTOR GENERAL



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

ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 000052-2025-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

La Tesis titulada "**JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DEL DOMINIO CORPORAL DINÁMICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 415/ MX-P MAYAPO, HUANTA 2023**" la egresada **Parhuay Sicha, Rita** del Programa de Profesionalización Docente del programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe del ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un **8%** 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/16RVGBiwo8km8SoHRtb2uU02VUIti1vsu?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, 11 de agosto de 2025



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



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
Mg. María J. León Peraltá
DIRECTORA GENERAL

Archivo
JLPP/AVO
jvm/Sec. Acad.

Validación Josaco

PARHUAY SICHA, Rita T Rev 2.0

- 036 PARHUAY SICHA, Rita T
- Validaciones JSCO 2025
- Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Salvador Cavero Ovalle

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3302009080

Fecha de entrega

24 jul 2025, 6:02 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

24 jul 2025, 6:06 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

PARHUAY_SICHA,_Rita_T_Rev_2.0.docx

Tamaño de archivo

193.0 KB

50 Páginas

14.152 Palabras

75.312 Caracteres




8% 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

- 8%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 4%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

Fuentes principales

- 8% Fuentes de Internet
- 1% Publicaciones
- 4% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

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

1	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	2%
2	Internet	repositorio.uncp.edu.pe	1%
3	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	1%
4	Internet	repositorio.unsch.edu.pe	<1%
5	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo	<1%
6	Internet	www.dspace.uce.edu.ec	<1%
7	Internet	repositorio.eespjsco.edu.pe	<1%
8	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga	<1%
9	Internet	repositorio.usanpedro.edu.pe	<1%
10	Internet	renati.sunedu.gob.pe	<1%
11	Trabajos del estudiante	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez	<1%

12 Internet

repositorio.unh.edu.pe

<1%

13 Internet

hdl.handle.net

<1%

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



TESIS

Juegos Tradicionales para el desarrollo del Dominio Corporal dinámico en los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 415/ Mx-P Mayapo, Huanta 2023

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

AUTORA

PARHUAY SICHA, Rita

ORCID: <http://orcid.org/0009-0007-2033-8681>

ASESOR

Dr. Bibiano, ALCARRAZ CARBAJAL

ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-8798-5268>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovaciones pedagógicas

HUANTA-AYACUCHO-PERÚ

2025



Dr. Walter Mariano Arce Villar
Presidente



Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo
Secretario



Dr. Yolanda Apolinaria Orellana Perez
Vocal

A mis padres Victor Parhuay y Jacinta Sicha, por ser complemento de mi existencia y tener su apoyo, a mi hijo Paolo y mi esposo, por ser cómplice de mis actividades académicos, Por su sacrificio y ternura.

Rita.

AGRADECIMIENTO

Expongo mi infinito agradecimiento a todos mis familiares por darme el valor, el ejemplo y la confianza para seguir adelante el sueño académico de la licenciatura

Agradezco eternamente por ser parte de esta Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José salvador Cavero Ovalle” por la educación de calidad, que recibí en esta escuela por todo lo que he aprendido y experimentado los conocimientos y habilidades que han sido fundamentales para mi éxito académico y profesional, y por abrir nuevos espacios de formación académico en el servicio dirigido a los maestros de nuestra región.

Con la misma intensidad agradezco a los docentes de la escuela por sus consejos y sugerencias que durante mis estudios supieron orientarme por el camino del bien académico.

A mi asesor por su paciencia y comprensión en todo momento, por darme las facilidades en la aplicación de mi tesis.

A cada uno de mis Niños y padres de familia por sus apoyos, por sus consejos y la confianza con quienes compartí la amistad para lograr mis objetivos y metas en el largo camino del aprendizaje académico y profesional.

A la Autoridad Edith Roxana Cosiatao Haloay, por sus comentarios y valiosas sugerencias al contenido del trabajo. Sus valiosos aportes sirvieron para reflexionar y comprender del trabajo realizada.

La autora

PRESENTACIÓN

Docentes miembros del equipo que constituyen el jurado presento ante ustedes la tesis titulada: Juegos tradicionales para el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 415/ Mx-P Mayapo, Huanta 2023, con el objetivo Determinar la influencia de la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023, en cumplimiento al Reglamento Institucional para obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y Título profesional de Licenciada en el programa de estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe en la escuela de Educación Superior Pedagógico Pública “ José Salvador Cavero Ovalle” de Huanta.

La autora

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Rita Parhuay Sicha, Identificada con DNI 46107265, egresada del Programa de Estudio de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José salvador Cavero Ovalle” de Huanta, autor del trabajo de investigación titulado Juegos tradicionales para el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 415/ Mx-P Mayapo, Huanta 2023, al amparo de la Ley N° 27444., Ley del Procedimiento Administrativo General y demás normas conexas, declaro bajo Juramento lo siguiente:

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

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

Huanta, 29 de enero 2024



Rita, PARHUAY SICHA

DNI N° 46107265



ÍNDICE GENERAL

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

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1	Descripción del problema.....	18
1.2	Formulación del Problema.....	21
1.2.1	Problema General.....	21
1.2.2	Problemas Específicos.....	21
1.2.3	Objetivos.....	21
1.2.4	Objetivo General.....	22
1.2.5	Objetivos Específicos.....	22
1.3	Justificación e Importancia.....	22
	Justificación Teórica.....	22
	Justificación Práctica.....	23
	Justificación Metodológica.....	23

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1	Antecedentes del Problema.....	24
2.1.1	Internacionales.....	24
2.2	Bases Teóricas.....	28
2.2.1	Historia del Juego.....	28

2.2.2	Definición del Juego.....	30
2.2.3	Los juegos Tradicionales.....	31
2.2.4	Importancia de los Juegos Tradicionales.....	33
2.2.5	Características de los Juegos Tradicionales	34
2.2.6	Ventajas de los Juegos Tradicionales	35
2.2.7	Tipos de los Juegos Tradicionales	35
2.2.8	Dimensiones de los Juegos Tradicionales	36
2.2.9	La motricidad.....	37
2.2.10	Dominio Corporal Dinámico.....	38
2.3	Definición de Términos Básicos	40
	Juego.....	40
	Juego Tradicional	40
	Coordinación	40
	Motricidad Fina	40
	Dominio.....	41
	Dominio Corporal.....	41
	Dominio Corporal Dinámico.....	41
2.4	Hipótesis de la Investigación.....	41
2.4.1	Hipótesis General	41
2.4.2	Hipótesis Específicas.....	41
2.5	Variables, Dimensiones e Indicadores	42
2.5.1	Variable Independiente.....	42
2.5.2	Variable dependiente	42
2.1.	Cuadro de Operacionales de las Variables de Estudio.....	44

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION

3.1	Tipo y Nivel de Estudio.....	46
	Tipo.....	46
	Nivel	46
3.2	Método de Estudio.....	46
	Método Científico.....	46
	Método Analítico-Sintético	47
	Método Experimental	47
3.3	Diseño de Investigación Preexperimental.	47

3.4	Población y Muestra	47
	Población	47
	Muestra	48
3.5	Técnica de muestreo	48
3.6	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	48
	Técnicas	48
	Instrumento	48
	Validez	49
	Confiabilidad	49
3.7	Técnicas de Procesamiento y Análisis e Interpretación de Datos.	50
	La estadística Descriptiva	50
	La estadística inferencial	51
3.8	Aspectos éticos	51

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1	Presentación y Descripción de los Resultados	52
	4.1.1 A Nivel Descriptivo	52
	4.1.2 A nivel Inferencial	56
4.2	Discusión de resultados	61
	CONCLUSIONES	63
	RECOMENDACIONES	65
	Referencias	66
	ANEXO	69

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Resolución Directoral de Aprobación de Proyectos de Investigación.....	70
Anexo 2 Matriz de Consistencia de Investigación Experimental.....	78
Anexo 3 Matriz de Operacionalización de Variables.....	79
Anexo 4 Matriz instrumental.....	81
Anexo 5 Instrumento de Recolección de Datos	83
Anexo 6 Validación de Instrumentos por Juicio de Expertos	84
Anexo 7 Prueba de Confiabilidad.....	87
Anexo 8 Matriz de datos.....	88
Anexo 9 Prueba de Pre Test	89
Anexo 10 Prueba de Pos Test.....	90
Anexo 11 Propuesta experimental y sesiones experimentales	91
Anexo 12 Carta de Consentimiento de la Autoridad de la Institución Educativa	114
Anexo 13 Evidencias Fotográficas	116

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Cuadro de validez del instrumento ficha de observación.....	49
Tabla 2 Estadística de fiabilidad de la ficha de observación.....	49
Tabla 3 Resultado de contraste de la variable dominio corporal dinámico entre el pre test y post test.....	52
Tabla 4 Resultado de contraste de la dimensión equilibrio.....	53
Tabla 5 Resultado de contraste de la dimensión ritmo.....	54
Tabla 6 Resultado de contraste de la dimensión viso motor.....	55
Tabla 7 Prueba de normalidad del pre test y post test de la variable dominio corporal dinámico.....	56
Tabla 8 Prueba de rangos con signos de Wilcoxon de la hipótesis general.....	57
Tabla 9 Prueba de rangos con signos de Wilcoxon de la hipótesis específica 1.....	58
Tabla 10 Prueba de rangos con signos de Wilcoxon de la hipótesis específica 2.....	59
Tabla 11 Prueba de rangos con signos de Wilcoxon de la hipótesis específica 3.....	60

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Escala porcentual de la pre y post test de la variable Dominio corporal dinámico	53
Figura 2 Escalas de la dimensión equilibrio	54
Figura 3 Escalas de la dimensión viso motor	56

RESUMEN

La presente investigación titulado tuvo como objetivo determinar la influencia de la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023. Asimismo, la metodología utilizada corresponde al tipo de investigación aplicada de nivel explicativo cuyo diseño fue la pre experimental. Los métodos que se utilizaron fueron el científico, analítico sintético y el experimental. La muestra estuvo constituida por 15 niños y niñas de 4 años de edad. Se utilizo la técnica de muestreo no probabilístico de selección intencional. La técnica fue la observación cuyo instrumento la ficha de observación. Los resultados fueron que, de los 16 niños y niñas en el pre test, 15 (94%) se encuentran en el nivel de proceso y 1 (6%) están en el nivel de inicio; mientras que en el post test 12 niños y niñas que equivalen al 75% se encuentran en el nivel de logro destacado y 4 (25%) en logro esperado. Mientras que en la prueba de hipótesis general se observó que el nivel de significancia obtenida es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en el nivel de desarrollo del dominio corporal dinámico entre el pretest y post test a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Finalmente se concluye que la aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023.

Palabras clave: juegos, tradición, dominio, cuerpo, dinámico.

ABSTRAC

The objective of this research titled was to determine the influence of the application of traditional games on the development of dynamic body mastery in 4-year-old boys and girls at educational institution No. 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023. Likewise, the methodology used corresponds to the type of applied research at an explanatory level whose design was pre-experimental. The methods used were scientific, synthetic analytical and experimental. The sample consisted of 15 boys and girls of 4 years of age. The non-probabilistic sampling technique of intentional selection was used. The technique was observation, the instrument of which was the observation sheet. The results were that, of the 16 boys and girls in the pre-test, 15 (94%) are at the process level and 1 (6%) are at the beginning level; while in the post-test 12 boys and girls, equivalent to 75%, are at the outstanding achievement level and 4 (25%) are at the expected achievement level. While in the general hypothesis test it was observed that the level of significance obtained is equivalent to $p=0.000$ which is less than $\alpha=0.05$, which is why the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted, which is why It is stated that there are significant differences in the level of development of dynamic body mastery between the pretest and posttest at a confidence level of 95% and significance of 5%. Finally, it is concluded that the application of traditional games significantly influences the development of dynamic body mastery in 4-year-old boys and girls at educational institution No. 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023.

Keywords: games, tradition, domain, body, dynamic.

PISI QILLQA

Kay investigacionpa objetivon sutichasqa karqa, 4 watayuq qari warmakunapi, warmi warmakunapi, institución educativa No 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023 nisqapi, ñawpaqmanta pacha pukllaykunapa ruwayninpa imayna kayninta yachanapaq. Chaynallataqmi, metodología llamkachisqaqa tupan ima clase de investigación aplicada nisqawanmi nivel explicativo nisqapi, chaypa diseñonmi karqa preexperimental. Chay ruwaykuna llamk’achisqankuqa karqa científico, sintético analítico, experimental ima. Chay muestrapiqa 15 qhari wawakuna, warmi wawakuna ima, 4 watayuq. Chay técnica de muestreo no probabilística nisqa selección intencional nisqawanmi ruwakurqa. Chay técnica nisqa qhawaymi karqan, chaypa instrumentonmi karqan qhaway raphi. Chay ruwasqakunam karqa, 16 qari warmakunamanta, warmi warmakunamanta, pre-prueba nisqapi, 15 (94%) nivel de proceso nisqapi, 1 (6%) ñataqmi nivel inicial nisqapi; chaymanta prueba post-prueba nisqapiqa 12 qhari wawakuna, warmi wawakuna, 75% nisqawan tupaq, nivel de alcanzamiento pendiente nisqapi kachkanku, 4 (25%) ñataqmi suyasqa nivel de aypaypi kachkanku. Mientras prueba de hipótesis general nisqapiqa qawarikurqam chay nivel de significancia obtenido nisqa $\rho=0,000$ nisqawan tupaq chaymi aswan pisi $\alpha=0,05$ nisqamanta, chaymi hipótesis nula nisqa mana chaskisqachu, chaymantam hipótesis alternativa nisqa chaskisqa, chaymi nisqa chay kan huk hatun chiqan kay nivel de desarrollo kaqpi kay dominio dinámico cuerpo kaqpi kay preprueba chanta postprueba kaqpi huk nivel de confianza kaqpi 95% kaqpi chanta significación kaqpi 5% kaqpi. Tukuyninpiqa, tukukunmi, ñawpaqmanta pacha pukllaykunapa churakuyninqa anchatam yanapan 4 watayuq qari warmakunapi, warmi warmakunapi, institución educativa No 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023 nisqapi, cuerpo dinámico nisqa kamachikuy wiñananpaq.

Sapaq simikuna: Pukllaykuna, tradición, dominio, cuerpo, dinámico.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación titulado Juegos tradicionales para el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 415/ Mx-P Mayapo, Huanta 2023. Este problema surgió ante la problemática observada en la institución educativa donde laboro; así mismo se evidencio que algunos docentes no desarrollan en los niños un área tan importante como es la psicomotricidad y dentro de ella el dominio corporal dinámico, por otro lado, desconocen la importancia de este desarrollo y desperdician períodos sensibles en los que es más probable que optimicen los estímulos ambientales. Por lo tanto, este trabajo busca potenciar el desarrollo del control corporal dinámico mediante juegos tradicionales. Sin embargo, a pesar de los esfuerzos de algunos docentes, no todos los niños logran un equilibrio dinámico suficiente. Esto se evidencia en actividades o ejercicios que requieren coordinación de movimientos. Su libertad de movimiento en actividades como correr, marchar, saltar, trepar o cargar objetos se ve restringida. Esto les impide participar voluntariamente y, a menudo, se convierte en una discapacidad.

Por otro lado, el dominio corporal dinámico constituyo un aspecto de gran importancia en el desarrollo de los niños, es a través de éste que el niño adquirió un dominio de su cuerpo en relación con el espacio. Esta capacidad asociada con los juegos tradicionales les permitió a los niños y niñas interactuar y relacionarse con el medio, y de esta manera asimilar los aprendizajes. Considero que el juego es un medio influyente en el desarrollo del dominio corporal dinámico, es un instrumento de gran importancia para alcanzar la madurez psicomotriz, el niño por naturaleza es un ser de movimiento y juego, para el niño el juego es trabajo y es a través del juego que aprende, resuelve sus conflictos, potencia su actividad cognitiva, desarrolla su sociabilización y afecto, el juego motriz debería ser practicado a diario para obtener resultados eficientes sobre una buena

adquisición motriz, una de los aspectos que influyen en la ausencia de la práctica del juego motriz es el apoyo de sus propios padres.

Por consiguiente, el presente trabajo de investigación esta estructura en cuatro capítulos que se detallan a continuación: El capítulo I, hace referencia a la descripción del problema, la enunciación del problema y los objetivos y la justificación. Capítulo II, se enmarca al marco teórico, se encuentra los datos, las bases teóricas, la formulación de las hipótesis y la operacionalización de las variables. El capítulo III, define la metodología de la investigación; el tipo, el nivel y el diseño de investigación; además describe la población y muestra, la técnica y los instrumentos utilizados. El Capítulo IV detalla el resultado y análisis de la investigación a nivel descriptivo y a nivel inferencia, también se encuentra la prueba de normalidad, la prueba de hipótesis y la discusión de los resultados.

Y por último están las conclusiones y recomendaciones seguida de ellos anexos como evidencia el trabajo investigativo.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

Los juegos tradicionales constituyen parte del patrimonio cultural, son aquellos juegos que vienen perdurando de generación en generación, siendo transmitidos por nuestros ancestros, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su naturaleza, los orígenes culturales de cada región o país.

Medina (1987) señala que los juegos tradicionales, “poseen un papel decisivo y funcional en la formación de los educandos, estos juegos pueden ser usados para desarrollar el respeto, la tolerancia, paz y los valores en una sociedad culturalmente diversa”, (p. 76)

Asimismo, los juegos tradicionales “revalorizan los valores humanos desde la temprana edad, permitiendo desarrollar la expresión oral, mímica, la motricidad fina, gruesa, el equilibrio corporal y mental”. (Entsakua, 2015, p. 94)

Siendo conocedores de la importancia de los juegos tradicionales y el uso que se le pueda dar, actualmente los niños y niñas a temprana edad tienen ciertas dificultades en la capacidad motriz fina y gruesa, esto se refleja en el control corporal dinámico, la capacidad de controlar diferentes partes del cuerpo, es decir, moverlas mediante movimientos y desplazamientos sincronizados, superar las dificultades de los objetos y ejecutarlos con armonía, precisión, sin rigidez ni brusquedad. Este control corporal proporciona al niño confianza y mayor seguridad, a medida que toma conciencia de sus capacidades y del control de su cuerpo.

Por otro lado, a nivel nacional este problema es notorio en los niños y niñas debido que en la actualidad los niños a temprana edad se encuentran distraídos con la tecnología así como los celulares, las tabletas, los programas televisivos como los dibujos

en la que los niños y niñas no se despegan y se mantiene todo el tiempo entretenido, estos poco o nada hacen para el desarrollo de esta capacidad.

Del mismo modo, considero que el dominio corporal dinámico implica perfeccionamiento, control muscular, intencionalidad, armonía, ritmo, visión y acción. Esta combinación dará al niño, familiaridad y seguridad en si mismo, puesto que se dará cuenta del dominio que tiene su cuerpo en cualquier contexto. Este dominio implica en el niño, un dominio segmentario del cuerpo y hacerlo funcionar sincrónicamente, un temor o miedo al ridículo, ya que los movimientos son tensos y con poca amplitud, asimismo, una madurez que solamente adquirirá con la edad, una estimulación y un ambiente propicio ya que los espacios libres de que el niño dispone no determinan el desarrollo motriz, una atención en el movimiento que está realizando y en su representación mental y finalmente una buena integración del esquema corporal, sin embargo hoy los niños y niñas carecen de estas capacidades debido a los factores mencionados.

A nivel del espacio regional, en las instituciones educativas y con gran incidencia en los contextos rurales, se evidencia las mismas dificultades, pero con mayor índice, en el apoyo del docente hacia el trabajo de la capacidad de dominio corporal, exponiendo faltas en la coordinación motora, dificultad para reconocer su propia corporeidad, falta de coordinación en equilibrio, ritmo, coordinación Corporal y viso-motriz; motivo por la cual se admite que este vacío de aprendizaje está referido a aquellos juegos que, como habilidades de instrucción, aplican los profesores para estimular la capacidad motriz.

Si bien el juego es fundamental en la infancia, hay una diferencia clave entre jugar por jugar y jugar con un propósito. Cuando las actividades lúdicas no están pensadas para desarrollar habilidades específicas, los niños no mejoran su control corporal como podrían. Esto se hace evidente cuando vemos las dificultades que tienen muchos niños y jóvenes para realizar movimientos que requieren equilibrio: pararse en un pie, caminar de puntillas o levantar una pierna. Estas tareas, lejos de ser un juego, se vuelven una fuente de frustración para ellos.

Además, la coordinación entre brazos y piernas, por ejemplo, al lanzar o patear un balón, suele ser insuficiente. La falta de entornos escolares adecuados que faciliten un buen aprendizaje complica aún más la situación., esto ocurre porque no existe condiciones, para que le trabajen los niños y las niñas de una forma adecuada y óptima

para desarrollar su psicomotricidad. Por otro lado, otra situación problemática en las instituciones educativas de ámbitos rurales es la presencia de docentes que no son de especialidad y docente con poco dominio de estas materias, a esto se suma el escaso material para el trabajo de actividades físicas.

La Institución Educativa n.º 415/Mx-P de Mayapo, provincia de Huanta, carece del equipo y los materiales necesarios para trabajar el control corporal dinámico. Los ejercicios de movimiento y motricidad de los estudiantes tampoco eran lo suficientemente disciplinados. De pequeños, utilizan su cuerpo con mucha más frecuencia para interactuar con el mundo que los rodea y aprender sobre él. Por lo tanto, necesitan tocar, sentir, caminar, saltar, lanzar y realizar otros ejercicios físicos. Para ello, los docentes necesitan una buena formación y métodos de enseñanza que fomenten el desarrollo del alumnado. Por otro lado, se encontró que los niños y niñas de 5 años presentan dificultades con el control corporal dinámico, como moverse con base en un conjunto sincronizado de movimientos y desplazamientos, superar las dificultades de los objetos y realizarlos de manera armoniosa, precisa y sin rigidez ni brusquedad. Esto se evidencia en la secuencia de actividades motoras: dificultad para saltar con un pie, lanzar objetos hacia arriba y luego atraparlos con ambas manos y aplaudir. También se observó que presentan dificultades con el ritmo, el equilibrio y la coordinación visomotora. Presentan torpeza al realizar diversas actividades motoras. Presentan dificultad para orientarse a la izquierda y a la derecha. Considero que estas dificultades se deban al manejo de las estrategias y no contar con docentes especializados para el desarrollo de estas capacidades, otro de los factores es la sobreprotección de los padres que no dejan que sus menores hijos se desarrollen físicamente, se evidencio la falta de dedicación de los padres en el desarrollo psicológico y físico de sus menores hijos.

Este hecho tiene consecuencias para el futuro, como el desarrollo deficiente de las habilidades motoras de los estudiantes y la dificultad para la locomoción, la coordinación dinámica o cinestésica, y la disociación. Por ejemplo, correr y aplaudir al mismo tiempo, saltar con ambos pies sin perder el equilibrio, llevar un objeto en la cabeza y así alcanzar una meta, lanzar un objeto hacia arriba y atraparlo con ambas manos, etc. Para abordar este problema, se propone un programa que consiste en el desarrollo de talleres sobre juegos tradicionales típicos de cada región del país. Estos se realizan sin necesidad de ningún objeto ni juguete tecnológicamente complejo, sino que simplemente requieren el uso del cuerpo o elementos fáciles de encontrar en la naturaleza, como

piedras, ramas, flores, tierra, etc., así como elementos del hogar como botones, cuerdas, hilos, tablas, etc. por esta situación y todo lo planteado, se propone como posible alternativa de solución utilizar los juegos tradicionales como estrategia para mejorar el dominio corporal dinámico de los niños y niñas de 4 años de edad de la referida Institución.

1.2 Formulación del Problema

“La formulación del problema es específicamente el asunto que se va a investigar” (Hurtado y Toro, 2007; p. 80), por lo que constituye la concreción del mismo en términos definidos, claros y precisos. En tal sentido a continuación de formulo los siguientes interrogantes.

1.2.1 Problema General

1. ¿De qué manera la aplicación de los juegos tradicionales influye en el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta 2023?

1.2.2 Problemas Específicos

2. ¿De qué manera la aplicación de los juegos tradicionales influye en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta 2023?
3. ¿De qué manera la aplicación de los juegos tradicionales influye en el desarrollo del ritmo en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta 2023?
4. ¿De qué manera la aplicación de los juegos tradicionales influye en el desarrollo de la coordinación viso-motriz en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta 2023?

1.2.3 Objetivos

Tamayo (1994), los objetivos en una investigación son los “enunciados claro y preciso de los propósitos por los cuales se lleva la investigación, de manera que, el objetivo del investigador es llegar a tomar decisiones y a desarrollar una teoría que le permita garantizar y resolver en la misma forma, problemas semejantes en el futuro” (p. 87).

1.2.4 Objetivo General

1. Determinar la influencia de la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023

1.2.5 Objetivos Específicos

1. Determinar la influencia de la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023
2. Determinar la influencia de la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo del ritmo en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023
3. Determinar la influencia de la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación viso-motriz en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023

1.3 Justificación e Importancia

La investigación realizada resulta relevante, porque su objetivo es aportar importantes datos que permitan mejorar el dominio corporal dinámico a través de la aplicación de juegos tradicionales en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023, los datos a obtener resultaran esenciales para el desarrollo de políticas educativas a nivel regional y local, las mismas que se verán reflejadas en acciones centralizadas en las instituciones para reforzar los niveles de mayor dominio de psicomotricidad y a mejorar el desarrollo del equilibrio, el ritmo y la coordinación viso motriz.

Por otro lado, el presente trabajo de investigación se justifica de la siguiente manera:

Justificación Teórica

El presente trabajo está asentado de acuerdo a la necesidad e interés de los estudiantes, haciendo énfasis en la superación de las debilidades manifestadas en la descripción del problema por esas razones y como docente opte por investigar para dar solución al problema buscando el buen desarrollo y bienestar para los interesados en querer lograr la superación.

Por otro lado, este trabajo de investigación tomo como base teórica a los aportes de los antecedentes a nivel internacional, nacional y regional, así como de Durivage, (1996) manifiestan que el dominio corporal dinámico, “es la capacidad del individuo de poder controlar su propio cuerpo en lo que se refiere a movimientos amplios y generales” (p. 121).

En dichos movimientos interviene factores neurofisiológicos y emocionales, este dominio implica calidad, sincronización, armonía en los movimientos.

Justificación Práctica

La presente investigación pretende determinar la influencia de los juegos tradicionales para desarrollar el dominio corporal dinámico, para ello se aplicará una propuesta pedagógica experimental con talleres de aprendizaje la que me servirá para la documentación y para desarrollar las teorías planteadas por la necesidad del estudiante y de los docentes buscando que ellos logren tener un gran éxito en el aula.

Justificación Metodológica

En la presente investigación se tomará como variables fundamentales a los juegos tradicionales y el dominio corporal dinámico, asimismo la elaboración de los instrumentos como las pruebas de entrada (pre test) y salida (post test), que serán validadas por tres expertos, la confiabilidad será dada a través del Alpha de Cronbach, y los resultados se evidenciarán a través la prueba de normalidad y prueba de hipótesis según la selección los estadígrafos a usar.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes del Problema

2.1.1 Internacionales

Los antecedentes investigativos de carácter internacional encontrados para la investigación fueron los siguientes:

Buitrón (2021) en la tesis *El dominio corporal dinámico y las técnicas ofensivas del voleibol en estudiantes de sexto semestre de la Facultad de Cultura Física de la Universidad Central del Ecuador de la ciudad de Quito en el período académico 2020 – 2021*. Tesis para optar el Título de Licenciado en Cultura Física en la Universidad Central del Ecuador. El objetivo fue describir la influencia entre el Dominio Corporal Dinámico y las Técnicas Ofensivas del Voleibol en estudiantes de sexto semestre de la Facultad de Cultura Física de la Universidad Central del Ecuador de la ciudad de Quito en el periodo académico 2020 – 2021. La investigación es de tipo experimental con diseño preexperimental, con una muestra de 32 estudiantes. Utilizó la técnica de la observación directa y el instrumento la encuesta tipo Likert que consistió en 26 ítems, del estudio se concluye que: los resultados de la aplicación de la prueba estadística para datos no paramétricos es ,786, teniendo una influencia significativa entre el Dominio Corporal Dinámico y las Técnicas Ofensivas del Voleibol, teniendo una significación de ,000 ($p < ,05$). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, es decir; existe influencia significativa entre el Dominio Corporal Dinámico y las Técnicas Ofensivas del Voleibol en los estudiantes de sexto semestre de la Facultad de Cultura Física de la Universidad Central del Ecuador de la ciudad de Quito en el período académico 2020 – 2021.

López (2018) en su tesis: *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de nivel inicial 1 en la unidad educativa "Federico González Suárez", Cantón Aluasí provincia de Chimborazo periodo 2016*, cuyo objetivo es desarrollar su motricidad gruesa en la coordinación motora. Tipo de investigación aplicada y su diseño pre experimental, la muestra fue un total de 30 estudiantes. Los datos se recolectaron con la observación directa y las fichas de observación, finalmente concluye que el uso de las actividades para el desarrollo motor facilita un aprendizaje integral. Se ha observado que los niños presentan leves dificultades en su desarrollo psicomotor, y esto parece estar relacionado con que las maestras no utilizan suficientes juegos tradicionales en el aula. Es fundamental recordar que, precisamente a través del juego, se puede estimular a los niños en todas sus áreas y lograr un desarrollo infantil mucho más completo.

Zhonio (2015) en la tesis *Influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres y cuatro años del centro preescolar "La Cometa" 2014*. El propósito es determinar la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Realizó un estudio de casos y controles. Trabajó con un universo de 40 niños y niñas de edades comprendidas entre los 3 y 4 años, seleccionados aleatoriamente para que pertenezcan al grupo de casos y al de controles (20 niños para cada grupo). Para el levantamiento de los datos se utilizó la entrevista y la observación directa; como instrumento se aplicó el test de evaluación psicomotriz de Pierre Vayer. Los datos fueron ingresados en los programas Excel y SPSS y presentados en tablas simples y dobles con su respectivo análisis descriptivo. Se concluye que los niños participantes del programa de intervención lúdica obtuvieron un avance significativo en todos los aspectos, los niveles de significancia muestran mejora en cada aspecto evaluado con el test ($p < 0,005$), el promedio de edad general de todo el test asciende de un nivel de 3,53 a 4,40 años de edad en relación al grupo que no participó que no tuvo una mejoría significativa.

Los antecedentes investigativos de carácter nacional son los siguientes:

Casavilca y Suarez (2017) en la tesis *Juegos tradicionales para el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños de 4 años de la IIEE "la victoria" N°498- El Tambo*. El objetivo es determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del control corporal dinámico. La investigación fue aplicada, a nivel tecnológico. Se empleó el método experimental, con un diseño preexperimental con prepruebas y

pospruebas en un solo grupo. Se empleó la observación directa para la recolección de datos, y la lista de cotejo se utilizó como instrumento validado por tres expertos. Los juegos tradicionales constaron de 24 sesiones con una duración de 3 meses. La muestra estuvo compuesta por 18 niños de ambos sexos, La comparación de los resultados de las pruebas iniciales y finales de la investigación arrojó un valor calculado de X^2 de 50,35, en comparación con un valor teórico de X^2 de 26,2962 con 16 grados de libertad. Dado que el valor calculado de X^2 es mayor que el valor teórico de X^2 y $p < \alpha$ ($0,00 < 0,05$), se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa. Los resultados fueron contundentes y estadísticamente significativos, demostrando que estos juegos influyen de manera muy positiva en la coordinación y el movimiento de los estudiantes.

Pintado (2021) en la tesis titulado *Desarrollo del equilibrio corporal dinámico, en niños de 4 años en la institución educativa privada New People Kids, Chiclayo, Perú 2020*. Tesis para el grado académico de bachiller en educación, en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Chiclayo. El propósito fue evaluar el grado de avance en el equilibrio corporal dinámico entre los niños. Se empleó una metodología cuantitativa, con un enfoque descriptivo y un diseño experimental; la población estuvo compuesta por niños de entre 2 a 5 años, y la muestra incluyó a 17 niños. La técnica utilizada fue la Observación y el instrumento fue una ficha de observación. Los resultados muestran que casi el 59% de los niños han alcanzado un nivel de proceso en el desarrollo de su equilibrio corporal dinámico. Esto incluye aspectos como la coordinación general, el equilibrio y el ritmo. Mientras que el 41.18% restante logró un nivel de logro, ningún niño se encuentra en el nivel de inicio. En síntesis, los alumnos de la institución están en una etapa de desarrollo continuo en estas habilidades.

Monzon (2018) en la tesis *Programa de dinámicas expresivas para mejorar el dominio corporal dinámico de estudiantes de un CEBE, Arequipa – 2018*. Esta tesis tuvo como objetivo principal evaluar cómo un programa de actividades expresivas mejoró el control corporal dinámico en 25 estudiantes con diversas discapacidades (intelectual, autismo, motora y auditiva) del Centro de Educación Básica Especial (CEBE) Auvergne Perú Francia, en Alto Selva Alegre, Arequipa, durante el año 2018. El estudio se llevó a cabo con un diseño pre-experimental. Se aplicaron pruebas iniciales y finales a los participantes, las cuales fueron validadas por expertos y demostraron confiabilidad mediante el análisis de Alpha de Cronbach. Los resultados mostraron una diferencia significativa en la aptitud corporal dinámica antes y después del programa ($p < 0.05$), lo

que llevó a rechazar la hipótesis nula. Esto significa que las actividades expresivas tuvieron un impacto positivo y notable en la destreza corporal dinámica de los estudiantes.

Los antecedentes investigativos de carácter regional y local son los siguientes:

Asto y Conga (2013) en la investigación titulada *Juegos didácticos en el desarrollo de la expresión oral En inglés en Estudiantes de educación secundaria de la Institución educativa Los Libertadores de Ayacucho, 2013*. Este estudio se enfocó en explorar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la expresión oral en inglés. Para ello, se consideraron los juegos didácticos como la variable independiente, cuya implementación se evaluó mediante encuestas. La expresión oral en inglés, como variable dependiente, se desglosó en dimensiones clave: pronunciación, entonación e interacción fluida, utilizando un módulo experimental y fichas de observación para su medición. La investigación, de tipo cuantitativa y aplicada, con un método hipotético-deductivo y un diseño pre-experimental, se llevó a cabo con 30 estudiantes de segundo grado de secundaria en la Institución Educativa "Los Libertadores" de Ayacucho. Los resultados fueron significativos: tras la aplicación de los juegos didácticos, el 43% de los estudiantes alcanzaron un buen nivel en pronunciación, el 37% en entonación y el 47% en interacción oral fluida. En general, el 43% de los participantes lograron un buen nivel en el desarrollo global de su expresión oral en inglés. Esto subraya el impacto positivo de los juegos didácticos en la mejora de las habilidades orales en inglés de los estudiantes.

Vivanco (2021) en la tesis *Los juegos tradicionales en el desarrollo del dominio corporal dinámico en los estudiantes del tercer grado de la institución educativa N° 38310/Mx-P. Manuel Jesús Urbina Cárdenas Triboline, 2021*. Tesis para obtener el título de profesor del programa de Educación Física, en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública José Salvador Cavero Ovalle, Huanta. Este estudio tuvo como objetivo principal determinar cómo los juegos tradicionales influyen en el desarrollo del dominio corporal dinámico en estudiantes de tercer grado. La hipótesis central planteó que estos juegos tendrían un impacto positivo en dicho desarrollo.

La investigación, de tipo aplicada, empleó un diseño pre-experimental con una muestra de 20 estudiantes. Para evaluar el dominio corporal dinámico, se utilizó una ficha de observación tanto en el pretest como en el postest. Los resultados obtenidos confirmaron la hipótesis: los juegos tradicionales ejercen una influencia significativa y

positiva en el desarrollo del dominio corporal dinámico de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 38310/MX_P “Manuel Jesús Urbina Cárdenas” en Triboline. La notable diferencia entre los puntajes del pretest y el postest demuestra claramente la eficacia del programa experimental basado en juegos tradicionales para mejorar esta habilidad en los estudiantes.

López (2018) en su tesis titulada *El juego y el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 3 y 4 años de edad de la institución educativa privada José Martí- Llochegua – 2018*. El objetivo fue comprobar la influencia significativa del juego y el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 3 y 4 años de edad de la institución educativa privada José Martí- Llochegua – 2018. realizó una investigación tipo cuantitativo con diseño pre experimental con una población de 200 estudiantes y con una muestra de 11 niños y niñas, utilizo la técnica de observación e instrumento lista de cotejo, en el procesamiento de datos empleo el tratamiento estadístico SSPS. Arribo las siguientes conclusiones: Existen una influencia significativa entre el juego y los actividades sensomotrices de los niños y niñas de 3 y 4 años de edad como el p el valor (0.020) es a 0,05 se rechaza la hipótesis nula y la acepta la hipótesis alterna por tanto con un grado de significancia de 5% y aun nivel de confianza de 95% se valida la hipótesis existe la relación significativa entre le juego y las actividades sensomotrices de los niños y niñas de 3 y 4 años de edad de la institución educativa privada José Martí Llochegua- 2018.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 Historia del Juego

La palabra juego, proviene del latín *jocus* que significa broma, chanza, diversión. El juego y la cultura van estrechamente unidos. Desde el origen de la humanidad el juego parece como una muestra de vital actividad, esencial y básica en el dinamismo psicomotriz del individuo y en el desarrollo de procesos intelectuales, afectivos y creativos. “Aún en los juegos primitivos pueden encontrarse indicios de que, en el modo y en la esencia, hay algo más que simples movimientos, esta presenta la intensión que da lugar a simbolismos y abstracciones”. (Corominas, citado por Labrador, 2008, p. 73).

A lo largo del tiempo, los juegos populares o de siempre se han transmitido de padres a hijos, generación tras generación. Son esos juegos que nuestros abuelos mostraron a nuestros padres, y estos a nosotros, perpetuándose así en la cultura de nuestro pueblo. Es sabido que la vida en Venezuela, hasta hace un siglo, giraba en torno al campo,

sin las distracciones actuales. La tele no existía, la radio era un lujo para pocos, y los libros, revistas y diarios no eran fáciles de conseguir.

Según Bauzer (1997), la universalidad del juego es innegable. A lo largo de la historia y en diversas culturas, los seres humanos siempre han dedicado su tiempo libre al juego. Esta actividad se ha convertido en una herencia de tradiciones que se transmiten de generación en generación.

Al principio, el hombre jugaba con nueces, carozos de frutas, piedras y armas (...) cansado comenzó a participar en luchas, carreras y otras competencias con su semejante, al paso del tiempo habrá sido el perfeccionismo del juego y la creación de otros (como pelotas, muñecas e instrumentos musicales”, etc) (p. 28).

Por lo tanto, el juego ha sido una parte significativa de nuestro legado cultural clásico, ya que estos todavía se repiten en diversas áreas del planeta, como el "Jugar a la cuerda", "la moneda" y "el trompo", entre otros. En el documento SIDETUR (Siderúrgica del Turbio) (1997), llamado: Juegos Tradicionales, se indica lo siguiente:

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

Según afirma Torres C. & Torres (2007), “El juego tuvo entre los griegos extensión y significado como ningún otro pueblo. En este ámbito, los niños jugaban con el trompo, con la cuerda y con la pelota. Usaban el columpio y los zancos, el juego significaba las acciones propias de los niños y expresaba principalmente las travesuras como hoy en día se suele llamar”.

Según Moreno (2002), entre los hebreos, el término "juego" se asociaba con la diversión y la risa. Para los romanos, "ludus" representaba alegría y festividad, mientras que en sánscrito, "kliada" equivalía a juego y regocijo. Los germanos utilizaban la antigua palabra "spilan" para describir un movimiento suave y placentero, semejante al vaivén de un péndulo. Con el tiempo, el vocablo "juego" (jogo, play, joc, game, speil, jeu, gioco, urpa, jolas, joko, etc.) pasó a designar en múltiples idiomas un amplio conjunto de

actividades que no implican esfuerzo intenso y que generan felicidad, satisfacción y entretenimiento.

2.2.2 Definición del Juego

La recreación es una parte fundamental de la experiencia humana, trascendiendo edades y posiciones sociales. Desde la infancia, el juego se convierte en una herramienta vital para la socialización y el despliegue de habilidades motoras, esenciales para el desarrollo. Como señala Cotrina (2008), el juego no es solo diversión, sino la actividad primordial que contribuye al desarrollo y la educación integral de los niños.

Vigostsky (1896) “el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria; en el juego es como si fuera un cabeza más alto de lo que en realidad es” (p.132). Asimismo, Froebel (1840) afirma: “El juego es la expresión más elevada del desarrollo humano en el niño, solo el juego constituye la expresión libre de lo que contiene el alma del pequeño” (p. 87).

Según Soto (2011) “el juego puede utilizarse como una herramienta didáctica que puede desarrollar el pensamiento y la habilidad” (p. 87).

Para Piaget (1964), Los niños, a través del juego, expresan su visión del mundo, convirtiéndolo en una herramienta fundamental para fomentar el desarrollo integral de sus habilidades. El juego ofrece múltiples recursos que favorecen el crecimiento del niño en todos los ámbitos de su vida. Como se señala: "Los juegos crean una extensa red de mecanismos que ayudan al niño a asimilar la realidad, integrándola para revivirla, controlarla o incluso compensarla.

Corbalan (1998): Define el juego como una acción u ocupación voluntaria, que se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas; acción que tiene un fin en sí misma y está acompañada de un sentimiento de tensión y alegría.

Cagigal (1996): “Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión” (p. 87)

Todos armonizan en que el juego es espontaneo y desarrolla habilidades en el ser humano.

A su vez, Domínguez, (1996) afirma que el:

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

Huizinga (1938, citado por Cañeque, 2002) El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real.

2.2.3 Los juegos Tradicionales

Según Morera, M. (2008, pág. 2), “Los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno”.

En el Perú, los juegos que se colaboraban con el grupo de poblaciones y camaradas del barrio o del poblado, existen en la remembranza y han sido parte de la línea, del desarrollo íntimo y afable; una gran ayuda para el juicio y fortalecimiento del cuerpo. Orquera (2008) en su “Guía Juegos Tradicionales”, señala:

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

A la sazón los juegos usuales son una expresión lúdica de usos y hábitos de cada cultura, pueblo o nación, los mismos que pasan de generación en generación a través de la práctica. Son un fenómeno social que la entidad considera unidos a su propiedad del

cual se siente codueño. Prueban una coincidencia cultural propia que se eterniza a través del tiempo, está arraigado en lo más profundo de los poblados, pero a la vez se encuentra amenazada por el declive y el abandono. Quienes gustaban del buen uso de los juegos cotidianos recuerdan: tomarse de las manos en una ronda, o entrelazarse entonando “ferrocarril carril, carril, dame la paz, la paz, la paz, pasos a tras a tras a tras”, dando giros y reversas al compás de la canción, o al simple movimiento de “chupillita, chupillita que es de la chiquilla”; sencillos juegos que fortificaron el noción y afianzaron la confianza en el compañero de juego, entonces hay que darle merecida importancia a los juegos tradicionales por el desarrollo kinestésico.

Segovia (1981) en su “Manual de Recreación Educativa” propone: “Los Juegos Tradicionales recogen las enseñanzas, hábitos tradiciones y la cultura de la actividad recreativa de las regiones y comunidades. Los juegos tradicionales tienen un gran valor didáctico, creativo que permite determinar que las tradiciones infantiles de un pueblo evidencian una identidad cultural que se perenniza a través del tiempo” (Pág. 58).

El profesor de formación infantil tiene el enorme compromiso de transferir a los niños la familiaridad, sensibilidad, obediencia y el discernimiento, por tanto, debe jugar con sus niños, porque así fortifica la correspondencia con ellos, los conoce y lo conocen, se gana su confianza, ellos receptan con mayor gusto los culturas en el aula. La educadora debe ser quien facilite y estimule el juego, instituya reglas y encargos, arbitre el desarrollo de los mismos y encamine el levantamiento de líderes entre sus escolares, teniendo como instrumento la gran gama de juegos usuales y existentes.

Los padres de familia no están al margen del proceso de enseñanza- aprendizaje de los hijos, por eso esta investigación hará que su participación sea directa a la hora de transmitir los conocimientos sobre juegos populares y su importancia en desarrollo del movimiento corporal.

Finalmente, los juegos tradicionales son una actividad inherente al ser humano que se realiza como una acción libre, espontánea, ficticia, natural y sin aprendizaje previo. En los niños y jóvenes tiende a cumplir una necesidad vital; en los adultos y mayores se presenta como medio de vivenciar situaciones que les permite recuperar lo original del ser humano y ser niños, sin perder la condición adulta. (Paredes, 2003, p. 1).

Además, Trigueros, C. (2009), señala que:

El juego tradicional haya sido impuesto o practicado en un contexto determinado a partir de haber sido practicado en otros contextos y que con la práctica permanente se haya instaurado en el tiempo como tradicional, pasando de una generación a otra y ser apreciado como juego autóctono. (p.65)

Estos juegos se refieren a las actividades lúdicas que se han jugado hace mucho tiempo y siempre perduran en el tiempo y que, en muchos casos, ha sufrido algunos cambios porque en la actualidad ya no se practican con mucha frecuencia.

2.2.4 Importancia de los Juegos Tradicionales

El juego es significativo en el progreso de los niños mediando en aspectos del progreso humano. Según Arango (2000):

El juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad, así como lo menciona Jean Piaget y María Montessori. Por medio de él, el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. Los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizaje individuales, fundamentales para su crecimiento, independientemente del medio ambiente en el que se desarrolle. (p.87)

Según Moreno (2002. p.112) “jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea” Asimismo, es importante considerar a la “enseñanza como una acción mediada y situada en un contexto bidireccional de interacción y de mutua implicancia (entre lo intra subjetivo propio del juego y lo intersubjetivo propio de la enseñanza), en la secuencia lúdica, maestros y niños construyen el conocimiento a través de su participación conjunta y colaborativa en el juego. En los sucesivos juegos, los conocimientos nuevos integran efectivamente con los que los niños ya poseen y también se abren a nuevos conocimientos posibles” (Sarlé, 2006. p. 99).

Como se citó en Sarlé 2006, el juego suministra al niño de un contexto dentro del cual puede ejercitar no solo las funciones cognitivas con las que ya cuenta, sino también crear estructuras cognitivas nuevas. La enseñanza y el juego promueven el aprendizaje infantil al implicar una expansión de la zona de desarrollo infantil del niño. El juego contextualiza a la enseñanza y facilita en los niños el aprendizaje y los contenidos que se necesitan para jugar el juego” Punto menos, es significativo justificar, además, cómo en

los niños y en las niñas de la educación, es tan significativo reflexionar el juego como destreza didáctica.

2.2.5 Características de los Juegos Tradicionales

Participar en juegos tradicionales no exige invertir mucho dinero en equipamiento o materiales costosos. Es una actividad sin ataduras, accesible en cualquier sitio y momento, que nos reconecta con nuestras raíces culturales. Fortalece los lazos familiares, nos integra con los demás, nos vuelve más sociables y estimula el desarrollo en áreas como el cuerpo, el lenguaje, las emociones y el pensamiento.

La importancia educativa de jugar regularmente reside en que potencia la creatividad, mejora integralmente la salud (tanto física como mental y emocional), fortalece los valores y las virtudes, además de refinar las destrezas y habilidades de las personas en todas las ciudades, sin importar su origen étnico, religión, edad, discapacidad o preferencia sexual. Se hace patente así el valor del juego como un canal para recibir y transmitir el criterio práctico forjado por los niños.

Cortes (2008), afirma que:

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

El acto de jugar tiene un rol fundamental en el crecimiento completo de los niños, sirviendo como punto de encuentro para los más jóvenes y creando lazos entre jóvenes y adultos. Además, trae recuerdos a los mayores y se manifiesta tanto dentro como fuera del salón de clases. A través del juego, se establecen normas, se reconocen habilidades y actitudes, se impulsa el trabajo en equipo, la confianza, la cortesía, la armonía y se alienta la adquisición de nuevos saberes.

2.2.6 Ventajas de los Juegos Tradicionales

Según Guillermo del Río García en su proyecto de grado titulado “El juego tradicional como herramienta para el desarrollo de la interculturalidad en el ámbito escolar”, indica los beneficios que se pueden resumir de la siguiente manera:

Estas características describen las ventajas y particularidades de los juegos, especialmente en contextos educativos y sociales. Son fáciles de aprender y se adaptan a las necesidades y al entorno cultural de cada grupo de niños. Su flexibilidad permite que se jueguen en cualquier lugar, convirtiendo a los niños en los protagonistas desde el inicio.

Además de ser breves, repetitivos y dinámicos, lo que facilita su comprensión, estos juegos son una estrategia multidisciplinaria que fomenta la mejora de las interacciones sociales en diversos entornos. Al jugarse en grupo, también estimulan la participación activa en actividades académicas y sociales.

La realización de juegos tradicionales debe llevarse a cabo de manera organizada y no solo en el entorno académico de los niños. Estas actividades deberían practicarse en casa y en la comunidad; al ser formas de recreación, ayudan a la autonomía y apoyan el crecimiento de habilidades, capacidades y destrezas. Es fundamental incentivar en los niños el juego activo, colaborativo y social, enfrentándose a una cultura donde la tecnología es predominante, lo que promueve un estilo de vida sedentario y puede generar retrasos en su desarrollo motor, social, cognitivo y en el lenguaje.

2.2.7 Tipos de los Juegos Tradicionales

Juegos de Iniciación. Estos juegos son la antesala de cualquier actividad lúdica en grupo. Su objetivo principal es determinar quién o quiénes comenzarán el juego. Para ello, se utilizan métodos universales como "Cara o Sello", "Pares o Nones", "Piedra, Papel o Tijera" o "El Bate", que establecen roles de forma equitativa.

Juegos de Fuerza y Destreza. Esta categoría abarca actividades que demandan movimientos rápidos y habilidades físicas. Se incluyen juegos de velocidad como "El Escondite", "Cuarenta Matas", "La Perolita" y "La Ere" (en sus variantes encogida y congelada). Otros pasatiempos que requieren agilidad son "El Gato y el Ratón", "La Candelita", "Guataco", "Guerra y Paz", "1,2,3 Pollito Inglés" y "Serení-Serení". Dentro de los juegos de fuerza y habilidad, destacan los de salto como "La Semana" y "El Avión" por su popularidad, así como las "Carreras de Sacos".

Juegos de Socialización. Estos juegos se caracterizan por requerir menos esfuerzo físico y enfocarse en la interacción entre los participantes. En ellos, el rol principal se alterna entre los niños, restando importancia a ganar o perder. Ejemplos notables son "Palito Mantequillero o Quemao", "La Gallinita Ciega", "Las Cebollitas", "Pásalo" y los populares juegos de palmadas. Algunos, como "La Prenda" y "La Botellita", incluyen una "penitencia" o castigo simbólico para quien pierde, permitiendo su continuidad en el juego. Las "Rondas", usualmente jugadas por niñas, implican formar un círculo, tomarse de las manos y cantar canciones tradicionales que varían según la región, como "Arroz con Leche" o "La Pájara Pinta" en Venezuela.

Juegos Gráficos. Ideales para el aula, estos juegos requieren simplemente lápiz y papel. Entre los más conocidos están "El Ahorcado", que estimula la memoria, y "La Vieja", preferido por los más pequeños debido a sus sencillas reglas.

Juegos Literarios. Esta sección incluye juegos que fomentan el lenguaje y la expresión verbal. "El Teléfono" y "Las Retahílas" son ejemplos clásicos. También se encuentran los juegos verbales como los "Trabalenguas", cuyo desafío es pronunciar frases complejas de forma rápida y sin errores. Otro juego verbal es el "Cuti", que consiste en alternar cada sílaba de una palabra con el vocablo "cuti".

2.2.8 Dimensiones de los Juegos Tradicionales

Dimensión Social-Cultural. Participar en juegos de simulación desde pequeños ayuda a los niños a integrarse, adaptarse, ser justos y vivir en armonía. En estas actividades, imitan el mundo que ven, descubren cómo viven los mayores y aprenden las reglas sociales. Al jugar, hablan e interactúan, mejorando cómo se expresan; aprenden a colaborar naturalmente, ayudando y recibiendo ayuda para lograr algo juntos; crecen moralmente al distinguir lo correcto de lo incorrecto; y se comprenden mejor, creando su identidad social a través de cómo los ven los demás en el juego. Así, el niño copia lo que le rodea, intentando entender y encajar en el mundo adulto.

Dimensión Creativa-Intelectual. La inteligencia creativa. Según "Bañeres et al.(2008), el juego crea y desarrolla estructuras de pensamiento, origina y favorece la creatividad infantil; es un instrumento de investigación cognoscitiva del entorno... los juegos aplicados de forma sistemática han confirmado que los niños que han disfrutado de estas experiencias de juego han tenido incrementos en la inteligencia, en concreto, mejoras en el coeficiente intelectual, la capacidad de toma de perspectiva, las aptitudes

de madurez para el aprendizaje, la creatividad (verbal, grafica, motriz..), el lenguaje (aptitudes lingüísticas, dialogo creativo, capacidad de contar historias...) y las matemáticas (soltura en matemáticas, aptitud numérica...)"

Dimensión Afectiva-Emocional. El juego es mucho más que una simple actividad; es una fuente vital de placer, entretenimiento y alegría de vivir. A través de él, los niños encuentran un espacio para expresarse libremente, canalizar sus energías de forma positiva y liberar tensiones acumuladas.

Para un niño, el juego se convierte en un refugio ante las dificultades de la vida, permitiéndoles procesar y adaptar sus experiencias a sus propias necesidades. De esta manera, el juego actúa como un factor crucial para el equilibrio psíquico y el desarrollo del autocontrol, tal como lo destacan Bañeres et al. (2008).

2.2.9 La motricidad

Definición de Motricidad

La motricidad, entendida como una visión completa del individuo, explora cómo se conectan el saber, los sentimientos y el acto de moverse, resaltando su rol clave en el crecimiento personal y la conciencia del propio cuerpo. Además, subraya cómo esto facilita la comunicación y la interacción con el entorno. Su enfoque de estudio reside en el cuerpo como algo construido, diferenciándose del estudio del organismo en el contexto de su especie.

La motricidad representa una forma de abordar la educación o la terapia que busca potenciar las habilidades motrices, la expresión y la creatividad, tomando el cuerpo como punto de partida. Como disciplina, considera al individuo en su totalidad y analiza la interrelación entre el intelecto, las emociones y el movimiento físico. Destaca su valor en el desarrollo personal, la percepción corporal y la habilidad de comunicarse e interactuar con el mundo circundante.

Integración, adaptación, equidad y convivencia en las actividades de representación que los niños llevan a cabo desde una edad temprana, donde reflejan el entorno social que les rodea, exploran la vida de los adultos y descubren las normas que regulan estas interacciones. A través del juego, se comunican e interactúan con otros niños, lo que les permite mejorar su capacidad de expresión; fomentan de manera natural la habilidad de colaborar (ofrecer y recibir apoyo para alcanzar un objetivo colectivo); progresan en su desarrollo moral al aprender comportamientos apropiados; y se van

conociendo mejor a sí mismos, construyendo su identidad social mediante la percepción que los demás tienen de ellos en el juego. El niño reproduce aspectos del entorno que lo rodea. Esta es su forma de ajustarse y entender el mundo de los adultos.

La Motricidad y Su Importancia

El desplazamiento, en sus diversas manifestaciones, representa un aspecto esencial de la actividad física. Esto se debe, principalmente, a que implica el movimiento integral del cuerpo en el espacio circundante, lo cual fomenta el desarrollo psicomotor.

Diversos expertos en psicología han analizado metódicamente las modificaciones que ocurren en la habilidad motriz gruesa. Si bien el entrenamiento puede influir en esta evolución, una parte considerable de este progreso se atribuye a la maduración. El concepto de esquema corporal, originado en el siglo XVII, subraya la importancia del descubrimiento y dominio gradual del propio cuerpo. Es crucial que los niños se comuniquen mediante su cuerpo, usándolo como herramienta de interacción y cimentando el desarrollo de otras áreas. Esto permite la comprensión de nociones como: adelante-atrás, dentro-fuera, arriba-abajo, ya que se vinculan con su propia corporeidad. El entendimiento del esquema corporal (las partes del cuerpo) y el desarrollo de la motricidad gruesa (los músculos grandes del cuerpo) son muy importantes para el manejo de la lectura, la escritura y el cálculo.

Según Colado (2012), la psicomotricidad se define como una intervención educativa o terapéutica cuyo propósito es fomentar el desarrollo de las habilidades motrices, expresivas y creativas del niño, utilizando el cuerpo como herramienta principal. Esto implica que su enfoque central radica en el movimiento para alcanzar dichos objetivos.

2.2.10 Dominio Corporal Dinámico

Según Le Boulch citado por Mondargo (2013) el dominio corporal “es el primer elemento del dominio del comportamiento. Partió de una concepción psicocinética que se basa en el uso de los movimientos con una finalidad educativa. Para ello se apoyó en los datos que le ofrecen la neuropsicología y psicofisiológica”. (p.28).

La finalidad esencial es doble: potenciar las capacidades elementales del individuo y facilitar su adaptación al entorno. Entre las actividades corporales integrales que se pueden llevar a cabo para guiar al niño hacia el control de su propio cuerpo se encuentran: la creación de letras utilizando el cuerpo, adoptando posturas que simulen la

escritura. Esto le posibilita la obtención de un aprendizaje valioso en el desarrollo de percepciones temporo-espaciales, lateralidad y una coordinación eficaz.

1. Mediante las acciones motrices: Organización del esquema corporal: percepción y dominio del cuerpo, relajación, equilibrio, respiración, entre otros. Organización dinámica general: saltos, desplazamientos, etc. Coordinación ojo-mano.

2. La psicomotricidad se manifiesta a través de comportamientos perceptivo-motrices, que incluyen la organización espacial del esquema corporal, su orientación y representación gráfica, el ritmo, la acción motriz, la organización temporal, y la percepción sensorial de color y sonido.

Una adecuada intervención psicomotriz durante la etapa de educación infantil es fundamental, ya que garantiza un progreso óptimo en la ejecución de movimientos y acciones, así como en su representación mental y conciencia. Esto prepara exitosamente al niño para las siguientes etapas escolares. La relevancia de esta disciplina radica en su enfoque integral del ser humano, abarcando aspectos emocionales, motrices y cognitivos. En esencia, busca el desarrollo global del individuo, partiendo del cuerpo y el movimiento para lograr la maduración de las funciones neurológicas y la adquisición de procesos cognitivos, desde los más básicos hasta los más complejos.

Además, la psicomotricidad implica la capacidad de dominar las distintas partes del cuerpo (extremidades superiores e inferiores, tronco), permitiendo moverlas voluntariamente o siguiendo instrucciones. Esto no solo facilita el desplazamiento, sino también la sincronización de movimientos, superando obstáculos del entorno de manera armónica, precisa, sin rigidez ni brusquedad.

Dimensiones del Dominio Corporal Dinámico

Equilibrio. Nos referimos con equilibrio a la aptitud de hacer frente a la fuerza de la gravedad, manteniendo el cuerpo en la posición deseada, ya sea de pie, sentado o quieto en un lugar, sin perder la estabilidad.

Este equilibrio abarca: La conciencia del eje corporal y contar con una serie de reacciones que, al principio de forma instintiva y luego consciente, le permitan al niño entender cómo debe distribuir las fuerzas y el peso de su cuerpo, así como los movimientos para evitar caerse, ya sea andando en bicicleta, saltando en un pie o caminando poniendo un pie delante del otro.

Ritmo. El ritmo se compone de una secuencia de pulsos o sonidos separados por espacios de tiempo vacíos, más o menos breves. Más que abordar el ritmo biológico al que el cuerpo está sujeto constantemente para llevar a cabo funciones neurovegetativas, o el ritmo impuesto por la vida social organizada, nos interesa plantear las consecuencias educativas que tiene en el niño la acción de seguir con una buena coordinación de movimientos una secuencia de sonidos establecidos.

Coordinación viso-motora. El desarrollo de nuestra coordinación viso-motora implica una fase de experiencias en la que se requieren cuatro elementos: El cuerpo. La capacidad visual. El oído. El movimiento del cuerpo o del objeto.

El niño desarrolla sus capacidades mentales y físicas para integrarse en el entorno con todas sus variaciones. Tras un largo proceso de exploración del espacio y adquisición de experiencias, el niño se adapta a su entorno, y esta adaptación depende del nivel de desarrollo viso-motor y, por supuesto, de la mayor o menor influencia de sus padres y educadores.

2.3 Definición de Términos Básicos

Juego

“El juego es una acción libre y sienta como situada fuera de la vida, sin embargo, absorber completamente al jugador, sin que obtenga provecho de ella”. (Calero, 2005, p.21)

Juego Tradicional

“Son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado” (Cervantes, 1998, p. 98)

Coordinación

“La capacidad mediante la cual existe una interrelación entre el SNC y la musculatura, sincronizando las acciones de los mismos, logrando un perfecto juego entre los músculos agonistas y antagonistas en función del movimiento pretendido”. (Romero, 2000, p.157)

Motricidad Fina

Es la habilidad para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que poco a poco pueda mantener el equilibrio de la cabeza, tronco y extremidades para

sentarse ponerse de pie y desplazarse con facilidad caminando o corriendo. (Mejía y Eugenia 1989, p.230)

Dominio

Es cuando el niño va tomando conciencia y adquiere conocimiento y dominio de los elementos que constituyen el mundo de los objetos gracias a sus desplazamientos y a la coordinación de sus movimientos, es decir, gracias a un uso cada vez más diferenciado y preciso de su propio cuerpo. (Vayer, 1977)

Dominio Corporal

“El niño nace con movimientos y dominio de su cuerpo de forma descontrolada y esto cambia gracias al proceso de progresivo dominio del control corporal, el niño primero es controlado por su cuerpo y posteriormente él lo controla”. (Freud, 1988, p. 245)

Dominio Corporal Dinámico

Es la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo y moverlas voluntariamente. Éste permite el desplazamiento y la sincronización de movimientos. Aspectos como la coordinación, la coordinación viso-motriz y el equilibrio dinámico hacen parte de este dominio corporal dinámico. (Franco, 2009)

2.4 Hipótesis de la Investigación

Según, Sampieri et. al. (2004), las hipótesis de investigación indican lo que se está tratando de buscar o probar, se definen como: Explicaciones tentativas de los fenómenos investigados formuladas a manera de proposición de la posible relación entre dos o más variables.

2.4.1 Hipótesis General

1. La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023

2.4.2 Hipótesis Específicas

1. La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023

2. La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo del ritmo en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023
3. La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo de la coordinación viso-motriz en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023

2.5 Variables, Dimensiones e Indicadores

2.5.1 Variable Independiente

Juegos tradicionales

Definición Conceptual

Según Morera (2008), los juegos tradicionales son una parte intrínseca de la vida humana y esenciales para comprender nuestra condición social. Estos juegos no solo son una forma de expresión, sino también un reflejo de cómo el ser humano se ha adaptado social y culturalmente a su entorno.

Definición Operacional

Los juegos tradicionales se desarrollarán a través de la aplicación de 15 experiencias de aprendizaje elaborados en la propuesta pedagógica experimental, de acuerdo a las dimensiones y teniendo en cuenta los procesos pedagógicos y didácticos de una sesión, para este hecho se utilizará medios y materiales educativos.

Dimensiones

- Antes del juego
- Durante el juego
- Después del juego

2.5.2 Variable dependiente

Dominio corporal dinámico

Definición Conceptual

Comellas y Perpinya (1990) señala que:

Es la capacidad de dominar las diferentes partes del cuerpo: extremidades superiores, inferiores, tronco de hacerlas mover siguiendo la voluntad o

realizando una consigna determinada, permitiendo no tan solo un movimiento de desplazamiento, superando las dificultades que los objetos, el espacio o el terreno impongan, llevándolo a cabo de una manera armónica, precisa, sin rigidez ni brusquedades. (p.15).

Definición Operacional

Esta variable consta de tres dimensiones las cuales serán computadas a través de fichas de observación en 2 tiempos diferentes estimados como evaluaciones de pre y post test. Con una escala de medición ordinal

Dimensiones

- Equilibrio
- Ritmo
- Coordinación viso motriz

2.1. Cuadro de Operacionales de las Variables de Estudio

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
Variable Independiente Juegos tradicionales	De acuerdo con Morera (2008). Los juegos tradicionales son una parte esencial de la vida humana y, sobre todo, no se puede entender la situación social del individuo sin mencionar los juegos, dado que estos representan una manifestación social y cultural de la adaptación del ser humano a su entorno.	Los juegos tradicionales se desarrollarán a través de la aplicación de 15 experiencias de aprendizaje elaborados en la propuesta pedagógica experimental, de acuerdo a las dimensiones y teniendo en cuenta los procesos pedagógicos y didácticos de una sesión, para este hecho se utilizará medios y materiales educativos.	Antes del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación de convivencia • Presentación del juego y sus reglas. 	Nominal No aplica (Material experimental)
			Durante el juego	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos individuales • Juegos grupales • Juegos en equipo 	
			Después del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Socialización de de las actividades realizadas. • Demostración • Evaluación 	
Variable Dependiente Dominio corporal dinámico	Comellas y Perpinya (1990) Se refiere a la habilidad de controlar las diversas partes del cuerpo: brazos, piernas, torso, para moverlas según la intención o cumpliendo una instrucción específica, lo que posibilita no solo un	Esta variable consta de tres dimensiones las cuales serán computadas a través de fichas de observación en 2 tiempos diferentes estimados como evaluaciones de pre y post test. Con una escala	Equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> • Equilibrio postural. • Realiza movimiento y desplazamiento. • Demuestra autonomía 	Ordinal AD= Logro destacado A=Logro esperado B=En proceso C=En inicio
			Ritmo	<ul style="list-style-type: none"> • Corre y saltar coordinadamente • Agilidad • Lateralidades 	

	desplazamiento, sino también superar las dificultades que presenten los objetos, el entorno o el terreno, realizándolo de forma armónica, precisa, sin durezas ni movimientos bruscos. (p.15)	de medición ordinal. Cuyas marcas son:	Coordinación viso motriz	<ul style="list-style-type: none"> • Orientación espacial y temporal • Manipulación de objetos coordinadamente. • Coordinación óculo podal (patear, saltar, esquivar) 	
--	---	---	-----------------------------	--	--

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION

3.1 Tipo y Nivel de Estudio

Tipo

La investigación es aplicada.

Sánchez y Reyes (2006, p. 37) expresan que:

La investigación aplicada se caracteriza por un interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación concreta y las consecuencias prácticas que de ella se deriven. La investigación aplicada busca conocer para actuar, para construir, para modificar.

Nivel

Es explicativo, porque según Izquierdo (2008) señala que "La investigación explicativa permite establecer relaciones de causa y efecto". (p. 71).

Por su parte, Arias (2012), define: La investigación explicativa como aquella que se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto.

De modo que, este nivel permitió manipular la variable de los juegos tradicionales en el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P "Mayapo", Huanta, 2023.

3.2 Método de Estudio

Método Científico

Se utilizo el método científico porque se empleó un conjunto de postulados, reglas y normas para el estudio, además se utilizó pasos, técnicas y procedimientos para

formular el problema, los objetivo y las hipótesis y también para la prueba o verificación de hipótesis.

Según Tamayo y Tamayo (2012), “El método científico es un conjunto de procedimientos por los cuales se plantean los problemas científicos y se ponen a prueba las hipótesis y los instrumentos de trabajo investigativo” (p.30).

Método Analítico-Sintético

“Estudia los hechos, partiendo de la descomposición del objeto de estudio en cada una de sus partes para estudiarlas en forma individual (análisis), y luego se integran esas partes para estudiarlas de manera holística e integral (síntesis)” (Bernal, 2010. P. 89).

Método Experimental

En la presente investigación, se empleará este método porque se manipulará intencionalmente las variables independientes para ver sus efectos en las variables dependientes. Todo ello en un grupo experimental (Carrasco; 2013).

3.3 Diseño de Investigación Preexperimental.

La investigación corresponde al diseño pre experimental de acuerdo a Fernández, et al. (2014), consiste en “Antes de la estimulación o tratamiento experimental, el grupo de estudio se prueba, luego se trata y finalmente se aplica la prueba posterior a la estimulación” (p. 141); este proceso se diagrama de la siguiente forma:

GE: O1 X O2

Dónde:

GE: Grupo Experimental

O1: Observación de entrada (pre test)

X: Es la aplicación del programa de juegos tradicionales

O2: Observación de salida o post test

3.4 Población y Muestra

Población

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

La presente investigación, la población lo constituyeron 80 niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, matriculados durante el presente año 2023.

Muestra

"Es, en esencia, un subgrupo de la población. Digamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población". (Hernández, 2006, p. 142).

La muestra estuvo conformada por 16 niños y niñas de 4 años de la sección amarillo de la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023.

3.5 Técnica de muestreo

El muestreo utilizado fue el no probabilístico intencional. Según, Arias, (2006), define la técnica de muestreo como “...proceso en el que se conoce la probabilidad que tiene cada elemento de integrar la muestra”. (p. 83)

3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas

La técnica que se utilizara es la observación, Según Sampieri y otros (2006) consiste en “el registro sistemático, válido, confiable de comportamientos y situaciones observables”.

Cuyos criterios a utilizar son: Observar con discreción la conducta deseada y registrar con exactitud el movimiento o conducta.

Instrumento

El instrumento a utilizado fue la ficha de observación, que es una lista de indicadores que pueden que se redactaron como afirmaciones estos indicadores orientaron los aspectos que son más relevantes a observar.

Un instrumento es aquel que registra datos observables que representan verdaderamente los conceptos o las variables que el investigador tiene en mente, en términos cuantitativos, se captura verdaderamente la realidad que se desea capturar, aunque no hay medición perfecta, el resultado se acerca todo lo posible a la representación del concepto que el investigador tiene en mente. (Gómez, 2006, p.122)

Validez

La validez es “el grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes. Es decir, en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto produce resultados iguales”. (Kerlinger, 2002. p. 190).

En tal sentido el instrumento ficha de observación se sometido a la validez por juicio de tres expertos, la cual a continuación se detalla los resultados.

Tabla 1

Cuadro de validez del instrumento ficha de observación

Expertos	Dni	Grado Académico	Promedio de Valoracion	Opinión
Giovana Ore Espinoza	20052289	Magister	80	Buena
Freddy Roland Pineda Tapia	41510800	Magister	90	Muy Buena
Walter Cangana Canchari	28272322	Magister	80	Buena

Confiabilidad

Según Hernández et. al. (2003), “la confiabilidad de un instrumento de medición se determina mediante diversas técnicas, y se refieren al grado en la cual su aplicación repetida al mismo sujeto produce iguales resultados”. (p. 243),

En ese sentido, el instrumento validado por los expertos fue sometido a pilotaje a un grupo ajeno a la muestra cuyos resultados se procesaron con el programa SPSS para determinar la confiabilidad de los ítems a través del estadístico de Alpha de Cronbach, el cual se detalla a continuación.

Tabla 2

Estadística de fiabilidad de la ficha de observación

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,769	15

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	29,25	21,659	,009	,782
VAR00002	29,25	16,750	,707	,719
VAR00003	29,25	22,023	-,050	,778
VAR00004	29,00	19,091	,377	,756
VAR00005	29,25	19,295	,379	,756
VAR00006	29,00	18,182	,434	,751
VAR00007	29,25	21,114	,125	,774
VAR00008	29,17	21,061	,186	,769
VAR00009	28,58	18,811	,648	,737
VAR00010	28,83	21,061	,148	,772
VAR00011	29,08	18,265	,570	,738
VAR00012	29,00	19,636	,286	,765
VAR00013	29,25	19,114	,412	,753
VAR00014	28,92	19,174	,443	,751
VAR00015	29,25	16,568	,626	,727

El resultado obtenido llego a un nivel de ,769 lo que significó que el instrumento de recolección de datos fue confiable para su aplicación.

Por otro lado, se utilizó la estadística descriptiva para organizar y resumir datos, que fueron ordenados en cuadro de frecuencia y gráficos de barras. También se utilizó la estadística inferencia para el análisis de los resultados en la prueba de hipótesis.

3.7 Técnicas de Procesamiento y Análisis e Interpretación de Datos.

El procesamiento, análisis e interpretación de datos se realizó a través de la estadística descriptiva e inferencial.

La estadística Descriptiva

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

En tal sentido en la investigación se muestra los datos del pre y pos test a través de la tabla de frecuencia y las figuras estadísticas con sus respectivas interpretaciones.

La estadística inferencial

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

Por lo tanto, la estadística inferencial sirvió para realizar la prueba de normalidad y luego determinar el estadístico a usar, siendo la prueba de rangos con signos de Wilcoxon toda vez que los datos no proviene de una distribución normal, por lo tanto, se eligió la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

3.8 Aspectos éticos

La presente investigación se rige bajo los siguientes principios éticos: respeto, honestidad, responsabilidad, beneficencia, confidencialidad y competencia profesional.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Presentación y Descripción de los Resultados

4.1.1 A Nivel Descriptivo

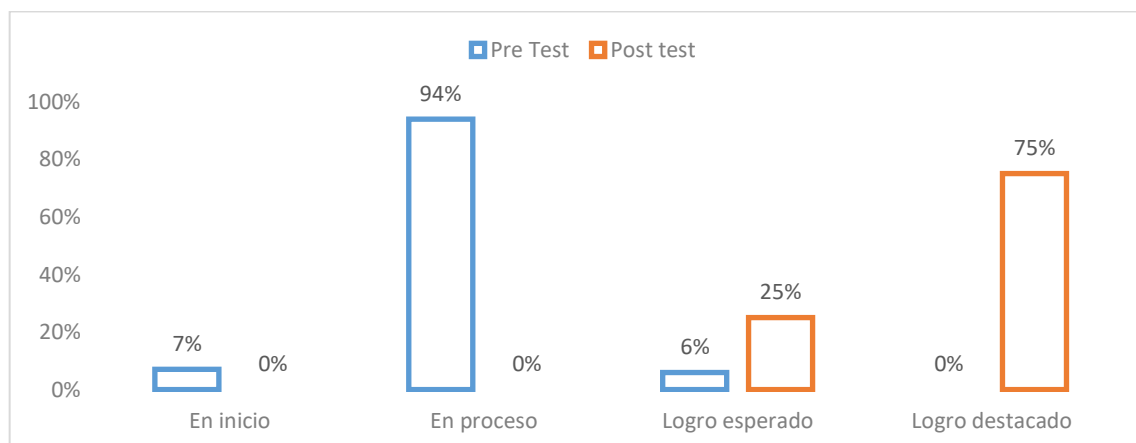
Tabla 3

Resultado de contraste de la variable dominio corporal dinámico entre el pre test y post test

	Pre test		Post test	
	fi	f%	fi	f%
Logro destacado	00	00	12	75
Logro esperado	00	00	04	25
En proceso	15	94	00	00
En inicio	01	06	00	00
TOTAL	16	100	16	100

Figura 1

Escala porcentual de la pre y post test de la variable Dominio corporal dinámico

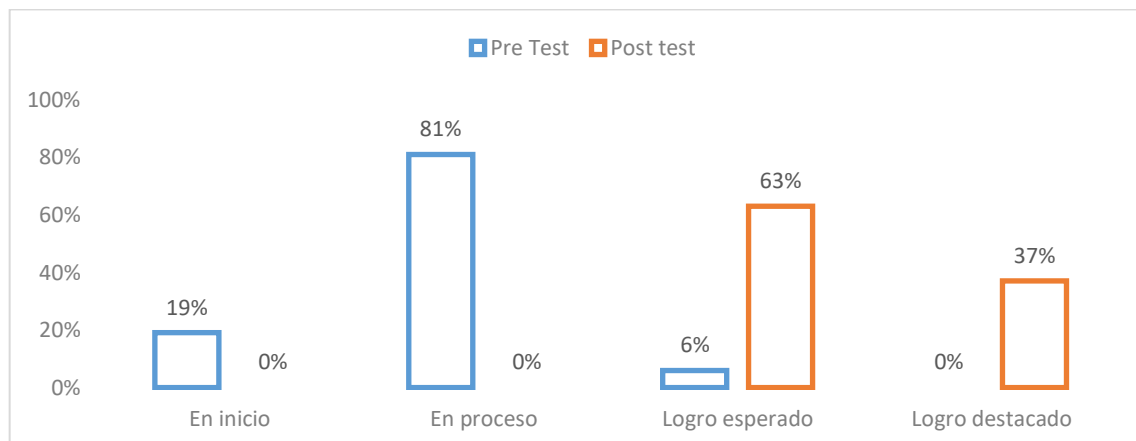


Decisión Estadística. En tabla 4 y figura 1, se deduce que de los 16 niños y niñas en el pre test, 15 (94%) se encuentran en el nivel de proceso y 1 (6%) están en el nivel de inicio; mientras que en el post test 12 niños y niñas que equivalen al 75% se encuentran en el nivel de logro destacado y 4 (25%) en logro esperado. Podemos concluir estadísticamente que los niños y niñas de 4 años de edad de la institución educativa inicial N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, han desarrollado el dominio corporal dinámico luego de haberse aplicado los juegos tradicionales como estrategia metodológica.

Tabla 4

Resultado de contraste de la dimensión equilibrio

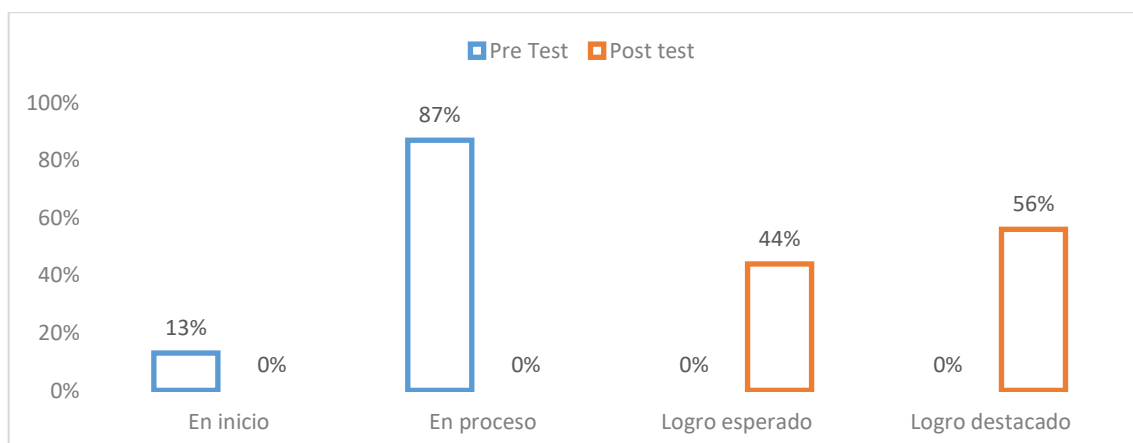
	Pre test		Post test	
	fi	f%	fi	f%
Logro destacado	00	00	06	37
Logro esperado	00	00	10	63
En proceso	13	81	00	00
En inicio	03	19	00	00
TOTAL	16	100	16	100

Figura 2*Escalas de la dimensión equilibrio*

Decisión estadística. En tabla 5 y figura 2, se concluye de los 16 niños y niñas en el pre test, 13 (81%) se encuentran en el nivel de proceso y 3 (19%) están en el nivel de inicio; mientras que en el post test 10 niños y niñas que equivalen al 63% se encuentran en el nivel de logro esperado y 6 (37%) en logro destacado. Podemos concluir estadísticamente que los niños y niñas de 4 años de edad de la institución educativa inicial N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, han desarrollado el equilibrio luego de haberse aplicado los juegos tradicionales como estrategia metodológica.

Tabla 5*Resultado de contraste de la dimensión ritmo*

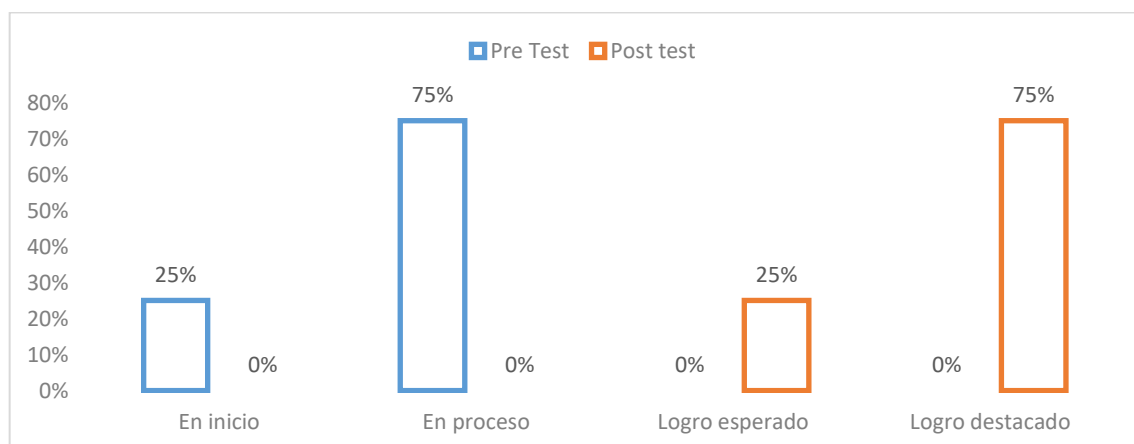
	Pre test		Post test	
	fi	f%	fi	f%
Logro destacado	00	00	09	56
Logro esperado	00	00	07	44
En proceso	14	87	00	00
En inicio	02	13	00	00
TOTAL	16	100	16	100

Figura 3*Escalas de la dimensión ritmo*

Decisión estadística. De lo percibido en la tabla 7 y figura 3, se concluye de los 16 niños y niñas en el pre test, 14 (87%) se encuentran en el nivel de proceso y 2 (13%) están en el nivel de inicio; mientras que en el post test 9 niños y niñas que equivalen al 56% se encuentran en el nivel de logro destacado y 7 (44%) en logro esperado. Se concluye que luego de haberse aplicado los juegos tradicionales como estrategia hubo mejora del desarrollo del ritmo del dominio corporal dinámico.

Tabla 6*Resultado de contraste de la dimensión viso motor*

	Pre test		Post test	
	fi	f%	fi	f%
Logro destacado	00	00	12	75
Logro esperado	00	00	04	25
En proceso	12	75	00	00
En inicio	04	25	00	00
TOTAL	16	100	16	100

Figura 3*Escalas de la dimensión viso motor*

Decisión Estadística. De lo percibido en la tabla 8 y figura 4, se concluye de los 16 niños y niñas en el pre test, 12 (75%) se encuentran en el nivel de proceso y 4 (25%) están en el nivel de inicio; mientras que en el post test 12 niños y niñas que equivalen al 75% se encuentran en el nivel de logro destacado y 4 (25%) en logro esperado. Se concluye que luego de haberse aplicado los juegos tradicionales como estrategia hubo mejora del desarrollo viso motor del dominio corporal dinámico.

4.1.2 A nivel Inferencial

Prueba de Normalidad.

La prueba evalúa la normalidad calculando la significancia entre los datos y las puntuaciones normales de los datos. Si el coeficiente se encuentra cerca de 1, es probable que la población sea normal, en caso contrario la distribución no es normal.

A continuación, se muestra la prueba de normalidad hallada del pre test y post test de la variable psicomotricidad gruesa.

Tabla 7*Prueba de normalidad del pre test y post test de la variable dominio corporal dinámico*

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre-test	,536	16	,000	,273	16	,000
Pos-test	,462	16	,000	,546	16	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

La prueba de normalidad nos muestra que de acuerdo a la cantidad de muestra que tenemos y este es menor a 50 individuos se toma la prueba de normalidad de Shapiro Willk, el cual nos indica que el P- valor obtenido fue menor a 0.05; razón por la que, se concluye que la distribución No es normal; motivo que, conlleva a hacer el uso de la prueba no paramétrica de Wilcoxon, para la comprobación de las hipótesis formuladas.

Prueba de hipótesis

a. Prueba de Hipótesis General

Ha: La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023

Ho: La aplicación de los juegos tradicionales no influye significativamente en el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023

Nivel de Significancia

$$\alpha = 0,05$$

Regla de Decisión:

Si la probabilidad (p) obtenida p-valor $\leq \alpha$ 0,05. se rechaza la Ho (se acepta Ha).

Si la probabilidad (p) obtenida p-valor $> \alpha$ 0,05. no se rechaza la Ho (se acepta Ho).

Tabla 8

Prueba de rangos con signos de Wilcoxon de la hipótesis general

Estadísticos de prueba^a	
Dominio Corporal Dinamico Postest - Dominio Corporal Dinamico Pretest	
Z	-3,660 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Conclusión

En la tabla 10 se puede ver que el valor de significancia obtenido es igual a $p=0.000$, que es menor que $\alpha=0.05$, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la

hipótesis alterna, lo que permite concluir que hay diferencias significativas en el nivel de desarrollo del dominio corporal dinámico entre el pretest y post test con un nivel de confianza del 95% y significancia del 5%. Se verifica la hipótesis general que establece que la implementación de juegos tradicionales tiene un impacto significativo en el desarrollo del dominio corporal dinámico en niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023

b. Prueba de hipótesis específica

Prueba de hipótesis específica 1

Ha: La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023

Ho: La aplicación de los juegos tradicionales no influye significativamente en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023

Nivel de significancia

$$\alpha = 0,05$$

Regla de decisión:

Si la probabilidad (p) obtenida p-valor $\leq \alpha$ 0,05. se rechaza la Ho (se acepta Ha).

Si la probabilidad (p) obtenida p-valor $> \alpha$ 0,05. no se rechaza la Ho (se acepta Ho).

Tabla 9

Prueba de rangos con signos de Wilcoxon de la hipótesis específica 1

Estadísticos de Prueba^a	
	Equilibrio Post test – Equilibrio Pre test
Z	-3,455 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Conclusión

En la tabla se observa que el nivel de significancia obtenida es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta

la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en el nivel de desarrollo del equilibrio entre el pretest y post test a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que se concluye que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023

Prueba de hipótesis específica 2

Ha: La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo del ritmo en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023

Ho: La aplicación de los juegos tradicionales no influye significativamente en el desarrollo del ritmo en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023

Nivel de significancia

$$\alpha = 0,05$$

Regla de decisión:

Si la probabilidad (p) obtenida p-valor $\leq \alpha$ 0,05. se rechaza la Ho (se acepta Ha).

Si la probabilidad (p) obtenida p-valor $> \alpha$ 0,05. no se rechaza la Ho (se acepta Ho).

Tabla 10

Prueba de rangos con signos de Wilcoxon de la hipótesis específica 2

Estadísticos de Prueba^a	
	Ritmo Post test – Ritmo Pre test
Z	-3,585 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Conclusión

Los resultados obtenidos indican el nivel de significancia que es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en el nivel de desarrollo del ritmo entre el pretest y post test a un nivel de confianza del 95%

y significancia de 5%. Por lo que se concluye que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del ritmo en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023

Prueba de hipótesis específica 3

Ha: La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo de la coordinación viso motriz en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023

Ho: La aplicación de los juegos tradicionales no influye significativamente en el desarrollo de la coordinación viso motriz en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023

Nivel de significancia

$$\alpha = 0,05$$

Regla de decisión:

Si la probabilidad (p) obtenida p-valor $\leq \alpha$ 0,05. se rechaza la Ho (se acepta Ha).

Si la probabilidad (p) obtenida p-valor $> \alpha$ 0,05. no se rechaza la Ho (se acepta Ho).

Tabla 11

Prueba de rangos con signos de Wilcoxon de la hipótesis específica 3

Estadísticos de prueba^a	
	Coordinación viso motriz post test – Coordinación viso motriz Ritmo pre test
Z	-3,579 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Conclusión

En la tabla 13, se observa que el nivel de significancia obtenida de $\rho=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis del investigador, por lo tanto, existe diferencia significativa en el nivel de desarrollo de la coordinación motriz entre el pretest y post test a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que se concluye que los juegos tradicionales influyen

significativamente en el desarrollo de la coordinación motriz en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023

4.2 Discusión de resultados

En este apartado, profundizamos en los resultados de nuestra investigación y los contrastamos con hallazgos de otros estudios, buscando conexiones y confirmaciones sobre la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo corporal dinámico de los niños.

El estudio reveló un progreso significativo en el dominio corporal dinámico de los niños de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023. Antes de la intervención (pretest), la mayoría (94%, es decir, 15 de 16 niños) se encontraba en un nivel de proceso, y uno (6%) en nivel de inicio. Sin embargo, tras aplicar un programa de juegos tradicionales, los resultados del postest fueron contundentes: el 75% (12 niños) alcanzó un nivel de logro destacado y el 25% (4 niños) un logro esperado. La evidencia estadística ($p=0.000 < \alpha=0.05$) confirma que la aplicación de estos juegos influyó de manera significativa y positiva en el desarrollo del dominio corporal dinámico.

Estos hallazgos no son aislados, sino que se alinean con otras investigaciones:

Casavilca y Suarez (2017), en su tesis sobre juegos tradicionales para niños de 4 años, también concluyeron una influencia significativa en el dominio corporal dinámico, respaldado por sus datos estadísticos que rechazaron la hipótesis nula.

Monzon (2018), al evaluar un programa de dinámicas expresivas en un CEBE de Arequipa, encontró que estas actividades impactaron positivamente el dominio corporal dinámico de los estudiantes.

Vivanco (2021), en su estudio sobre juegos tradicionales en niños de tercer grado, igualmente concluyó que estos influyen significativamente en el desarrollo del dominio corporal dinámico.

La investigación, con su propuesta experimental de 10 talleres, presenta resultados similares y corroborativos a los mencionados, reforzando la idea de que los juegos tradicionales son una herramienta efectiva para mejorar el dominio corporal dinámico en los niños.

Además del impacto general, nuestro estudio desglosó los efectos en dimensiones específicas:

Equilibrio: Los juegos tradicionales como estrategia metodológica permitieron que los niños de 4 años de la institución “Mayapo” desarrollaran su equilibrio.

Ritmo: Se concluyó que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del ritmo en estos niños ($p=0.000 < \alpha=0.05$).

Coordinación Motriz: También se encontró una diferencia significativa en el nivel de desarrollo de la coordinación motriz entre el pretest y el posttest ($p=0.000 < \alpha=0.05$), confirmando la influencia positiva de los juegos tradicionales en esta área.

Si bien Pintado (2021) observó que la mayoría de los niños se encontraban en un nivel de proceso en el equilibrio corporal dinámico, nuestros resultados en cada dimensión (equilibrio, ritmo y coordinación) sugieren lo contrario, lo cual atribuimos a la aplicación efectiva y adecuada de los juegos tradicionales para potenciar el dominio corporal dinámico..

Por otro lado, los juegos o actividades lúdicas forman parte inseparable de la actividad que realizan los niños y niñas. Morera, M. (2008, p. 2), señala que “Los juegos tradicionales forman parte inherente de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno”.

En tanto, los juegos tradicionales cumplen una función esencial en el desarrollo de los niños y niñas, porque generan una fuerte motivación, una alegría, una socialización entre pares y grupos, favorecen la comunicación, facilitan y estimulan el desarrollo de la socialización; por lo tanto, deben ser considerados como una estrategia ineludible en el trabajo de ellos docentes en especial en el nivel inicial.

CONCLUSIONES

1. En concordancia con el objetivo general, se concluye que en el pre test, 15 (94%) se encuentran en el nivel de proceso; mientras que en el post test 12 niños y niñas que equivalen al 75% se encuentran en el nivel de logro destacado. En la prueba de hipótesis con signos de Wilcoxon se observó que el nivel de significancia obtenida es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en el nivel de desarrollo del dominio corporal dinámico entre el pretest y post test a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que se comprueba la hipótesis general consistente en, la aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023
2. En el primer objetivo específico, se concluye estadísticamente que los niños y niñas de 4 años de edad de la institución educativa inicial N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, han desarrollado el equilibrio luego de haberse aplicado los juegos tradicionales como estrategia metodológica. Y el nivel de significancia obtenida es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por lo que se concluye que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023
3. En el segundo objetivo específico, se concluye en el pre test, 14 (87%) se encuentran en el nivel de proceso; mientras que en el post test 9 niños y niñas que equivalen al 56% se encuentran en el nivel de logro destacado y 7 (44%) en logro esperado. Los resultados obtenidos en la prueba de hipótesis indican el nivel de significancia que es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en el nivel de desarrollo del ritmo entre el pretest y post test a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Se concluye que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del ritmo en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023

4. Frente al objetivo específico 3, se concluye que en el pre test, 12 (75%) se encuentran en el nivel de proceso; mientras que en el post test 12 niños y niñas que equivalen al 75% se encuentran en el nivel de logro destacado. En la tabla 13, se observa que el nivel de significancia obtenida de $\rho=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, en tanto, existe diferencia significativa entre el pretest y post test a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que se concluye que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la coordinación motriz en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023.

RECOMENDACIONES

1. El ministerio de educación debe estimular, capacitar y brindar al docente un ambiente de psicomotricidad bien implementado con equipamientos que faciliten su función didáctica. También debe realizar charlas informativas a padres de familia y docentes, para comunicarles que mediante la realización de los juegos tradicionales, se puede estimular el correcto desarrollo de la psicomotricidad que es un elemento fundamental para el perfecto funcionamiento corporal de los niños.
2. Se sugiere a la UGEL la implementación de estrategias a través de juegos tradicionales o lúdicos con la finalidad de mejorar el dominio corporal dinámico d los niños y niñas en edad escolar.
3. Se recomienda al personal docente de la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, la aplicación de dinámicas, juegos como estrategia para mejorar la el dominio corporal dinámico, toda vez que los juegos forman parte esencial de la actividad de los niños y niñas.
4. Se sugiere a los docentes en general la utilización del programa de dinámicas expresivas para otras áreas debido a que las estrategias utilizadas pueden funcionar para mejorar otras áreas de la psicomotricidad como el dominio corporal estático, esquema corporal, también puede ser utilizado para, mejorar la atención, seguimiento de órdenes.

Referencias

- Asto y Conga (2013) “Juegos didácticos en el desarrollo de la expresión oral En inglés en Estudiantes de educación secundaria de la Institución educativa Los Libertadores de Ayacucho, 2013”. Tesis en la Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga.
- Bernal, t. (2010) Método de la investigación; administración, economía, humanidades y ciencias sociales. Bogotá, Colombia tercera edición
- Bantula, J. y Mora. J. (2005) Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global. Barcelona España: Paidotribo
- Buitron (2021) “El dominio corporal dinámico y las técnicas ofensivas del voleibol en estudiantes de sexto semestre de la Facultad de Cultura Física de la Universidad Central del Ecuador de la ciudad de Quito en el período académico 2020 – 2021”. Tesis en la Universidad Central del Ecuador.
- Casavilca, V. Suarez, Y. (2017) Juegos tradicionales para el desarrollo del dominio corporal dinámico en niños de 4 años de la I.E N° 498 “La Victoria” El Tambo. (tesis de licenciado) universidad nacional del centro del Perú Huancayo
- Cerda, H. (1991) Los elementos de la investigación, Bogotá Colombia: el búho
- Diaz, B. (1999) Estrategias docentes para un aprendizaje significativo, una interpretación constructivista. México. McGraw
- Duarte. L. Gonzales. C. (2015) Metodología de trabajo de grado. Guía práctica para negocios internacionales. Medellín Colombia: ESUMER
- Fernández, G. (s.f) Metodología de investigación. México
- Gómez, A. (2001) Juegos tradicionales valencianos, España: carena Editors.
- Inmaculada, L. (2011) El juego infantil y su metodología. Madrid España: nobel
- Jiménez, J. Gonzales, J. (2004) Método para el desarrollar hábitos y técnicas de estudio. Madrid España: LA TIERRA DE HOY. S. L
- Lavega y Olasco, (2003) 1000 Juegos y deportes populares y tradicionales, la tradición jugada. Barcelona España:

- León, I. Santa Cruz, E. (2017) Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III ciclo de la IE Santa Rosa del Distrito de San Juan Bautista (tesis pre grado) Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga. Ayacucho Perú
- López (2018) “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de nivel inicial 1 en la unidad educativa “Federico González Suárez” Cantón Alusí provincia de Chimborazo periodo 2016”.
- López (2018) “El juego y el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 3 y 4 años de edad de la institución educativa privada José Martí- Llohegua 2018.
- Mamani y García (2019) Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 192 Puno 2018. Disponible http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/11356/Mamani_Yurica_Garcia_Yesenia.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Mejías, A. Lozano, L. (s.a) El juego infantil y su metodología. Madrid, España: Editex
- Monzón (2018) “Programa de dinámicas expresivas para mejorar el dominio corporal dinámico de estudiantes de un CEBE, Arequipa – 2018”. Tesis en la Universidad César Vallejo.
- Pacheco, G. (2015). Psicomotricidad en educación inicial. Quito, Ecuador (s.e)
- Pintado (2021) “Desarrollo del equilibrio corporal dinámico, en niños de 4 años en la institución educativa privada New People Kids, Chiclayo, Perú 2020”. Tesis en la Universidad Católica Los Angeles de Chibote, Chiclayo.
- Sánchez, J. Carmona, J. (2004) Juegos motores para primaria. Barcelona España: Paidotribo
- Sabino, C. (1992) El proceso de investigación. Caracas, Venezuela: Panapo
- Tamayo, M. (2004) El proceso de la investigación científica. México: Limusa
- Vivanco (2021) “Los juegos tradicionales en el desarrollo del dominio corporal dinámico en los estudiantes del tercer grado de la institución educativa N° 38310/Mx-P. Manuel Jesús Urbina Cardenas Triboline, 2021”. Tesis en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública José Salvador Cavero Ovalle, Huanta

Zhunio, M. (2015). Influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de las psicomotricidades gruesas en niños y niñas de tres y cuatro años del centro preescolar “la cometa” (tesis de pre grado). Universidad de cuenca, Ecuador.

ANEXO

Anexo 1

Resolución Directoral de Aprobación de Proyectos de Investigación



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

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

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

Resolución Directoral N° 499-2023 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 12 de diciembre del 2023

Visto, el **INFORME N°132-2023-JUFC/EESPP"JSCO"-HTA** con Expediente TM20232939-F de fecha 12/12/2023, presentado por el Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo, Jefe de la Unidad de Formación Continua y el proyecto de investigación adjunto;



CONSIDERANDO:

Que, en el marco de la Ley General de Educación N° 28044, la LEY N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, DS No 010-2017-MINEDU Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, DU No 017-2020-MINEDU Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, DS N° 016-2021-MINEDU Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y LEY N° 31653 Ley que Modifica la Ley 30512, la RM No 441-2019-MINEDU que Aprueba los Lineamientos Académicos Generales de las EESPP y los documentos de gestión institucional 2023;

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

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

Que, es necesario fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación, siendo política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar que los/las estudiantes del Programa de Profesionalización Docente en el marco de la Formación Docente Continua realicen Investigación Educativa conducente a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y al Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe y cumplir con el



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

objetivo fundamental del fortalecimiento de los profesionales de la educación, potenciando su capacidad de investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.

Que es necesario aprobar los Proyectos de Investigación Educativa, presentado por el/la estudiante participante del Programa de Profesionalización Docente del Programa de Estudios de Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe – PPD 2023, para garantizar su titulación y acreditación como Bachilleres en Educación y Licenciados en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe.

Que, estando a lo informado y opinado favorablemente por el Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo, Jefe de la Unidad de Formación Continua en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP “José Salvador Cavero Ovalle” y con las facultades en condición de Director General (e) amparada en la RDRS No 0180-2023-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR, por tanto;

SE RESUELVE:

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

ORD.	APELLIDOS Y NOMBRES	PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	PROGRAMA DE ESTUDIOS
1	PARHUAY SICHA, Rita	Juegos tradicionales para el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 415/Mx-P Mayapo, Huanta, 2023.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe

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

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

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE

DISTRIBUCIÓN:

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



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

Anexo 2

Resolución Directoral de expedito de tesis



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

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

“Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana”

Resolución Directoral N.º 0067-2025 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 31 de enero del 2025

Visto, los documentos con registro TM20250338-F.;



CONSIDERANDO:

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

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

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

Que, estando a lo informado y opinado en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP “José Salvador Cavero Ovalle” y con las facultades en condición de Director General (e) amparado en el OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER, por tanto;

SE RESUELVE :

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



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° 287-2020-MINEDU

N°	INVESTIGADORA	TESIS	PROGRAMA ESTUDIOS
01	PARHUAY SICHA, Rita	Juegos tradicionales para el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 415/Mx-P Mayapo, 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, al interesado, 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
 DIRECCIÓN GENERAL
 20227 - HUANTA - AYACUCHO
 Dr. Walter Mariano Arce Villa
 DIRECTOR GENERAL

DISTRIBUCIÓN:

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

Jr. Razuhullca 624 – Huanta
 Telefax (066) 321070
 www.eespjisco.edu.pe
 comunicaciones@iesppjisco.edu.pe

Anexo 3

Resolución Directoral de autorización y designación de fecha de Sustentación



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

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

“Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana”

Resolución Directoral No. 0210-2025-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 14 de marzo de 2025

Visto, el Expediente **TM20250749-F** de fecha **26 de febrero del 2025** y la **Resolución Directoral de Expedito No 0061-2025-EESP Pub. "JSCO"/D.G.-HTA** de fecha **31 de enero del 2025**;



CONSIDERANDO:

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

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

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle” de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Título Profesional de Licenciado (a) en Educación** a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación de la Tesis y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;



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

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

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

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

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:

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DEL DOMINIO CORPORAL DINÁMICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 415/MX-P MAYAPO, HUANTA 2023	
AUTOR(A)	PARHUAY SICHA, RITA
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	28 DE MARZO DE 2025
HORA	6:00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

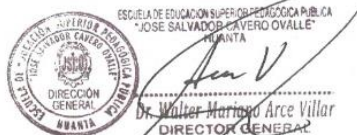
SEGUNDO.- COMUNICAR al interesado (a) y áreas internas del contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- PÚBLICAR la resolución en la web institucional.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVASE

DISTRIBUCIÓN:

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



Anexo 4

Resolución Directoral de nominación 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 de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana”

Resolución Directoral N.º 0211-2025-EESP.Púb.”JSCO”/DG.-HTA

Huanta, 14 de marzo de 2025

Visto, el Expediente **TM20250749-F** de fecha **26 de febrero del 2025** y la **Resolución Directoral de Expedito No 0061-2025-EESP Pub. “JSCO”/D.G.-HTA** de fecha **31 de enero del 2025**;

CONSIDERANDO:

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

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

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle” de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Título Profesional de Licenciado (a) en Educación** a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación de la Tesis y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;





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

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

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

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

SE RESUELVE:

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

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Dr. WILBER ANTONIO REYES ARAUJO
	VOCAL	Dra. YOLANDA APOLINARIA ORELLANA PEREZ

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DEL DOMINIO CORPORAL DINÁMICO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 415/MX-P MAYAPO, HUANTA 2023	
AUTOR (A)	PARHUAY SICHA, RITA
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	28 DE MARZO DE 2025
HORA	6:00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

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

TERCERO.- AUTORIZAR la compensación económica a favor de los miembros del Jurado Examinador conforme a las tasas establecidas en el TUPA 2025.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVASE

DISTRIBUCIÓN:

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



Anexo 2

Matriz de Consistencia de Investigación Experimental

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE y DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿De que manera la aplicación de los juegos tradicionales influye en el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023?</p> <p>Problemas específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De que manera la aplicación de los juegos tradicionales influye en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023? • ¿De que manera la aplicación de los juegos tradicionales influye en el desarrollo del ritmo en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023? • ¿De que manera la aplicación de los juegos tradicionales influye en el desarrollo de la coordinación viso-motriz en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023? 	<p>Objetivo general Determinar la influencia de la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar la influencia de la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023 • Determinar la influencia de la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo del ritmo en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023 • Determinar la influencia de la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación viso-motriz en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023 	<p>Hipótesis general La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023</p> <p>Hipótesis específica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023 • La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo del ritmo en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023 • La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo de la coordinación viso-motriz en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 415/Mx-P “Mayapo”, Huanta, 2023 	<p>Independiente: Juegos tradicionales</p> <p>Dimensiones: Antes del juego Durante el juego Después del juego</p> <p>Dependiente: Dominio corporal dinámico</p> <p>Dimensiones: Equilibrio Ritmo Coordinación viso motriz</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tipo de estudio Aplicada • Nivel Explicativa. • Método de estudio Científico Analítico-sintético Experimental • Diseños de investigación Pre experimental <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> GE: O₁ X O₂ </div> <p>Dónde: GE= Grupo Experimental O₁ = Prueba de inicio o pre- prueba. X = juegos tradicionales O₂ = Prueba de salida o post prueba.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Población y muestra Población: 80 niños y niñas. Muestra: 15 niños y niñas de 4 años. • Técnicas de muestreo Muestreo no probabilístico de tipo intencional • Técnicas e instrumentos de recolección de datos. Técnica: la observación Instrumento: ficha de observación • Validez y confiabilidad Validez. Tres expertos de la institución Confiabilidad: Alpha de Cronbach • Técnicas de procesamiento. Estadística descriptiva e inferencial Prueba de Normalidad Prueba de hipótesis

Anexo 3

Matriz de Operacionalización de Variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
VARIABLE INDEPENDIENTE Juegos tradicionales	Según Morera (2008). Los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno”. (pág. 2),	Los juegos tradicionales se desarrollarán a través de la aplicación de 15 experiencias de aprendizaje elaborados en la propuesta pedagógica experimental, de acuerdo a las dimensiones y teniendo en cuenta los procesos pedagógicos y didácticos de una sesión, para este hecho se utilizará medios y materiales educativos.	Antes del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación • Acuerdos de convivencia • Presentación del juego y sus reglas. 	Nominal No aplica (Material experimental)
			Durante el juego	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos individuales • Juegos grupales • Juegos en equipo 	
			Después del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Socialización de de las actividades realizadas. • Demostración • Evaluación 	
VARIABLE DEPENDIENTE Dominio corporal dinámico	Comellas y Perpinya (1990) Es la capacidad de dominar las diferentes partes del cuerpo: extremidades superiores, inferiores, tronco de hacerlas mover siguiendo la voluntad o realizando una consigna determinada, permitiendo no tan solo un movimiento de	Esta variable consta de tres dimensiones las cuales serán computadas a través de fichas de observación en 2 tiempos diferentes estimados como evaluaciones de pre y post test. Con una escala de medición ordinal. Cuyas marcas son: AD= Logro destacado	Equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> • Equilibrio postural. • Realiza movimiento y desplazamiento. • Demuestra autonomía 	ORDINAL AD= Logro destacado A=Logro esperado B=En proceso C=En inicio
			Ritmo	<ul style="list-style-type: none"> • Corre y saltar coordinadamente • Agilidad • Lateralidades 	
			Coordinación viso motriz	<ul style="list-style-type: none"> • Orientación espacial y temporal • Manipulación de objetos coordinadamente. 	

	<p>desplazamiento, superando las dificultades que los objetos, el espacio o el terreno impongan, llevándolo a cabo de una manera armónica, precisa, sin rigidez ni brusquedades. (p.15).</p>	<p>A=Logro esperado B=En proceso C=En inicio</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación óculo podal (patear, saltar, esquivar) 	
--	--	--	--	---	--

Anexo 4

Matriz instrumental

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADOR	N° ITEMS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	ESCALA	VALORACIÓN
VARIABLE INDEPENDIENTE JUEGOS TRADICIONALES	Antes del juego	<ul style="list-style-type: none"> Motivación de convivencia Presentación del juego y sus reglas. 	Los juegos tradicionales se desarrollarán a través de la aplicación de 15 experiencias de aprendizaje elaborados en la propuesta pedagógica experimental, de acuerdo a las dimensiones y teniendo en cuenta los procesos pedagógicos y didácticos de una sesión, para este hecho se utilizará medios y materiales educativos.	Experimento	Material experimental. Sesiones de aprendizaje	Nominal	No aplica
	Durante el juego	<ul style="list-style-type: none"> Juegos individuales Juegos grupales Juegos en equipo 					
	Después del juego	<ul style="list-style-type: none"> Socialización de las actividades realizadas. Demostración Evaluación 					
VARIABLE DEPENDIENTE DOMINIO CORPORAL DINAMICO	Equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> Equilibrio postural. Realiza movimiento y desplazamiento. Demuestra autonomía 	<ol style="list-style-type: none"> Salta con solo pie por una línea recta trazada en el piso. Realiza movimiento coordinados en el juego. Salta con los dos pies manteniendo su equilibrio. Camina en diferentes direcciones manteniendo su equilibrio Con los ojos vendados. Mantiene su equilibrio en los movimientos tanto manos y los pies. 	La observación	Ficha de observación	Ordinal	AD = logro destacado A= logro esperado B= proceso C= inicio
	Ritmo	<ul style="list-style-type: none"> Corre y saltar coordinadamente Agilidad 	<ol style="list-style-type: none"> Camina según el ritmo del sonido del silbato y/o tambor. Salta según el ritmo del silvato 				

		<ul style="list-style-type: none"> • Lateralidades 	<p>y/o tambor.</p> <p>8. Salta con los pies según el sonido del silbato.</p> <p>9. Sigue el ritmo de la música.</p> <p>10. Marcha coordinando sus piernas y brazos al ritmo de la música.</p>				
	Coordinacion viso motriz	<ul style="list-style-type: none"> • Orientacion espacial y temporal • Manipulación de objetos coordinadamente. • Coordinación óculo podal (patear, saltar, esquivar) 	<p>11. Lanza la pelota con una mano para dar vidas a sus campaneros en el juego.</p> <p>12. Lanza la pelota con dos manos hacia arriba y la captura.</p> <p>13. Recibe la pelota con las dos manos de un metro de distancia.</p> <p>14. Rebota la pelota con una mano al lanzar.</p> <p>15. Lanza la pelota para eliminar a su compañero del juego y coordina su visión.</p>				

Anexo 5*Instrumento de Recolección de Datos*

FICHA DE OBSERVACION
VARIABLE: DOMINIO CORPORAL DINAMICO
Pretest – Post test

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Niño (a).....
 1.2. Institución Educativa:
 1.3. Lugar:
 1.4. Nivel:
 1.5. Sexo: M () F ()

Escala de Calificación:

- Logro destacado (4)
 Logro esperado (3)
 En proceso (2)
 En inicio (1)

N°	DIMENSIONES/ITEMS	CALIFICACIÓN			
		1	2	3	4
DIMENSION: EQUILIBRIO					
1	Salta con solo pie por una línea recta trazada en el piso.				
2	Realiza movimiento coordinados en el juego.				
3	Salta con los dos pies manteniendo su equilibrio.				
4	Camina en diferentes direcciones manteniendo su equilibrio Con los ojos vendados.				
5	Mantiene su equilibrio en los movimientos tantos manos y los pies.				
DIMENSION: RITMO					
6	Camina según el ritmo del sonidos del silbato y/o tambor.				
7	Salta según el ritmo del silvato y/o tambor.				
8	Salta con los pies según el sonido del silbato.				
9	Sigue el ritmo de la música.				
10	Marcha coordinando sus piernas y brazos al ritmo de la música.				
DIMENSION: COORDINACION VISO MOTRIZ					
11	Lanza la pelota con una mano para dar vidas a sus campaneros en el juego.				
12	Lanza la pelota con dos manos hacia arriba y la captura.				
13	Recibe la pelota con las dos manos de un metro de distancia.				
14	Rebota la pelota con una mano al lanzar.				
15	Lanza la pelota para eliminar a su compañero del juego y coordina su visión				

La investigadora

Anexo 6

Validación de Instrumentos por Juicio de Expertos



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
FICHA DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: Juegos tradicionales para el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 415/ Mx-P Mayapo, Huanta 2023

Nombre del instrumento: Ficha de observación

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Buena				Muy Buena					
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96		
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje propio																				✓		
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables																					✓	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																					✓	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																					✓	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					✓	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																					✓	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																					✓	
8. COHERENCIA	Entre los nombres e indicadores																					✓	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																					✓	
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																					✓	

PROMEDIO DE VALORACION

90

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

Nombres y Apellidos	FREDDY E. PINEDA TAPIA	DNI	41510800
Título Profesional	PEDAGOGÍA Y HUMANIDADES		
Especialidad	EDUCACIÓN PRIMARIA		
Grado Académico	MAGISTER		
Mención	GESTIÓN EDUCATIVA		

Lugar y Fecha: HUANTA, 27 de AGOSTO 2023

Anexo 7*Prueba de Confiabilidad***Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,769	15

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	29,25	21,659	,009	,782
VAR00002	29,25	16,750	,707	,719
VAR00003	29,25	22,023	-,050	,778
VAR00004	29,00	19,091	,377	,756
VAR00005	29,25	19,295	,379	,756
VAR00006	29,00	18,182	,434	,751
VAR00007	29,25	21,114	,125	,774
VAR00008	29,17	21,061	,186	,769
VAR00009	28,58	18,811	,648	,737
VAR00010	28,83	21,061	,148	,772
VAR00011	29,08	18,265	,570	,738
VAR00012	29,00	19,636	,286	,765
VAR00013	29,25	19,114	,412	,753
VAR00014	28,92	19,174	,443	,751
VAR00015	29,25	16,568	,626	,727

Anexo 11

Propuesta experimental y sesiones experimentales

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”****PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE****PLAN DE ACCIONES****Juegos tradicionales para el desarrollo del dominio corporal dinámico
en los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 415/ Mx-P
Mayapo, Huanta 2023**

PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

AUTORA

PARHUAY SICHA, Rita

ASESOR

Dr. ALCARRAZ CARBAJAL, Bibiano

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovaciones pedagógicas

Huanta – Ayacucho – Perú

2023

PROYECTO DE APRENDIZAJE

I. Datos information:

- 1.1. **Nombre de la IE:** N°415/Mx-P de Mayapo – Llochegua
- 1.2. **Nombre de la directora:** Cosiatado Haloay, Edith Roxana
- 1.3. **Nombre de la docente:** Parhuay Sicha, Rita
- 1.4. **Título del Proyecto:** Nos divertimos moviendo nuestro cuerpo jugando en los juegos tradicionales
- 1.5. **Duración del proyecto:**
- 1.6. **Edad:** 4 años

II. Situación significativa:

En la Institución Educativa Inicial N°415/Mx-P Mayapo, los niños y niñas de 4 años tienen dificultades al realizar movimientos con su cuerpo durante los juegos y también en los momentos cotidianos, en ello, se observa que no tienen coordinación al realizar las diferentes partes de su cuerpo, se mueven sin ritmo, sin equilibrio y sin coordinación visomotriz. Para ello, proponemos realizar diferentes juegos tradicionales y mejorar el control de los movimientos del cuerpo. Ante esta situación, se plantea las siguientes preguntas: ¿Qué les gustaría hacer para mover su cuerpo? ¿Cómo les gustaría mover el cuerpo? ¿Qué son los juegos tradicionales? ¿Qué juegos tradicionales podemos realizar para jugar? ¿Cómo podemos jugar en los juegos tradicionales? ¿Qué necesitaremos para jugar en los juegos tradicionales?

Con este proyecto de taller se busca que los niños y niñas desarrollen el dominio corporal dinámico, a través de las diferentes actividades de juego como saltar, la gallinita ciega, jugando con las canicas, salta costal, el juego de san miguel, tumba lata, los yaces y otros , en el que moverán las partes gruesas de su cuerpo.

III. Propósito de aprendizaje:

Área	Competencia y capacidades	Desempeños	Criterio	Evidencia y/o actuaciones
		4 años		
Psicomotriz	<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza movimientos como correr, saltar, caminar manteniendo el equilibrio, lanzar pelotas explorando las posibilidades de su cuerpo con relación a un espacios. • Realiza juegos con las pelotas teniendo coordinación óculo manual y óculo podal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones de movimientos con su cuerpo como: saltar, caminar, jugar con las pelotas, jugar con el silvato, moverse al son deL tambor y marchar. Mostrando en sus movimientos equilibrio, ritmo y coordinación visomotriz.

IV. Enfoques transversales:

Enfoque	Valores	Actitudes
Bien Común	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Equidad y justicia ✓ Solidridad 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes comparten siempre los bienes disponibles para ellos en el aula de psicomotricidad. ✓ Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas.

	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5
Nombre del taller	Aplicar el Pre Test (con ficha de observación)	Contentos jugamos en el salta hilo	Nos divertimos jugando a la gallinita ciega	Nos encanta jugar en el salta cajón	Nos divertimos jugando con las canicas
	Día 6	Día 7	Día 8	Día 9	Día 10
Nombre del taller	Contentos jugamos en el salta costal	Nos divertimos jugando en el juego de San Miguel	Marchamos al son de la música	Contentos jugamos en mata gente	Con Alegría jugamos en la tumba lata
	Día 11	Día 12			
Nombre del taller	Nos divertimos jugando con los yaces	Aplicar el Pos Test (con ficha de observación)			

V. Recursos y materiales:

- ✓ Bufer, USB, papel boom, colores, plastilina, carayolas, plumones, bufer, pelotas, silvato, hilo, sogá, tiza, hilo y música.
- ✓ Programación curricular de Educación Inicial
- ✓ Programa curricular

Directora

profesora

TALLER 1

I. Datos informativos:

Nombre de la IE: N°415/Mx-P de Mayapo – Llochegua

Nombre de la directora: Cosiatado Haloay, Edith Roxana

Nombre de la docente: Parhuay Sicha, Rita


Tema: Contentos jugamos en el salta hilo.

Fecha: 23 de Octubre del 2023

II. Selección de competencias, capacidades, desempeños, criterios y evidencia.

Área	Psicomotricidad		
Competencia/ Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Evidencias y/o actuaciones
	4 años		
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. 	<p>Participa en el juego del salta hilo, teniendo control del equilibrio de las diferentes partes de su cuerpo. Representa gráficamente el juego que realiza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juega en el juego del salta hilo. ✓ Mantiene el equilibrio de su cuerpo al jugar. ✓ Dibuja el juego que realiza.

III. Proceso pedagógico

Momento	Estrategias metodológicas	Materiales y/o recursos
<p>Inicio</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños y niñas se sientan en media luna, donde dialogamos sobre la actividad a realizar. ➤ Les muestro el material a utilizar el cuál es la lana y está dentro del sombrero mágico ➤ Planteo preguntas: ¿Qué observamos? ¿Qué habrá del sombrero? ¿Cómo se llama este material? ¿Para qué nos servira la lana? Qué juego podemos realizar con la lana? ¿Cómo podemos jugar en el salta hilo? ¿Qué creen que vamos hacer hoy día? ➤ Los niños y niñas responden las preguntas planteadas y luego invito a los niños a explorar la lana. ➤ Se les menciona el propósito: “los niños y niñas jugaran en el salta hilo” ➤ Establecesmos acuerdos de convivencia para realizar el juego del salta hilo. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogo ➤ lana

Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Invito a todos los niños y niñas a forman una fila y se realiza movimientos de estiramiento, ejercicios y trote para calentar el cuerpo. ➤ Todos los niños se sientan y formulo preguntas: ¿En qué juego podemos jugar con este material? ¿Cómo se llama el juego? ¿Cómo se juega el salta hilo? ¿Qué necesitamos para jugar este juego? ¿Cuáles son las reglas para este juego del salta hilo? ¿Por qué vamos jugar en el salta hilo? ¿Para qué nos servirá este juego? ➤ Los niños responden las preguntas. ➤ Les doy a conocer las reglas de juego del salta hilo en el que les menciono, que cada niño y niña jugara en el turno que le corresponde, saltando con los dos pies por el hilo, a medida que van saltando bien van subiendo la altura de la lana en las diferentes partes del cuerpo, si falla algún amigo le tocara al siguiente y vamos a necesitar a 2 amigos para que esten en cada extremo de la lana. ➤ Nos organizamos para jugar en 4 grupos de 4, donde cada niño y niña participa según su turno, para ello a la voz de tres dicen yo soy primera, yo segundo, yo tercero y yo cuarto. Donde los dos últimos niños se colocan en cada extremo de la lana. Se empieza en orden de 1ro a 4to lugar, van cambiando de turno a medida que van fallando los niños. ➤ Descansan los niños y niñas, para ello primero tocan su corazón, prosiguen a imaginar que son unos lobos y respiran profundamente e imaginadose la casa de los cerditos soplan votando el aire, esta actividad realizan durante cinco veces, hasta que se relaje su cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogo ➤ lana
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños retornan al salón, después de lavarse las manos. ➤ Cada niño y niña dibuja el juego que realizarón del salta hilo. ➤ Se realiza preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Que utilizamos para jugar? ¿les gusto el juego del salta hilo? ¿En qué podemos mejorar para el siguiente juego? ¿En casa pueden jugar? 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Colores ➤ Hojas boom ➤ Dialogo

IV. Evaluación: ficha de observación

Directora

profesora

TALLER 2

I. Datos informativos:

Nombre de la IE: N°415/Mx-P de Mayapo – Llochegua

Nombre de la directora: Cosiatado Haloay, Edith Roxana

Nombre de la docente: Parhuay Sicha, Rita

Tema: Nos divertimos jugando a la gallinita ciega



Fecha: 25 de Octubre del 2023

II. Selección de competencias, capacidades, desempeños, criterios y evidencia.

Área	Psicomotricidad		
Competencia/ Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Evidencias y/o actuaciones
	4 años		
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro. 	<p>Juega en la gallinita ciega, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, en el que camina manteniendo el equilibrio, en diferentes direcciones.</p> <p>Además, identifica las sensaciones de su cuerpo al jugar y realiza la respiración.</p> <p>Representa gráficamente los movimientos que hizo con su cuerpo al jugar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juega en la gallinita ciega. ✓ Explora las posibilidades de su cuerpo en relación a la superficie. ✓ Camina en diferentes direcciones manteniendo el equilibrio. ✓ Dibuja los movimientos que hizo en su cuerpo.

III. Proceso pedagógico

Momento	Estrategias metodológicas	
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños y niñas se sientan en media luna, donde dialogamos sobre la actividad a realizar. ➤ Les muestro una caja de sorpresas, en el que esta una tela. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogo ➤ Caja de sorpresas

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Planteo preguntas: ¿Qué observamos? ¿Qué habrá en la caja de sorpresas? ¿Qué es? ¿Cómo es la tela? ¿Qué podemos hacer con la tela? ¿En qué juego podemos jugar utilizando la tela? ¿Cómo es el juego de la gallinita ciega? ¿Qué creen que vamos hacer hoy día? ➤ Los niños y niñas responden las preguntas planteadas y luego invito a los niños a manipular la tela. ➤ Se les menciona el propósito: “Hoy jugaremos en la gallinita ciega” ➤ Establecemos acuerdos de convivencia para realizar el juego de la gallinita ciega. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tela
<p>Desarrollo</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogamos sobre el juego de la gallinita ciega, para ello, formulo preguntas: ¿Cómo es el juego de la gallinita ciega? ¿Qué reglas debemos tener en cuenta para jugar en la gallinita ciega? ¿Qué vamos a necesitar para jugar en la gallinita ciega? ¿Dónde vamos a jugar en la gallinita ciega? ¿Cómo nos vamos a organizar para jugar en la gallinita ciega? ¿Por qué vamos jugar en la gallinita ciega? ¿Para qué nos servirá este juego? ➤ Los niños responden las preguntas. ➤ Invito a todos los niños y niñas a formar dos filas y realizamos movimientos de estiramiento, ejercicios y trote para calentar nuestro cuerpo. ➤ Nos organizamos para jugar en la gallinita ciega, donde invito a un niño o niña para que se vende los ojos con la tela. Una vez que el niño este vendado, contamos hasta 8, dándole vueltas, mientras eso los demás niños escapan en diferentes direcciones en el patio, hasta que diga estop. Los niños se detienen y se quedan inmóviles y el niño que esta vendado se dirige en diferentes direcciones para buscar a sus compañeros, si los encuentran adivina mencionando sus nombre, el niño que es atrapado ya perdura y se sienta. Este juego lo realizamos hasta que los niños quieran seguir jugando. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogo ➤ Tela ➤ Piso ➤ Tizas
<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizo preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Cómo jugamos en la gallinita ciega? ¿Qué nos enseñó este juego? ¿Qué utilizamos para jugar? ¿Les gusto el juego de la gallinita ciega? ¿Por qué? ¿En qué podemos mejorar para el siguiente juego? ¿Cómo pueden jugar en casa en la gallinita ciega? 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogo

IV. Evaluación: ficha de observación

Directora

profesora

TALLER 3

I. Datos informativos:

Nombre de la IE: N°415/Mx-P de Mayapo – Llochegua

Nombre de la directora: Cosiatado Haloay, Edith Roxana

Nombre de la docente: Parhuay Sicha, Rita


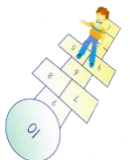
Tema: Me encanta jugar en el salta cajón

Fecha: 27 de Octubre del 2023

II. Selección de competencias, capacidades, desempeños, criterios y evidencia.

Área	Psicomotricidad		
Competencia/ Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Evidencias y/o actuaciones
	4 años		
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. 	<p>Participa en el juego del salta cajón donde hace acciones de movimiento con su cuerpo en el que salta y mantiene el equilibrio de su cuerpo. Representa con la plastilina el juego que realizo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juega en el salta cajón ✓ Mantiene el equilibrio al saltar con un pie y con los pies. ✓ Moldea su cuerpo con los movientos que hizo al jugar.

III. Proceso pedagógico

Momento	Estrategias metodológicas	Materiales y/o recursos
<p>Inicio</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños y niñas se sientan en media luna, donde dialogamos sobre la actividad realizar. ➤ Les muestro dos dibujos del salta cajón en el piso para el juego. ➤ Planteo preguntas: ¿Qué observamos? ¿Qué hay en el piso? ¿Cómo se llama este juego? ¿Cómo se juega en el salta cajón? ¿Qué formas vemos en el salta cajón? ¿Qué creen que vamos hacer hoy día? ➤ Los niños y niñas responden las preguntas planteadas y luego invito a los niños a explorar el dibujo para el juego de salta cajón. ➤ Menciono el propósito: Qué los niños y niñas jureamos en el salta cajón. ➤ Establecemos acuerdos de convivencia para realizar el taller. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogo ➤ El dibujo del salta cajón
<p>Desarrollo</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Después dialogamos con los niños de manera reflexiva para realizar el taller e invito a los niños formar una fila. ➤ Todos los niños y niñas forman una fila y se realiza movimientos de estiramiento, ejercicios y trote para calentar el cuerpo. ➤ Todos los niños se sientan en el piso y formula preguntas: ¿Cómo se llama este juego? ¿Cómo se juega en el salta cajón? ¿Qué necesitamos para jugar este juego? ¿Cuáles son las reglas para este juego? ¿Qué 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogo ➤ Salta cajón ➤ Barro

	<p>podemos hacer para jugar todos? ¿Por qué vamos jugar en el salta cajón?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños responden las preguntas y se les invite a formar dos filas detrás de cada dibujo. ➤ Explico a los niños sobre el juego, dónde jugaran por turnos, saltando con un pie cuando ven un cuadrado y si hay dos cuadrados juntos a la misma altura saltaran con los dos pies. Tiraremos una bolita de barro al primer cuadrado y ese cuadrado donde está el barro no pisaremos, saltaremos y una vez que lleguemos a la cabeza regresaremos de la misma manera saltando. ➤ Cada niño juega en su turno saltando en el salta cajón. Esta actividad se realiza repetidas veces hasta que alguien gane, el que gane es el quien llega a la cabeza sin fallar. ➤ Descansan los niños y niñas, para ello primero tocan su corazón, prosiguen a imaginar que tienen una rosa en la mano y huelen la rosa imaginaria tomando mucha aire e imaginándose una fogata soplan el fuego, esta actividad realizan durante cinco veces, hasta que se relaje su cuerpo. 	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños retornan al salón, después de lavarse las manos. ➤ Cada niño y niña moldea con plastilina los movimientos que realizaron en el juego y luego muestran sus modos a sus compañeros comentando qué es y como lo hicieron. ➤ Se realiza preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué utilizamos? ¿Les gusto el juego del salta cajón? ¿cómo se sintieron? ¿Qué podemos mejorar para el siguiente juego? 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ plastilina ➤ Dialogo

IV. Evaluación: ficha de observación

Directora

profesora

TALLER 4

I. Datos informativos:

Nombre de la IE: N°415/Mx-P de Mayapo – Llochegua

Nombre de la directora: Cosiatado Haloay, Edith Roxana

Nombre de la docente: Parhuay Sicha, Rita


Tema: Nos divertimos jugando con las canicas


Fecha: 06 de Noviembre del 2023

II. Selección de competencias, capacidades, desempeños, criterios y evidencia.

Área	Psicomotricidad		
Competencia/ Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Evidencias y/o actuaciones
	4 años		
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro. 	<p>Realiza acciones de movimiento de coordinación oculo – manual al jugar con las canicas, acorde con sus necesidades e intereses.</p> <p>Reconoce las emociones que siente al jugar y las sensaciones corporales cuando tiene sed o se siente cansado.</p> <p>Representa gráficamente el juego que realiza utilizando diferentes materiales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realiza acciones de movimiento de coordinación oculo – manual al jugar con las canicas, ✓ Reconoce las emociones que siente al jugar y las sensaciones corporales cuando tiene sed o se siente cansado. ✓ Representa gráficamente el juego que realizo

III. Proceso pedagógico

Momento	Estrategias metodológicas	Materiales y/o recursos
<p>Inicio</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Invito a los niños y niñas a sentarse en media luna, donde dialogamos sobre la actividad a realizar. ➤ Les maestro una bolsa de sorpresa, el cual contiene canicas. ➤ Planteo preguntas: ¿Qué observamos? ¿Qué habrá dentro de la bolsa? ¿Qué es? ¿Cómo son las canicas? ¿Para qué sirven 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogo ➤ Bolsa de sorpresa ➤ Canicas

	<p>las canicas? ¿Cómo podemos jugar con las canicas? ¿Qué creen que vamos hacer hoy día?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños y niñas responden las preguntas planteadas y exploran las canicas. ➤ Menciono el propósito: El día de hoy jugaremos con las canicas. ➤ Establecesmos los acuerdos de convivencia para realizar el juego. 	
<p>Desarrollo</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogamos de forma reflexiva para jugar con las canicas, para ello, realizo preguntas: ¿Cómo podemos jugar con las canicas? ¿Qué reglas tiene el juego de las canicas? ¿Qué vamos a necesitar para jugar con las canicas? ¿Dónde vamos a jugar con las canicas? ¿Cómo nos vamos organizar para jugar con las canicas? ¿Qué pasaría si nos metemos a la boca la canica? ¿Para qué vamos a jugar con las canicas? ¿Qué partes de nuestro cuerpo vamos utilizar en este juego? ➤ Los niños responden las preguntas. ➤ Invito a los niños y niñas a realizar movimientos de estiramiento, ejercicios y trote para calentar el cuerpo. ➤ Para jugar con las canicas hacemos un sorteo, en grupos pequeños de 3 integrantes, para ello, corto papeles de colores y las pongo en una caja, la cantidad que necesito de acuerdo a mis niños, ellos sacan y de acuerdo al color se van integrando formado grupos. ➤ Cada grupo se ubica en un espacio de tierra, por grupos hacemos un hueco pequeño y una raya, repartimos las canicas y los niños empiezan a jugar teniendo en cuenta las reglas. Yo realizo el acompañamiento necesario a cada grupo. ➤ Descansan los niños y niñas, para ello, primero tocamos nuestros corazones, prosiguen a imaginar que son el viento y para soplar aire, primero respiran profundamente y luego votar el aire lentamente, esta actividad lo realizamos durante cinco veces, hasta que se relaje su cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogo ➤ Canicas ➤ Patio de tierra ➤ palos
<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizo preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Cómo jugamos con las canicas? ¿Qué utilizamos para jugar? ¿para que sera importante jugar con las canicas? ¿Qué pasaría si no jugamos? ¿Les gusto el juego de las canicas? ¿Por qué? ¿En qué podemos mejorar cuando juguemos en las canicas? ¿En casa pueden jugar este juego de las canicas? 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogo

IV. Ficha de evaluación: ficha de observation

Directora

profesora

TALLER 5

I. Datos informativos:

Nombre de la IE: N°415/Mx-P de Mayapo – Llochegua

Nombre de la directora: Cosiatado Haloay, Edith Roxana

Nombre de la docente: Parhuay Sicha, Rita

Tema: Contentos jugamos en el salta costal al son del silbato.



Fecha: 08 de Noviembre del 2023

II. Selección de competencias, capacidades, desempeños, criterios y evidencia.

Área	Psicomotricidad		
Competencia/ Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Evidencias y/o actuaciones
	4 años		
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro 	<p>Salta coordinando sus movimientos de pies y vista, para jugar en el salta costal, manteniendo el equilibrio.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales cuando se siente cansado, sudando, tiene sed y cuando necesita hacer la respiración.</p> <p>Representa con la plastilina el juego que realizo, moldeando su cuerpo y los materiales que utilizo, moldeando las partes de su cuerpo y de su rostro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juega en el saltacostal. ✓ Coordina sus movimientos de pies y vista. ✓ Mantiene el equilibrio al saltar. ✓ Expresa las necesidades corporales que tiene. ✓ Moldea su cuerpo y menciona las partes de su cuerpo y rostro.

III. Proceso pedagógico

Momento	Estrategias metodológicas	Materiales y/o recursos
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños y niñas se sientan en media luna, donde dialogamos sobre la actividad a realizar. ➤ Les invite a los niños ir al patio, en el cual dibuje líneas y deje costales en los espacios entre las líneas, también muestro un pito, para jugar salta costal. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogo ➤ Patio ➤ Líneas ➤ Costal ➤ Pito

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Antes de salir establecemos acuerdos de convivencia. ➤ Les invito a sentarse formando media luna y les pido que observen el patio y lo que tiene; Luego planteo preguntas: ¿Qué observamos? ¿Qué son? ¿Para qué nos servirán las líneas? ¿Qué podemos hacer en el patio con los costales? ¿Qué creen que vamos hacer hoy día? ➤ Los niños y niñas responden las preguntas planteadas y luego invito a los niños a explorar el patio y los materiales para juego del salta costal. ➤ Menciono el propósito: Hoy todos los niños y niñas jugaremos en el salta costal. 	
<p>Desarrollo</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Todos los niños se sientan en el piso y formulo preguntas: ¿Cómo se llama este juego que vamos a jugar? ¿Qué necesitamos para jugar en el salta costal? ¿Para qué nos servirá el pito? ¿Qué reglas vamos a tener en cuenta para jugar en el salta costal? ¿Cómo nos vamos a organizar para jugar en el salta costal? ¿Qué partes de nuestro cuerpo vamos a utilizar para jugar en este juego del salta costal? ¿por qué es importante mover nuestro cuerpo? ¿Para qué nos servirá jugar en el salta costal? ➤ Los niños responden las preguntas. ➤ Todos los niños y niñas forman dos filas y se realizamos movimientos de estiramiento, ejercicios y trote para calentar el cuerpo. ➤ Dialogamos para jugar en turnos de 5 niños y niñas, en el que se colocan en el intermedio de las líneas y se ponen los costales en los pies hasta la altura de la cintura. Una vez que toco el pito los niños salen saltando dentro de los costales, hasta otra línea dibujada, el juego lo realizan ida y vuelta. Esa misma actividad se realiza con los demás niños que quedan. Este juego lo volvemos a jugar hasta tres veces o de acuerdo al interés de los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogo ➤ Costal ➤ Patio ➤ Pito ➤ Plastilina
<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizo preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Cómo jugamos en el salta costal? ¿Qué utilizamos para jugar en el salta costal? ¿Les gusto el juego del salta costal? ¿Cómo se sintieron al jugar en el salta costal? ¿Qué les pareció moldear su cuerpo con la plastilina? ¿Qué podemos mejorar para el siguiente juego del salta costal? ¿Dónde más pueden jugar en este juego? 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogo

IV. Evaluación: ficha de observación

Directora

profesora

TALLER 6

I. Datos inforativos:

Nombre de la IE: N°415/Mx-P de Mayapo – Llochegua

Nombre de la directora: Cosiatao Haloay, Edith Roxana

Nombre de la docente: Parhuay Sicha, Rita


Tema: Nos divertimos jugando en el juego de San Miguel.


Fecha: 10 de Noviembre del 2023

II. Selección de competencias, capacidades, desempeños, criterios y evidencia.

Área	Psicomotricidad		
Competencia/ Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Evidencias y/o actuaciones
	4 años		
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. 	<p>Realiza acciones de movimiento como correr, jalar y agarrar al jugar en el juego de San Miguel. Expresando sus emociones, regulando su fuerza y velocidad. Reconoce sus sensaciones corporales identificando las necesidades que tiene y los cambios de estado de su cuerpo, cuando se siente cansado y calmado. Representa gráficamente a través de un dibujo el juego que realizo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realiza acciones de movimiento como correr, jalar y agarrar. ✓ Juega en el juego de San Miguel. ✓ Expresa sus emociones, regulando su fuerza y velocidad. ✓ Identifica las necesidades que tiene y los cambios de estado de su cuerpo, cuando se siente cansado y calmado. ✓ Representa gráficamente a través de un dibujo el juego que realizo.

III. Proceso pedagógico

Momento	Estrategias metodológicas	Materiales y/o recursos
<p>Inicio</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Invito a los niños y niñas se sientan en media luna, donde dialogamos sobre la actividad a realizar. ➤ Les muestro una caja de sorpresas, en el cual está una imagen donde los niños juegan en el juego de San Miguel. Invito a los niños a descubrir lo que hay en la caja y pego la imagen en la pizarra. ➤ Planteo preguntas: ¿Qué observamos? ¿Qué habrá dentro de la caja? ¿Qué es? ¿Qué observan en la imagen? ¿Cómo creen que están jugando en la imagen? ¿Cómo se llama el 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogo ➤ Caja de sorpresas ➤ Imagen ➤ Limpia tipo

	<p>juego que estan jugando en la imagen? ¿Cómo será el juego de San Miguel? ¿Dón de jugaremos e juego de San Miguel? ¿Qué creen que vamos hacer hoy día?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños y niñas responden las preguntas planteadas y les menciono que iremos al patio para jugar. ➤ Menciono el propósito: Hoy todos los niños y niñas jugaremos en el juego de San Miguel. ➤ Establecemos acuerdos de convivencia para realizar el juego. 	
<p>Desarrollo</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogamos reflexivamente sobre el juego de San Miguel, para ello, formulo preguntas: ¿Cómo piensan qué es el juego de San Miguel? ¿Qué personajes habrá en el juego de San Miguel? ¿Cuáles son las reglas para el juego de San Miguel? ¿Qué necesitaremos para jugar en el juego de San Miguel? ¿Cómo vamos a organizarnos para jugar? ¿Por qué vamos a jugar en el juego de San Miguel? ¿En qué nos servira jugar este juego de San Miguel? ¿A quién le gustaia ser el ratero? ¿A quién le gustaría ser San Miguel? ¿A quiénes les gustaría ser los hijos? ¿Qué va pasar con los hijos que son robados? ➤ Los niños responden las preguntas y salimos al patio. ➤ Invito a los niños a realizar algunos ejercicios de estiramiento y trote para calentar el cuerpo, formando dos filas. ➤ Nos organizamos para jugar en el juego de San Miguel, donde elegimos al ratero, a San Miguel y a los hijos, de manera voluntaria. Nos colocamos todos en nuestros sitios, de acuerdo al personaje que les toco y jugamos, este juego lo realizamos hasta que los niños se cansen, pero cambiando de personajes con otros niños. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogo ➤ Mica ➤ Hoja boom ➤ Plumones indelebles
<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se realiza preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Cómo jugamos en el juego de San Miguel? ¿Dónde hemos jugado el juego de San Miguel? ¿Qué les pareció el juego de San Miguel? ¿En qué nos dificultamos al jugar en el juego de San Miguel? ¿Cómo podemos mejorar esas dificultades? ¿En qué otro llugar o momento podemos jugar este juego? 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogo

IV. Evaluación: ficha de observación

Directora

profesora

TALLER 7

I. Datos inforativos:

Nombre de la IE: N°415/Mx-P de Mayapo – Llochegua

Nombre de la directora: Cosiatado Haloay, Edith Roxana

Nombre de la docente: Parhuay Sicha, Rita



Tema: Contentos marchamos al son de la música

Fecha: 13 de Noviembre del 2023

II. Selección de competencias, capacidades, desempeños, criterios y evidencia.

Área	Psicomotricidad		
Competencia/ Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Evidencias y/o actuaciones
	4 años		
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro. 	<p>Coordina los movimientos de las manos, pies y vista al marchar, expresando sus emociones. Reconoce sus sensaciones corporales, cuando: suda, se siente cansado o tiene sed. Se relaja a través de la respiración. Representa gráficamente su cuerpo y de los demás mencionando las diferentes acciones que hicieron a marchar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Coordina los movimientos de las manos, pies y vista al marchar. ✓ Reconoce sus sensaciones corporales, cuando: suda, se siente cansado o tiene sed. ✓ Realiza la respiración. ✓ Representa gráficamente su cuerpo y de los demás menciona las diferentes acciones que hicieron a marchar.

III. Proceso pedagógico

Momento	Estrategias metodológicas	Materiales y/o recursos
Inicio 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Invito a los niños y niñas a que se sienten en media luna, donde dialogamos sobre la actividad a realizar. ➤ Muestro el sobre mágico, donde se encuentran banderas peruanas. ➤ Planteo preguntas: ¿Qué es? ¿Qué habrá en el sobre? ¿Qué había en el sobre? ¿Para qué sirven la banderas? ¿En qué ocasiones utilizamos la bandera? ¿Cómo podemos marchar? ¿Qué música podemos utilizar para marchar? ¿Qué creen que vamos hacer hoy día? ➤ Los niños y niñas responden las preguntas planteadas y exploran las banderas. ➤ Menciono el propósito: Hoy todos los niños y niñas marcharemos con nuestras banderas, al son de la marcha de bandera. ➤ Establecemos acuerdos de convivencia para realizar el taller. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogo ➤ Sobre mágico ➤ Banderas
Desarrollo 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les muestro el bufer y el celular, pongo la música de la marcha de bandera https://www.youtube.com/watch?v=rto7dTGbfME&list=PLbkKB_35l8hSUJr3qVJNnjvhCsF0FvgCZ ➤ Dialogamos reflexivamente sobre lo que vamos a marchar, para ello, formulo preguntas: ¿Cómo se marcha? ¿Qué partes de nuestro cuerpo utilizaremos para marchar? ¿Cómo debemos organizarnos para marchar? ¿Qué reglas debemos tener para marchar? ¿Qué vamos a utilizar para marchar? ¿Dónde vamos a marchar? ¿Qué aprenderemos al marchar? ¿Por qué debemos marchar? ➤ Los niños responden las preguntas y les invito a salir al patio ➤ Invito a los niños a realizar algunos ejercicios de estiramiento y trote para calentar el cuerpo, formando dos filas. ➤ Con ayuda de los niños repartimos las banderas y formamos una fila de niñas y otra de niños. Pongo la música de marcha de bandera y los niños marchan a su manera, Esta actividad lo realizamos repetidas veces. ➤ Los niños se lavan las manos y retornan al salón. ➤ Repartimos hojas de colores a los niños y dibujan lo que más les gusto de marchar. Luego exponen los trabajos que hicieron. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogo ➤ Bufer ➤ Celular ➤ Hojas de colores ➤ colores
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se realiza preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Cómo marchamos? ¿Qué utilizamos para marchar? ¿Qué les pareció marchar? ¿Cómo se sintieron al marchar? ¿Qué parte de su cuerpo movieron a marchar? ¿En qué otro lugar podemos marchar? 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogo

IV. Evaluación: ficha de observación

 Directora

 profesora

TALLER 8

I. Datos inforativos:

Nombre de la IE: N°415/Mx-P de Mayapo – Llochegua

Nombre de la directora: Cosiatado Haloay, Edith Roxana

Nombre de la docente: Parhuay Sicha, Rita



Tema: Contentos jugamos en mata gente

Fecha: 16 de Noviembre del 2023

II. Selección de competencias, capacidades, desempeños, criterios y evidencia.

Área	Psicomotricidad		
Competencia/ Capacidades	Desempeños 4 años	Criterio de evaluación	Evidencias y/o actuaciones
“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. 	Juega en el juego del mata gente coordinando sus movimientos de manos, pies y vista de acuerdo a sus intereses que demanda el juego. Muestra sus emociones al jugar y representa gráficamente.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juega en el juego del mata gente ✓ Coordina los movimientos para lanzar la pelota y para esquivar. ✓ Expresa sus emociones al jugar y representa gráficamente.

III. Proceso pedagógico

Momento	Estrategias metodológicas	Materiales y/o recursos
Inicio 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Invito a los niños y niñas a que se sienten en media luna, donde dialogamos sobre la actividad a realizar. ➤ Les muestro una bolsa de sorpresas, el cual contiene una pelota. ➤ Planteo preguntas: ¿Qué observamos? ¿Qué es? ¿Para qué sirve la pelota? ¿Qué juego podemos realizar con la pelota? ¿Cómo podemos jugar con la pelota? ¿Cómo será el juego de mata gente? ¿Qué creen que vamos hacer hoy día? ➤ Los niños y niñas responden las preguntas planteadas y luego exploran la pelota. ➤ Les menciono el propósito: Los niños y niñas jugaran en el juego del mata gente. ➤ Establecemos los acuerdos de convivencia para realizar el taller. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogo ➤ Pelota ➤ Bolsa de sorpresas
Desarrollo 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Después dialogamos con los niños de manera reflexiva. ➤ Todos los niños se sientan y formulo preguntas: ¿Alguna vez han jugado en el mata gente? ¿Cómo podemos jugar? ¿Qué necesitamos para jugar en el mata gente? ¿Cuáles serán 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogo ➤ Pelota ➤ patio

	<p>nuestras reglas para el juego? ¿Por qué vamos a jugar en el mata gente? ¿Para qué nos servirá jugar en el mata gente?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños y niñas responden las preguntas. ➤ Les explico sobre el juego del mata gente, dónde necesitaremos de dos voluntarios quienes serán los que lanzen la pelota primero darán vidas lanzando la pelota por arriba y los demás que van a estar en el centro agarrarán la pelota antes que caiga la pelota al suelo. Luego lanzarán la pelota por abajo para matar a los niños del centro y los que mueren irán saliendo del juego. ➤ Invito a los niños y niñas a formar una fila y realizamos ejercicios para calentar el cuerpo. ➤ Todos los niños se ponen en el centro del patio y dos niños a los extremos, quienes lanzan la pelota. Primero dan vidas, lanzando la pelota hacia arriba, si la pelota cae a su manos, entonces obtienen una vida más los niños del centro, luego lanzan por debajo con la intención de hacer llegar a algún niño en el cuerpo y será el que muera. El que se queda hasta el último sin morir será el ganador. ➤ Descansan los niños y niñas, para ello primero tocan su corazón, prosiguen a imaginar que tienen una flor y respiran profundamente e imaginándose que hay una fogata apagan soplando, votando el aire, esta actividad lo realizan durante cinco veces, hasta que se relaje su cuerpo. 	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños retornan al salón, después de lavarse las manos. ➤ Se les reparte papel remojado con el que moldean su cuerpo o los objetos que utilizaron en el juego, una vez que terminan exponen sus trabajos a sus compañeros. ➤ Se realiza preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué utilizamos para el juego del mata gente? ¿Les gustó la actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué podemos mejorar en el juego? ¿En casa pueden jugar con su familia este juego? 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogo ➤ Papel remojado

IV. Evaluación: ficha de observación

Directora

profesora

TALLER 9

I. Datos inforativos:

Nombre de la IE: N°415/Mx-P de Mayapo – Llochegua

Nombre de la directora: Cosiatado Haloay, Edith Roxana

Nombre de la docente: Parhuay Sicha, Rita


Tema: Con Alegría jugamos en la tumba lata.


Fecha: 20 de Noviembre del 2023

II. Selección de competencias, capacidades, desempeños, criterios y evidencia.

Área	Psicomotricidad		
Competencia/ Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Evidencias y/o actuaciones
	4 años		
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro. 	<p>Realiza acciones de movimientos de coordinación de oculo- podal al jugar en la tumba lata. Reconoce sus sensaciones corporales, cuando: suda, se siente cansado o tiene sed. Se relaja a través de la respiración. Representa gráficamente los materiales que utiliza para jugar en a tumba lata.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realiza acciones de movimientos de coordinación de oculo- podal al jugar en la tumba lata. ✓ Reconoce sus sensaciones corporales, cuando: suda, se siente cansado o tiene sed. ✓ Representa gráficamente los materiales que utilizó.

III. Proceso pedagógico

Momento	Estrategias metodológicas	Materiales y/o recursos
<p>Inicio</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Invito a los niños y niñas a sentarse en media luna, donde dialogamos sobre la actividad a realizar. ➤ Muestro una caja de latas y pelotas. ➤ Planteo preguntas: ¿Qué hay en la caja? ¿Qué materiales son? ¿Cómo son estos materiales? ¿Para qué sirven las latas y las pelotas? ¿Cómo podemos jugar con las latas y las pelotas? ¿Qué creen que vamos hacer hoy día? 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogo ➤ Caja ➤ Latas ➤ Pelotas

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños y niñas responden las preguntas planteadas y luego invite a explorar las pelotas y latas. ➤ Mencione el propósito: Hoy jugaremos a la tumba latas con las pelotas. ➤ Establecemos acuerdos de convivencia para realizar el taller. 	
Desarrollo 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogamos reflexivamente con los niños y formulo preguntas: ¿Qué juego vamos a jugar con las latas y la pelota? ¿Cómo jugaremos en el tumba latas? ¿Qué materiales necesitaremos para jugar en el tumba latas? ¿Cómo nos organizaremos para jugar en el tumba latas? ¿Cuántas latas tumbaremos cada niño? ¿Qué debemos construir con las latas? ¿Qué partes de nuestro cuerpo vamos a utilizar para jugar en la tumba latas? ¿Para qué nos servirá este juego del tumba lata? ➤ Los niños responden las preguntas. ➤ Invito a los niños a salir al patio y después a realizar algunos ejercicios de estiramiento y trote para calentar el cuerpo, formando dos filas. ➤ Nos organizamos para jugar en la tumba latas, para ello, jugaremos en grupos de 5 niños, cada niño coge 5 latas y los colocan formando torres, con base de dos, en la línea que esta dibujada y de la otra línea que está a la paralela patean la pelota, coordinando sus movimientos para tumbar la lata, al son de silvato. Está misma actividad lo realizamos con todos los niños hata que ellos se cansen. ➤ Descansan los niños y niñas, para ello primero tocan su corazón, prosiguen a imaginar que tienen un perfume muy oloroso en la mano y huelen el perfume imaginario y luego votan el aire, está actividad lo realizamos durante cinco veces, hasta que se relaje nuestro cuerpo. ➤ Muestro tizas y les invito a dibujar en el piso, los materiales que utilizamos para este juego del tumba latas. Luego exponen sus dibujos. ➤ Los niños se lavan las manos y retornan al salón. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogo ➤ Patio ➤ Latas ➤ Pelotas ➤ Tiza
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reliazo preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Cómo jugamos en el tumba lata? ¿Qué materiales utilizamos para este juego? ¿Cuántos materiales utilizamos en el juego de la tumba lata? ¿Qué les pareció el juego? ¿En qué nos dificultamos? ¿Cómo podemos mejorar en el juego de tumba latas? ¿En qué otro momento podemos jugar en ela tumba lata? 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogo

IV. Evaluación: ficha de observación

Directora

profesora

TALLER 10

I. Datos inforativos:

Nombre de la IE: N°415/Mx-P de Mayapo – Llochegua

Nombre de la directora: Cosiatado Haloay, Edith Roxana

Nombre de la docente: Parhuay Sicha, Rita


Tema: Nos divertimos jugando con los yaces


Fecha: 23 de Noviembre del 2023

II. Selección de competencias, capacidades, desempeños, criterios y evidencia.

Área	Psicomotricidad		
Competencia/ Capacidades	Desempeños	Criterio de evaluación	Evidencias y/o actuaciones
	4 años		
<p>“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro. 	<p>Realiza acciones de movimientos de coordinación de oculo- manual al jugar con los yaces. Reconoce sus sensaciones corporales e identifica sus necesidades. Se relaja a través de la respiración. Representa gráficamente su cuerpo con palos de chupete.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realiza acciones de movimientos de coordinación de oculo- manual al jugar con los yaces. ✓ Reconoce sus sensaciones corporales e identifica sus necesidades. ✓ Representa gráficamente su cuerpo con palos de chupete.

III. Proceso pedagógico

Momento	Estrategias metodológicas	Materiales y/o recursos
<p>Inicio</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Invito a los niños y niñas a sentarse en media luna, donde dialogamos sobre la actividad a realizar. ➤ Muestro una canasta de sorpresas, en el que estan los yaces y pinpones. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogo ➤ Canasta de sorpresas ➤ Yaces

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Planteo preguntas: ¿Qué habrá en la canasta? ¿Qué observamos? ¿Qué materiales son? ¿Para qué sirven los pimpones y los yaces? ¿Cómo podemos jugar con los pimpones y yaces? ¿Qué creen que vamos hacer hoy día? ➤ Los niños y niñas responden las preguntas planteadas y exploran los materiales. ➤ Menciono el propósito: Hoy jugaremos con los yaces. ➤ Establecemos acuerdos de convivencia para realizar el taller. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pimpones
Desarrollo 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogamos con los niños de manera reflexiva y formulo preguntas: ¿Cómo se llama este juego con los yaces y pimpones? ¿Cómo se juega en este juego de los yaces? ¿Qué reglas tiene el juego de los yaces? ¿Cómo nos vamos a organizar para jugar con los yaces? ¿Para qué nos servirá aprender a jugar con los yaces? ¿Por qué es importante aprender a jugar el juego de los yaces? ➤ Los niños responden las preguntas. ➤ Invito a los niños a realizar algunos ejercicios de estiramiento, trote y juegos con las manos, para calentar el cuerpo. ➤ Nos organizamos para este juego en grupos de 3 integrantes, para ello, sorteamos los grupos, donde cada niño saca un yace y los niños que tienen el mismo color de yace se van agrupando. Después nos sentamos en círculos con nuestros grupos, repartimos 4 yaces y un pimpon a cada grupo, los niños se pueden de acuerdo para ver quien va ser el primero, segundo y tercero en iniciar y luego empezamos a jugar en los yaces. Yo acompaño a cada grupo en los juegos. ➤ Descansan los niños y niñas, para ello primero tocan su corazón, prosiguen a imaginar que tienen una rosa en la mano y huelen la rosa imaginaria y luego imaginan que tienen en la mano una mosca y la soplan, esta actividad lo realizan durante cinco veces, hasta que se relaje su cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogo ➤ Bandera del Perú ➤ Cinta de embalaje de color ➤ USB ➤ Búfer ➤ Música
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizo preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Cómo jugamos con los yaces? ¿Cuántos yaces tuvo cada grupo? ¿Qué les pareció el juego? ¿Por qué? ¿En qué nos dificultamos al jugar con los yaces? ¿Cómo podemos mejorar? ¿En qué otro lugar podemos jugar con los yaces? ¿Con quiénes podemos jugar con los yaces? 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogo

IV. Evaluación: ficha de observación

Directora

profesora

Anexo 12

Carta de Consentimiento de la Autoridad de la Institución Educativa



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

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

SOLICITUD: AUTORIZACION PARA DESARROLLAR LA APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACION.

**SEÑOR DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL 415/MX-P DE MAYAPO,
DISTRITO DE LLOCHEHUA, PROVINCIA DE HUANTA, REGION AYACUCHO.**

Yo, PARHUAY SICHA, Rita, Identificada con DNI N° 46107265, domiciliado en el Av. San Martín N° 501 del distrito de Huanta, Provincia de Huanta Región Ayacucho, estudiante de Licenciados en el Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, en la Escuela de Educación Superior Pedagógico Público "José Salvador Cavero Ovalle" Huanta.; recorro a su despacho para expresar lo siguiente:

Que, en cumplimiento de los requisitos del proceso de estudio en Licenciados de JSCO; y que actualmente me encuentro desarrollando la investigación titulada: **"Juegos tradicionales para el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 415/ Mx-P Mayapo, Huanta 2023"**, bajo la asesoría del Dr. ALCARRAZ CARBAJAL, Bibiano, por lo cual **SOLICITO LA AUTORIZACION PARA DESARROLLAR EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION, APLICACIÓN DE LA PROPUESTA EXPERIMENTAL E INSTRUMENTOS DE RECOJO DE INFORMACION**, que se llevara a cabo entre los meses de Octubre-noviembre del presente año.

En tal sentido solicito a usted Señor director, brindarme las facilidades y emitir la constancia que me autorice el desarrollo de la investigación y recojo de datos de las pruebas de pretest y postest, en el grupo de estudiantes de la institución.

POR LO TANTO, acceda mi pedido por ser de necesidad.

Huanta, 19 de octubre del 2023.


RITA PARHUAY SICHA
DNI N° 46107265
DOCENTE DE AULA

Rita, PARHUAY SICHA
DNI N°- 46107265



"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"
GOBIERNO REGIONAL DE AYACUCHO
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE AYACUCHO
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE HUANTA
INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 415/Mx-P



CONSTANCIA

El que suscribe Prof. Edith Roxana, Cosiatado Haloay, Directora de la institución Educativa Inicial 415/Mx-p del centro Poblado de Mayapo, Distrito de Llochegua, Provincia de Huanta, Departamento de Ayacucho.

OTORGA CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACION:

A la Bachiller. Rita Parhuay Sicha, Identificada con DNI. N° 46107265, Estudiante de Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe -Huanta. Quien ha aplicado su instrumento de investigación Titulada: **Juegos tradicionales para el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños y niñas de la edad de 4 años sección "amarillo" de la institución educativa inicial N° 415/ Mx-P del centro poblado de Mayapo.** Desde el 23 de octubre al 23 de noviembre del presente año ha sido aplicado este instrumento cumpliendo eficientemente su proceso según el cronograma presentado.

Se expide la presente constancia, a solicitud escrita de la interesada para los fines oportunos que vea por conveniente.

Mayapo 05 de diciembre del 2023.

Atentamente.



IEJ.N° 415/Mx-P MAYAPO
LLOCHEGUA
Edith Roxana Cosiatado Haloay
Edith Roxana Cosiatado Haloay
DNI 43292638
DIRECTORA

Anexo 13

Evidencias Fotográficas

Fotografía 1

Contentos jugamos en el salta hilo



Fotografía 2

Contentos jugamos en el salta hilo



Fotografía 3

Nos divertimos jugando a la gallinita ciega



Fotografía 4

Nos divertimos jugando a la gallinita ciega



Fotografía 5

Nos encanta jugar en el salta cajón



Fotografía 6

Nos encanta jugar en el salta cajón



Fotografía 7

Nos divertimos jugando con las canicas



Fotografía 8

Nos divertimos jugando con las canicas



Fotografía 9

Contentos jugamos en el salta costal



Fotografía 10

Contentos jugamos en el salta costal



Fotografía 11

Nos divertimos jugando en el juego de san miguel



Fotografía 12

Nos divertimos jugando en el juego de san miguel



Fotografía 13

Con alegría jugamos en la tumba lata



Fotografía 14

Con alegría jugamos en la tumba lata



Fotografía 15

Nos divertimos jugando con los yaces



Fotografía 16

Nos divertimos jugando con los yaces

