



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA
INTELIGENCIA KINESTÉSICA EN NIÑOS Y NIÑAS DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 103 JUAN
PABLO II, AYACUCHO 2021

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTOR

AVALOS INFANZON, ANTONIO

ORCID: 0000-0002-0063-9870

ASESOR

AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO

ORCID: 0000-0002-8638-6834

AYACUCHO – PERÚ

2021

TÍTULO DE LA TESIS

JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA
KINESTÉSICA EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL N° 103 JUAN PABLO II, AYACUCHO 2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Avalos Infanzon, Antonio

ORCID: 0000-0002-0063-9870

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Chimbote, Perú

ASESOR

Amaya Saucedo, Rosas Amadeo

ORCID: 0000-0002-8638-6834

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación
y Humanidades, Escuela profesional de educación, Ayacucho, Perú

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Mgtr. Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro

Presidente

Mgtr. Muñoz Pacheco Luis Alberto
Miembro

Mgtr. Carhuanina Calahuala Sofia
Miembro

Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo

Asesor

DEDICATORIA

A mis padres quienes me apoyaron
permanentemente para la consecución
de mi logro profesional.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Institución en la cual estudie, que me brinda la oportunidad de seguir superándome.

Mi reconocimiento al Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo por su incondicional apoyo, comprensión, tiempo y orientación para la realización y culminación de esta tesis.

Mis agradecimientos también van para todas las personas que me brindaron su apoyo, tiempo e información para el logro de mis objetivos en la realización de esta tesis.

RESUMEN

El avance de la ciencia y la tecnología conlleva retos entre ellos la incidencia que los niños se dediquen mayor tiempo a la manipulación de dispositivos tecnológicos y reduzcan actividades físicas lo que afecta en la kinestésica, en tal sentido se propuso como objetivo general: Determinar la aplicación de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia kinestésica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Sobre la metodología fue el tipo de investigación cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental y longitudinal. La muestra estuvo conformada por 20 niños y niñas del aula de 5 años. El instrumento utilizado fue la guía de observación debidamente validada y confiable. El estadígrafo que se utilizó para obtener el resultado a la Hipótesis General fue el T-Student. Por lo tanto, se concluye que: Los juegos tradicionales desarrollan significativamente en la inteligencia kinestésica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.

Palabras clave:

Juegos tradicionales, inteligencia kinestésica, exploración, coordinación.

ABSTRACT

The advancement of science and technology entails challenges, including the incidence that children dedicate more time to the manipulation of technological devices and reduce physical activities, which affects kinesthetic, in this sense it was proposed as a general objective: To determine the application of traditional games to develop kinesthetic intelligence in 5-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution N ° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. On the methodology was the type of quantitative research, explanatory level, pre-experimental and longitudinal design. The sample consisted of 20 boys and girls from the 5-year-old classroom. The instrument used was the duly validated and reliable observation guide. The statistician used to obtain the result of the General Hypothesis was the Student's T-test. Therefore, it is concluded that: Traditional games significantly develop kinesthetic intelligence in 5-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution No. 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.

Keywords:

Traditional games, kinesthetic intelligence, exploration, coordination

CONTENIDO

TÍTULO DE LA TESIS	ii
EQUIPO DE TRABAJO	iii
FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
CONTENIDO	9
ÍNDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS	11
I. INTRODUCCIÓN	13
II. REVISIÓN DE LITERATURA	16
III. HIPÓTESIS	38
IV. METODOLOGÍA	39
4.1. Diseño de la investigación	39
4.2. Población y muestra	40
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores	42
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	43
4.5. Plan de análisis	44
4.6. Matriz de consistencia	45

4.7.	Principios éticos	46
V.	RESULTADOS.....	47
5.1.	Resultados	47
5.2.	Análisis de resultados	60
VI.	CONCLUSIONES.....	64
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	66
	ANEXOS.....	69
	Anexo 01: Cronograma de actividades	70
	Anexo 02: Presupuesto	71
	Anexo 03: Instrumento de recolección de datos.....	72
	Anexo 04: Consentimiento informado	77

ÍNDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS

Índice de gráficos

Gráfico 1. Inteligencia kinestésica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 1.....	47
Gráfico 2. Exploración con el tacto en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 2.....	48
Gráfico 3. Coordinación corporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 3.....	49
Gráfico 4. Agilidad de movimientos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 4.....	50
Gráfico 5. Motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 5.....	51
Gráfico 6. Motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 6.	52
Gráfico 7. Inteligencia kinestésica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 7.....	53
Gráfico 8. Exploración con el tacto en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 8.....	54
Gráfico 9. Coordinación corporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 9.....	55
Gráfico 10. Agilidad de movimientos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 10.....	56
Gráfico 11. Motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 11.....	57
Gráfico 12. Motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 12.	58

Índice de tablas

Tabla 1. Inteligencia kinestésica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.	47
Tabla 2. Exploración con el tacto en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.	48
Tabla 3. Coordinación corporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.	48
Tabla 4. Agilidad de movimientos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.	49
Tabla 5. Motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.	50
Tabla 6. Motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.	51
Tabla 7. Inteligencia kinestésica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.	52
Tabla 8. Exploración con el tacto en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.	53
Tabla 9. Coordinación corporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.	54
Tabla 10. Agilidad de movimientos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.	55
Tabla 11. Motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.	56
Tabla 12. Motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.	57
Tabla 13. Contraste de medias entre pre test y post test de la inteligencia kinestésica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.	58
Tabla 14. Correlación de muestras emparejadas entre pre test y post test de la inteligencia kinestésica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.	59
Tabla 15. Prueba de hipótesis general con estadígrafo t-student entre pre test y post test de la inteligencia kinestésica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.	59

I. INTRODUCCIÓN

La inteligencia kinestésica está vinculada con la capacidad de movimiento y control del propio cuerpo, en realización de actividades físicas, donde cada movimiento ejecutado por la persona se encuentra coordinados, en las prácticas deportivas, el baile, las habilidades manuales, etc. Por otro lado, es una capacidad para utilizar el cuerpo y a través de ello expresar, sentimientos, emociones, etc. (Cruzata, 2017).

Para lograr el propósito de la investigación sobre la influencia de los Juegos tradicionales en la inteligencia kinestésica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho, donde al igual que muchos adolescentes y niños también se vieron afectados por la pandemia motivo por el cual Generaron más aunque los niños se encuentren más apegados a los aparatos celulares los cuales nos mantienen ocupados e hipnotizados evitando que éstos puedan realizar juegos tradicionales y de este modo ayudar en el desarrollo de eso psicomotricidad fina y gruesa para que más adelante no puedan tener alteraciones. En consecuencia, se propuso ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia kinestésica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021?

Y para dar respuesta en el proceso de investigación se ha planteado el siguiente objetivo general: Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la inteligencia kinestésica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021, asimismo, denotando los objetivos específicos: Identificar los juegos tradicionales en el desarrollo de la exploración con el tacto en niños y niñas

de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Identificar los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación corporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Identificar los juegos tradicionales en el desarrollo de la agilidad de movimientos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Identificar los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Identificar los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.

La tesis se justifica a partir de las bases teóricas debido a que las fuentes son confiables para profundizar sobre la influencia existente de los juegos tradicionales en la inteligencia kinestésica, los cuáles favorecerán a toda persona que requiera profundizar con información relevante sobre dicha temática, dando un alcance beneficioso principalmente a educadores, padres de familia y estudiantes.

En cuanto al aporte social, favorecerá en conocer los niveles de la inteligencia kinestésica para implementar estrategias educativas que favorezcan en pro del desarrollo de dicha inteligencia con la competencia de profesores, directivos y padres de familia.

Como beneficio de la metodología el diseño de investigación preexperimental podrá ser oriente de otras investigaciones, también con la utilidad de la técnica e instrumentos validados tienen aproximación a reducir sesgos en la recolección de datos, los que afianzan precisión para un adecuado análisis de resultados que quedan como precedente a futuras investigaciones.

En cuanto al marco metodológico: tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño experimental, pre experimental y longitudinal. Las técnicas: observación de campo no experimental, tipo de preguntas, servirán como referente para futuras investigaciones. Por otra parte, las técnicas e instrumentos plasmados corresponden a la validez por juicio de tres expertos y con la confiabilidad significativa para garantizar una mejor recolección de datos. La muestra estuvo considerada entre 20 niños y niñas. Finalmente, para corroborar la hipótesis fue contrastado con el estadígrafo T Student.

Sobre el planteamiento del objetivo general se llega a la siguiente conclusión: Existe influencia moderada de los juegos tradicionales en la inteligencia kinestésica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacional.

Rezabala (2015) en su tesis “La Utilización de los Juegos Tradicionales y su Incidencia en el Desarrollo Motriz de los Niños y Niñas de Inicial 1 del Centro de Educación Inicial “Unión y Progreso”, del Cantón Putumayo, Provincia de Sucumbíos, Periodo Lectivo 2014-2015”. Lineamientos alternativos. Para obtener el título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia. En la universidad nacional de Loja modalidad de estudios a distancia carrera de psicología infantil y educación Parvularia. Loja, Ecuador. El objetivo que plantea esta investigación es concientizar a las maestras y padres de familia sobre la importancia que tiene la aplicación de los juegos tradicionales para mejorar el desarrollo motriz de los niños y niñas de Inicial 1. Los métodos utilizados en la elaboración del presente trabajo investigativo fueron: el científico, inductivo-deductivo, descriptivo, analítico-sintético, y modelo estadístico, métodos que permitieron realizar la discusión y contrastación de las variables propuestas. La población con la que se trabajó estuvo compuesta de Maestras, niños y niñas de Inicial 1 del Centro de Educación Inicial “Unión y Progreso”. Se aplicaron dos instrumentos: Una encuesta dirigida a las maestras de Inicial 1 del Centro de Educación Inicial “Unión y Progreso”, para determinar si utilizan los Juegos Tradicionales en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas y un Test de Oseretzky aplicado a los niños y niñas, para evaluar el Desarrollo Motriz. En su Conclusión: Se concluye que: El 34% realiza como juego tradicional el gato

y el ratón; y, el 33% juego de sillas, la gallinita ciega. De acuerdo a la aplicación del Test de Habilidad Motriz de Oseretzky se determinó que el 75% de las niñas y niños investigados realizaron las seis pruebas propuestas correctamente por lo que su desarrollo motriz se aprecia como satisfactorio, mientras que el 25% no pudieron realizar correctamente las seis pruebas por lo que su desarrollo motriz se aprecia cómo no satisfactorio.

Aldana y Páez (2017) en su tesis “El Juego como Estrategia para Fomentar la Psicomotricidad en los Niños Y Niñas de Preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez Sede Progreso y Libertad”. En la Universidad de Cartagena en convenio Universidad del Tolima facultad de Ciencias Sociales y Educación Licenciatura en Pedagogía Infantil Cartagena de indias. Para obtener título de licenciada en pedagogía infantil. Cartagena de indias. El objetivo que plantea esta investigación es implementar el juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa soledad Román de Núñez sede progreso y libertad. El enfoque utilizado para la realización del proyecto es de carácter cualitativo y descriptivo y la Se denomina cualitativa. La población investigada la constituyen los 30 estudiantes de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez sede Progreso y libertad. Para diagnosticar el problema se implementó la observación directa, Revisión Bibliográfica. En conclusión: En el andar de este proyecto se obtuvieron excelentes resultados, teniendo como evidencias las actividades implementadas para potencializar la psicomotricidad por medio del juego. Los educandos despertaron el interés en las actividades.

2.1.2. Nacional.

Chávez (2018) Taller de juegos en la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años Trujillo 2017. Objetivo general determinar en qué medida la aplicación de un Taller de juegos desarrolla la Inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de tres años de las instituciones educativas “Santa Rosa” y “Nuevo Perú” 2017. Método hipotético deductivo. Tipo experimental. Diseño cuasi experimental. Población objeto de estudio, estuvo constituido por 60 niños y niñas de 3 años que se hallaron matriculados y asisten con regularidad a las Instituciones Educativas Santa Rosa y Nuevo Perú. Muestra no aleatoria conformada por 60 estudiantes de 3 años de edad, divididos en dos grupos: control y experimental. Técnicas observación. Instrumento el test de Inteligencia corporal cinestésica. Resultados, demostró que la aplicación del taller de juegos desarrolla significativamente la inteligencia corporal cinestésica en los estudiantes de la Institución Educativa “Santa Rosa” Trujillo. 2017; pues como se observa en los resultados, el nivel de inteligencia corporal cinestésica del pre test estaba en proceso con el 83.3% y en el postest ahora el nivel está en Logro destacado con el 100%, después resulto ser altamente significativa la diferencia de los puntajes entre el pretest y postest cuyo valor p- fue menor que 0.01. Conclusiones La aplicación del Taller de juegos influye de manera significativa en el desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2017. El nivel de desarrollo de inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años de Trujillo, 2017; mediante la aplicación del pre test al grupo control es de “En proceso” (80%); mientras que la aplicación del pre test al grupo experimental es “En proceso” (83%). El Taller

de juegos aplicado al grupo experimental de la investigación ha resultado ser una herramienta pedagógica muy importante para desarrollar la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 03 años que participaron en el grupo experimental, pues sus niveles alcanzados fueron muy superiores a los del grupo control que no se les aplicó dicho taller.

Guzman & Huamaní (2016) en su tesis “Juegos Tradicionales para el desarrollo de la Psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad en la Institución Educativa Inicial San José Obrero de Pomacanchi - Acomayo – Cusco”. Para obtener título profesional de segunda especialidad con mención en educación inicial. En la universidad nacional san Agustín de Arequipa Facultad de Ciencias de la Educación unidad de segunda especialidad. Arequipa, Perú. Su objetivo fue analizar en qué medida el uso de los juegos tradicionales permite el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad en la Institución Educativa Inicial San José Obrero de Pomacanchi. El presente trabajo de investigación es de tipo aplicativo y se ubica dentro del nivel pre experimental; en una población que está constituida por los alumnos de la I.E. de San José Obrero de Pomacanchi y la muestra estuvo constituida por 25 alumnos. Se llegó a la conclusión de que el uso de los juegos tradicionales mejora significativamente el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad ello se establece de los cuadros N° 01 al 10 donde se prueba que los indicadores han alcanzado en el pre test resultado en inicio en mayor porcentaje y luego de la experimentación resultados en proceso y logro previsto en mayor porcentaje.

Huamán (2018) “Juegos Tradicionales como Estrategia Didáctica para Mejorar el Desarrollo Psicomotriz en los Niños De 05 Años de la Institución Educativa Inicial N° 231 De San Marcos, Huari – 2017”. Para obtener título profesional de licenciada en educación inicial. En la Universidad Católica los Ángeles Chimbote Facultad de Educación y Humanidades Escuela Profesional de Educación. Huaraz, Perú. Su objetivo fue determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el mejoramiento del desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017. Su Metodología de esta investigación fue tipo de investigación cuantitativa, nivel pre experimental; en una muestra de 24 niños y niñas, se aplicó como técnica la observación y como instrumento la escala de estimación de la psicomotricidad; validadas mediante el juicio de expertos; se procesaron la información mediante la estadística descriptiva y se encontró como resultado en la tabla Nro.6 y gráfico Nro. 6, que en la prueba de entrada, el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel en inicio y el 21% se ubican en el nivel en proceso. Mientras que en la evaluación de salida el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel logro destacado. En su Conclusión: El adecuado diseño y aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica, mejoran el desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017, por lo tanto, fueron mejorando la psicomotricidad en forma gradual, según se fue desarrollando las sesiones de aprendizaje.

Casavilca & Suarez (2017) en su tesis “Juegos Tradicionales para el Desarrollo del Dominio Corporal Dinámico en los Niños De 4 Años de la IEE

“La Victoria” N°498-El Tambo”. Para obtener título profesional de licenciada en educación inicial. En la Universidad Nacional del Centro del Perú Facultad de Educación. Huancayo, Perú. Su objetivo de esta investigación fue determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la IEE N° 498 “La Victoria”-El Tambo. En su metodología. Se utilizó el método experimental, con un diseño pre- experimental con pre y post test con un solo grupo. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de observación directa, y como instrumento se aplicó una lista de cotejo construida por las investigadoras y validada por tres expertos, la cual se aplicó en el pre y post test. La muestra estuvo constituida por 18 niños de ambos sexos de cuatro años de la I.E.E. N° 498 “La Victoria”-El Tambo. En Conclusión: Se llegó a la conclusión que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del dominio corporal dinámico en los estudiantes de IEE. N° 498 “La Victoria”-El Tambo.

2.1.3. Regional o local.

León & Santa Cruz (2017) En su tesis “Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III Ciclo de la IE Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista, 2017”. Para obtener título profesional en educación física. En la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Escuela Profesional De Educación Física. Ayacucho, Perú. Su objetivo fue comprobar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños. La metodología de esta investigación fue de tipo experimental con diseño pre experimental, en una población de 25

niños y una muestra de 15 niños, para lo cual se utilizó la técnica de evaluación y como instrumento “instrumento de medición de la motricidad de los niños de las edades de 7 a 8 años”. En su Conclusión: Los juegos tradicionales es significativo en el desarrollo de las habilidades motrices básicas corroborado con el nivel de significancia obtenida que es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$; motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades motrices básicas entre el pretest y postest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5% .

2.2. Bases Teóricas de la Investigación

2.2.1. Historia del juego.

García (2005) define que el juego etimológicamente proviene de la voz latina “iocus” (acción o efecto de jugar, broma, chanza, diversión). Ludus-ludere (lúdico) nos indica el juego infantil, recreo, competición, juegos públicos, juegos de azar, representación teatral.

Así mismo Venegas, García & Venegas (2010) menciona que lo largo de la historia, el juego ha estado siempre presente en todas las culturas, y en todas las épocas los niños han jugado, aunque pueden identificarse diferencias en la forma y significado. Por tanto, desde el punto de vista de la antropología cultural se afirma que el juego infantil posee unas características diferentes dependiendo de la cultura en la que se estudia, aun teniendo carácter universal y presentando una evolución según la edad de los niños. Estas particularidades son el resultado del hecho de que cada cultura tiene unos elementos que la caracterizan y que afectan a la experiencia lúdica de los niños. En definitiva, el

juego ha existido en todas las culturas y sociedades, incluso en las más primitivas. Ha formado, está formando y formará parte de los sucesos y actividades de la vida diaria.

Alvear (2013) nos dice que los orígenes del juego han existido a lo largo de la historia de la humanidad, lo evidencian pruebas de estudios de las culturas antiguas, en casi todas las culturas el juego ha sido de importancia, considerable, puesto que cada una de ellas lo ha utilizado para transmitir mediante este, no solo diversión, sino parte de dicha cultura, conocimientos, creencias y tradiciones.

2.2.2. Origen de los juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales se fueron transmitiendo de generación en generación, sin embargo su origen se mantiene en tiempos muy lejanos de la actualidad, estos juegos no solo pasaron de padres a hijos, sino también a su conservación y su aprendizaje han incluido a las instituciones y algunas entidades que se han visto en la necesidad de conservarla y mantenerla, preocupándose aunque no pierda su esencia en el paso del tiempo, las reglas de los juegos son idénticas a las reales, muy aparte de donde se desarrollen o realicen dichos juegos, Quienes desarrollan los juegos tradicionales son aquellas personas que organizan a los participantes e incluso se organizan en asociaciones o federaciones, generando así algún tipo de campeonato oficial o una competencia teniendo en cuenta las reglas del juegos. Por otro lado, con el paso del tiempo los juegos tradicionales se fueron convirtiendo y adaptándose de una mejor manera a una forma de deporte, al cual se le denomina tradicional,

donde se escogen los juegos más comunes que se volvieron deportes ligados a una determinada región, pero el origen de los juegos y deportes tradicionales se encuentra estrechamente ligada al origen de un determinado pueblo o región, es por tal motivo que se denomina juegos o deporte autóctono, como por ejemplo, la lucha de canaria, la soga tira, el lanzamiento de barra, la pelota en mano y entre otros (Crozzoli & Romero, 2017).

2.2.3. Teoría psicopedagógica.

Sailema y Sailema (2018) refieren que según Jean Piaget, en el año de 1956 menciona que el juegos viene a ser una parte fundamental en el desarrollo de la inteligencia de los niños, debido a que éste representa una asimilación funcional dentro de la realidad del niño, pero según vaya desarrollándose dentro de cada etapa, por lo cual se puede deducir que el juegos viene a ser una experiencia previa para el conocimiento y la interacción del niño con el ambiente o con su entorno social en el que se desenvuelve y en el que va adquiriendo conocimiento acerca de su mundo externo. Entonces para Piaget el juego viene a ser parte fundamental en el aprendizaje y el desarrollo de su inteligencia del ser humano, principalmente en la infancia. Por otro lado, menciona Lev Vygotsky, en el año de 1924, que el juegos va a surgir como aquella necesidad de mantener o establecer un contacto o vínculo con su mundo externo, por el cual el juegos viene a ser una actividad social, donde los participantes en este caso los niños mantienen una unión y cooperación para desarrollar un juegos adecuado, en ello también se van a establecer roles, normas y reglas del juego, los cuales son importantes para su adecuado desarrollo y para su mejor interrelación. Por ello se entiende que el juego surge

como una necesidad de mantener comunicación y contacto con el mundo externo. Pero también Vygotsky en el año de 1933 y 1982 realiza una teoría constructivista, en el cual define que el juego viene a hacer una realidad cambiante e impulsora en el adecuado desarrollo mental del ser humano, realizado fundamentalmente en la infancia.

2.2.4. Teoría filosófica.

Spencer, en el año de 1855, considera y define al juego como el resultado final de un conjunto de energía acumulada, ya que al realizar el juego o a través de ella se realiza el desgaste de la energía, por lo cual se puede entender que el juego viene a ser la consecuencia de un exceso de energía que se va acumulando en el niño, y este mediante el juego va desgastando toda su energía. Por otro lado, Gross, en el año de 1898 menciona que el juego es como un valor adaptativo, mediante el cual el niño va desarrollando y contribuyendo en el adecuado desarrollo de sus funciones motrices y psicomotrices, así como también va desarrollando su capacidad motora, interrelacionándose con su mundo externo y conociendo las amenazas o posibles amenazas que puedan existir en su medio de desarrollo, por lo cual el juegos también ayuda a que el niño pueda desarrollar y reconocer de manera concreta la realidad externa del medio en el que se desenvuelve (Rodríguez, 2017).

2.2.5. El juego y la psicomotricidad.

Según menciona Mondargo, en el 2013, Jean Piaget define que la evolución y el desarrollo de la inteligencia del niño, se va a manifestar en las actividades que éste desarrolle tanto psíquica como motora, formando ambos como uno solo, el cual viene a ser la base de un adecuado desarrollo de la

inteligencia del niño, Además menciona y desarrolla que a través de la actividad corporal que el niño va desarrollando, este también va generando nuevas formas de pensamiento, buscando estrategias para realizar los juegos, estrategias para desarrollar algunas dificultades que se puedan presentar durante el juego, por lo que el niño se va desarrollando y adquiriendo nuevos conocimientos y experiencias previas respecto a la vida real. No obstante, el juego se realiza incluyendo los movimientos corporales, mediante el cual también va ejercitando y desarrollando la motricidad gruesa, mediante movimientos como saltos, correr y otros movimientos que ayuden a desarrollar tanto la motricidad fina como gruesa (Gómez, 2015).

Sin embargo, Wallon, en el año de 1925, es el pionero de la psicomotricidad quien detalla y menciona que para el desarrollo de esta influye todo movimiento tanto a nivel del desarrollo psíquico como de las relaciones interpersonales que el niño mantenga con otros niños o con sus padres, También llamó hasta que las funciones mentales vienen a cero o proporcionales a las funciones motrices y al desarrollo del esquema corporal, todo ello como una base o para el desarrollo de la personalidad del niño, por ello se menciona que la psicomotricidad viene a ser parte importante en el desarrollo tanto a nivel motor como a nivel psicológico, generando que el niño pueda tener mayor conocimiento acerca de su contexto social o de su hábitat en el cual se irá desenvolviendo con el paso del tiempo hasta lograr la juventud. Pero, en teoría de pellet quien lo desarrolla en el año de 1952 desde un punto de vista constructivista reafirma que las actividades motrices que el niño desarrolla, durante sus primeros años de vida viene a hacer el desarrollo integral de su

inteligencia, ya que se tiene en cuenta que hasta los dos años de edad se viene desarrollando la inteligencia sensorio motora, y de los 7 años el niño pasa de la acción a la reflexión, por lo cual el niño empieza a acceder a la imitación, el juegos simbólico, el lenguaje y otras actividades que le permiten adaptarse de mejor manera a su contexto social actual. Por lo cual se menciona que las actividades realizadas por el niño no solo colaboran en su desarrollo motriz, sino también desarrolla su pensamiento psicológico y a su vez la relación que éste va a mantener a futuro y mediante el tiempo con su contexto social o su entorno en el que se desenvuelve (Sánchez, 2015).

No obstante, Vayer en el año de 1969 desde un punto de vista psicopedagógico menciona que la psicomotricidad viene a ser una acción tanto psicológica como pedagógica que hacen de uso los medios de la educación física, con la única finalidad de mejorar el comportamiento infantil, por lo que menciona que al realizar actividades físicas el niño también va descubriendo sus propias habilidades, destrezas, y fortalezas, con el cual se siente en la capacidad de poder desenvolverse en sociedad y sobre todo con los compañeros de clase. Finalmente, Henri Wallon en el año de 1980, menciona que la psicomotricidad tiene y establece una conexión entre lo psicológico y lo motor, ya que los movimientos que el niño realiza viene a ser una expresión psicológica, el cual forma parte de su personalidad, por lo que menciona que realizar movimientos en etapa infantil viene a ser fundamental en el desarrollo físico y psicológico del niño, ya que éste facilita una forma de pensamiento más concreta, estableciendo relaciones interpersonales, desarrollando y formando

su carácter y adquiriendo nuevas costumbres o formas de vida, con la intercomunicación entre él y su contexto (Sánchez, 2015).

2.2.6. Definición del juego.

Huizinga (1987) el juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría.

De lo comprendido podemos decir el juego es una actividad libre que crece sin interés material que se realiza dentro de un tiempo y espacio seguro, según una norma libremente permitida pero completamente dominante, acompañada de un sentimiento de angustia y alegría.

Venegas et al. (2017) definen que el juego es efímero es toda acción dentro de un psicoanálisis y lúdica de recreación que exige y libera energía, ya que supone un esfuerzo físico y/o mental.

De lo manifestado podemos entender que el juego es un acto voluntario de distracción que nos ayuda a liberar energía. Ya que supone trabajo físico y mental.

2.2.7. Tipos de juego.

De acuerdo a Acedo y Vicente (2001) manifiestan que, en el año del 2013, González y Sotil, dividen a los juegos según las actividades escolares y preescolares, de los cuales se pueden aplicar dentro del aula o en el patio de la institución educativa, esto lo clasifican, así:

2.2.7.1.El juego motor.

Los juegos motores son aquellos juegos que incluyen los diversos tipos de situaciones motrices de una manera de actividades lúdicas, los cuales conforman ciertas conductas motrices significativas, donde pueden cumplir diversos objetivos tanto pedagógicos, como recreativos, de dinamismo, culturales e incluso deportivos, estos juegos motores incluyen cómo punto fundamental el movimiento necesario de las diferentes partes del cuerpo.

2.2.7.2.El juego simbólico.

El juego simbólico viene a ser toda aquella actividad que se realiza de manera espontánea, donde los niños hacen el uso de la capacidad mental para poder generar un escenario como entretenimiento, por ejemplo se pueden realizar utilizando cajones cómo una especie de barco, se pueden utilizar escoba como una especie de caballo, y entre otras actividades que realizan los niños con la finalidad de distraerse y del mismo modo imaginar y darle vida a objetos que evidentemente no cumplen la función aparente de lo que ellos imaginan.

2.2.7.3.El juego reglado.

Los juegos reglados son aquellos juegos populares, a lo que Gian Piaget en el año de 1932 lo denomina juegos de reglas, este juego se trata básicamente de las actividades, socialmente transmitidas, los cuales contienen una serie de normas y reglas donde los jugadores tienen que considerar las reglas impuestas en un inicio, Estos juegos desde un punto de vista sociocultural son sistemas de actividad y de significado los cuales colaboran en el desarrollo y el crecimiento del niño.

2.2.7.4.El juego de construcción.

Los juegos de construcción son principalmente una serie de piezas, los cuales son de formas iguales o diferentes, con las cuales se puede realizar diversas combinaciones, generando y creando diversas estructuras, estos juegos se deben utilizar principalmente en niños pequeños, sobre el suelo. Estos juegos de construcción desarrollan en el niño sus habilidades motrices, desarrollando también las estructuras espaciales, manejando algunos conceptos como pequeño, alto, bajo, corto, largo, las diferentes figuras geométricas, las similitudes y las desigualdades, entre otros conocimientos que se van adquiriendo mediante el juego.

2.2.7.5.El juego organizado.

El juego organizado es aquellos que hacen referencia cuando se realiza de manera previa una organización, principalmente es el docente quien proyecta, programa y realiza dichas actividades con los niños, siendo así que el docente viene a participar como un guía y quien controla el orden y las reglas del juego estimulando, dando los resultados finales y otras actividades.

2.2.7.6.Los juegos activos.

Los juegos activos son aquellos juegos de actividad corporal, que realiza el niño de manera espontánea, donde también interviene de manera dinámica impulsado por su propia vitalidad y fuerza.

2.2.7.7.Los juegos pasivos.

Los juegos pasivos están constituidos por aquellos juegos que generan diversión y pasatiempo en los niños, a los cuales sienten agrado e tranquilidad al realizarlos, para ello emplean el esfuerzo físico mínimo, en el caso de

aplicarlos de manera individual, este tipo de juegos comienza principalmente de forma independiente, luego con un compañero de juego.

2.2.7.8. Juegos de actuación.

El juego teatral o juegos de actuación viene a ser un juego dramático o un juego de rol, se basa principalmente en una breve representación teatral, acerca de una situación de la vida cotidiana real, como por ejemplo en las niñas, quienes juegan simulando ir al mercado, cocinando, vendiendo, entre otras actividades reales pero realizándolo de una forma ficticia, dentro de una institución educativa los niños ensayan y representan un papel en el cual van expresando sus sentimientos y emociones para luego generar opiniones, o realizar una serie de conversación entre sí.

2.2.7.9. Juegos vivenciales.

Son aquellos juegos que se realizan poniendo en práctica una situación, en la cual los niños se pueden involucrar y tomar ciertas actitudes de manera espontánea, como si el hecho estuviese sucediendo de forma real y verídica, una de las herramientas fundamentales de esta técnica viene a hacer el uso de los ambientes tanto pedagógicos como situaciones diferentes.

2.2.8. Definición de juegos tradicionales.

Navarro (2002) describe que van de generación en generación y tienen la misión principal de dar a conocer su propio cuerpo y el medio en el que se desenvuelve, ello significa movimiento constante, así como organización de medios para hacerlo posible, porque es la manera como se acerca al mundo.

En pocas palabras podemos decir que los juegos tradicionales son de generación en generación y tienen el deber primordial de dar a conocer su

propio cuerpo y el entorno en el que se desenvuelve, esto significa movimiento constante.

Luvis (2011) los juegos tradicionales son aquellos juegos típicos de una región o país. Mediante los mismos, el niño y la niña es socializado e instruido acerca de las raíces de sus pueblos, de una manera amena y recreada, siendo esto de mucha importancia para seguir preservando la cultura de un país, en suma, constituyen un tesoro nacional de juegos practicados de generación en generación.

De lo comprendido podemos decir que los juegos tradicionales se definen como aquellos juegos pintorescos de una región. Mediante estos juegos, el niño y la niña es socializado y educado acerca las raíces de su pueblo, siendo esto de mucha importancia para seguir conservando la cultura de un país, establece riquezas nacionales de juegos practicados de generación en generación.

Medina (1987) señala que los juegos tradicionales son fruto de la actividad en la que el hombre transforma la realidad y modifica el mundo, su carácter radica en la actitud de transformar la realidad reproduciéndola, ellos responden a cada sociedad humana a las diversas agrupaciones que han ido apareciendo a lo largo de los años.

De lo manifestado podemos decir que los juegos tradicionales son productos de la actividad en el que el ser humano cambia la realidad y el mundo, su personalidad radica en la conducta de cambiar la realidad reproduciéndola, ellos responden a toda la sociedad humana a las diferentes comunidades que han ido apareciendo a lo largo de los años.

Herrador (2013) cita a Borrás y Cols (1990), Fernández (1984), Moreno (1988), Navarro (2002), La Vega (2004), Orlick (1995), Parlebá (2001), Stumpp (1995), Trigo (1989), Trigueros (2000), Ureña (1997) quienes describen que los juegos tradicionales se refieren a aquellas actividades que, desde mucho tiempo atrás siguen perdurando y pasando de generación en generación, las cuales son transmitidas de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia.

En este sentido, el autor considera los juegos tradicionales como aquellos que se realizan de generación en generación y que siguen perdurando, sufriendo algunos cambios, pero perdurando su esencia.

2.2.8.1. Dimensiones de juegos tradicionales.

Calero (2005) considera que:

2.2.8.1.1. Instrucciones de juego.

Son reglas o normas que se deben respetar para el proceso adecuado de la ejecución del juego que es uno de los medios que tiene para demostrar que está aprendiendo. Es un medio valioso para adaptarse al medio familiar o social, debe verse como medio de socialización. Además, jugando el niño conoce a otros niños y hace amistad con ellos, reconoce sus méritos, coopera y se sacrifica por el grupo, respeta los derechos ajenos, cumple las reglas del juego, vence dificultades, gana y pierde con dignidad.

2.2.8.1.2. Ejecución del juego.

Meneses y Monge (2001) indican que: por el juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación

y de trabajo común; también aprende a protegerse a sí mismo y defender sus derechos; además, contribuye en su desarrollo físico, su desarrollo cultural y emocional.

De lo comprendido podemos decir que el juego es el centro para demostrar que está aprendiendo es el centro valioso para adecuarse al medio familiar o comunitario, debe verse como medio de socialización. Además, jugando el niño conoce a otros niños y hace hermandad con ellos. Acepta sus logros, es cooperativo, respeta los derechos de los demás, cumple las reglas del juego, sabe ganar y perder con dignidad.

2.2.8.1.3. Uso de medios y Materiales.

En este sentido el autor considera que el juego tiene la función de que el niño aprenda a compartir, a mejorar el concepto de colaboración y de trabajo, como también aprende a protegerse a sí mismo y de proteger sus derechos, además coopere en su desarrollo físico, cultural y emocional.

2.2.9. *Inteligencia kinestésica*

2.2.9.1. *Definición*

Cruzata (2017) manifiesta que la inteligencia kinestésica está vinculada con la capacidad de movimiento y control del propio cuerpo, en realización de actividades físicas, donde cada movimiento ejecutado por la persona se encuentra coordinados, en las prácticas deportivas, el baile, las habilidades manuales, etc. Por otro lado, es una capacidad para utilizar el cuerpo y a través de ello expresar, sentimientos, emociones, etc.

2.2.9.2. *Teoría*

(Morales & Angulo, 2012) definen las siguientes teorías:

2.2.9.2.1. *Howard Gardner:*

Define la inteligencia kinestésica como: “la capacidad para resolver problemas o para elaborar productos empleando el cuerpo, o partes del mismo. Bailarines, atletas, cirujanos y artesanos muestran, todos ellos, una inteligencia corporal y cinética altamente desarrollada.”

2.2.9.2.2. *La teoría diferencial*

Define la inteligencia como “un grupo de habilidades subyacentes esenciales, por ejemplo: habilidad verbal, de razonamiento, etc. Estas habilidades esenciales son identificadas mediante una técnica matemática llamada análisis factorial. Esta técnica comienza con una matriz de covariaciones para una serie de tests e identifica el origen “latente” de la variación que subyace en la puntuación de las pruebas.”

2.2.9.2.3. *La teoría cognoscitiva*

Las teorías cognoscitivas de la inteligencia o de elaboración de la información comparten el objetivo de entender la inteligencia humana en función de los procesos que contribuyen a la realización de la labor cognoscitiva. Una diferencia fundamental entre los distintos puntos de vista reside en el nivel de funcionamiento cognitivo sobre el que hacen hincapié en su intento de encontrar una respuesta.

2.2.9.3. *Características*

Rigo & Donolo (2013) manifiesta que las principales características de esta inteligencia son:

- Las habilidades del control de movimiento del cuerpo.
- La comodidad y conexión el propio cuerpo.

- Seguridad e intuición en los movimientos realizados.
- Habilidades en la manipulación de objetos.
- La capacidad de alcanzar metas respecto a acciones físicas.
- La capacidad de perfeccionar las respuestas a los estímulos físicos.
- Tienen la capacidad de explorar el entorno y los objetos por medio del tacto y los movimientos.
- Tienen mayor facilidad para aprender a través de experiencias directas y de la misma participación.

2.2.9.4. Beneficios

Paniagua & Umaña (2008) mencionan ciertos beneficios que implica el desarrollo de la inteligencia corporal:

- Enriquecen las experiencias de aprendizaje a través de las habilidades de la coordinación.
- Desarrollan aspectos físicos, como mentales, facilitando de esta manera el desarrollo integral.
- Permite conocer el cuerpo y descubrir las posibilidades de movimiento permitiendo el lograr el autocontrol.
- Favorece el desarrollo de la sensibilidad, la creatividad, la imaginación y la comunicación a través de la expresión corporal.
- Despierta el aprecio por el arte y desarrolla la capacidad de análisis crítica.

2.2.9.5. Dimensiones

Suárez, Maiz, & Meza (2010) mencionan las siguientes dimensiones:

2.2.9.5.1. Exploración con el tacto

En la niñez el sentido del tacto ayuda a la contribución de las ideas abstractas a partir de las experiencias concretas, del mismo modo favorece al pensamiento simbólico, capacidad para el aprendizaje del lenguaje y de los números, la exploración con el tacto es una forma de aprendizaje instintivo, que supone la manipulación de objetos.

2.2.9.5.2. *Coordinación corporal*

La coordinación corporal es aquel acto eficiente que se adquieren desde los primeros años, mediante las etapas de crecimiento mental y corporal, es un factor importante en el desarrollo integral de las personas, donde la motricidad es una parte importante para el adecuado desarrollo.

2.2.9.5.3. *Agilidad de movimientos*

La agilidad de movimientos es una cualidad física que tiene relación con la capacidad que tiene el cuerpo en moverse con alto grado de destreza, es importante su desarrollo en niños ya que está ligada al aprendizaje y a la velocidad que tiene el cerebro.

2.2.9.5.4. *Motricidad gruesa*

La motricidad gruesa es la habilidad de manejar el cuerpo para realizar movimientos grandes, ya que al realizar y desarrollar la motricidad gruesa se ejercitan los músculos y de esta forma los niños aprenden a controlarlos y realizar movimientos más precisos y ejercitar su equilibrio y coordinación.

2.2.9.5.5. *Motricidad fina*

Son básicamente las habilidades manuales, los cuales le permiten al niño desenvolverse con destreza y coordinación a través de sus manos, esta puede ser en la manipulación de objetos, la escritura, los garabatos, etc.

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis General

Los juegos tradicionales desarrollan significativamente en la inteligencia kinestésica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.

3.2. Hipótesis Específicas.

- Los juegos tradicionales desarrollan significativamente en la exploración con el tacto en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.
- Los juegos tradicionales desarrollan significativamente en la coordinación corporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.
- Los juegos tradicionales desarrollan significativamente en la agilidad de movimientos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.
- Los juegos tradicionales desarrollan significativamente en la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.
- Los juegos tradicionales desarrollan significativamente en la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

4.1.1. Tipo.

Correspondió al tipo cuantitativo, según Hernández et al. (2018) quienes nombran el tipo como enfoque cuantitativo porque “los datos se obtienen a través de cuestionarios, censos, pruebas estandarizadas, etc. con base en la medición numérica y el análisis estadístico; es decir los resultados se demuestran a través de la ciencia de la estadística” (p. 305).

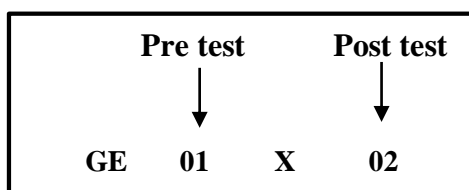
4.1.2. Nivel.

Fue de nivel explicativo, de acuerdo a Hernández et al. (2018) refieren que el nivel se determina como alcance explicativo porque “Pretenden establecer las causas de los sucesos o fenómenos que estudian” (p.128).

4.1.3. Diseño.

Fue diseño pre experimental, debido a que el investigador manipula alguna (s) variable (s) para alterar los hechos en su propia naturaleza; según Hernández et al. (2018) plantea que es el “diseño de un solo grupo cuyo grado de control es mínimo. Generalmente es útil como un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad” (p.174).

El diagrama del diseño pre experimental se muestra en el siguiente esquema:



Donde:

GE: Grupo Experimental que recibirán el estímulo.

01: Es la medición a través del pre test del grupo experimental, antes del uso de la estrategia didáctica.

X: Es la estrategia didáctica de intervención de la Variable Independiente (juegos tradicionales).

02: Es la medición a través del post test, después del uso de la estrategia didáctica.

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población.

El universo también identificado como población, es un conjunto de individuos que pertenecen a la misma clase y está limitada por el estudio; que en palabras de Tamayo (2012) se puede definir como: “La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación”.

Para la presente investigación se ha considerado a todos los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. De acuerdo a la siguiente tabla:

EDAD	SEXO		TOTAL
	Femenino	Masculino	
3 años	11	7	18
4 años	10	12	22
5 años	12	8	20
Total	33	27	60

4.2.2. Muestra.

La muestra proyecta las características principales de la población de donde se obtuvo. La cual es representativa; cuya validez para la generalización está dada por el tamaño y validez de la muestra. A su vez la muestra según Tamayo (2012): “es un subconjunto de la población”, la cual es seleccionada para indagar el cómo es su particularidad o característica de la población en general, considerando que sea distintiva y que refleje sus características.

La muestra estuvo constituida por 20 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.

7.1.1. Muestreo.

Fue no probabilístico a través de los criterios siguientes:

7.1.1.1. Criterios de inclusión

- Todos los estudiantes matriculados en el año académico 2020.
- Estudiantes que deseen participar en la investigación.

7.1.1.2. Criterios de exclusión

- Estudiantes que no asistan regularmente a clases.
- Estudiantes que no firmen el consentimiento informado.

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

Juegos tradicionales en la inteligencia kinestésica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO, MEDIDA Y NIVELES
Variable independiente: Juegos tradicionales	Navarro (2002) describe que van de generación en generación y tienen la misión principal de dar a conocer su propio cuerpo y el medio en el que se desenvuelve.	Los juegos tradicionales se componen de instrucciones de juego, ejecución, uso de medios y materiales, los que se efectuaron a través de las sesiones de aprendizaje	Instrucciones de juego	- De organización - De participación - Las penalidades	Lista de cotejo
			Ejecución	- Cantidad de materiales - Tamaño del material	
Variable dependiente: Inteligencia kinestésica	Está vinculada con la capacidad de movimiento y control del propio cuerpo, en realización de actividades físicas, donde cada movimiento ejecutado por la persona se encuentra coordinados, en las prácticas deportivas, el baile, las habilidades manuales, etc. (Cruzata, 2017)	La inteligencia kinestésica se dimensiona de exploración con el tacto, coordinación corporal, agilidad de movimientos, motricidad gruesa y motricidad fina, los que se midieron mediante la guía de observación.	Uso de medios y materiales	- Aplica materiales - Organiza materiales	Instrumento: Guía de observación Medida: Ordinal Niveles: - Inicio - Proceso - Logro
			Exploración con el tacto	- Construir - Imita - Mueve - Toca	
			Coordinación corporal	- Movimientos - Actividades - Baile - Sentado - Imita	
			Agilidad de movimientos	- Danza - Drama - Corre	
			Motricidad gruesa	- Motora gruesa - Equilibrio - Coordinación	
Motricidad fina	- Motora fina - Trabajos manuales - Manipula - Ritmo con manos				

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnicas

Las técnicas de investigación Rojas (2013) son apreciadas como una serie de recursos, procedimientos y reglas que encaminan la creación, el forjamiento y la dirección de los instrumentos de recojo de información y posterior análisis de estos.

La técnica que se aplicó fue la observación de campo no experimental, debido a que se observará las acciones de los niños y niñas de acuerdo a parámetros que permitieron medir a través de la psicometría.

4.4.2. Instrumentos

El instrumento nos sirve para lograr un fin, el instrumento en investigación según Cortés & Iglesias (2004) refieren que “es todo aquel medio que permite recabar y procesar información las cuales se han conseguido gracias a las técnicas empleadas, como: guía de observación, guía de entrevista, cuestionario”.

En la presente investigación los instrumentos que se utilizará será la guía de observación que permitirán recopilar datos, de acuerdo al siguiente detalle:

- Variable independiente: Juegos ancestrales.

Se desarrollará mediante 12 sesiones de aprendizaje.

- Variable dependiente: Inteligencia kinestésica.

Compuesta de 19 ítems que midieron a través del instrumento de guía de observación con cinco dimensiones: exploración con el tacto, coordinación corporal, agilidad de movimientos, motricidad gruesa y motricidad fina.

4.5. Plan de análisis

Con relación al análisis de los resultados, se utilizó la estadística descriptiva para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación y la estadística inferencial para obtener resultados de la hipótesis.

Por tanto, la información que se obtendrá a través de las encuestas, y se procesarán por medio de técnicas estadísticas se procesaron utilizando el software del Excel (hoja de cálculo) los resultados descriptivos para la construcción de tablas de frecuencias y gráficos, a través del programa SPSS se obtendrá resultados inferenciales para la prueba no paramétrica (prueba anormal), contrastación de datos, así como también corroborar las pruebas de hipótesis general y específicos. Sin dejar de lado las medidas de variabilidad las cuales permiten conocer la extensión en que los puntajes se desvían unos de otros, es decir el grado de homogeneidad de los grupos o dispersión de los calificativos.

4.6. Matriz de consistencia

Juegos tradicionales en la inteligencia kinestésica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables y dimensiones	Metodología
¿De qué manera los juegos tradicionales desarrollan la inteligencia kinestésica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021?	<p>Objetivo General: Determinar la aplicación de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia kinestésica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar los juegos tradicionales en el desarrollo de la exploración con el tacto en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. - Identificar los tradicionales en el desarrollo de la coordinación corporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. - Identificar los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. - Identificar los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. 	<p>Hipótesis General: Los juegos tradicionales desarrollan significativamente en la inteligencia kinestésica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2020.</p> <p>Hipótesis Específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los juegos tradicionales desarrollan significativamente en la exploración con el tacto en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. - Los juegos tradicionales desarrollan significativamente en la coordinación corporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. - Los juegos tradicionales desarrollan significativamente en la agilidad de movimientos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. - Los juegos tradicionales desarrollan significativamente en la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. - Los juegos tradicionales desarrollan significativamente en la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. 	<p>Variable independiente: Juegos tradicionales.</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Instrucciones de juego - Ejecución - Uso de medios y - Materiales <p>Variable dependiente: Inteligencia kinestésica</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exploración con el tacto - Coordinación corporal - Agilidad de movimientos - Motricidad gruesa - Motricidad fina 	<p>Tipo Cuantitativo</p> <p>Nivel Explicativo</p> <p>Diseño</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pre experimental - Longitudinal <p>Técnicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observación <p>Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lista de verificación. - Guía de observación <p>Población: Todos los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.</p> <p>Muestra: 20 niños y niñas</p> <p>Estadígrafo para la prueba de hipótesis: T-Student</p>

4.7. Principios éticos

De acuerdo a la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (2020) determina que, de acuerdo a sus bases legales, establece principios éticos que orientan a la investigación sobre.

- **Protección a las personas:** Este principio implica que las personas participarán voluntariamente, brindando información adecuada, en el cual se deberá proteger y respetar su bienestar propio, seguridad y sobre todo la identidad de dichas personas, los cuales deberán estar bajo confidencialidad y privacidad, además de resguardar sus derechos si en caso podrían estar en una situación vulnerable.
- **Libre participación y derecho a estar informado:** Las personas involucradas tendrán derecho a elegir, por voluntad propia, si participan en la investigación o no, además que estén todos bien informados sobre los propósitos y finalidades de la investigación.
- **Beneficencia y no maleficencia:** En la investigación se deberá asegurar el bienestar de las personas que están participando, donde la conducta del investigador deberá responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.
- **Cuidado del medio ambiente y respeto a la biodiversidad:** Este principio involucra al entorno ambiental, al respeto por la flora y fauna y sobre todo a los cuidados que se deberá realizar para evitar daños.
- **Justicia:** El investigador deberá actuar con equidad y justicia con todas las personas involucradas en la investigación, además de ejercer un juicio razonable para que no se dé lugar a prácticas injustas. También el investigador tendrá que dar prioridad al bien común antes que a su interés personal.
- **Integridad científica:** Este principio indica que se deberá evitar el engaño en todos los aspectos de la investigación; por lo que, el investigador deberá demostrar su capacidad científica en todo el proceso de investigación, afirmando la eficacia de sus métodos, análisis y fuentes.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

5.1.1. Nivel Descriptivo – Pre test.

Tabla 1. Inteligencia kinestésica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.

Pre Test Inteligencia kinestésica	Número de niños (as)	Porcentaje de niños (as)
Inicio	9	45%
Proceso	4	20%
Logro	7	35%
TOTAL	20	100%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

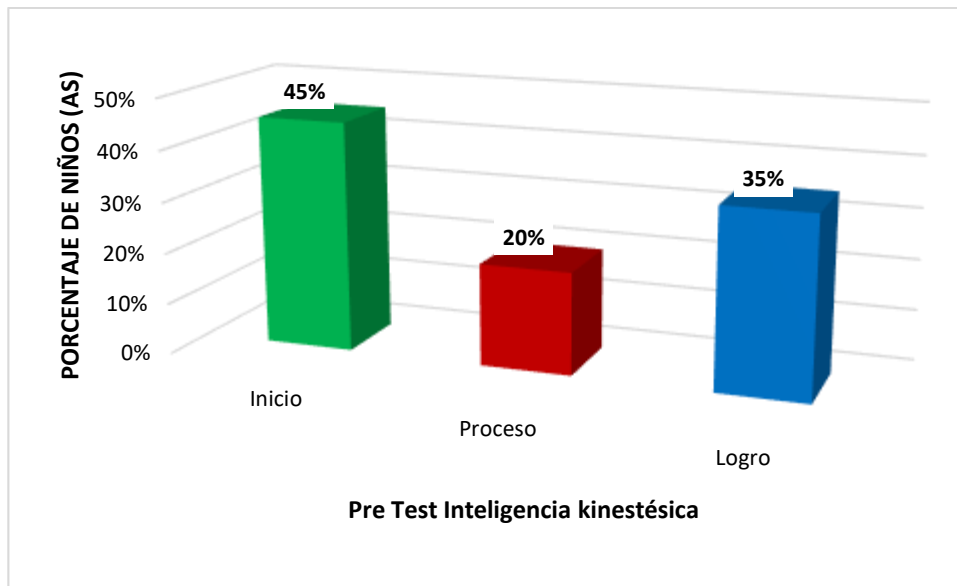


Gráfico 1. Inteligencia kinestésica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 1.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 1 y el Gráfico 1, de 20 niños y niñas de 5 años que representan el 100% de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, evaluados sobre la Inteligencia kinestésica, en el Pre Test se obtuvieron los siguientes niveles: inicio 45%, proceso 20%, mientras que en logro 35%, Ayacucho 2021.

Tabla 2. Exploración con el tacto en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.

Pre Test Exploración con el tacto	Número de niños (as)	Porcentaje de niños (as)
Inicio	8	40%
Proceso	6	30%
Logro	6	30%
TOTAL	20	100%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

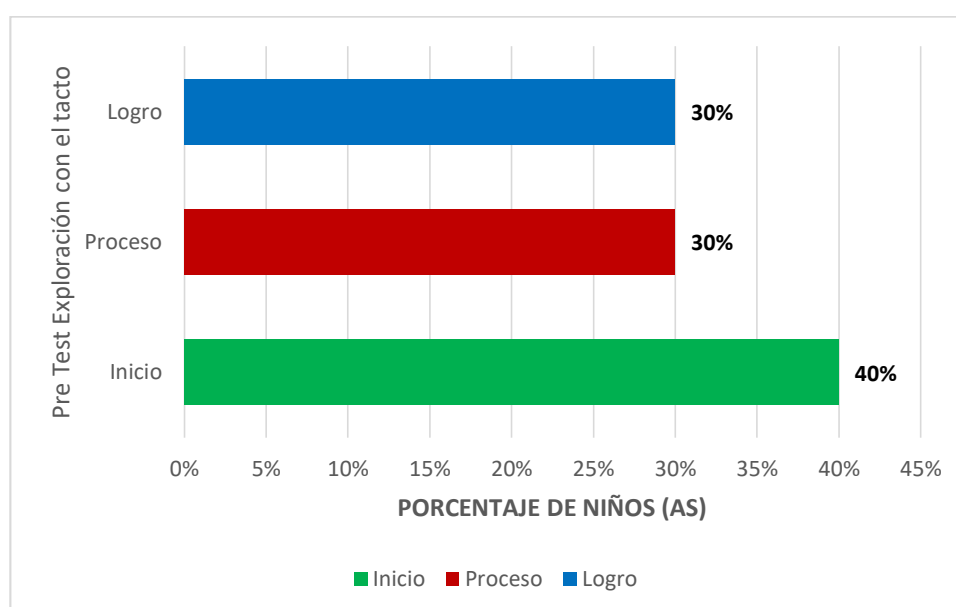


Gráfico 2. Exploración con el tacto en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 2.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 2 y el Gráfico 2, de 20 niños y niñas de 5 años que representan el 100% de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, evaluados sobre la Exploración con el tacto, en el Pre Test se obtuvieron los siguientes niveles: inicio 40%, proceso 30%, mientras que en logro 30%, Ayacucho 2021.

Tabla 3. Coordinación corporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.

Pre Test Coordinación corporal	Número de niños (as)	Porcentaje de niños (as)
--------------------------------	----------------------	--------------------------

Inicio	8	40%
Proceso	5	25%
Logro	7	35%
TOTAL	20	100%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

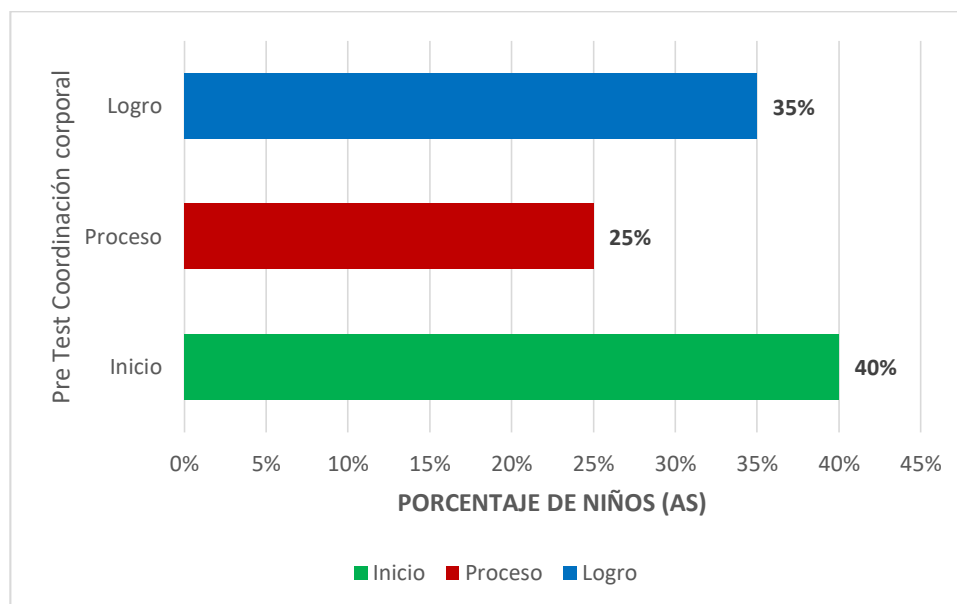


Gráfico 3. Coordinación corporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 3.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 3 y el Gráfico 3, de 20 niños y niñas de 5 años que representan el 100% de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, evaluados sobre la Coordinación corporal, en el Pre Test se obtuvieron los siguientes niveles: inicio 45%, proceso 25%, mientras que en logro 35%, Ayacucho 2021.

Tabla 4. Agilidad de movimientos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.

Pre Test Agilidad de movimientos	Número de niños (as)	Porcentaje de niños (as)
Inicio	7	35%
Proceso	8	40%
Logro	5	25%
TOTAL	20	100%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

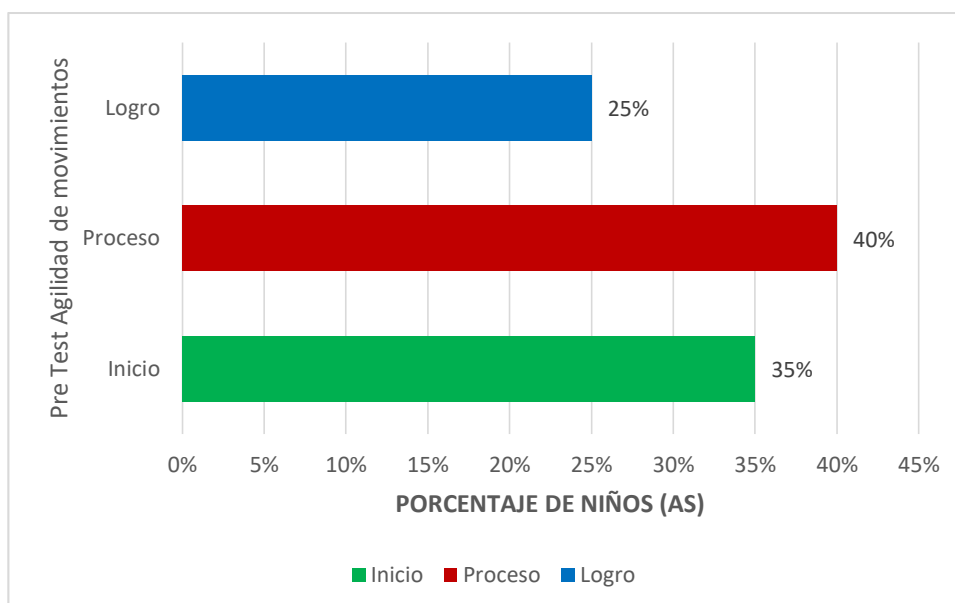


Gráfico 4. Agilidad de movimientos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 4.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 4 y el Gráfico 4, de 20 niños y niñas de 5 años que representan el 100% de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, evaluados sobre la Agilidad de movimientos, en el Pre Test se obtuvieron los siguientes niveles: inicio 35%, proceso 40%, mientras que en logro 25%, Ayacucho 2021.

Tabla 5. Motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.

Pre Test Motricidad gruesa	Número de niños (as)	Porcentaje de niños (as)
Inicio	10	50%
Proceso	8	40%
Logro	2	10%
TOTAL	20	100%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

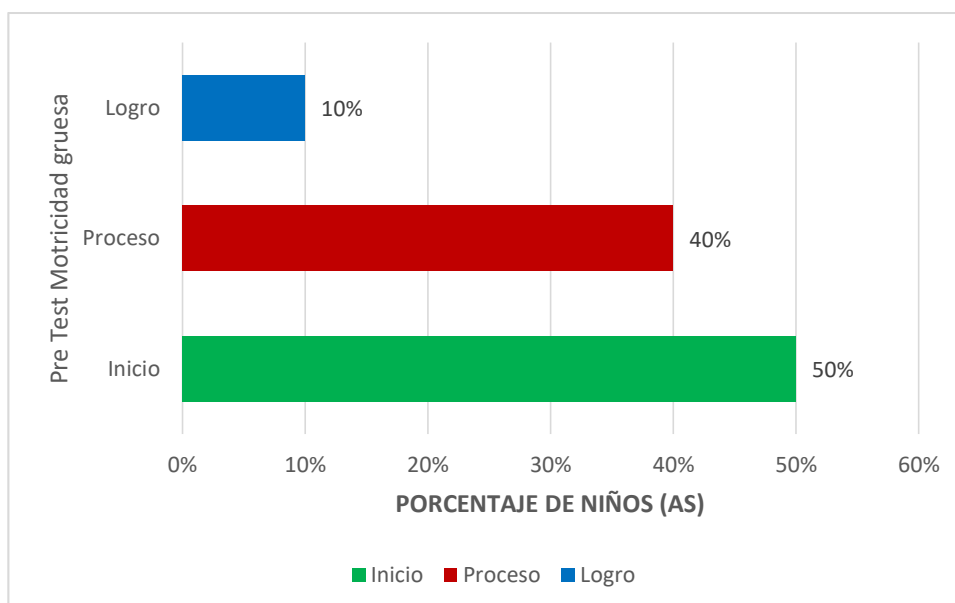


Gráfico 5. Motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 5.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 5 y el Gráfico 5, de 20 niños y niñas de 5 años que representan el 100% de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, evaluados sobre Motricidad gruesa, en el Pre Test se obtuvieron los siguientes niveles: inicio 50%, proceso 40%, mientras que en logro 10%, Ayacucho 2021.

Tabla 6. Motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.

Pre Test Motricidad fina	Número de niños (as)	Porcentaje de niños (as)
Inicio	7	35%
Proceso	8	40%
Logro	5	25%
TOTAL	20	100%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

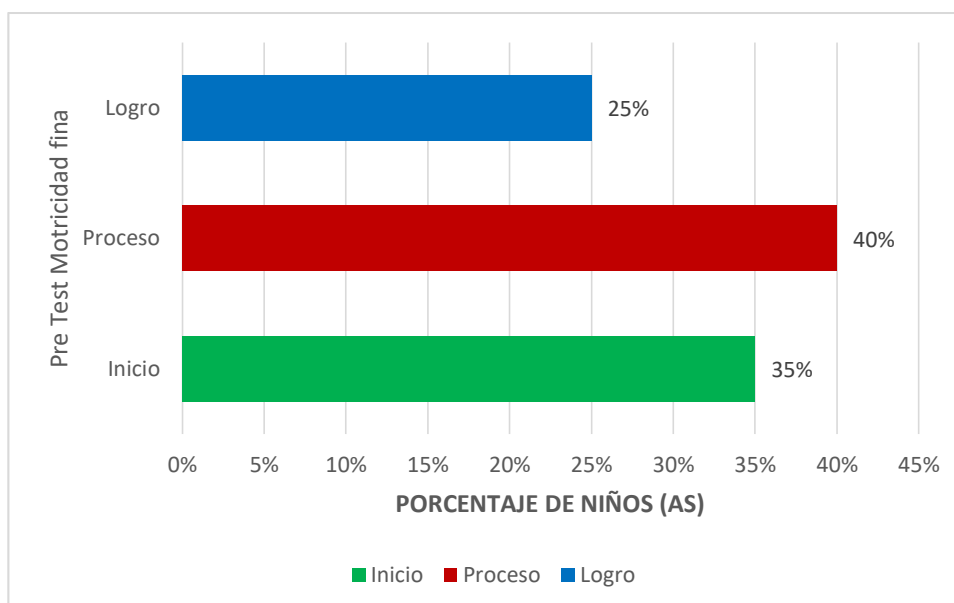


Gráfico 6. Motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 6.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 6 y el Gráfico 6, de 20 niños y niñas de 5 años que representan el 100% de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, evaluados sobre Motricidad fina, en el Pre Test se obtuvieron los siguientes niveles: inicio 35%, proceso 40%, mientras que en logro 25%, Ayacucho 2021.

5.1.2. Nivel Descriptivo – Post test.

Tabla 7. Inteligencia kinestésica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.

Post Test Inteligencia kinestésica	Número de niños (as)	Porcentaje de niños (as)
Inicio	7	35%
Proceso	4	20%
Logro	9	45%
TOTAL	20	100%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

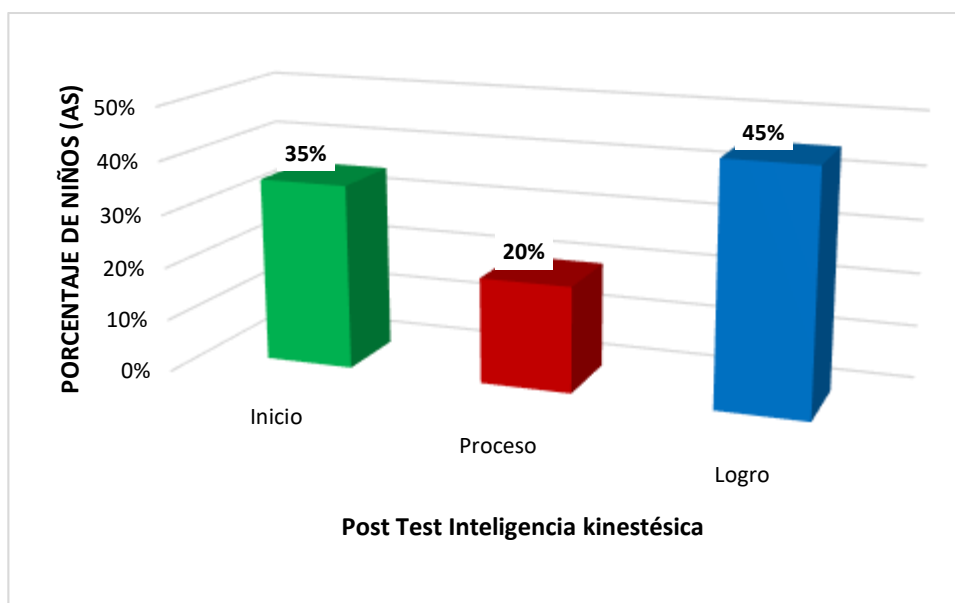


Gráfico 7. Inteligencia kinestésica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 7.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 7 y el Gráfico 7, de 20 niños y niñas de 5 años que representan el 100% de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, evaluados sobre la Inteligencia kinestésica, en el Pre Test se obtuvieron los siguientes niveles: inicio 35%, proceso 20%, mientras que en logro 45%, Ayacucho 2021.

Tabla 8. Exploración con el tacto en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.

Post Test Exploración con el tacto	Número de niños (as)	Porcentaje de niños (as)
Inicio	4	20%
Proceso	6	30%
Logro	10	50%
TOTAL	20	100%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

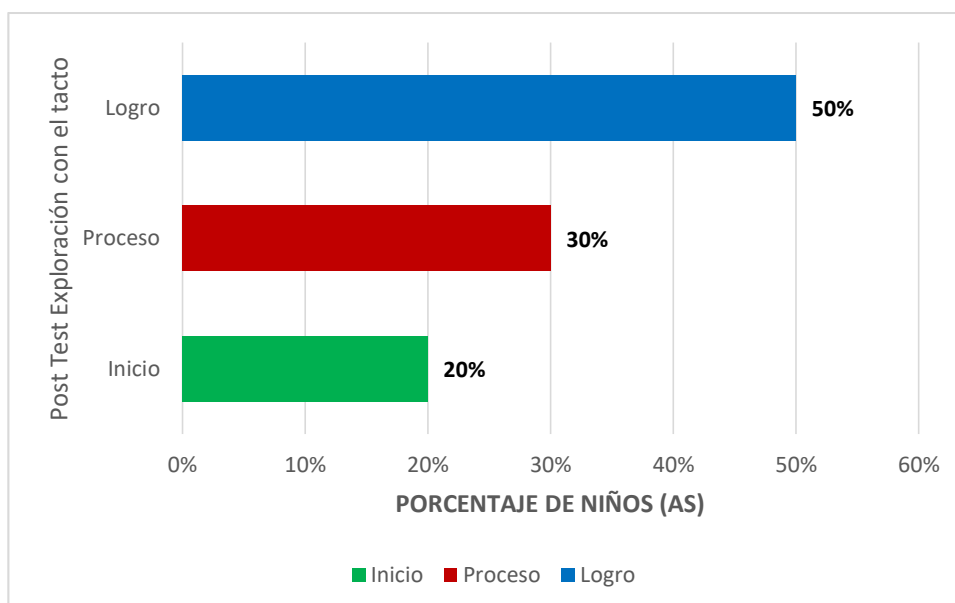


Gráfico 8. Exploración con el tacto en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 8.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 8 y el Gráfico 8, de 20 niños y niñas de 5 años que representan el 100% de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, evaluados sobre la Exploración con el tacto, en el Pre Test se obtuvieron los siguientes niveles: inicio 20%, proceso 30%, mientras que en logro 50%, Ayacucho 2021.

Tabla 9. Coordinación corporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.

Post Test Coordinación corporal	Número de niños (as)	Porcentaje de niños (as)
Inicio	7	35%
Proceso	1	5%
Logro	12	60%
TOTAL	20	100%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

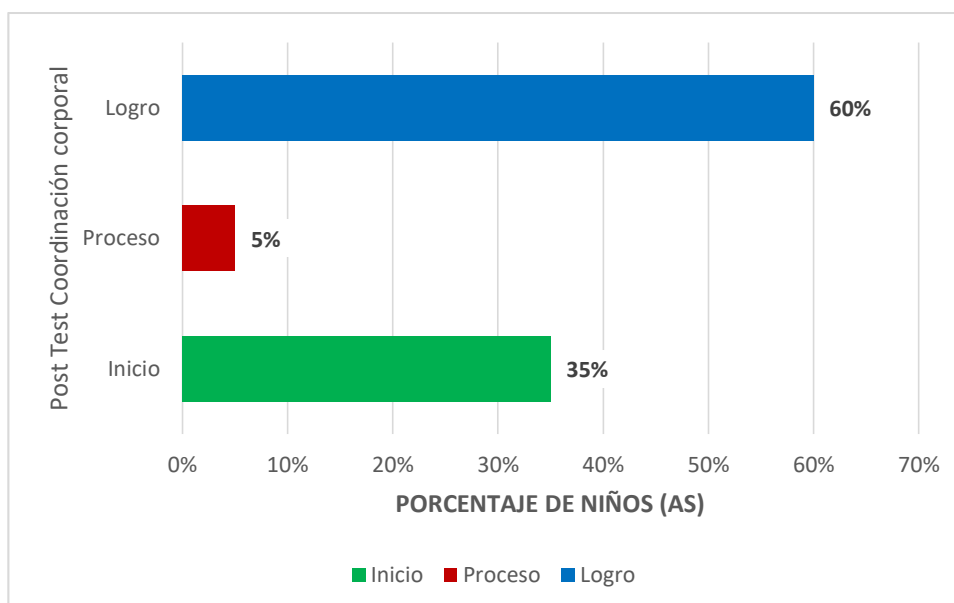


Gráfico 9. Coordinación corporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 9.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 9 y el Gráfico 9, de 20 niños y niñas de 5 años que representan el 100% de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, evaluados sobre la Coordinación corporal, en el Pre Test se obtuvieron los siguientes niveles: inicio 35%, proceso 5%, mientras que en logro 60%, Ayacucho 2021.

Tabla 10. Agilidad de movimientos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.

Post Test Agilidad de movimientos	Número de niños (as)	Porcentaje de niños (as)
Inicio	9	45%
Proceso	4	20%
Logro	7	35%
TOTAL	20	100%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

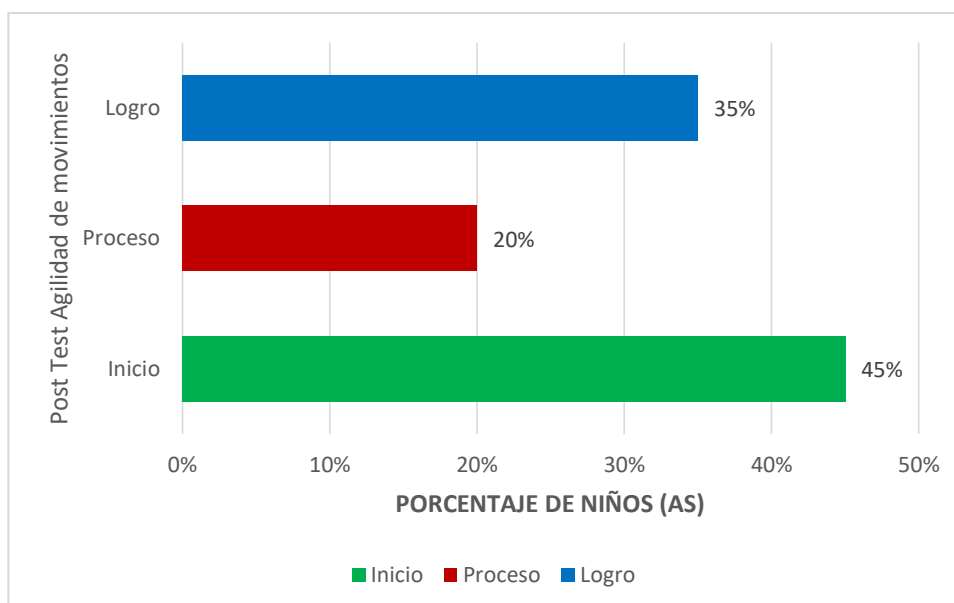


Gráfico 10. Agilidad de movimientos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 10.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 10 y el Gráfico 10, de 20 niños y niñas de 5 años que representan el 100% de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, evaluados sobre la Agilidad de movimientos, en el Pre Test se obtuvieron los siguientes niveles: inicio 45%, proceso 20%, mientras que en logro 35%, Ayacucho 2021.

Tabla 11. Motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.

Post Test Motricidad gruesa	Número de niños (as)	Porcentaje de niños (as)
Inicio	8	40%
Proceso	3	15%
Logro	9	45%
TOTAL	20	100%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

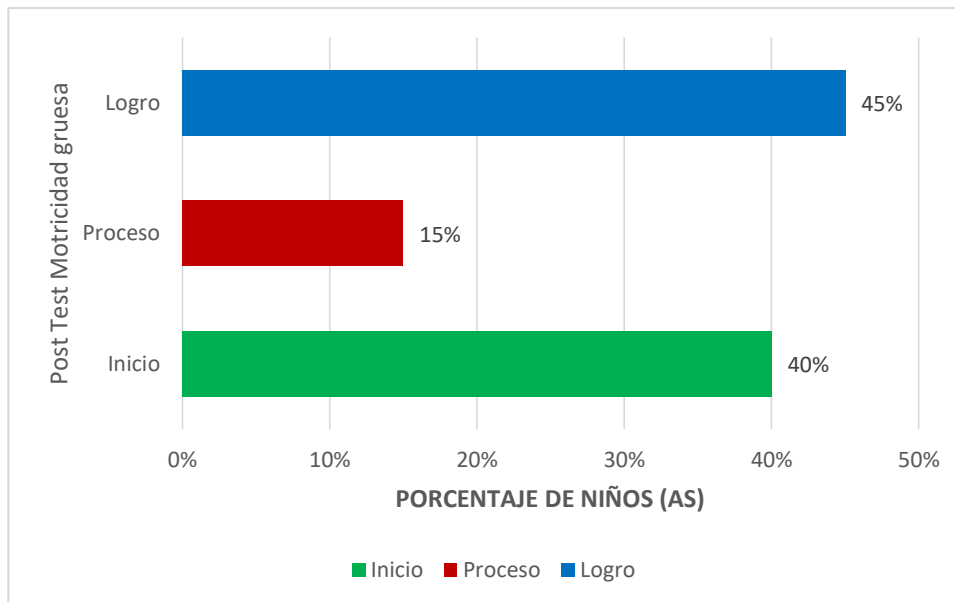


Gráfico 11. Motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 11.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 11 y el Gráfico 11, de 20 niños y niñas de 5 años que representan el 100% de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, evaluados sobre Motricidad gruesa, en el Pre Test se obtuvieron los siguientes niveles: inicio 40%, proceso 15%, mientras que en logro 45%, Ayacucho 2021.

Tabla 12. Motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.

Post Test Motricidad fina	Número de niños (as)	Porcentaje de niños (as)
Inicio	3	14%
Proceso	5	23%
Logro	12	55%
TOTAL	20	91%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

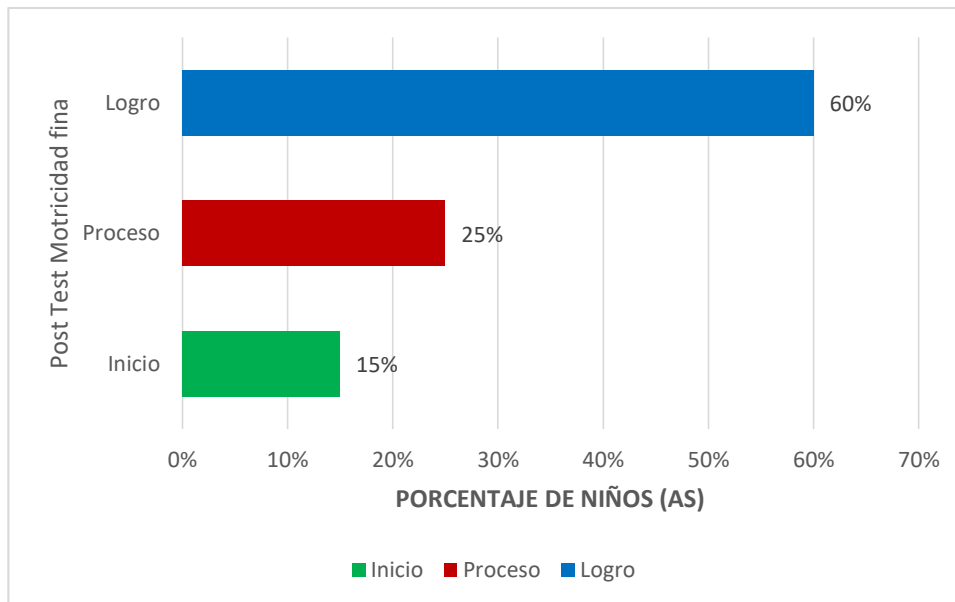


Gráfico 12. Motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 12.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 12 y el Gráfico 12, de 20 niños y niñas de 5 años que representan el 100% de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, evaluados sobre Motricidad fina, en el Pre Test se obtuvieron los siguientes niveles: inicio 14%, proceso 23, mientras que en logro 55%, Ayacucho 2021.

5.1.3. Nivel inferencial.

5.1.3.1. Hipótesis general.

H₀: No existe influencia de los juegos tradicionales en la inteligencia kinestésica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.

H₁: Existe influencia de los juegos tradicionales en la inteligencia kinestésica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.

Tabla 13. Contraste de medias entre pre test y post test de la inteligencia kinestésica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.

	GRUPOS	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Pre Test inteligencia kinestésica	Experimental	20	09,50	,669	,193
Post Test inteligencia kinestésica	Experimental	20	15,00	1,528	,441

Interpretación: De acuerdo a la Tabla 13, en el contraste de promedios entre el pre test y el post test en la inteligencia kinestésica, asciende a partir de 09,50 hasta 15,00 puntos.

Tabla 14. Correlación de muestras emparejadas entre pre test y post test de la inteligencia kinestésica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.

		N	Correlación	Sig.
Par 1	Pre Test inteligencia kinestésica & Post Test inteligencia kinestésica	20	,575	,000

Interpretación: De acuerdo a la Tabla 14, el coeficiente de correlación entre el Pre test y Post test es de 0,575, por lo que existe influencia moderada de los juegos tradicionales en la inteligencia kinestésica.

Tabla 15. Prueba de hipótesis general con estadígrafo t-student entre pre test y post test de la inteligencia kinestésica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021

	Diferencias emparejadas				T	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia			
				Inferior			

Pre Test Inteligencia kinestésica - Post Test Inteligencia kinestésica	-5,833	2,761	,564	-6,999	-4,667	-10,350	19	,000
---	--------	-------	------	--------	--------	---------	----	------

Interpretación: De acuerdo a la Tabla 15, en las muestras relacionadas entre el pre test y el post test del Grupo Experimental se obtiene que el valor p (nivel de significancia) es $0.000 < 0.05$. Por lo tanto, hay evidencia para rechazar la Hipótesis Nula (H_0) y se acepta la Hipótesis de investigación (H_a), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%.

Conclusión: Existe influencia moderada de los juegos tradicioanles en la inteligencia kinestésica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021.

5.2. Análisis de resultados

Sobre el objetivo general, de acuerdo al resultado obtenido mediante el estadígrafo t-student, el coeficiente de correlación es 0.575, por lo que existe relación directa moderada, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (H_0) y se acepta la Hipótesis de Investigación (H_a), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que existe influencia moderada de los juegos tradicionales en la inteligencia kinestésica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Resultados son sustentados con Aldana y Páez (2017) en su tesis “El Juego como Estrategia para Fomentar la Psicomotricidad en los Niños Y Niñas de Preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez Sede Progreso y Libertad”, quien concluye que teniendo como evidencias las actividades implementadas para potencializar la psicomotricidad por medio del juego. Los educandos despertaron el interés en las actividades. De ello se determinó que los juegos ancestrales a través de sus instrucciones, ejecución y uso de materiales desarrollaron la

inteligencia kinestésica en las dimensiones de la exploración con el tacto, coordinación corporal, agilidad de movimientos, motricidad gruesa y motricidad fina.

Sobre el objetivo específico 1, de acuerdo al resultado obtenido mediante el estadígrafo t-student, el coeficiente de correlación es 0.584, por lo que existe relación directa moderada, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis de Investigación (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que existe influencia moderada de los juegos tradicionales en la exploración con el tacto en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Comparándose con Chávez (2018) Taller de juegos en la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años Trujillo 2017, finaliza que el taller de juegos aplicado al grupo experimental de la investigación ha resultado ser una herramienta pedagógica muy importante para desarrollar la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 03 años que participaron en el grupo experimental, pues sus niveles alcanzados fueron muy superiores a los del grupo control que no se les aplicó dicho taller. De lo contrastado se afirma que los juegos tradicionales permitieron mejorar la dimensión exploración con el tacto de la inteligencia kinestésica, corroborándose con las actitudes de los niños y niñas al construir bloques, mover las posiciones de materiales o tocar para identificar la textura de cada uno de ellos.

Sobre el objetivo específico 2, de acuerdo al resultado obtenido mediante el estadígrafo t-student, el coeficiente de correlación es 0.438, por lo que existe relación directa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis de Investigación (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que existe influencia significativa de los juegos tradicionales en la coordinación corporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. En consecuencia, se comparó con Casavilca & Suarez (2017) en su tesis “Juegos Tradicionales para el Desarrollo

del Dominio Corporal Dinámico en los Niños De 4 Años de la IEE “La Victoria” N°498-El Tambo”, concluye que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del dominio corporal dinámico. En ese sentido se sostiene que los juegos ancestrales permitieron mejorar la dimensión coordinación corporal de la inteligencia kinestésica, evidenciándose al realizar movimientos en los bailes, ejercitándose al pararse y sentarse, también al imitar ritmos y secuencias que observan.

Sobre el objetivo específico 3, de acuerdo al resultado obtenido mediante el estadígrafo t-student, el coeficiente de correlación es 0.643, por lo que existe relación directa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis de Investigación (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que existe influencia significativa de los juegos tradicionales en la agilidad de movimientos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Por ello se pudo contrasta con Guzman & Huamaní (2016) en su tesis “Juegos Tradicionales para el desarrollo de la Psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad en la Institución Educativa Inicial San José Obrero de Pomacanchi - Acomayo – Cusco” quien llegó a la conclusión de que el uso de los juegos tradicionales mejora significativamente el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad. De lo comparado se demostró que los juegos tradicioanles permitieron mejorar la dimensión agilidad de movimientos de la inteligencia kinestésica, evidenciándose en las actividades de danza en grupos o individuales, también al dramatizar con movimientos acelerados e improvisaciones, asimismo al correr.

Sobre el objetivo específico 4, de acuerdo al resultado obtenido mediante el estadígrafo t-student, el coeficiente de correlación es 0.579, por lo que existe relación directa moderada, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis de Investigación (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que existe influencia

moderada de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Siendo comparado con Huamán (2018) “Juegos Tradicionales como Estrategia Didáctica para Mejorar el Desarrollo Psicomotriz en los Niños De 05 Años de la Institución Educativa Inicial N° 231 De San Marcos, Huari – 2017” quien concluye que la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica, mejoran el desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años. De lo antecedido se comprobó que los juegos tradicioanles permitieron mejorar la dimensión motricidad gruesa de la inteligencia kinestésica, manifestándose en las actividades que se realizaron en el patio sobre el equilibrio al saltar en los juegos de mundo o la coordinación de brazos y piernas en salta sogas.

Sobre el objetivo específico 5, de acuerdo al resultado obtenido mediante el estadígrafo t-student, el coeficiente de correlación es 0.604, por lo que existe relación directa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis de Investigación (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que existe influencia significativa de los juegos tradicionales en la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021. Permitiendo compararse con León & Santa Cruz (2017) en su tesis “Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III Ciclo de la IE Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista, 2017” quien llega a la conclusión que los juegos tradicionales son significativos en el desarrollo de las habilidades motrices básicas. De lo señalado se pudo afirmar que los juegos tradicionales permitieron mejorar la dimensión motricidad fina de la inteligencia kinestésica, manifestándose al jugar con daños, trompos o el juego de yaces, porque realizan manipulación, coordinación y ritmos que deben manejar sobre precisiones de exigencia sobre los retos de dichas actividades.

VI. CONCLUSIONES

- Mediante el T Student se obtuvo el valor p (nivel de significancia) es $0.000 < 0.05$; por lo tanto, existe influencia de los juegos tradicionales en la inteligencia kinestésica. Determinándose que los juegos ancestrales a través de sus instrucciones, ejecución y uso de materiales desarrollaron la inteligencia kinestésica en las dimensiones de la exploración con el tacto, coordinación corporal, agilidad de movimientos, motricidad gruesa y motricidad fina.
- A través el T Student se obtuvo el valor p (nivel de significancia) es $0.000 < 0.05$; por lo tanto, existe influencia de los juegos tradicionales en la dimensión exploración. Afirmándose que los juegos ancestrales permitieron mejorar la dimensión exploración con el tacto de la inteligencia kinestésica, corroborándose con las actitudes de los niños y niñas al construir bloques, mover las posiciones de materiales o tocar para identificar la textura de cada uno de ellos.
- Con el T Student se obtuvo el valor p (nivel de significancia) es $0.000 < 0.05$; por lo tanto, existe influencia de los juegos tradicionales en la dimensión coordinación corporal. Se sostuvo que los juegos tradicionales permitieron mejorar la dimensión coordinación corporal de la inteligencia kinestésica, evidenciándose al realizar movimientos en los bailes, ejercitándose al pararse y sentarse, también al imitar ritmos y secuencias que observan.
- Respaldado con el T Student se obtuvo el valor p (nivel de significancia) es $0.000 < 0.05$; por lo tanto, existe influencia de los juegos tradicionales en la dimensión agilidad. Demostrándose que los juegos ancestrales permitieron mejorar la dimensión agilidad de movimientos de la inteligencia kinestésica, evidenciándose en las actividades de danza en grupos o individuales, también al dramatizar con movimientos acelerados e improvisaciones, asimismo al correr.
- Mediante el T Student se obtuvo el valor p (nivel de significancia) es $0.000 < 0.05$; por lo tanto, existe influencia de los juegos tradicionales en la dimensión motricidad. Comprobándose que los juegos ancestrales permitieron mejorar la dimensión motricidad gruesa de la inteligencia

kinestésica, manifestándose en las actividades que se realizaron en el patio sobre el equilibrio al saltar en los juegos de mundo o la coordinación de brazos y piernas en salta soga.

- Con uso del T Student se obtuvo el valor p (nivel de significancia) es $0.000 < 0.05$; por lo tanto, existe influencia de los juegos tradicionales en la dimensión motricidad fina. Se pudo afirmar que los juegos ancestrales permitieron mejorar la dimensión motricidad fina de la inteligencia kinestésica, manifestándose al jugar con daños, trompos o el juego de yaces, porque realizan manipulación, coordinación y ritmos que deben manejar sobre precisiones de exigencia sobre los retos de dichas actividades.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acedo, E., & Vicente, C. (2001). *Los Juegos Populares y Tradicionales* (JUNTA DE E).
http://bam.educarex.es/gestion_contenidos/ficheros/341%5Djuegos populares.pdf
- Avalos, S. & Huamán, H. (2010). *Aplicación de los juegos tradicionales en el incremento de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. Nuestra Señora del Carmen Abancay- 2010* (tesis pregrado). Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac, Abancay, Perú.
- Balseca, G. (2016). *El juego y la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años del centro de educación inicial "lucia franco de castro" de la parroquia de Conocoto* (Tesis maestría). Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador.
- Casavilca, V. & Suarez, Y. (2017). *Juegos tradicionales para el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños de 4 años de la IEE "la Victoria" n°498-el Tambo* (tesis pregrado). Universidad nacional del centro del Perú, Huancayo, Perú.
- Condori, S. & Condori, R. (2017). *Taller "juego alegre" para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial Linus Pauling. Alto selva alegre. Arequipa – 2017* (tesis maestría). Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Arequipa, Perú.
- Cortés, M. & Iglesias, M. (2004). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación*. México: Universidad Autónoma del Carmen
- Crozzoli, A., & Romero, C. (2017). *El juego tradicional en las clases de Educación Física*.
https://memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.10297/ev.10297.pdf
- Cruzata, A. (2017). *Inteligencia emocional y kinestésica en la educación física de la educación primaria*. "Actualidades Investigativas en Educación", 1-20.
- García, P. (2005). *Fundamentos teóricos del juego*. España: Wanceulen editorial deportiva, S.L.
- Gómez, L. (2015). *Juegos tradicionales de las provincias de Ávila y Salamanca*.

- Guadalupe, D. & Sandoval, N. (2015). *Estudio de los juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años de la institución educativa Luis Pasteur de la parroquia de Guayllabamba* (tesis pregrado). Universidad de las Fuerzas Armadas, Sangolquí, Ecuador.
- Guzmán, G. & Huamaní, M. (2016). *Juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad en la institución educativa inicial san José obrero de Pomacanchi - Acomayo – cusco* (tesis maestría). Universidad nacional san Agustín de Arequipa, Arequipa, Perú.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw Hill / Interamericana editores, S.A. de C.V
- López, E. (2018). “*los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*” (tesis pregrado). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.
- Mallqui, C. & Ochoa, M. (2017). *Actividades lúdicas para la mejora de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I N° 38030 “san Martín de Porres” – Ayacucho, 2016* (Tesis pregrado). Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, Ayacucho, Perú.
- Morales, E., & Angulo, B. (2012). *Enfoques teóricos actuales de la inteligencia: las inteligencias múltiples*. división académica de educación y artes, 1-5.
- Paucar, F. (2015). *Los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de primer año de educación general básica de la escuela “Isabel Yánez” de la parroquia de, Machachi, Cantón Mejía, provincia de Pichincha* (tesis título). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.
- Paniagua, K., & Umaña, M. (2008). *La teoría de las inteligencias múltiples en la práctica docente en educación preescolar*. Revista Electrónica Educare, 135-149.

- Rigo, D., & Donolo, D. (2013). *Enfoques sobre inteligencia: un estudio con trabajadores manuales*. *Estudios de Psicología*, 1-10.
- Rodriguez, H. (2017). *Libro de juegos*.
<https://portals.iucn.org/library/sites/library/files/documents/2017-057-Es.pdf>
- Rojas, R. (2013). *Guía para realizar investigaciones sociales*. México: Plaza y Valdés, S. A. de C.V.
- Sailema, Á., & Sailema, M. (2018). *Juegos tradicionales y populares* (MEGAGRAF).
[https://revistas.uta.edu.ec/Books/libros 2019/JuegosTradicionales.pdf](https://revistas.uta.edu.ec/Books/libros%202019/JuegosTradicionales.pdf)
- Sanchez, A. (2015). *Juegos tradicionales desde brueghel hasta ahora* (UG).
https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/46204/SanchezMota_TFGJuegos.pdf?sequence=1
- Suárez, J., Maiz, F., & Meza, M. (2010). *Inteligencias múltiples: una innovación pedagógica para potenciar el proceso enseñanza aprendizaje*. *Investigación y Postgrado*, 81-94
- Tamayo, M. (2012). *El proceso de la Investigación científica*. México: Limusa Noriega Editores.
- ULADECH (2020). *Código de ética para la investigación (versión 004)*. Chimbote, Perú. Comité Institucional de Ética en Investigación
- Venegas, F., García, M., Venegas, A. (2010). *El juego infantil y su metodología*. España: Innovación y Cualificación, S.L.

ANEXOS

Anexo 01: Cronograma de actividades

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES																	
N°	Actividades	Año 2021								Año 2021							
		Setiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Elaboración del Proyecto																
2	Revisión del proyecto por el Jurado de Investigación																
3	Aprobación del proyecto por el Jurado de Investigación																
4	Exposición del proyecto al Jurado de Investigación o Docente Tutor																
5	Mejora del marco teórico																
6	Redacción de la revisión de la literatura.																
7	Elaboración del consentimiento informado (*)																
8	Ejecución de la metodología																
9	Resultados de la investigación																
10	Conclusiones y recomendaciones																
11	Redacción del pre informe de Investigación.																
12	Reacción del informe final																
13	Aprobación del informe final por el Jurado de Investigación																
14	Presentación de ponencia en eventos científicos																
15	Redacción de artículo científico																

Anexo 02: Presupuesto

Presupuesto desembolsable (Estudiante)			
Categoría	Base	% o Número	Total (S/.)
Suministros (*)			
• Impresiones		111	70.00
• Fotocopias		333	33.30
• Empastado		1	16.00
• Papel bond A-4 (500 hojas)		74	7.10
• Lapiceros		2.	1.00
Servicios			
• Uso de Turnitin	50.00	2	100.00
Sub total			227.40
Gastos de viaje			
• Pasajes para recolectar información		3	20.00
Sub total			
Total de presupuesto desembolsable			247.40
Presupuesto no desembolsable (Universidad)			
Categoría	Base	% ó Número	Total (S/.)
Servicios			
• Uso de Internet (Laboratorio de Aprendizaje Digital – LAD)	40.00	4	160.00
• Búsqueda de información en base de datos	35.00	2	70.00
• Soporte informático (Módulo de Investigación del ERP University – MOIC)	40.00	4	160.00
• Publicación de artículo en repositorio institucional	50.00	1	50.00
Sub total			440.00
Recurso humano			
• Asesoría personalizada (2 horas por semana)	100.00	4	252.00
Sub total			252.00
Total de presupuesto no desembolsable			692.00
Total (S/.)			

(*) se pueden agregar otros suministros que se utiliza para el desarrollo del proyecto.

Anexo 03: Instrumento de recolección de datos

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PRE TEST Y POST TEST
INTELIGENCIA MUSICAL**

N°	ÍTEMS	Inicio	Proceso	Logro
	Dimensión: Exploración con el tacto			
1	Le gusta construir torres.			
2	Imita los gestos de otras personas			
3	Le gusta mover las cosas.			
4	Toca lo que ve			
	Dimensión: Coordinación corporal			
5	Utiliza los movimientos de su cuerpo como principal herramienta de expresión			
6	Aprende mejor cuando su cuerpo se ve involucrado en las actividades			
7	Aprende rápido a bailar un baile nuevo			
8	Sigue el ritmo con su cuerpo cuando está sentado en su lugar			
9	Imita las posturas de otras personas			
	Dimensión: Agilidad de movimientos			
10	Disfruta al participar en actividades de danza			
11	Disfruta al participar en actividades de arte dramático (Dramatización).			
12	Disfruta corriendo.			
	Dimensión: Motricidad gruesa			
13	Manifiesta habilidades psicomotoras gruesas			
14	Demuestra buen control del equilibrio al desplazarse			
15	Demuestra buena coordinación del equilibrio.			
	Dimensión: Motricidad fina			
16	Muestra buena coordinación motora fina			
17	Manifiesta habilidad en la realización de trabajos manuales			
18	Manipula objetos			
19	Sigue el ritmo con sus manos			

GUÍA DE OBSERVACIÓN PRE TEST Y POST TEST

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** GÓMEZ CÁRDENAS, FAYRUZ
- 1.2. **Grado Académico:** MAESTRA EN EDUCACIÓN DE LA CREATIVIDAD.
- 1.3. **Profesión:** LICENCIADA EN EDUCACIÓN
- 1.4. **Institución donde labora:** INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 675 LAS MERCEDES
- 1.5. **Cargo que desempeña:** PROFESORA DE EDUCACIÓN INICIAL
- 1.6. **Denominación del instrumento:** GUÍA DE OBSERVACIÓN DE INTELIGENCIA MUSICAL.
- 1.7. **Autor del instrumento:** ÁVALOS INFANZÓN, ANTONIO
- 1.8. **Carrera:** EDUCACIÓN INICIAL


II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Exploración con el tacto							
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
Dimensión 2: Coordinación corporal							
5	X		X		X		
6	X		X		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
9	X		X		X		
Dimensión 3: Agilidad de movimientos							
10	X		X		X		
11	X		X		X		

12	X		X		X		
Dimensión 4: Motricidad gruesa							
13	X		X		X		
14	X		X		X		
15	X		X		X		
Dimensión 5: Motricidad fina							
16	X		X		X		
17	X		X		X		
18	X		X		X		
19	X		X		X		

Otras observaciones generales:



FAYRUZ GÓMEZ CARDENAS
MAESTRA EN EDUCACIÓN
DE LA CREATIVIDAD

Firma

Apellidos y Nombres del experto

DNI N° 45871471

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** GUIMARAY CHIHUÁN, SARITA ALEJANDRINA

1.2. **Grado Académico:** MAESTRA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN.

1.3. **Profesión:** LICENCIADA EN EDUCACIÓN

1.4. **Institución donde labora:** COLEGIO SAN ANTONIO DE HUAMANGA

1.5. **Cargo que desempeña:** PROFESORA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

1.6. **Denominación del instrumento:** GUÍA DE OBSERVACIÓN DE INTELIGENCIA MUSICAL.

1.7. **Autor del instrumento:** ÁVALOS INFANZÓN, ANTONIO

1.8. **Carrera:** EDUCACIÓN INICIAL

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Exploración con el tacto							
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
Dimensión 2: Coordinación corporal							
5	X		X		X		
6	X		X		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
9	X		X		X		
Dimensión 3: Agilidad de movimientos							
10	X		X		X		
11	X		X		X		
12	X		X		X		
Dimensión 4: Motricidad gruesa							
13	X		X		X		
14	X		X		X		

15	X		X		X		
Dimensión 5: Motricidad fina							
16	X		X		X		
17	X		X		X		
18	X		X		X		
19	X		X		X		

Otras observaciones generales:



Sarita A. Guimaray Chihuán
 Maestra en Administración
 de la Educación
 Firma

Apellidos y Nombres del experto

DNI N° 40238357

Anexo 04: Consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS (Ciencias Sociales)

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula: Inteligencia emocional y el aprendizaje en el área comunicación en los estudiantes de quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa Liceo Trujillo - Trujillo 2020. Y es dirigido por Dr. Amadeo Amaya Rosas Saucedo, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: Determinar la relación entre la inteligencia emocional y el aprendizaje en el área de comunicación en los estudiantes de quinto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Liceo Trujillo - Trujillo 2020.

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará 15 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de _____ . Si desea, también podrá escribir al correo _____ para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre:

Fecha:

Correo electrónico: _____

Firma del participante: _____

Firma del investigador (o encargado de recoger información): _____

CIEI-V1

Anexo 05: Sesiones

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01



I. DATOS INFORMATIVOS :

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° JUAN PABLO II°
1.2. SECCIÓN : INTI
1.3. GRADO/ EDAD : 5 AÑOS N° DE NIÑOS: 20
1.4. TEMPORALIZACIÓN : 30 MINUTOS
1.5. PROFESORA : ARRIARÁN LÓPEZ, BLANCA
1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN : JUGAMOS A LA GALLINITA CIEGA

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Personal Social	Construye su corporeidad.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados, interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos.

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	FASES	ESTRATEGIAS
Inicio	Asamblea o inicio	Los niños en asamblea conversan sobre la actividad y las normas de juego para el buen desarrollo de la actividad.
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	Se les venda los ojos a un niño y se cuenta hasta 10, mientras los otros niños se esconden para que los busque y atrape el niño de ojos vendados y así sucesivamente.
	Relajación	Se les invita a los niños a descansar sobre el gras cerrando los ojos boca abajo.
	Expresión gráfico plástica	¿Qué les parece si lo dibujamos? ¿Entonces los niños representan mediante el dibujo la actividad realizada.
Cierre	Verbalización	Se le preguntara: ¿Les gusto el juego?, ¿Fue divertido?, ¿Les gustaría volver a jugar?

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : N° JUAN PABLO II°
1.2. SECCIÓN : INTI
1.3. GRADO/ EDAD : 5 AÑOS **N° DE NIÑOS:** 20
1.4. TEMPORALIZACIÓN : 30 MINUTOS
1.5. PROFESORA : ARRIARÁN LÓPEZ, BLANCA
1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN : CARRERA DE SACOS

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Cuando el niño se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, combina las siguientes capacidades: <ul style="list-style-type: none">• Comprende su cuerpo.• Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos.

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	FASES	ESTRATEGIAS
Inicio	Asamblea	Los niños en asamblea conversan sobre la actividad y las normas de juego para el buen desarrollo de la actividad.
Desarrollo	Exploración del material	Cada niño se introduce en el saco agarrando el mismo con las manos, a la altura de la cintura. A la señal del profesor los niños avanzan “a saltos” hasta la meta. El primero que traspasa la línea es el ganador.
	Expresión gráfico plástica	¿Qué les parece si lo dibujamos? ¿Entonces los niños representan mediante el dibujo la actividad realizada.
Cierre	Verbalización	Se le preguntara: ¿Les gusto el juego?, ¿Fue divertido?, ¿Les gustaría volver a jugar? finalmente cada niño expone su trabajo.

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : N° JUAN PABLO II°
1.2. SECCIÓN : INTI
1.3. GRADO/ EDAD : 5 AÑOS **N° DE NIÑOS:** 20
1.4. TEMPORALIZACIÓN : 30 MINUTOS
1.5. PROFESORA : ARRIARÁN LÓPEZ, BLANCA
1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN : EL ESCONDITE

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Cuando el niño se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, combina las siguientes capacidades: <ul style="list-style-type: none">• Comprende su cuerpo.• Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	FASES	ESTRATEGIAS
Inicio	Asamblea	Los niños se sientan en el suelo con la docente, se propone una asamblea para presentar el espacio, los materiales, recordar las reglas y de lo que les gustaría jugar
Desarrollo	Exploración	Se sortea a los niños quien se la queda con los ojos cerrados y frente a una pared, cuenta hasta 50. Mientras tanto, el resto de los niños corren a esconderse. Cuando el que se la queda termina de contar, se pone a buscar por el patio para encontrarlos. Si consigue ver a alguien, corre hacia el sitio donde contó y dice “Ampay”. Si por el contrario, alguno consigue burlarle, puede correr hacia donde se contó y salvarse diciendo “Libre”. El último puede salvar a todos si consigue llegar a la pared donde se contó y decir al llegar “Libre y por todos mis compañeros”, volviendo a empezar el que se la quedaba. Si esto no pasa, se vuelve a jugar, pero ahora se la queda el primero en ser visto.
	Relajación	Se les invita a los niños a descansar sobre el gras cerrando los ojos boca abajo.
Cierre	Verbalización	Se les pregunta ¿Les gusto el juego? ¿Qué no les gusto? ¿Les gustaría volver a jugar de nuevo?, finalmente cada niño expone sus juegos aprendidas.

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : N° 103 JUAN PABLO II"
1.2. SECCIÓN : INTI
1.3. GRADO/ EDAD : 5 AÑOS **N° DE NIÑOS:** 20
1.4. TEMPORALIZACIÓN : 30 MINUTOS
1.5. PROFESORA : ARRIARÁN LÓPEZ, BLANCA
1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN : JUGANDO ME DEVIERTO

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Cuando el niño se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, combina las siguientes capacidades: <ul style="list-style-type: none">• Comprende su cuerpo.• Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar, rodar. Deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio la superficie y los objetos.

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	FASES	ESTRATEGIAS
Inicio	Asamblea	Los niños se sientan en el suelo con la docente, se propone una asamblea para presentar el espacio, los materiales, recordar las reglas y de lo que les gustaría jugar.
Desarrollo	Exploración	Desarrollan libremente el juego sensorio motor y simbólico usando los materiales a su disposición. Luego se conectan de calma y guardar los materiales en su lugar. Representan con dibujos y colores lo que más les gusto de la actividad.
	Relajación	Se les invita a los niños a descansar sobre el gras cerrando los ojos boca abajo.
Cierre	Verbalización	Volvemos al mismo lugar a sentarnos en media luna y se les preguntara ¿Qué les gusto del juego?, ¿Qué no les gusto?

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : N° 103 JUAN PABLO II°
1.2. SECCIÓN : INTI
1.3. GRADO/ EDAD : 5 AÑOS **N° DE NIÑOS:** 20
1.4. TEMPORALIZACIÓN : 30 MINUTOS
1.5. PROFESORA : ARRIARÁN LÓPEZ, BLANCA
1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN : JUGAMOS CON LA ULA ULA

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos.

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	FASES	ESTRATEGIAS
Inicio	Asamblea o Inicio	Los niños se sientan en el suelo con la docente, se propone una asamblea para presentar el espacio, los materiales, recordar las reglas y de lo que les gustaría jugar
Desarrollo	Exploración del material	libremente con la ula ula
	Ejecución	Cada niño se podrá colocar en la cintura un aro plástico y hacerlo girar con un moviendo de cadera. Gana quien dure más con la ula ula dando vueltas. La persona que tiene mayor cantidad de tiempo en la cintura tiene mejor puntaje y premio a su esfuerzo.
Cierre	Expresividad	Nos sentamos en el lugar de inicio para expresar sus emociones como se sintieron, que aprendieron que dificultades tuvieron, con que material les gustaría jugar la próxima actividad.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : N° 103 JUAN PABLO II"
1.2. SECCIÓN : INTI
1.3. GRADO/ EDAD : 5 AÑOS N° DE NIÑOS: 20
1.4. TEMPORALIZACIÓN : 30 MINUTOS
1.5. PROFESORA : ARRIARÁN LÓPEZ BLANCA
1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN : MATA GENTE

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	FASES	ESTRATEGIAS
Inicio	Asamblea o Inicio	Los niños se sientan en el suelo con la docente, se propone una asamblea para presentar el espacio, los materiales, recordar las reglas y de lo que les gustaría jugar
Desarrollo	Exploración del material	libremente con la pelota
	Ejecución	La docente del aula forma un grupo de 10 niños para que el niño inicie el juego. El juego se empieza cuando dos de sus compañeros lanzan la pelota tratando de eliminar a sus otros compañeros que se encuentren en el centro. Si la pelota le cae a uno de sus compañeros sale del juego, pero si el jugador atrapa la pelota el niño gana una vida que le servirá para otra vez en la que la pelota lo toque y caiga al suelo. El juego termina cuando ya no queda nadie en el grupo central.
Cierre	Expresividad	Volvemos al mismo lugar a sentarnos en media luna y se les preguntara ¿Qué les gusto del juego?, ¿Qué no les gusto? ¿Les gustaría volver a jugar de nuevo?

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : N° 103 JUAN PABLO II”
1.2. SECCIÓN : INTI
1.3. GRADO/ EDAD : 5 AÑOS **N° DE NIÑOS:** 20
1.4. TEMPORALIZACIÓN : 30 MINUTOS
1.5. PROFESORA : ARRIARÁN LÓPEZ BLANCA
1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN : CHAPA CHAPA

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos.

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	FASES	ESTRATEGIAS
Inicio	Asamblea o Inicio	Los niños se sientan en el suelo con la docente, se propone una asamblea para presentar el espacio, recordar las reglas y de lo que les gustaría jugar
Desarrollo	Ejecución	En este juego se asignará a uno de los niños para que pueda atrapar a sus compañeros, todos tendrán que escapar por todo el patio del jardín. Si el niño A atrapa al niño B el tendrá que atrapar a sus otros compañeros del salón
Cierre	Expresividad	¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo hicimos? ¿Par que sirve lo que hemos aprendido? ¿Qué hicimos en el patio?, ¿De qué trato el juego?, ¿Qué hicimos en el juego?

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : N° 103 JUAN PABLO II"
1.2. SECCIÓN : INTI
1.3. GRADO/ EDAD : 5 AÑOS N° DE NIÑOS: 20
1.4. TEMPORALIZACIÓN : 30 MINUTOS
1.5. PROFESORA : ARRIARÁN LÓPEZ BLANCA
1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN : EL GATO Y EL RATÓN

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos.

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	FASES	ESTRATEGIAS
Inicio	Asamblea o Inicio	Los niños se sientan en el suelo con la docente, se propone una asamblea para presentar el espacio, recordar las reglas y de lo que les gustaría jugar
Desarrollo	Ejecución	Todos los niños agarrados de la mano pero menos dos niños que uno de ellos será el gato y el otro ratón. Al inicio de este juego empezaran a cantar dando giros. Todos los niños y cuando acabe la canción los niños se agachan y el gato empieza a atrapar al ratón.
Cierre	Expresividad	¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo hicimos? ¿Par que sirve lo que hemos aprendido? ¿Qué hicimos en el patio?, ¿De qué trato el juego?, ¿Qué hicimos en el juego?

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : N° 103 JUAN PABLO II"
1.2. SECCIÓN : INTI
1.3. GRADO/ EDAD : 5 AÑOS N° DE NIÑOS: 20
1.4. TEMPORALIZACIÓN : 30 MINUTOS
1.5. PROFESORA : ARRIARÁN LÓPEZ BLANCA
1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN : CHICOTE QUEMADO

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos.

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	FASES	ESTRATEGIAS
Inicio	Asamblea o Inicio	Los niños se sientan en el suelo con la docente, se propone una asamblea para presentar el espacio, recordar las reglas y de lo que les gustaría jugar
Desarrollo	Ejecución	Los niños eligen a uno, le vendan los ojos y le dan vueltas, mientras uno de ellos esconde el látigo, el elegido sale en busca del chicote manteniendo el equilibrio, mientras uno de ellos menciona tibio tibio y si el elegido encuentra el látigo empieza a perseguir a los demás.
Cierre	Expresividad	¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo hicimos? ¿Par que sirve lo que hemos aprendido? ¿Qué hicimos en el patio?, ¿De qué trato el juego?, ¿Qué hicimos en el juego?

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: N° 103 JUAN PABLO II"
1.2. SECCIÓN	: INTI
1.3. GRADO/ EDAD	: 5 AÑOS N° DE NIÑOS: 20
1.4. TEMPORALIZACIÓN	: 30 MINUTOS
1.5. PROFESORA	: ARRIARÁN LÓPEZ BLANCA
1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN	: PAÍSES

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos.

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	FASES	ESTRATEGIAS
Inicio	Asamblea o Inicio	Los niños se sientan en el suelo con la docente, se propone una asamblea para presentar el espacio, recordar las reglas y de lo que les gustaría jugar
Desarrollo	Ejecución	Los niños se ubican en un círculo grande en donde escogen un nombre de un país para cada niño, uno de los niños es elegido para que lance la pelota hacia arriba mencionando un nombre de un país, mientras los demás niños corren lo más lejos posible mientras el elegido o mencionado agarra la pelota y dice stop. Al que está cercano lanza la pelota tratando de que llegue a su cuerpo, luego asume el rol de lanzador.
Cierre	Expresividad	¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo hicimos? ¿Par que sirve lo que hemos aprendido? ¿Qué hicimos en el patio?, ¿De qué trato el juego?, ¿Qué hicimos en el juego?

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN