



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**JUEGOS NOMATSIGENGAS PARA DESARROLLAR
LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA
AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°
1725 DEL DISTRITO DE PANGO, 2021**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA

**RUMICHE QUINTIMARI MIRIAM MARLENY
ORCID: 0000-0002-0811-8420**

ASESOR

**SALOME CONDORI, EUGENIO
ORCID: 0000-0001-6920-6662**

SATIPO-PERÚ

2021

2. Equipo de trabajo

AUTORA

RUMICHE QUINTIMARI MIRIAM MARLENY

Orcid 0000-0002-0811-8420

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

ASESOR

SALOME CONDORI EUGENIO

ORCID: 0000-0001-6920-6662

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de pedagogía y
humanidades, Escuela Profesional de Educación, Satipo, Perú

JURADO

ALTAMIRANO CARHUAS SALVADOR

ORCID:0000-0002-7664-7586

CAMARENA AGUILAR ELIZABETH

ORCID: 0000-0002-0130-7085

VALENZUELA RAMIREZ GUISSENIA GABRIELA

ORCID: 0000-0003-3821-4293

3. Hoja de firma del jurado

Mgtr. ALTAMIRANO CARHUAS SALVADOR

PRESIDENTE

Mgtr. CAMARENA AGUILAR ELIZABEHT

MIEMBRO

Mgtr. VALENZUELA RAMIREZ GUISSENIA GABRIELA

MIEMBRO

4. Hoja de agradecimiento

Agradecimiento

Agradezco mi comunidad al todo poderoso. Universidad, mi familia, al tutor por darme las facilidades y apoyo moral, para lograr mis objetivos como el logro de mi título profesional.

La autora

Dedicatoria

Dedicado especialmente a mi comunidad, a
mi madre a mis hijos a mi esposo.

La autora

5. Resumen

El presente informe de estudio se realiza a partir de la deficiencia en el área de psicomotriz en la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, por lo tanto se consideró el objetivo general: Determinar la influencia de los juegos nomatsigengas en se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa, 2021 con metodología cuantitativa experimental. Con una población de 30 estudiantes y una muestra de 17 estudiantes de 4-5 años de edad la técnica utilizada fue la observación y el instrumento pre-test y pos-test la misma que fueron validadas por 4 expertos obteniendo la fiabilidad por a través del alfa de Cronbach (0,839) Para analizar y tabular los datos obtenidos en el pre y pos-test se utilizó el programa SPSS versión 24 evidenciando los resultados estadísticos a través de la prueba de Wilcoxon se obtuvo el valor $P= 001$ el cual fue inferior al grado de significancia establecida (0.05) obteniendo el nivel de confianza 95% y de significancia 5% aceptando la hipótesis alterna y rechazando la hipótesis nula, por tal motivo se confirmó que los juegos nomatsigengas ayudaron resolver el problema de aprendizaje de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

Palabras claves: juegos nomatsigengas, se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

Abstract

The present study report is carried out from the deficiency in the area of psychomotor in the competence develops autonomously through its motor skills, therefore the general objective was considered: To determine the influence of the nomatsigengas games in it unfolds autonomously through their motor skills in students of Educational Institution No. 1725 of the Pangoa District, 2021 with experimental quantitative methodology. With a population of 30 students and a sample of 17 students aged 4-5 years, the technique used was observation and the pre-test and post-test instrument, which were validated by 4 experts, obtaining reliability through the Cronbach's alpha (0.839) To analyze and tabulate the data obtained in the pre and post-test, the SPSS version 24 program was used, evidencing the statistical results through the Wilcoxon test, the value $P = 001$ was obtained, which was lower than the degree of significance established (0.05) obtaining the level of confidence 95% and significance level 5% accepting the alternative hypothesis and rejecting the null hypothesis, for this reason it was confirmed that the nomatsigengas games helped solve the learning problem of the competence unfolds in autonomously through their motor skills.

Keywords: nomatsigengas games, it develops autonomously through its motor skills.

6. Contenido

1. Título	i
3. Hoja de firma del jurado	iii
4. Hoja de agradecimiento	iv
5. Resumen.....	vi
6. Contenido.....	viii
7. Índice de figuras y tablas	x
I. Introducción	12
II. Revisión de la literatura	15
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	19
2.2. Bases teóricas de la investigación	24
2.2.1. Bases de teórica de juegos nomatsigengas	24
2.1.1. Juegos tradicionales.....	25
2.1.2. Juegos tradicionales populares	26
2.1.3. Bases teóricas de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.....	27
2.1.4. Enfoque que sustenta el desarrollo de la competencia en el Área Psicomotriz.	29
2.1.5. Visualización de la competencia	30
2.1.6. La psicomotricidad	32
III. Hipótesis.....	36
IV. Metodología	38
4.1. Diseño de la investigación	38
4.2. Población y muestra	39
4.3. Definición y operacionalización de variable Juegos nomatsigengas para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa -2021	43
4.4. Técnicas e instrumentos	46
2.1.7. Instrumento.....	48
4.5. Plan de análisis	49
4.6. Matriz de consistencia de juegos nomatsigengas en el desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de la Institución Educativa N° 1725 del distrito de Pangoa, 2021.....	50
4.7. Principios éticos	44

V. Resultados	46
5.1. Resultado	46
5.2. Resultados inferenciales	52
5.3. Análisis de resultado	60
VI. Conclusiones y recomendaciones	65
6.1. Conclusiones	65
6.2. Recomendaciones	66
VII. Referencias bibliográficas	68
ANEXOS	72

7. Índice de figuras y tablas

Índice de figuras

Figura N° 1: Dimensión Comprende su cuerpo	47
Figura N° 2: Dimensión Se expresa corporalmente.....	49
Figura N° 3: Variables Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	51

Índice de tablas

Tabla N° 1: Población de la Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa -2021	40
Tabla N° 2: muestra de la Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa -2021	42
Tabla N° 3: Dimensión Comprende su cuerpo	46
Tabla N° 4: Dimensión Se expresa corporalmente	48
Tabla N° 5: Variable Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	50

I. Introducción

Tomando en consideración que los juegos especialmente para los niños son reconfortantes y fructíferas en su desarrollo psicomotor acorde a su edad, brindándole así un alto beneficio que es la creatividad, alegría, socialización. Desarrollo motor necesaria que requiere el ser humano, reduciendo también los conflictos entre los estudiantes.

Lo mismo sucede en la selva, los niños tienen los mismos sentimientos, la misma necesidad y manera de realizar su creatividad desarrollo personal.

Hallado la problemática de los estudiantes que no tuvieron una manera autónoma de movimientos requieren de compañía o asistencia de parte de sus padres teniendo la necesidad urgente de trabajar en el area motriz específicamente en la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad ello significa trabajar con mucha precisión.

Es de esta manera la presente investigación trató de poder cuantificar y determinar la influencia de los juegos nomatsigengas en el desarrollo de se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, estudio trabajado con una metodología científica que se utilizó en la investigación que es de tipo cuantitativo aplicada con el nivel de investigación explicativa y cuyo diseño pre experimental caracterizado por trabajar con solo grupo de estudio. Se utilizó como estadígrafo en la presente investigación a wilcoxon con un grado de significancia equivalente al 0,05 el cual nos asegura un 5% máximo de error en el trabajo de investigación.

Labor científica que se justificó de manera práctica: se buscó mejorar la autonomía de sus movimientos dentro de su motricidad por medio del uso de los juegos nomatsigengas juegos que están acostumbrados los niños desde su nacimiento por ser netamente de comunidad campesina selvática, de tal modo; también se justificó de manera metodológica: los estudiantes tuvieron una mejora en su coordinación motora por medio del uso de la nueva estrategia de los juegos nomatsigengas buscando solucionar el problema manifestado, así también la obra se justificó de manera teórica: porque los resultados de la investigación fueron entregadas a los maestros y estudiantes para poder llevar a cabo el área de motriz.

Sustentado por el Ministerio de Educación (2016) donde planteo que todos los individuos, desde su nacimiento, actúan y se identifican con el clima a través de nuestro cuerpo. Con esto nos movemos, intuimos, discutimos y aprendemos de una manera interesante, como lo indican nuestros propios atributos, deseos, expresiones de calidez, necesidades, disposiciones y otros. Esto registra el componente psicomotor de la vida del hombre; es decir, de esa relación cercana y perpetua que existe entre el cuerpo, los sentimientos y las contemplaciones de cada individuo al actuar.

Propuesto el objetivo general: Determinar la influencia de los juegos nomatsigengas en se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa, 2021. Asimismo, considerando los objetivos específicos

Determinar la influencia de juegos nomatsigengas en comprende su cuerpo en estudiantes de Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa, 2021.

Determinar la influencia de juegos nomatsigengas en se expresa corporalmente en estudiantes de Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa, 2021

La población está constituida por un total de 30 estudiantes que pertenecen en su mayoría a zona rural, y la muestra en estudio son en total de 17 estudiantes de 4 y 5 años de edad presentes seleccionados bajo un procedimiento estadístico no probabilístico. Llegando a la conclusión que la prueba de Wilcoxon se obtuvo el valor $P= 001$ el cual fue inferior al grado de significancia establecida (0.05) obteniendo el nivel de confianza 95% y de significancia 5% aceptando la hipótesis alterna y rechazando la hipótesis nula, por tal motivo se confirmó que los juegos nomatsigengas ayudaron resolver el problema de aprendizaje de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

II. Revisión de la literatura

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes internacionales

Zavala (2019) en su trabajo de investigación titulada Expresión plástica para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de preparatoria de la Unidad Educativa Municipal “Antonio José de Sucre” en el año lectivo 2018-2019. Ejecutada en la Universidad Central del Ecuador. Para optar el título de Licenciatura en Ciencias de la Educación mención en Educación Parvularia, planteo el objetivo general: Analizar la influencia de la expresión plástica para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de preparatoria de la Unidad Educativa Municipal “Antonio José de Sucre” en el año lectivo 2018-2019. Metodología, cuantitativa utilizo el método científico. La investigación fue de no experimental y diseño descriptivo, teniendo como variable expresión plástica y la variable dependiente motricidad fina, considero una población y muestra de estudio 93 niños de la Institución Educativa Antonio José de Sucre y la muestra de estudio conformo toda la población por un muestreo censal, la técnica que utilizo para el recojo de datos fue la observación, encuesta, y como instrumentos fueron la lista de cotejo y cuestionario. La autora llego a las siguientes conclusiones: los estudiantes si tienen en gran medida de fomentar la manera de desarrollar las habilidades y destrezas de la motricidad fina, en la investigación se halló las dificultades que los estudiantes no tuvieron que no pudieron utilizar los lápices, uso de tijeras y dibujos, sin embargo con el uso

de la expresión plásticas los estudiantes tuvieron una mejora en realizar sus actividades de motricidad fina.

Puertas (2017) en su trabajo de investigación titulada La motricidad fina en el aprendizaje de la pre-escritura en los niños y niñas de 5 años de primer año de educación general básica en la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso de Plaza” período lectivo 2015-2016. Ejecutada en la Universidad Central del Ecuador. Para optar el título de Licenciatura en Ciencias de la Educación mención en Educación Parvularia, planteo el objetivo general: Determinar el desarrollo de la motricidad fina en el infante y su relación en el aprendizaje de la Pre escritura en los niños y las niñas de 5 años de Escuela Fiscal “Avelina Lasso de Plaza”. Metodología, cuantitativa utilizo el método científico. La investigación fue de no experimental y diseño cuasi-cuantitativo, teniendo como variable motricidad fina aprendizaje de motricidad fina, considero una población y muestra de estudio 89 niños de 5-6 años de edad la Institución Educativa Mixta Avelina Lazo de Plaza y la muestra de estudio conformo toda la población por un muestreo censal, la técnica que utilizo para el recojo de datos fue la observación, y como instrumentos fueron la lista de cotejo y escala de likert. La autora llego a las siguientes conclusiones: Los aprendizajes de la pre-escritura permitieron mejorar su manejo de sus manitos de los menores de edad, donde dio origen a la habilidad digital logrado también la orientación y las guías de los ejercicios de la caligrafía, asimismo potenciaron su desarrollo muscular, autocontrol, lateralidad, espacio, prensión y pinza digital, ello sucedió con

el uso de los instrumentos lúdicos innovadores y desarrollaron sus destrezas y sus habilidades.

Cari (2015) en su trabajo de investigación titulada *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la orientación espacial*. Ejecutada en la Universidad Mayor de San Andrés – la Paz – Bolivia. Para optar el título de Licenciatura en Ciencias de la Educación, planteo el objetivo general: Establecer la importancia de los Juegos Tradicionales como estrategia didáctica aplicada en el fortalecimiento de la orientación espacial en niños y niñas de 4 a 5 años de edad del nivel inicial del Centro Infantil “9 de abril” de la ciudad de La Paz que presentan dificultades de aprendizaje, utilizo el método científico. La investigación fue de tipo experimental y diseño pre-experimental, teniendo como variable independiente juegos tradicionales y la variable dependiente fortalecimiento de orientación espacial, considero una población de estudio 27 niños del Centro Infantil “9 de abril” y la muestra de estudio conforme toda la población por un muestreo censal, la técnica que utilizo para el recojo de datos fue la encuesta, la observación, el instrumentos fueron la lista de cotejo y el cuaderno de apuntes. La autora llego a las siguientes conclusiones: Con los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la orientación espacial en niños se logró el desarrollo de la orientación espacial, motricidad gruesa, audición, lenguaje y desarrollo de habilidades para la pre escritura. Se logró la familiarización de términos relacionados con espacialidad, tiempo mediante los juegos. Se logró

desarrollar habilidades, fortalecimiento de noción espacial y orientación mediante los juegos tradicionales.

Guadalupe & Sandoval (2015) en su trabajo de investigación titulada *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*. Ejecutada en la Universidad de las Fuerzas Armadas del Ecuador. Para poder recibir el Grado de Licenciada en ciencias de la educación mención Educación Infantil. El objetivo general planteado fue: Analizar los juegos tradicionales ecuatorianos como herramienta para desarrollar la motricidad gruesa en los niños 4 a 5 años de la Institución Educativa “Luis Pasteur” en el periodo lectivo 2014-2015. La investigación fue de nivel descriptivo, teniendo como variable juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de la motricidad gruesa, la población y muestra de estudio conformo 70 estudiantes de 4 a 5 años y 14 docentes de la Institución Educativa “Luis Pasteur”, la técnica que utilizo para el recojo de datos fue la encuesta, la observación y el instrumento cuestionario, guía de observación. Los autores llegaron a las siguientes conclusiones: Los juegos tradicionales ecuatorianos reflejaron el logro de un desarrollo en el área motora gruesa de los infantes. Las docentes afirman que los juegos tradicionales ecuatorianos fueron importantes en el desarrollo de la motricidad gruesa. El 53% d los escolares lograron orientarse en el espacio en función de cerca, lejos.

Bravo & Yauli (2015) en su trabajo de investigación titulada *Juegos tradicionales para fortalecer la identidad cultural de los niños y niñas de primer año de educación básica de la escuela Otto Arosemena Gómez provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga parroquia Eloy Alfaro en el período 2014-2015* ejecutada en la Universidad Técnica de Cotopaxi para optar el título de Licenciatura en Ciencias de la Educación mención Educación Parvularia, planteando el objetivo general: Elaborar un manual de los juegos tradicionales para fortalecer la identidad cultural para dar una solución al problema detectado en la Institución. La investigación, la cual fue de tipo descriptivo, la población y muestra estudiada estuvo conformada por la totalidad de estudiantes de la escuela Otto Arosemena Gómez provincia de Cotopaxi, Cantón Latacunga parroquia Eloy Alfaro, la técnica que utilizo para el recojo de datos fue la observación, el instrumentos ficha de observación. Los autores llegaron a las siguientes conclusiones: Se determinó tras la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia metodológica para incentivar la identidad cultural de los niños y niñas desarrollaron su motricidad. Los juegos tradicionales permitieron adquirir conciencia del espacio. Los juegos tradiciones permitieron revalorar nuestra propia identidad y sus formas de vivir.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Zavaleta (2016) en su trabajo de investigación titulada: *Juegos Tradicionales y Corporales para mejorar la Psicomotricidad en los Niños*

y Niñas de 4 años en la Institución Educativa N° 81600 del caserío de Yanivilca de la provincia de Santiago de Chuco. Ejecutada en la Universidad Nacional de Trujillo del Perú. Para obtener el título de segunda especialidad en Educación Inicial de Educación Básica Regular, Planteo el siguiente objetivo general: Mejorar la psicomotricidad a través de juegos tradicionales y juegos corporales en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 81600 del caserío de Yanivilca de la provincia de Santiago de Chuco. El tipo de investigación fue investigación - acción de tipo aplicada, teniendo como variable Juegos Tradicionales y Psicomotricidad, la población de estudio estuvo conformada por 10 estudiantes de la Institución Educativa N° 81600 y la muestra de estudio seleccionada por muestreo no probabilístico 10 estudiantes de la misma Institución Educativa, la técnica que utilizo para el recojo de datos fue la observación y los instrumentos cuaderno de campo y la lista de cotejo. La autora llego a las siguientes conclusiones: Los juegos tradicionales y los juegos corporales mejoraron significativamente la psicomotricidad que los niños y niñas. En un 90% los escolares mejoraron en el nivel de proceso la psicomotricidad con los juegos corporales.

Acuña & Gutiérrez (2018) en su trabajo de investigación titulada *Juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 744 Garbanzo Pucro – Huancavelica* ejecutada en la Universidad Nacional de Huancavelica del Perú. Para optar

el título de Licenciada en Educación Inicial, teniendo como objetivo general: Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 744 Garbanzo Pucro - Santa Ana, Huancavelica. La investigación fue de tipo aplicada y de nivel experimental, teniendo como variable independiente juegos tradicionales y la variable dependiente nociones espaciales, la población de estudio conformo la totalidad de estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 744 y la muestra seleccionada por muestreo no probabilístico intencional 16 estudiantes de la misma Institución Educativa, la técnica que utilizo para el recojo de datos fue la observación y el instrumento lista de cotejo, cuaderno anecdótico. Las autoras llegaron a las siguientes conclusiones: Los juegos tradicionales influyeron significativamente en el desarrollo de las nociones espaciales en los estudiantes sujetos a estudio. Los juegos tradicionales les permitió interactuar de manera dinámica y activa en el desarrollo de nociones espaciales evidenciando en el en nivel de proceso con 93.5%.

Amada (2015) en su trabajo de investigación titulada *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años* ejecutada en la Universidad San Ignacio de Loyola del Perú. Para optar el grado de Maestro en Educación en la mención en didáctica de la enseñanza de Educación Inicial, planteando el objetivo general: Diseñar una estrategia didáctica a través de juegos tradicionales para mejorar la competencia de número y operaciones

en niños de 5 años. La investigación fue de tipo aplicada y de nivel experimental, teniendo como variable independiente Juegos tradicionales y la variable dependiente desarrollar la competencia de número y operaciones y la población en estudio conforme la totalidad de estudiantes de la Institución Educativa de la cual, la muestra seleccionada por muestreo no probabilístico intencional con 6 estudiantes de 4 años y 2 docentes, la técnica que utilizo para el recojo de datos fue observación y el instrumento test de evaluación matemática temprana. La autora llego a las siguientes conclusiones: La utilización de los juegos tradicionales permitió el desarrollo de la competencia número y operaciones en los niños. Los resultados muestran la mejora de las nociones espaciales en un 93% en el nivel de proceso. Los juegos tradicionales contribuyo en el desarrollo del pensamiento crítico de los escolares y resolver problemas. Los juegos tradicionales permitieron desarrollar matemática d forma divertida, con actividades lúdicas.

Casavilca & Suarez (2017) en su trabajo de investigación titulada *Juegos tradicionales para el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños de 4 años de la Institución Educativa “la victoria” N° 498-el tambo* ejecutada en la Universidad Nacional del Centro del Perú para poder recibir el título de licenciada en Educación, plantearon el objetivo general: Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños de 4 años en la Institución Educativa N° 498 “La Victoria”. La investigación fue de tipo aplicada y

diseño pre-experimental, teniendo como variable independiente Juegos tradicionales, la variable dependiente dominio corporal dinámico. La población de estudio conformo 35 estudiantes de la Institución Educativa de y la muestra bajo un muestreo no aleatorio, 18 escolares de la misma Institución Educativa. La técnica que utilizo para el recojo de datos fue la observación y el instrumento la lista de cotejo. Las autoras llegaron a las siguientes conclusiones: Los juegos tradicionales influyen significativamente en la mejora del dominio corporal dinámico de los niños con un nivel de confianza del 95%. Los juegos tradicionales permitieron a los escolares mejorar sus habilidades motoras y coordinación.

Ayala (2018) presento la investigación titulada: *Los materiales didácticos no estructurados en el desarrollo de la motricidad fina en el nivel inicial* ejecutada en la Universidad Cesar Vallejo para poder recibir el grado de Maestra en Educación, la investigación presentada tenía como objetivo determinar el efecto que tuvieron los materiales didáctico no estructurados en la motricidad de los niños de tres años de edad, el método científico fue la técnica utilizada para la formulación y ejecución de la investigación, la cual fue de tipo aplicada, nivel explicativo y diseño estadístico pre-experimental, la población estudiada estuvo conformada por la totalidad de 241 estudiantes de la Institución Educativa N° 001 Niño Jesús de Praga de la cual se obtuvo una muestra de 28 estudiantes bajo un muestreo no probabilística por convención del investigador, la técnica que utilizo para el

recojo de datos fue la observación cullo instrumento de recolección de datos fue la lista de cotejo. Tras el análisis de los datos se pudieron obtener las siguientes conclusiones: los materiales didáctico no estructurados influyen significativamente en la motricidad fina de la muestra estudiada estos resultados siendo ratificado por un valor p menor que α y Z

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Bases de teórica de juegos nomatsiguengas

Chimanga (2020) Cuenta que los juegos tradicionales nomatsigengas son juegos que sus abuelos le heredaron y que no ha olvidado, que aún se sigue practicando recuerda algunos juegos que practica con su hermano.

Gerontegi (Trompo) este juego es similar al trompo, pero este trompo se hace de pequeños pajos se le hace un agujero y se le saca la comida y queda vacío, luego tallan una madera que queda similar al trompo el palo es más largo y hace un sonido muy fuerte al ser lanzado y al girar.

Sabiro tagui (Escopeta hecho de la parte que sostiene las hojas) se corta en trozos que quedan levantadas y al jugar se tiene que volver de nuevo en su lugar y el que lo hace primero es el que gana.

Tarachiki (yoyo) este juego está hecho de una semilla conocida también como ojo de llama se le hace un agujero En el medio e insertan una pita grande y al momento de jugar lo dan vueltas y vueltas y lo jalan hacia los extremos y comienza a jirar la semilla.

Miromiro (capiro) para jugar este juego primero se talla un trozo de capiro o conocido como una variedad de bambú en forma de una tabla pequeña y se le hace un agujero en la punta de uno de los extremos y se le amarra con una pita y se le da vueltas con la mano en forma de remolino y hace un sonido muy fuerte como un zumbido. cuando hay neblina hace que desaparezcan esta neblina el que logra hacerlo más rápido gana.

Kantirito (basket) este es un juego similar al basket pero si dibriar solo se corre y se quita al otro oponente para insertarlo en una canasta, la pelota está hecho con hojas de plátano y se sujetan tejiéndolo con la misma pitas de los plátanos.

Chokobi (flecha voladora) se juega poniéndole una callapita y al lanzarlo vuela y al volar suena como ala de picaflor.

2.1.1. Juegos tradicionales

Medina, (1987) Los juegos tradicionales son un conjunto de actividades que resultaron del fruto de la transformación y modificación de las actividades producidas por los hombres, cuyo origen se dio con el nacimiento de la raza humana, y reflejan valores extraordinarios que afectan directamente en la formación de la personalidad, valores morales, cualidades y características de las actitudes que facilitan el desenvolvimiento del niño en la sociedad (p. 38).

Papalia, Sally, & Ruth (2009) Considera al juego como aquella actividad que realizan los niños y que contribuye a su desarrollo en todas las áreas. Mediante las actividades de juego los niños estimulan los sentidos, el aprenden a utilizar correctamente sus músculos, coordinan la visión y sus movimientos, obtiene manejo y dominio de su cuerpo logrando desarrollar nuevas destrezas (p. 302).

Calero, (1998) los juegos son un conjunto de acciones libres, voluntarias sin forzar que se logran efectuar en un tiempo y espacio determinado, estos juegos tienen órdenes y reglas que envuelven al participante en un mundo fuera de lo habitual y disfrutan, socializan y aprenden. (p. 21).

2.1.2. Juegos tradicionales populares

Dikokids (2015) Los juegos son experiencias familiares de modo que se manifiesta de manera muy dinámica donde el niño pueda articular mejor sus movimientos.

La gallinita ciega: el juego se trata de tapar los ojos con una tela donde el niño da vueltas y luego tiene a que tocar a los otros jugadores siendo el juego muy divertido.

Piedra papel o tijera: juego conocido por muchos seres humanos desde muy niños el vencimiento se logra cuando cunado la piedra rompe la tijera entonces el ganador es el que sacó la piedra.

Salto de comba o soga: no solo se juega entre los niños sino también se juega personas mayores por brindar una un ejercicios física que requiere

mucha coordinación en cuanto a su uso y juego de los saltos y la soga donde se hace girar la cuerda y salta, se juega de manera personal, entre dos tres o en grupos.

La rayuela: el niño juega de manera individual y grupal donde el niño traza con una línea los cuadrantes de las y se enumeran del 1 al 10 donde el pequeño lanza una piedra en cada número intentando que la piedrita caiga en uno de los cuadros de lo contrario pierde su turno.

Tres en raya: juego llamado también tres en línea o también conocido como juego del gato, michi, totito, tres en gallo juego que se realiza jugando con un lápiz y papel.

Canicas: es un juego que los niños juegan practicando la puntería tocando las canicas con los dedos y donde no se permiten arrastrar con la mano o con los dedos se trata de lanzar.

2.1.3. Bases teóricas de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

Ministerio de Educación (2016) Todos los individuos, desde su nacimiento, actúan y se identifican con el clima a través de nuestro cuerpo. Con esto nos movemos, intuimos, discutimos y aprendemos de una manera interesante, como lo indican nuestros propios atributos, deseos, expresiones de calidez, necesidades, disposiciones y otros. Esto registra el componente psicomotor de la vida del hombre; es decir, de esa relación cercana y perpetua que existe entre el cuerpo, los sentimientos y las contemplaciones de cada individuo al actuar. Desde los primeros largos

periodos de la vida, el cuerpo y el desarrollo son las implicaciones fundamentales que los jóvenes y las jóvenes utilizan para comunicar sus anhelos, sensaciones y sentimientos, así como para conocerse más y abrirse a su entorno general. Así, el infante obtiene dinámicamente las principales posturas - por ejemplo, pasando de boca arriba a mirar hacia abajo o al revés, sentado, inclinándose y de pie - hasta que llega al retiro y sigue ampliando sus perspectivas de desarrollo y actividad. Simultáneamente, es a través de estos encuentros que el joven va creando paso a paso el control y la autoridad de su cuerpo, reorganizándose (obligándose a sí mismo) como lo indican sus requerimientos en las diferentes circunstancias ordinarias de investigación o juego que encuentra. Es a partir de estos encuentros y en constante colaboración con su circunstancia actual que el niño arma su plan y autopercepción; es decir, construye una representación psicológica de su cuerpo y una imagen de sí mismo. En este ciclo, es importante considerar que los jóvenes y las señoritas son sujetos cargados de sentimientos, sensaciones, expresiones de calidez, contemplaciones, necesidades y sus propias ventajas, que, durante los años principales, se viven y comunican seriamente a través de su cuerpo. (movimientos, tono, posturas, actividades, desarrollos y juegos). En consecuencia, esto registra esa conexión perpetua que existe entre su cuerpo, sus cavilaciones y sus sentimientos. La realización del Perfil de Egresado de los alumnos de Educación Básica Regular se sustenta en el avance de diferentes capacidades. El territorio de la Psicomotricidad avanza y anima a los jóvenes y señoritas a desarrollar el fitness que lo

acompaña: "Crece de forma autónoma a través de sus habilidades motrices". (p,96)

Capacidades

Comprende su cuerpo: Ejecuta maneras de jugar de manera separada muy autónoma como subir, brincar, deslizar correr puede hacer giros y volteretas donde manifiesta sus emociones naturalmente explorando su cuerpo, camina hacia delante, atrás modifica su caminata a diferentes maneras de caminar con mayor impulso o menor impulso, y realiza también diferentes movimientos donde el niño explora con sus cuerpo.

Se expresa corporalmente: El estudiante conoce la sensación de su cuerpo pudiendo identificar los cambios que se dan en ella como puede ser la manera de respirar, la sudoración, de tal manera que comprende su cuerpo y puede nombrarlos puede también representar su cuerpo.

2.1.4. Enfoque que sustenta el desarrollo de la competencia en el Área Psicomotriz.

Ministerio de Educación (2016) La teoría que sustenta el aprendizaje para desarrollar la competencia es donde existe un enfoque de corporeidad y es señalado el cuerpo que es un punto aparte con la biología porque necesariamente se tiene que desarrollar el pensamiento, sentimiento, los saberes, comunicarse y querer y de este modo el cuerpo se ubica en un proceso continuo de construir su ser considerando a este proceso como dinámico un proceso que se desarrollará toda la vida de la existencia del

hombre, se desarrolla desde la autonomía de cada ser humano manifestándose en la modificatoria progresiva de una imagen de su cuerpo a la vez siendo integrado con los otros elementos de la personalidad y ello lleva a construir la identidad propia de la persona socialmente. (p.98).

2.1.5. Visualización de la competencia

Ministerio de Educación (2016) Esta aptitud se representa cuando los pequeños estudiantes crean habilidades de motor al ser conscientes de su cuerpo y sus perspectivas de actividad y articulación. Esto sucede a partir de la investigación y experimentación de sus desarrollos, posturas, eliminaciones y juegos de forma autónoma. En el momento en el que el pequeño estudiante tiene la probabilidad de actuar y conectarse abiertamente con su circunstancia actual, se da cuenta de su propio impulso en ciertas posturas o desarrollos hasta que las acecha y tiene una sensación de seguridad y luego se insta a intentar otras. En esta línea, construye sus propias técnicas de coordinación y equilibrio a partir de lo que se da cuenta de cómo hacer, sin estar limitado. Cada una de estas actividades, además, permite al joven conocerse a sí mismo y solidificar el control de su cuerpo, el giro de los acontecimientos y el control de sus posturas, el equilibrio y la coordinación de sus desarrollos. Asimismo, su sensación de área y asociación según los objetos, el espacio, el tiempo y los individuos que los rodean. Es decir, los jóvenes y señoritas corregirán su cuerpo teniendo en cuenta los artículos que utilizan o que les rodean, el espacio en el que se encuentran y del que disponen, el tiempo que dedican a los ejercicios que realizan (el lapso, el plazo o el viaje entre ellos), y además pensando en

cómo se coordinan en la cooperación con sus amigos y los adultos que los acompañan.

Cada uno de estos encuentros se suma al desarrollo de su plan y la percepción de sí mismo. Estos crearán de manera sólida si el clima que se le ofrece al joven es cálido, afortunado, mejorador en cuanto a su capacidad latente, ya que los dos desarrollos dependen de sus encuentros vividos, de sus asociaciones con los demás y con su circunstancia actual. Para ello, es fundamental que el instructor pueda acompañar al niño y la joven en la mejora de esta aptitud a través de la percepción y consideración de sus propias posibilidades de comunicarse y crecer de manera autónoma a través de sus desarrollos, actividades y juegos. En esta línea, conviene darle un clima protegido y artículos significativos que le permitan moverse, moverse y encontrar sus propias perspectivas de actividad; Sea consciente de sus movimientos, posturas, tono, estado de ánimo, desarrollos y juegos, que expresan las sensaciones, sentimientos, emociones y contemplaciones de los niños. Esto nos permitirá ofrecerles un cómodo respaldo, cambiar el espacio y unir nuevos materiales, a la luz de sus inclinaciones y requerimientos para comunicarse con el cuerpo. En la mejora de la capacidad "Crece de forma autónoma a través de sus habilidades motrices", los menores estudiantes del nivel inicial básicamente se unen a los límites que los acompañan. (p. 101)

2.1.6. La psicomotricidad

Comellas y Perpinya (2003) Conocido como el desarrollo psicomotriz es un campo donde ayuda a los pequeños estudiantes sobre su desarrollo en su movimiento corporal, tanta también es controlar sus emociones aprendizaje que tengan relación entre sí estos campos se refieren al campo de psicología y la motricidad naturalmente relacionados dentro de la psicología del niño, donde los conocimientos, tener conocimiento, sobre su cuerpo, moverse, manipulación de los objetos, los equilibrios. El campo motriz de los estudiantes permitirá siempre controlar sus los movimientos y la emociones como también a las adaptaciones al medio donde se vive.

Considerando como las partes las partes de psicomotricidad:

A nivel motor: a los niños les permite manejar su movimiento corporal.

A nivel cognitivo: el desarrolló motriz les permite condicionar su memoria, la concentración naturalmente su creatividad.

A nivel social afectivo: permite a los pequeños conocer mejor a sí mismo, enfrenas sus miedos y permiten interactuar con sus pares.

Habilidades de la motricidad.

Comellas y Perpinya (2003) Dominio corporal de las dimensiones del propio cuerpo: Es una habilidad los niñitos donde aprenden utilizando su cuerpo.

Lateralidad: se trata de los movimientos dominantes de los hemisferios donde el niño en esta etapa define su lateralidad siendo natural su desarrollo.

Equilibrio: son las capacidades donde permanecen estable mientras ejecutan distintas actividades.

Reflejos: son las capacidades que responden los niños frente a un estímulo.

Estructuración espacial: el niño comprende que relación guardan los objetos entre sí.

Control de movimiento: son las habilidades para ejecutar movimientos de una manera tal.

Motricidad: controlar y coordinar los movimientos con todas las partes de su cuerpo.

Motricidad gruesa: los movimientos de realizar con el cuerpo como, correr, saltar, caminar y otros movimientos que puede realizar el estudiante.

Motricidad fina: la manera de coordinar los movimientos con todas las partes del cuerpo como como son el cuerpo, pies, manos y dedos, se trata de manejar todas las partes del cuerpo para que los niños recorten, escriban, dibujen, pinten, recogen las semillas.

Motricidad visomotora: todos los movimientos del cuerpo se desarrollan en base al sentido de la vista.

Motricidad auditivo motora: Los movimientos del cuerpo son en sentido del oído como por ejemplo las danzas al ritmo de la melodía.

Desarrollo motriz interoceptivo: Son las reacciones internas del cuerpo como por ejemplo respirar, ritmo cardíaco.

Desarrollo motriz propioceptivo: es la sensación de los músculos, tendones y las articulaciones.

Desarrollo motriz exteroceptivo: es la sensación que proviene de los sentidos.

Anaya (s.f) Todo apunta a hacer que los menores de edad y las niñas sean conscientes de sus cuerpos. Esta concientización es fundamental para el reconocimiento y control reformista de sus desarrollos finos o explícitos, al igual que para la situación que concierne a tu punto focal de gravedad. Asimismo, la región intenta incorporar nuevos desarrollos de fragmentos gruesos del cuerpo para que los bebés investiguen su circunstancia actual, idealizando continuamente sus desarrollos investigando el clima que los rodea, manteniendo un equilibrio postural naciente.

Asimismo, se espera que los menores de edad se sientan bien en su cuerpo, lo conozcan, lo controlen y lo manejen más, y posteriormente, impacten su conducta tónico-apasionada. Permite, a través de ejercicios alegres, que los niños y las niñas dominen los componentes espaciales-fugaces y mejoren el control del motor.

(Tomas citado por Agustín & Huanquis, 2015) menciona:

Se tiene referencias que Piaget a través de su teoría desglosa y explica las etapas del desarrollo en los niños hasta la etapa adulta, el propósito de esta teoría es poder exponer y dar a conocer como los niños accedían a los conocimientos. el trabajo de Piaget tiene evidencias que demuestran que el desarrollo de las funciones cognitivas mejora con la actividad corporal. De igual manera propone que la actividad motora y la actividad psíquica

son realidades muy presentes en nuestro sistema y que se encuentran vinculadas directamente entre ellas. Piaget formula que la actividad motriz es el lugar en el que se da inicio al desarrollo de la inteligencia, es debido a esto que los 2 primeros años de vida se dedican a una inteligencia sensorio motriz, en función a la metodología planteada por Piaget esta acción tendrá importante intervención en el origen de la comunicación y de las emociones del niño (p. 15).

2.3. Justificación

El trabajo de investigación proporcionará importante respaldo teórico que explique la influencia de los juegos nomatsigengas en el desarrollo de educación física en los escolares que es de validez su importancia del estudio.

Cabe mencionar que se reforzarán los conocimientos obtenidos de la educación motriz en el aprendizaje y desarrollo de los niños y niñas haciendo que ellos puedan desarrollar una mejor coordinación espacial, temporal y participar de forma activa en juegos recreativos expresando todas sus potencialidades y capacidades en busca de una socialización de acorde a su edad.

Labor científica que se justificará también de manera práctica: se buscará mejorar la autonomía de sus movimientos dentro de su motricidad por medio del uso de los juegos nomatsigengas juegos que están

acostumbrados los niños desde su nacimiento por ser netamente de comunidad campesina selvática, de tal modo; también se justifica de manera metodológica: los estudiantes tendrán una mejora en su coordinación motora por medio del uso de la nueva estrategia de los juegos nomatsigengas buscando solucionar el problema manifestado, así también la obra se justificará de manera teórica: porque los resultados de la investigación serán entregadas a los maestros y estudiantes para poder llevar a cabo el área de motriz.

Considerando que los juegos tradicionales nomatsigengas son propios de nuestro contexto social y contribuyen en la mejora de nociones espaciales, temporales y el desarrollo de la motricidad del niño. La presente investigación a través de la estrategia metodológica juegos nomatsigengas podrá desarrollar diversas habilidades motrices, intelectuales, motoras, emocionales y sociales de los niños y niñas, cabe hacer mención que la presente investigación desarrollará de manera idónea la educación motriz.

III. Hipótesis

Hipótesis general

Existe influencia significativa de los juegos nomatsigengas en se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa, 2021.

Hipótesis específica

Existe una influencia significativa de juegos nomatsigengas en comprende su cuerpo en estudiantes de Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa – 2021.

Existe una influencia significativa de juegos nomatsigengas en se expresa corporalmente en estudiantes de Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa, 2021.

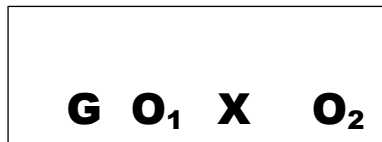
IV. Metodología

Behar, (2008) Sustentado por el autor el método para la obtención del conocimiento denominado científico es un procedimiento riguroso, de orden lógico, cuyo propósito es demostrar el valor de la verdad de ciertos enunciados. El vocablo método, proviene de las raíces: meth, que significa meta y, odos, que significa vía. Por tanto, el método es la vía para llegar a la meta. El objetivo de cualquier ciencia es adquirir conocimientos y la elección del método adecuado que nos permita conocer la realidad es fundamental. El problema surge al aceptar como ciertos los conocimientos erróneos o viceversa. Los métodos inductivos y deductivos tienen objetivos diferentes y podrían ser resumidos como desarrollo de la teoría y análisis de la teoría respectivamente. El método deductivo está asociado frecuentemente con la investigación cuantitativa. (p.34)

4.1.Diseño de la investigación

Behar (2008) El autor sustenta que los diseños estadísticos pueden ser experimentales o no experimentales, dependiendo al tipo y nivel de cada investigación se decidirá por una de ellas, sin embargo no es el único requisito ya que los datos obtenidos aun deben ser evaluados para poder seleccionar un método estadístico definitivo para la comprobación de la hipótesis del investigador.

Se presenta el diseño estadístico que se utilizara en la investigación, que corresponde a un proceso experimental con una sola muestra y sin muestra control. (p.47)



DONDE

G = Grupo de estudio

O₁ = representa la primera medición de la variable antes del tratamiento.

O₂ = representa la segunda medición de la variable posterior al tratamiento.

X = representa al tratamiento que se utilizara con el fin de conocer sus efectos

4.2.Población y muestra

a. Población

Behar (2008) El autor sustenta que la población es la totalidad de los elementos de un estudio de una. Se puede decir que es un conjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus necesidades al que llamamos población. De la población es conveniente extraer muestras representativas del universo. Se debe definir en el plan y, justificar, los universos en estudio, el tamaño de la muestra, el método a utilizar y el proceso de selección de las unidades de análisis. En

realidad, pocas veces es posible medir a la población por lo que obtendremos o seleccionaremos y, desde luego, esperamos que este subgrupo sea un reflejo fiel de la población

En base al concepto planteado se define a la población en la siguiente tabla que se muestra a continuación. (p. 50)

Tabla N° 1: Población de la Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa -2021

Estudiantes la Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa -2020	Sexo		Total, de estudiantes
	H	M	
3 años	5	8	13
4 años	3	2	5
5 años	6	6	12
Total estudiante			30

Fuente: Actas Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa -2021

b. Muestreo

Muestreo no probabilístico por conveniencia

Hernandez (2010) En las muestras no probabilísticas, la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o de quien hace la muestra. Aquí el procedimiento no es mecánico ni con base en fórmulas de probabilidad, sino que depende del proceso de toma de decisiones de un investigador o de un grupo de investigadores y, desde luego, las muestras seleccionadas obedecen a otros criterios de investigación. Elegir entre una muestra

probabilística o una no probabilística depende de los objetivos del estudio, del esquema de investigación y de la contribución que se piensa hacer con ella. En el presente caso se trabajó con el muestreo no probabilístico (p.218)

c. Muestra

Hernandez (2010) Hasta este momento hemos visto que se debe definir cuál será la unidad de análisis y cuáles son las características de la población. En este inciso hablaremos de la muestra, o mejor dicho de los tipos de muestra, con la finalidad de poder elegir la más conveniente para un estudio. La muestra es, en esencia, un subgrupo de la población. Digamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población. Con frecuencia leemos y escuchamos hablar de muestra representativa, muestra al azar, muestra aleatoria, como si con los simples términos se pudiera dar más seriedad a los resultados. En realidad, pocas veces es posible medir a toda la población, por lo que obtenemos o seleccionamos una muestra y, desde luego, se pretende que este subconjunto sea un reflejo fiel del conjunto de la población. Todas las muestras —bajo el enfoque cuantitativo— deben ser representativas; por tanto, el uso de este término resulta por demás inútil. Los términos al azar y aleatorio denotan un tipo de procedimiento mecánico relacionado con la probabilidad y con la selección de elementos; pero no logran esclarecer tampoco el tipo de muestra y el procedimiento de muestreo. (p. 215).

Tabla N° 2: muestra de la Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa - 2021

Estudiantes de la Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa	Sexo		Total de estudiantes
	H	M	
4 año	3	2	5
5 año	6	6	12
Total de muestra seleccionada			17

Fuente: Actas de la Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa -2021

4.3. Definición y operacionalización de variable Juegos nomatsigengas para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa -2021

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de mediciones
JUEGOS NOMATSIGENGAS	El Juego nomatsigengas son aquellas actividades que realizan originarias de la comunidad mantenidas de generación en generación por vía oral que contribuye a su desarrollo en todas las áreas. Mediante las actividades de juego los niños estimulan los sentidos, el aprenden a utilizar correctamente sus músculos, coordinan la visión y sus movimientos, obtiene manejo y dominio de su cuerpo logrando desarrollar nuevas destrezas.	<ul style="list-style-type: none"> - El estudiante realizará los juegos utilizando los elementos contruidos de hojas de omiro parecido a una pelota con la orientación de los adres de familia dentro de la comunidad - El estudiante desarrollará los movimientos a su manera con los materiales de juegos ancestrales de la comunidad con la orientación de la maestra que también es de la comunidad. <p>El estudiante realiza los ejecuciones del juego nomatsigengas utilizando los juegos ancestrales de la comunidad en grupos o equipos tal como se juega cualquier deporte.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Realizar los juegos utilizando los elementos contruidos de hojas de platano parecido a una pelota - Desarrolla movimientos a su manera con los matriales de la comunidad - Realizas ejecuciones del juego nomatsigengas utilizando los juegos ancestrales de la comunidad. 	
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU	Todos los individuos, desde su nacimiento, actúan y se identifican con el clima a través de nuestro cuerpo. Con esto nos movemos, intuimos, discutimos y aprendemos de una manera interesante, como lo indican nuestros propios atributos, deseos, expresiones de calidez, necesidades, disposiciones y otros. Esto registra el componente	- La maestra planificara actividades lúdicas donde los estudiantes participaran en grupos o en forma individual desarrollando sus habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones–Teniendo como guía a la maestra.	<p>Comprende su cuerpo.</p> <p>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</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza - Desarrolla - Ejecuta - Desliza - Relaciona 	Intervalar

<p>MOTRICIDA D</p>	<p>psicomotor de la vida del hombre; es decir, de esa relación cercana y perpetua que existe entre el cuerpo, los sentimientos y las contemplaciones de cada individuo al actuar. Desde los primeros largos periodos de la vida, el cuerpo y el desarrollo son las implicaciones fundamentales que los jóvenes y las jóvenes utilizan para comunicar sus anhelos, sensaciones y sentimientos, así como para conocerse más y abrirse a su entorno general. Así, el infante obtiene dinámicamente las principales posturas - por ejemplo, pasando de boca arriba a mirar hacia abajo o al revés, sentado, inclinándose y de pie - hasta que llega al retiro y sigue ampliando sus perspectivas de desarrollo y actividad. Simultáneamente, es a través de estos encuentros que el joven va creando paso a paso el control y la autoridad de su cuerpo, reorganizándose (obligándose a sí mismo) como lo indican sus requerimientos en las diferentes circunstancias ordinarias de investigación o juego que encuentra. Es a partir de estos encuentros y en constante colaboración con su circunstancia actual que el niño arma su plan y autopercepción; es decir, construye una representación psicológica de su cuerpo y una imagen de sí mismo. En este ciclo, es importante considerar que los jóvenes y las señoritas son sujetos cargados de sentimientos,</p>	<p>- Los estudiantes participarán en actividades lúdicas de nociones temporales obedeciendo las órdenes que le dan sus pares y maestra como: rápido, lento, a velocidad, trayecto largo, corto, antes, después de, donde pueden lanzar pelotas, saltar, girar.</p>	<p>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. Ejemplo: Un niño juega a caminar detrás de otro niño. Aceleran la marcha, inventan diferentes formas de caminar, corren saltando, caminan hacia atrás, se impulsan y hacen saltos largos, entre otros movimientos</p> <p>Se expresa corporalmente. Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, Ministerio de Educación (2016)</p>	<p>- Explora - Relaciona - Expresa</p> <p>- Reconoce - Participa - Desarrolla - Ejecuta - Desliza - Acelera - Explora</p>	
--------------------------------------	---	--	--	---	--

	<p>sensaciones, expresiones de calidez, contemplaciones, necesidades y sus propias ventajas, que, durante los años principales, se viven y comunican seriamente a través de su cuerpo. (movimientos, tono, posturas, actividades, desarrollos y juegos). En consecuencia, esto registra esa conexión perpetua que existe entre su cuerpo, sus cavilaciones y sus sentimientos. La realización del Perfil de Egresado de los alumnos de Educación Básica Regular se sustenta en el avance de diferentes capacidades. El territorio de la Psicomotricidad avanza y anima a los jóvenes y señoritas a desarrollar el fitness que lo acompaña: "Crece de forma autónoma a través de sus habilidades motrices". Ministerio de Educación (2016)</p>			<p>- Relaciona</p>	
--	---	--	--	---------------------------	--

4.4.Técnicas e instrumentos

a. Técnicas

Behar (2008) El autor sustenta que la investigación no tiene sentido sin las técnicas de recolección de datos. Estas técnicas conducen a la verificación del problema planteado. Cada tipo de investigación determinará las técnicas a utilizar y cada técnica establece sus herramientas, instrumentos o medios que serán empleados. Todo lo que va a realizar el investigador tiene su apoyo en la técnica de la observación. Aunque utilice métodos diferentes, su marco metodológico de recogida de datos se centra en la técnica de la observación y el éxito o fracaso de la investigación dependerá de cual empleó. La recolección de datos se refiere al uso de una gran diversidad de técnicas y herramientas que pueden ser utilizadas por el analista para desarrollar los sistemas de información.

En el caso actual del estudio se hará uso de la técnica de la observación ya que se prestará atención a las actividades que realiza el estudiante.

(p.55)

Confiabilidad de instrumentos

Siendo las variables de estudio juegos nomatsigengas y se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad es buscar la validación a

juicio de expertos para dar el a fin de que el instrumento mida realmente lo que se quiere medir probando el coeficiente de la confiabilidad donde sus valores oscilan entre (0) y uno (1.00) siendo una manera practica de intepretar la magnitud de un coeficiente de confiabilidad puede ser guiada por la escala siguiente.

Estimación de la confiabilidad de la variable

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,839	2

Interpretación

Con el fin de garantizar la validez de los instrumentos de recolección de datos de la variable se ejecutó la prueba de confiabilidad, obteniendo un alfa de Cronbach de 0.839 el cual representó una fiabilidad aceptable para la utilización de los instrumentos.

RANGO	MAGNITUD
0,81 a 1.00	Muy alta
0,61 a 0,80	Alta
0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0, 40	Baja
0,01 a 0,20	Muy Baja

2.1.7. Instrumento

Bahar (2008) El autor sustenta que los instrumentos que se construirán llevaran a la obtención de los datos de la realidad y una vez recogidos podrá pasarse a la siguiente fase: el procesamiento de datos. Lo que se pretende obtener responde a los indicadores de estudio, los cuales aparecen en forma de preguntas, es decir, de características a observar y así se elaborarán una serie de instrumentos que serán los que en realidad, requiere la investigación u objeto de estudio.

El instrumento utilizado será del pre-test y post-test que contará con los requisitos necesarios. (p. 69)

4.5. Plan de análisis

El presente proyecto de investigación tendrá la autorización de la junta directiva y de las autoridades de la institución educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa antes de la aplicación de los tratamientos en las secciones indicadas, se dará inicio al proceso de estudio posterior a la autorización de las autoridades con una evaluación inicial que nos dará a conocer el estado en el que se encuentran los estudiantes, posterior a esto se trabajará con los estudiantes a través de sesiones de aprendizaje fundamentadas en los juegos nomatsigenga, posterior a la utilización de esta estrategia nuevamente se volverá a evaluar el estado en el que se encuentran los estudiantes, es así que de esta manera se medirá el impacto que tiene los juegos nomatsigenga en la noción espacial, los datos recolectados se almacenarán en una hoja de cálculo de Excel para posteriormente ser analizados a través del software estadístico SPSS en su versión 25.

4.6. Matriz de consistencia de juegos nomatsigengas en el desarrollar la comptenecia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de la Institución Educativa N° 1725 del distrito de Pangoa, 2021

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	METODOLOGÍA																																
¿Cuál es la influencia de juegos nomatsigengas en se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa, 2021?	Determinar la influencia de los juegos nomatsigengas en se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa, 2021.	H1.- Existe influencia significativa de los juegos nomatsigengas en se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa, 2021.	VARIABLE INDEPENDIENTE Juegos Nomatsigengas VARIABLE DEPENDIENTE SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD Comprende su cuerpo.	Tipo de Investigación: Aplicada Según su finalidad: Aplicada. Según su carácter: Experimental Según su alcance temporal: Transversal Según la orientación que asume: Orientada a la aplicación Diseño de la investigación: Pre - experimental $O_1 \times O_2$ Donde: O1 = representa la primera medición de la variable antes del tratamiento. O2 = representa la segunda medición de la variable posterior al tratamiento. X = representa al tratamiento que se utilizara con el fin de conocer sus efectos. Población																																
PROBLEMA ESPECÍFICO	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICOS	- Se expresa corporalmente																																	
1. ¿Cuál es la influencia de juegos nomatsigengas en comprende su cuerpo en estudiantes de Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa, 2021? 2. ¿Cuál es la influencia de juegos nomatsigengas en se expresa corporalmente en estudiantes de Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa, 2021?	1. Determinar la influencia de juegos nomatsigengas en comprende su cuerpo en estudiantes de Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa, 2021. 2. Determinar la influencia de juegos nomatsigengas en se expresa corporalmente en estudiantes de Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa, 2021.	H1.-Existe una influencia significativa de juegos nomatsigengas en comprende su cuerpo en estudiantes de Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa – 2021. H2.-Existe una influencia significativa de juegos nomatsigengas en se expresa corporalmente en estudiantes de Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa, 2021.		<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Estudiantes la I. E. N° 1725 de Pangoa</th> <th colspan="2">Sexo</th> <th rowspan="2">Total, de estudiantes</th> </tr> <tr> <th>H</th> <th>M</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3 año</td> <td>5</td> <td>8</td> <td>13</td> </tr> <tr> <td>4 año</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>5 año</td> <td>6</td> <td>6</td> <td>12</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Total estudiante</td> <td>30</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">E. I. N° 1725 de Pangoa</th> <th colspan="2">Sexo</th> <th rowspan="2">Total de estudiantes</th> </tr> <tr> <th>H</th> <th>M</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4 año</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table>	Estudiantes la I. E. N° 1725 de Pangoa	Sexo		Total, de estudiantes	H	M	3 año	5	8	13	4 año	3	2	5	5 año	6	6	12	Total estudiante			30	E. I. N° 1725 de Pangoa	Sexo		Total de estudiantes	H	M	4 año	3	2	5
Estudiantes la I. E. N° 1725 de Pangoa	Sexo		Total, de estudiantes																																	
	H	M																																		
3 año	5	8	13																																	
4 año	3	2	5																																	
5 año	6	6	12																																	
Total estudiante			30																																	
E. I. N° 1725 de Pangoa	Sexo		Total de estudiantes																																	
	H	M																																		
4 año	3	2	5																																	

				<table border="1"> <tr> <td>5 año</td> <td>6</td> <td>6</td> <td>12</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Total de muestra seleccionada</td> <td>17</td> </tr> </table>	5 año	6	6	12	Total de muestra seleccionada			17
5 año	6	6	12									
Total de muestra seleccionada			17									

4.7.Principios éticos

Uladech (2019)

El investigador debe ser consciente de su responsabilidad científica y profesional ante la sociedad. En particular, es deber y responsabilidad personal del investigador considerar cuidadosamente las consecuencias que la realización y la difusión de su investigación implican para los participantes en ella y para la sociedad en general. Este deber y responsabilidad no pueden ser delegados en otras personas.

En materia de publicaciones científicas, el investigador debe evitar incurrir en faltas deontológicas por las siguientes incorrecciones:

- a) Falsificar o inventar datos total o parcialmente.
- b) Plagiar lo publicado por otros autores de manera total o parcial.
- c) Incluir como autor a quien no ha contribuido sustancialmente al diseño y realización del trabajo y publicar repetidamente los mismos hallazgos.

Las fuentes bibliográficas utilizadas en el trabajo de investigación deben citarse cumpliendo las normas APA o VANCOUVER, según corresponda; respetando los derechos de autor.

En la publicación de los trabajos de investigación se debe cumplir lo establecido en el Reglamento de Propiedad Intelectual Institucional y demás normas de orden público referidas a los derechos de autor.

El investigador, si fuera el caso, debe describir las medidas de protección para minimizar un riesgo eventual al ejecutar la investigación.

Toda investigación debe evitar acciones lesivas a la naturaleza y a la biodiversidad.

El investigador debe proceder con rigor científico asegurando la validez, la fiabilidad y credibilidad de sus métodos, fuentes y datos. Además, debe garantizar estricto apego a la veracidad de la investigación en todas las etapas del proceso.

El investigador debe difundir y publicar los resultados de las investigaciones realizadas en un ambiente de ética, pluralismo ideológico y diversidad cultural, así como comunicar los resultados de la investigación a las personas, grupos y comunidades participantes de la misma.

El investigador debe guardar la debida confidencialidad sobre los datos de las personas involucradas en la investigación. En general, deberá garantizar el anonimato de las personas participantes.

Los investigadores deben establecer procesos transparentes en su proyecto para identificar conflictos de intereses que involucren a la institución o a los investigadores.

V. Resultados

5.1.Resultado

La participación de 17 estudiantes de la Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa en la presente investigación dio como resultados descriptivos e inferenciales las siguientes tablas y figuras.

Resultados descriptivos.

Los resultados fueron dilucidados por medio de tres categorías, el desempeño de los estudiantes en una primera etapa y en una posterior a la aplicación del tratamiento fundamentado en juegos nomatsiguengas. El procedimiento de categorización se realizó por medio del siguiente baremo:

Escala	Baremo	
	Variable	Dimensión
Inicio	20 a 33	10 a 16
Proceso	34 a 47	17 a 23
Logro esperado	48 a 60	24 a 30

Tabla N° 3: Dimensión Comprende su cuerpo

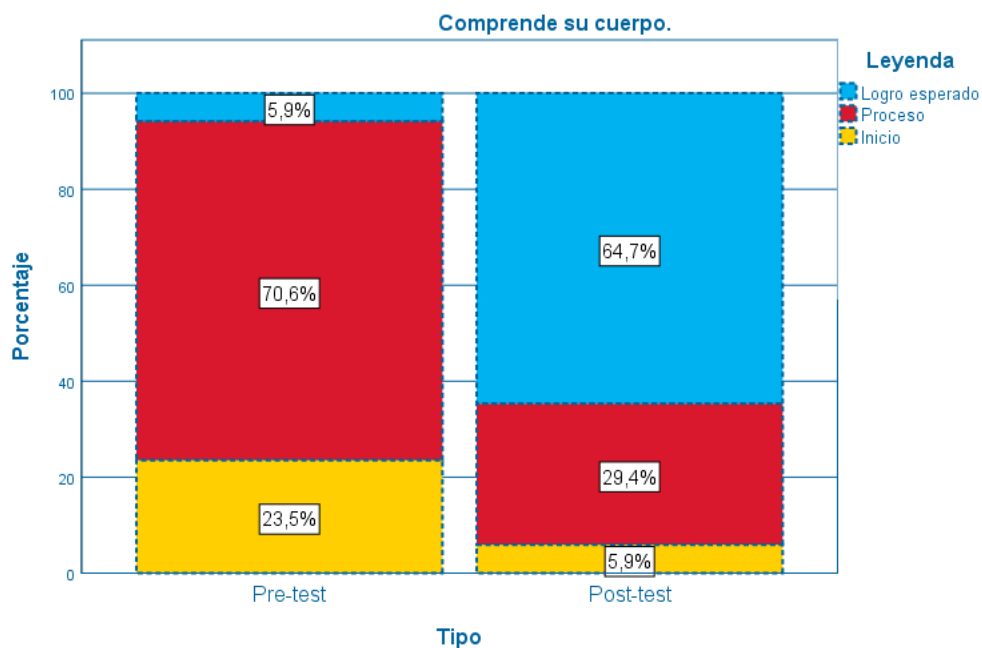
		Pre-test		Post-test	
		Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Comprende su cuerpo.	Inicio	4	23,5%	1	5,9%
	Proceso	12	70,6%	5	29,4%
	Logro esperado	1	5,9%	11	64,7%
	Total	17	100,0%	17	100,0%

Fuente: Base de datos en Excel.

Interpretación:

Se aglomeró en la tabla N° 3 los resultados de la prueba pre-test y post-test. Dilucidando que dentro de las evaluaciones pre-test la categoría en proceso fue la mayor en cantidad de estudiantes (12), 4 estudiantes mostraron un desempeño inicial al realizar acciones y juegos de dependencia poco autónoma, solo 1 estudiante obtuvo el logro destacado en este aprendizaje. Tras el uso de los juegos nomatsigengas como herramienta de aprendizaje se logró apreciar una situación particular en comparación a la primera evaluación ya que se incrementó a 11 la cantidad de estudiantes que obtuvieron el logro esperado, 5 estudiantes aún mantuvieron en un desempeño en proceso y 1 aún se mantuvo con un desempeño inicial en la comprensión de su cuerpo.

Figura N° 1: Dimensión Comprende su cuerpo



Fuente: Base de datos en Excel.

Interpretación:

Dentro de la figura N° 1 se comparó el desempeño de los estudiantes en la comprensión de su cuerpo antes y posterior a la utilización de los juegos nomatsigengas como instrumento de aprendizaje, se logró apreciar que la cantidad de estudiantes que obtuvieron un desempeño inicial se redujo de 23.5% a 9% tras la utilización de esta estrategia de aprendizaje. Similar condición se observó en aquellos estudiantes que se encontraron en proceso de aprendizaje que se redujo de 70.6% a 29.4%. La reducción anteriormente observada en el post-test se reflejó en la cantidad de estudiantes que alcanzaron el logro esperado tras la aplicación del tratamiento que pasó de 5.9% a 64.7%.

Tabla N° 4: Dimensión Se expresa corporalmente

		Tipo			
		Pre-test		Post-test	
		Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Se expresa corporalmente	Inicio	5	29,4%	0	0,0%
	Proceso	7	41,2%	6	35,3%
	Logro esperado	5	29,4%	11	64,7%
	Total	17	100,0%	17	100,0%

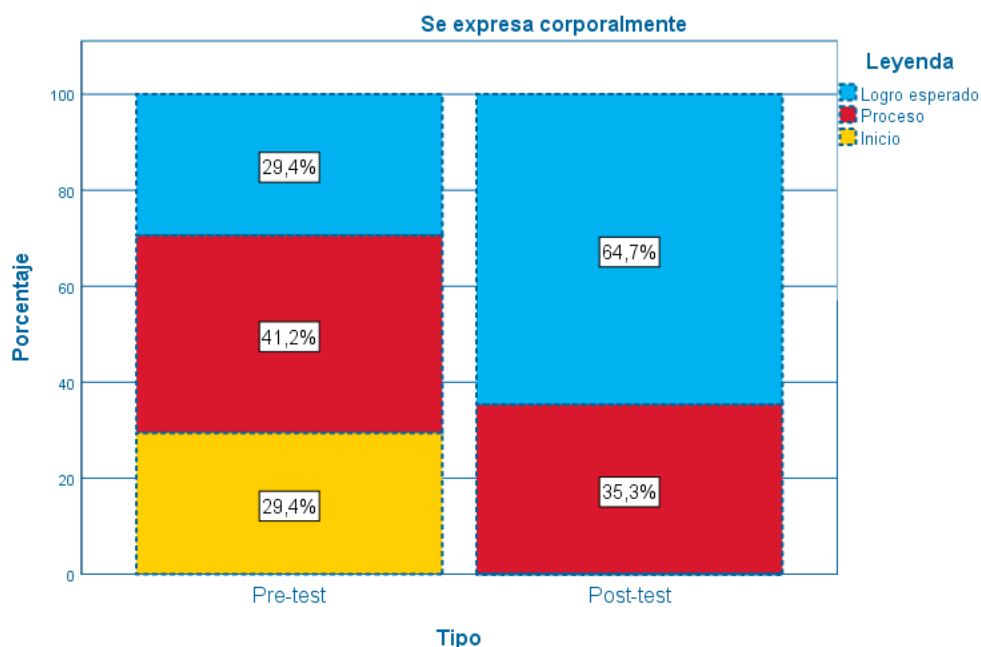
Fuente: Base de datos en Excel.

Interpretación:

Se aglomeró en la tabla N° 4 los resultados de la prueba pre-test y post-test. Dilucidando que dentro de las evaluaciones pre-test la categoría en proceso fue la mayor en cantidad de estudiantes (7), 5 estudiantes

mostraron un desempeño inicial al reconocer levemente sus sensaciones corporales e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, 5 estudiante obtuvo el logro destacado en este aprendizaje. Tras el uso de los juegos nomatsigengas como herramienta de aprendizaje se logró apreciar una situación particular en comparación a la primera evaluación ya que se incrementó a 11 la cantidad de estudiantes que obtuvieron el logro esperado, 6 estudiantes aún mantuvieron en un desempeño en proceso y ninguno se mantuvo con un desempeño inicial en la expresión corporal.

Figura N° 2: Dimensión Se expresa corporalmente



Fuente: Base de datos en Excel.

Interpretación:

Dentro de la figura N° 2 se comparó el desempeño de los estudiantes en la comprensión de su cuerpo antes y posterior a la utilización de los juegos

nomatsigengas como instrumento de aprendizaje, se logró apreciar que la cantidad de estudiantes que obtuvieron un desempeño inicial se redujo de 23.5% a 0% tras la utilización de esta estrategia de aprendizaje. Similar condición se observó en aquellos estudiantes que se encontraron en proceso de aprendizaje que se redujo de 41.2% a 35.3%. La reducción anteriormente observada en el post-test se reflejó en la cantidad de estudiantes que alcanzaron el logro esperado tras la aplicación del tratamiento que pasó de 29.4% a 64.7%.

Tabla N° 5: Variable Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

		Tipo			
		Pre-test		Post-test	
		Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Inicio	5	29,4%	1	5,9%
	Proceso	10	58,8%	6	35,3%
	Logro esperado	2	11,8%	10	58,8%
	Total	17	100,0%	17	100,0%

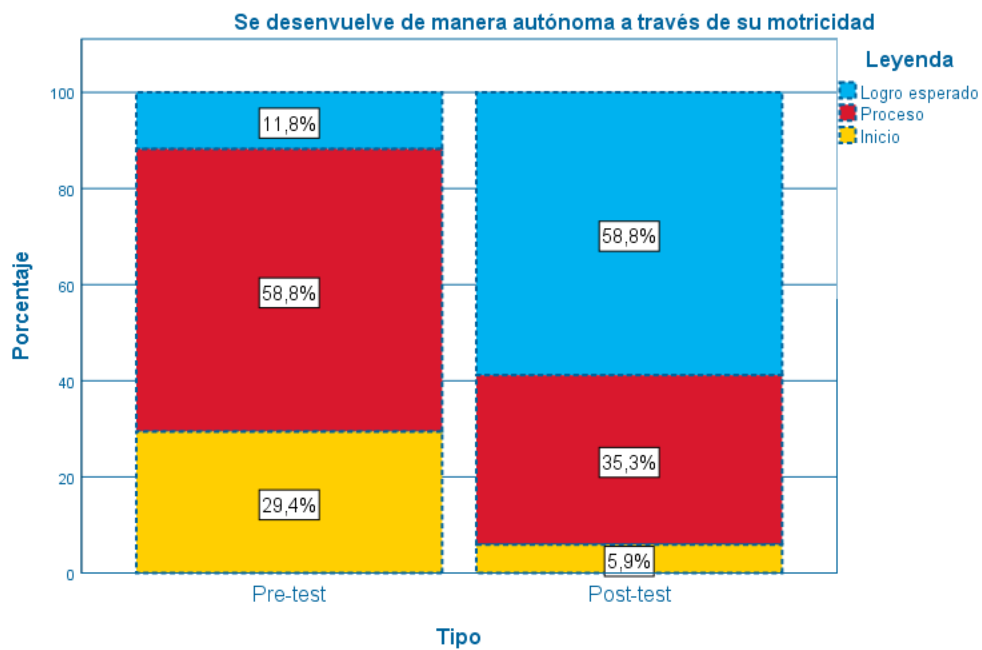
Fuente: Base de datos en Excel.

Interpretación:

Se aglomeró en la tabla N° 6 los resultados de la prueba pre-test y post-test. Dilucidando que dentro de las evaluaciones pre-test la categoría en proceso fue la mayor en cantidad de estudiantes (10), 5 estudiantes mostraron un desempeño inicial durante la identificar la relación que existe entre el cuerpo y los sentimientos, solo 2 estudiante obtuvo el logro destacado en este aprendizaje. Tras el uso de los juegos nomatsigengas

como herramienta de aprendizaje se logró apreciar una situación particular en comparación a la primera evaluación ya que se incrementó a 10 la cantidad de estudiantes que obtuvieron el logro esperado, 6 estudiantes aún mantuvieron en un desempeño en proceso y 1 aún se mantuvo con un desempeño inicial en el desenvolvimiento de manera autónoma a través de su motricidad.

Figura N° 3: Variables Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad



Fuente: Base de datos en Excel.

Interpretación:

Dentro de la figura N° 3 se comparó el desempeño de los estudiantes en la comprensión de su cuerpo antes y posterior a la utilización de los juegos nomatsigengas como instrumento de aprendizaje, se logró apreciar que la cantidad de estudiantes que obtuvieron un desempeño inicial se redujo de 29.4% a 5.9% tras la utilización de esta estrategia de aprendizaje. Similar

condición se observó en aquellos estudiantes que se encontraron en proceso de aprendizaje que se redujo de 58.8% a 35.3%. La reducción anteriormente observada en el post-test se reflejó en la cantidad de estudiantes que alcanzaron el logro esperado tras la aplicación del tratamiento que pasó de 11.8% a 58.8%.

5.2.Resultados inferenciales.

Los resultados que analizaron el efecto que tuvo los juegos nomatsiguengas en la resolución de manera autónoma a través de su motricidad de los estudiantes de la Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa, 2021 se realizó bajo la metodología descrita por Wilcoxon enunciada por Pérez, García, Gil, & Galán (2009).

La consolidación de los datos fue realizada por el software Excel 2019 y la operacionalización de los datos estuvo realizada por el software estadístico SPSS en su versión 25.

Formulación de la hipótesis específica N° 01:

En base a la teoría se establecen dos hipótesis: hipótesis nula e hipótesis alterna

Hipótesis nula ($H_0: \mu_1 = \mu_2$)

Consideró que los promedios resultantes de las evaluaciones pre-test y post-test cuentan con similitudes estadísticas y son consideradas como iguales.

Hipótesis alterna o del investigador ($H_a: \mu_1 \neq \mu_2$)

Consideró que los promedios resultantes de las evaluaciones pre-test y post-test no cuentan con similitudes estadísticas y que ambas son diferentes.

Consideraciones tomadas para la decisión de la hipótesis específica N° 01:

Se utilizó una significancia establecida de 0.05 para la evaluación de la hipótesis. En tal sentido se pudo evidenciar estos dos contextos:

Primer contexto	Segundo contexto
$\alpha_{calculada} \geq \alpha_{establecida}$	$\alpha_{calculada} < \alpha_{establecida}$
Al evidenciar una significancia calculada superior o igual a la significancia establecida se tomó la decisión de aceptar lo enunciado por la hipótesis nula.	Al evidenciar una significancia calculada inferior a la significancia establecida se tomó la decisión de rechazar lo enunciado por la hipótesis nula.

Ejecución de la prueba de Wilcoxon de la hipótesis específica N° 01:

Estadísticos de prueba^a

	Comprende su cuerpo
Z	-3,606 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

Tras la ejecución de la prueba de Wilcoxon por medio del software estadístico SPSS se obtuvo una significancia de 0.000 la cual

evidentemente fue inferior a la significancia establecida para la evaluación de la hipótesis. Esta evidencia dio como resultado el rechazo de la hipótesis nula y la aceptación de la hipótesis alterna: Consolidando que los promedios resultantes de las evaluaciones pre-test y post-test no cuentan con similitudes estadísticas y que ambas son diferentes.

Prueba de rango de la hipótesis específica N° 01:

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Comprende su cuerpo (Post-test) - Comprende su cuerpo (Pre-test)	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	13 ^b	7,00	91,00
	Empates	4 ^c		
	Total	17		

a. Comprende su cuerpo (Post-test) < Comprende su cuerpo (Pre-test)

b. Comprende su cuerpo (Post-test) > Comprende su cuerpo (Pre-test)

c. Comprende su cuerpo (Post-test) = Comprende su cuerpo (Pre-test)

Interpretación:

Al comprobar la existencia de una diferencia significativa generada por el tratamiento se procedió a evaluar el sentido de la misma. Observándose que no existieron influencias negativas generadas por el tratamiento, 13 estudiantes mostraron una influencia positiva y solo 4 no presentaron ningún tipo de efecto, es así que:

Se pudo determinar que la influencia de los juegos nomatsiguengas en comprende su cuerpo en estudiantes de Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa, 2021 es estadísticamente significativa y que afectó positivamente al 76.47% de los estudiantes analizados.

Formulación de la hipótesis específica N° 02:

En base a la teoría se establecen dos hipótesis: hipótesis nula e hipótesis alterna

Hipótesis nula ($H_0: \mu_1 = \mu_2$)

Consideró que los promedios resultantes de las evaluaciones pre-test y post-test cuentan con similitudes estadísticas y son consideradas como iguales.

Hipótesis alterna o del investigador ($H_a: \mu_1 \neq \mu_2$)

Consideró que los promedios resultantes de las evaluaciones pre-test y post-test no cuentan con similitudes estadísticas y que ambas son diferentes.

Consideraciones tomadas para la decisión de la hipótesis específica N° 02:

Se utilizó una significancia establecida de 0.05 para la evaluación de la hipótesis. En tal sentido se pudo evidenciar estos dos contextos:

Primer contexto	Segundo contexto
$\alpha_{calculada} \geq \alpha_{establecida}$	$\alpha_{calculada} < \alpha_{establecida}$
Al evidenciar una significancia calculada superior o igual a la significancia establecida se tomó la decisión de aceptar lo enunciado por la hipótesis nula.	Al evidenciar una significancia calculada inferior a la significancia establecida se tomó la decisión de rechazar lo enunciado por la hipótesis nula.

Ejecución de la prueba de Wilcoxon de la hipótesis específica N° 02:

Estadísticos de prueba^a

Se expresa corporalmente	
Z	-3,317 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

Tras la ejecución de la prueba de Wilcoxon por medio del software estadístico SPSS se obtuvo una significancia de 0.001 la cual evidentemente fue inferior a la significancia establecida para la evaluación de la hipótesis. Esta evidencia dio como resultado el rechazo de la hipótesis nula y la aceptación de la hipótesis alterna: Consolidando que los promedios resultantes de las evaluaciones pre-test y post-test no cuentan con similitudes estadísticas y que ambas son diferentes.

Prueba de rango de la hipótesis específica N° 02:

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Se expresa corporalmente (Post-test) - Se expresa corporalmente (Pre-test)	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	11 ^b	6,00	66,00
	Empates	6 ^c		
	Total	17		

a. Se expresa corporalmente (Post-test) < Se expresa corporalmente (Pre-test)

b. Se expresa corporalmente (Post-test) > Se expresa corporalmente (Pre-test)

c. Se expresa corporalmente (Post-test) = Se expresa corporalmente (Pre-test)

Interpretación:

Al comprobar la existencia de una diferencia significativa generada por el tratamiento se procedió a evaluar el sentido de la misma. Observándose que no existieron influencias negativas generadas por el tratamiento, 11

estudiantes mostraron una influencia positiva y solo 6 no presentaron ningún tipo de efecto, es así que:

Se pudo determinar que la influencia de los juegos nomatsigengas en se expresa corporalmente en estudiantes de Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa, 2021 es estadísticamente significativa y que afectó positivamente al 64.70% de los estudiantes analizados.

Estimación de la confiabilidad de la variable

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,839	2

Interpretación

Con el fin de garantizar la validez de los instrumentos de recolección de datos de la variable se ejecutó la prueba de confiabilidad, obteniendo un alfa de Cronbach de 0.839 el cual representó una fiabilidad aceptable para la utilización de los instrumentos.

Formulación de la hipótesis general:

En base a la teoría se establecen dos hipótesis: hipótesis nula e hipótesis alterna

Hipótesis nula ($H_0: \mu_1 = \mu_2$)

Consideró que los promedios resultantes de las evaluaciones pre-test y post-test cuentan con similitudes estadísticas y son consideradas como iguales.

Hipótesis alterna o del investigador ($H_a: \mu_1 \neq \mu_2$)

Consideró que los promedios resultantes de las evaluaciones pre-test y post-test no cuentan con similitudes estadísticas y que ambas son diferentes.

Consideraciones tomadas para la decisión de la hipótesis general:

Se utilizó una significancia establecida de 0.05 para la evaluación de la hipótesis. En tal sentido se pudo evidenciar estos dos contextos:

Primer contexto	Segundo contexto
$\alpha_{calculada} \geq \alpha_{establecida}$	$\alpha_{calculada} < \alpha_{establecida}$
Al evidenciar una significancia calculada superior o igual a la significancia establecida se tomó la decisión de aceptar lo enunciado por la hipótesis nula.	Al evidenciar una significancia calculada inferior a la significancia establecida se tomó la decisión de rechazar lo enunciado por la hipótesis nula.

Ejecución de la prueba de Wilcoxon de la hipótesis general

Estadísticos de prueba^a

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

Z	-3,464 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

Tras la ejecución de la prueba de Wilcoxon por medio del software estadístico SPSS se obtuvo una significancia de 0.001 la cual evidentemente fue inferior a la significancia establecida para la evaluación de la hipótesis. Esta evidencia dio como resultado el rechazo de la hipótesis nula y la aceptación de la hipótesis alterna: Consolidando que los promedios resultantes de las evaluaciones pre-test y post-test no cuentan con similitudes estadísticas y que ambas son diferentes.

Prueba de rango de la hipótesis general:

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad (Post-test) - Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad (Pre-test)	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	12 ^b	6,50	78,00
	Empates	5 ^c		
	Total	17		

a. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad (Post-test) < Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad (Pre-test)

b. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad (Post-test) > Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad (Pre-test)

c. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad (Post-test) = Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad (Pre-test)

Interpretación:

Al comprobar la existencia de una diferencia significativa generada por el tratamiento se procedió a evaluar el sentido de la misma. Observándose que no existieron influencias negativas generadas por el tratamiento, 12

estudiantes mostraron una influencia positiva y solo 5 no presentaron ningún tipo de efecto, es así que:

Se pudo determinar que la influencia de los juegos nomatsiguengas en se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa, 2021 es estadísticamente significativa y que afectó positivamente al 70.58% de los estudiantes analizados.

5.3.Análisis de resultado

Problema general: La investigación ha arrojado que el 70.58% de los estudiantes lograron tener un mejor control en sus movimientos como es el desenvolvimiento de manera autónoma a través de su motricidad estos son movimientos de su cuerpo, tonos de voz posturas, además mejorarn sus emociones apoyado con los juegos nomatsiguengas.

Comparados estos resultados con los resultados de los trabajos anticipados de Zavala (2019) en su trabajo de investigación titulada Expresión plástica para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de preparatoria de la Unidad Educativa Municipal “Antonio José de Sucre” en el año lectivo 2018-2019 concluyendo del siguiente modo los estudiantes si tienen en gran medida de fomentar la manera de desarrollar las habilidades y destrezas de la motricidad fina, en la investigación se halló las dificultades que los estudiantes no tuvieron que no pudieron utilizar los lápices, uso de tijeras y dibujos, sin embargo con el uso de la expresión plásticas los

estudiantes tuvieron una mejora en realizar sus actividades de motricidad fina. Resultados también que están sustentadas en los conceptos de los autores. Chimanga (2020) Cuenta que los juegos tradicionales nomatsigengas son juegos que sus abuelos le heredaron y que no ha olvidado, que aún se sigue practicando recuerda algunos juegos que practica con su hermano. Gerontegi (Trompo) este juego es similar al trompo, pero este trompo se hace de pequeños pajos se le hace un agujero y se le saca la comida y queda vacío, luego tallan una madera que queda similar al trompo el palo es más largo y hace un sonido muy fuerte al ser lanzado y al girar. Sabiro tagui (Escopeta hecho de la parte que sostiene las hojas) se corta en trozos que quedan levantadas y al jugar se tiene que volver de nuevo en su lugar y el que lo hace primero es el que gana.

Tarachiki (yoyo) este juego está hecho de una semilla conocida también como ojo de llama se le hace un agujero En el medio e insertan una pita grande y al momento de jugar lo dan vueltas y vueltas y lo jalar hacia los extremos y comienza a girar la semilla.

Problema específico uno: La investigación ha arrojado que el 76.47% de los estudiantes tuvieron mejores acciones del movimiento de su cuerpo combinado con sus habilidades estos movimientos mejorados son: como correr, saltar, saltos largos saltos cortos trepar, rodar, deslizarse, hacer giros. Comparados estos resultados con los resultados de los trabajos anticipados de Puertas (2017) en su trabajo de investigación titulada La motricidad fina en el aprendizaje de la pre-escritura en los niños y niñas

de 5 años de primer año de educación general básica en la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso de Plaza” período lectivo 2015-2016 llegando a la conclusión muy parecida a lo nuestro Los aprendizajes de la pre-escritura permitieron mejorar su manejo de sus manitos de los menores de edad, donde dio origen a la habilidad digital logrado también la orientación y las guías de los ejercicios de la caligrafía, asimismo potenciaron su desarrollo muscular, autocontrol, lateralidad, espacio, prensión y pinza digital, ello sucedió con el uso de los instrumentos lúdicos innovadores y desarrollaron sus destrezas y sus habilidades. Resultados también que están sustentadas en los conceptode de los autores. Medina, (1987) Los juegos tradicionales son un conjunto de actividades que resultaron del fruto de la transformación y modificación de las actividades producidas por los hombres, cuyo origen se dio con el nacimiento de la raza humana, y reflejan valores extraordinarios que afectan directamente en la formación de la personalidad, valores morales, cualidades y características de las actitudes que facilitan el desenvolvimiento del niño en la sociedad

Problema específico dos: La investigación ha arrojado que el 64.70% de los estudiantes, tuvieron mejor conocimiento de su cuerpo reconocimiento de la respiración, sudoración, reconocieron también sus cabellos si es corto o largo, lacio, rizado trabajo realizado de expresión corporal por medio de los juegos nomatsigengas por ser estidoantes de la comunidad originiria de la selva.

Comparados estos resultados con los resultados de los trabajos anticipados de Zavaleta (2016) presento la investigación titulada: *Juegos Tradicionales y Corporales para mejorar la Psicomotricidad en los Niños y Niñas de 4 años en la Institución Educativa N° 81600 del caserío de Yani vilca de la provincia de Santiago de Chuco* ejecutada en la Universidad Nacional de Trujillo concluyendo del modo siguiente la utilización de los juegos tradicionales y los juegos corporales mejoraron significativamente la psicomotricidad que los niños y niñas la cual se corroboró con la prueba estadística utilizada. Sustntado con la teoría del Ministerio de Educación (2016) La teoría que sustenta el aprendizaje para desarrollar la competencia es donde existe un enfoque de corporeidad y es señalado el cuerpo que es un punto aparte con la biología porque necesariamente se tiene que desarrollar el pensamiento, sentimiento, los saberes, comunicarse y querer y de este modo el cuerpo se ubica en un proceso continuo de construir su ser considerando a este proceso como dinámico un proceso que se desarrollará toda la vida de la existencia del hombre, se desarrolla desde la autonomía de cada ser humano manifestándose en la modificatoria progresiva de una imagen de su cuerpo a la vez siendo integrado con los otros elementos de la personalidad y ello lleva a construir la identidad propia de la persona socialmente

Comparados estos resultados con los resultados de los trabajos anticipados de Acuña & Gutiérrez (2018) presento la investigación titulada: *Juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 744 Garbanzo Pucro – Huancavelica* concluyendo del modo siguiente el resultado hallado demostró que los juegos

tradicionales influyen de modo significativo en el desarrollo de las nociones espaciales en estudiantes de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 744 Garbanzo Pucro - Santa Ana, Huancavelica, esta conclusión fue respaldada por la prueba estadística de t de Student la cual demostró un nivel de significancia de 0,05. Resultados también que están sustentadas en los conceptode de los autores. Ministerio de Educación (2016) La teoría que sustenta el aprendizaje para desarrollar la competencia es donde existe un enfoque de corporeidad y es señalado el cuerpo que es un punto aparte con la biología porque necesariamente se tiene que desarrollar el pensamiento, sentimiento, los saberes, comunicarse y querer y de este modo el cuerpo se ubica en un proceso continuo de construir su ser considerando a este proceso como dinámico un proceso que se desarrollará toda la vida de la existencia del hombre, se desarrolla desde la autonomía de cada ser humano manifestándose en la modificatoria progresiva de una imagen de su cuerpo a la vez siendo integrado con los otros elementos de la personalidad y ello lleva a construir la identidad propia de la persona socialmente

VI. Conclusiones y recomendaciones

6.1. Conclusiones

Acorde al objetivo general: Determinar la influencia de los juegos nomatsigengas en se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa, 2021.

Realizada la prueba de Wilcoxon se obtuvo una significancia 0.001 la cual como resultado se rechazo de la hipótesis nula. La investigación ha arrojado que el 70.58% de los estudiantes lograron tener un mejor control en sus movimientos como es el desenvolvimiento de manera autónoma a través de su motricidad estos son movimientos de su cuerpo, tonos de voz posturas, además mejorarn sus emociones apoyado con los juegos nomatsigengas.

Objetivo específico uno: Determinar la influencia de juegos nomatsigengas en comprende su cuerpo en estudiantes de Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa, 2021.

Realizada la prueba de Wilcoxon se obtuvo una significancia 0.000 la cual como resultado se rechazo de la hipótesis nula. La investigación ha arrojado que el 76.47% de los estudiantes tuvieron mejores acciones del movimiento se sus cuerpo combinado con sus habilidades estos

movimientos mejorados son: como correr, saltar, saltos largo saltos cortos trepar, rodar, deslizarse, hacer giros.

Objetivo específico dos: Determinar la influencia de juegos nomatsigengas en se expresa corporalmente en estudiantes de Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa, 2021.

Realizada la prueba de Wilcoxon se obtuvo una significancia 0.001 la cual como resultado se rechazo de la hipótesis nula. La investigación ha arrojado que el 64.70% de los estudiantes, tuvieron mejor conocimiento de su cuerpo reconocimiento de la respiración, sudoración, reconocieron tambien sus cabellos si es corto o largo, lacio, rizado trabajo realizado de expresión corporal por medio de los juegos nomatsigengas por ser estidoantes de la comunidad originria de la selva.

6.2.Recomendaciones

Recomedamos a todos los profesores de lengua originaria trabajar con los juegos nomatsigengas a fin de que los estudiantes desarrollen su se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad identificándose con su comunidad.

Recomendmos a los padres de familia de lengua originaria rescatar los juegos tradicionales nomatsigengas con el fin de preservar lo que jugaban los comuneros ancestrales a fin de que nuestros pequeños hijos tengan la

oportunidad de conocer y practicar los juegos creados en la cultura de la comunidad.

Recomendamos a las autoridades educativas así como la Ugel y otras autoridades a realizar reflexiones con respecto a rescate de las costumbres de la cultura como los juegos nomatsigengas a fin de compartirlo con toda la comunidad educativa del país.

Se recomienda a los padres de familia del nivel inicial de las comunidades trabajar en el aprendizaje de los estudiantes con los materiales existentes en la zona los cual será más beneficiosos de para mejorar su aprendizaje.

VII. Referencias bibliográficas

- Acuña, O., & Gutiérrez, M. (2018). *Juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 744 Garbanzo Pucro. Huancavelica* - Perú: Universidad Nacional de Huancavelica. Recuperado de: <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2193>
- Agustín, L., & Huanquis, A. (2015). *Programa "Cuentos Psicomotrices" en el desarrollo del esquema corporal en niños(as) de 3 años de la I. E. N° 342 "Angelitos de Jesús" de Hualhuas . Huancayo - Peru* : Universidad Nacional del Centro del Peru . <http://repositorio.uncp.edu.pe/handle/UNCP/262>
- Amada, R. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años. Lima - Perú: Universidad San Ignacio de Loyola.* Recuperado de: http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2063/2/2015_Lachi.pdf
- Anaya E. (s.f.) *Desarrollo motriz en el niño, etapas y sugerencias para su estimulación* recuperado de <https://www.sieteolmedo.com.mx/2013/04/07/desarrollo-motriz-en-el-nino-etapas-y-sugerencias-para-su-estimulacion/>
- Ayala, C. (2018). *Los materiales didácticos no estructurados en el desarrollo de la motricidad fina en el nivel inicial.* Lima Peru: Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/15986/Ayala_RC.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Behar, D. (2008). *Metodología de la investigación.* Buenos aires - Argentina: Shalom. Obtenido de http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf

- Bravo, K., & Yauli, A. (2015). *Juegos tradicionales para fortalecer la identidad cultural de los niños y niñas de primer año de educación básica de la escuela Otto Arosemena Gómez provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga parroquia Eloy Alfaro en el período 2014-2015*. Latacunga – Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/2021>
- Caballero, R. (2008). *Innovaciones en las guías metodológicas para los planes y tesis de maestría y doctorado*. Lima - Peru: Instituto metodológico Alen Carol. Obtenido de <http://sbiblio.uandina.edu.pe/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=9>
- Calero, M. (1998). *Educar jugando*. Lima - Perú: San Marcos. Obtenido de <https://www.urbe.edu/UDWLibrary/InfoBook.do?id=9718>
- Cari, M. (2015). *los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la orientación espacial*. La Paz – Bolivia: Universidad Mayor de San Andrés. Obtenido de <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/6726/T-3561.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Casavilca, V., & Suarez, Y. (2017). *Juegos tradicionales para el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños de 4 años de la Institución Educativa “la victoria” N° 498-el tambo*. Huancayo – Perú: Universidad Nacional del Centro del Perú. Obtenido de <http://repositorio.uncp.edu.pe/handle/UNCP/3431>
- Cecilia, C. (2015). *Elaboración y aplicación de juegos tradicionales en la educación infantil para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños(as) del primer año de educación general básica de la escuela “Jorge delgado cabrera” del cantón huambisa*. Cuenca - Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/8675/1/UPS-CT004984.pdf>

- Chimanga J. (2020) *Juegos tradicionales nomatsigengas*. Información verbal recogido por la investigadora.
- Comellas, M. J. y Perpinya, A. (2003) *La psicomotricidad en la educación infantil* Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=gSmAKk4yfCoC&printsec=frontcover&dq=psicomotricidad&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj0woncvYvYAhUOHrkGHbj4AWgQ6wEwAHoECAIQAQ#v=onepage&q=psicomotricidad&f=false>
- Dikokids (2015) *Juegos tradicionales populares para divertirse en familia* recuperado de <https://dikokidstotana.wordpress.com/2015/05/21/28-juegos-tradicionales-y-populares-para-divertirse-en-familia/>
- 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. Sangolquí - Ecuador*: Universidad de las Fuerzas Armadas. Obtenido de <http://repositorio.espe.edu.ec/xmlui/handle/21000/11234>
- Medina, A. (1987). *Juegos populares infantiles*. Madrid - España: Miñón. Obtenido de <https://www.iberlibro.com/buscar-libro/titulo/pintomara%F1a-juegos-populares/autor/arturo-medina/>
- Papalia, D., Sally, O., & Ruth, F. (2009). *Desarrollo humano*. Bogotá - Colombia: McGraw-Hill. Obtenido de https://www.moodle.utecv.esiaz.ipn.mx/pluginfile.php/29205/mod_resource/content/1/libro-desarrollo-humano-papalia.pdf
- Perú Ministerio de Educación (2016) *Programa curricular de educación nacional* (Impreso en el Perú / Printed in Peru (ed.); Primera ed). <https://www.gob.pe/minedu>
- Puertas, P. M. (2017) *La motricidad fina en el aprendizaje de la pre-escritura en los niños y niñas de 5 años de primer año de educación general básica en la Escuela Fiscal Mixta "Avelina Lasso de Plaza" período lectivo*

2015-2016

Recuperado

de

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11595/1/T-UCE-0010-1849.pdf>

Uladech (2019) *CÓDIGO DE ÉTICA PARA LA INVESTIGACIÓN. 1*, 1–20.

Zavala, D. V. (2019) *Expresión plástica para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de preparatoria de la Unidad Educativa Municipal “Antonio José de Sucre” en el año lectivo 2018-2019* Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/19332/1/T-UCE-0010-FIL-505.pdf>

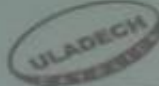
Zavaleta, D. (2016). *Juegos Tradicionales y Corporales para mejorar la Psicomotricidad en los Niños y Niñas de 4 años en la Institución Educativa N° 81600 del caserío de Yanivilca de la provincia de Santiago de Chuco. Trujillo - Peru: Universidad Nacional de Trujillo. Obtenido de <https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/12146/ZAVALETA%20ESPINOLA%20DORIS%20ALICIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>*

ANEXOS

BASE DE DATOS

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK	AL	AM	AN	AO	
Muestra	Variable Pre-test															Variable post-test																									
	Dimensión 1 Pre-test					Dimensión 2 Pre-test					Dimensión 1 post-test					Dimensión 2 post-test																									
1	1	1	1	2	3	1	3	2	1	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	1	1	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	3	3	
2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	3	2	1	1	2	1	3	1	3	3	1	2	1	3	1	1	3	1	3	
3	1	1	1	1	3	3	2	1	3	1	1	1	1	1	2	1	3	1	1	2	1	3	2	2	3	3	3	1	3	3	1	1	2	3	3	2	3	1	3	3	
4	2	3	1	2	3	3	2	1	3	3	1	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	3	2	1	2	3	1	1	3	3	3	2	3	1	1	3	2	3	3	1	3	1	3	3	2	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	1
6	1	1	3	1	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	2	1	3	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
7	1	1	1	2	3	1	3	2	1	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	3	3	3	
8	1	2	3	3	3	1	3	1	2	3	1	2	1	1	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	1	1	3	3	3	3	1	3
9	1	2	1	3	2	3	1	1	1	1	1	3	1	3	1	3	2	1	3	1	3	1	2	3	3	1	2	3	1	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	1	3
10	3	3	1	3	1	1	3	2	3	2	2	3	2	3	1	3	1	2	3	1	3	2	1	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1
11	3	3	1	3	2	1	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	1	
12	1	1	3	1	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	1	1	1	1	2	2	3	3	1	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	1	1	2	3	3	3	
13	2	3	3	2	2	1	1	3	2	3	2	2	1	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	
14	1	3	1	1	3	3	1	1	2	1	3	1	1	2	1	1	3	1	2	1	1	3	3	3	3	3	3	2	2	1	3	3	2	2	1	3	2	1	1	1	
15	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	3	2	1	1	1	3	2	1	1	2	3	2	1	
16	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	3	2	1	1	1	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	1	1	2	2	3	
17	3	3	1	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2

V1	D1	D2		V2	D1	D2
42	18	24		47	22	25
23	12	11		38	19	19
31	17	14		46	24	22
48	23	25		59	30	29
44	22	22		50	24	26
47	21	26		58	28	30
42	18	24		49	23	26
41	22	19		52	29	23
35	16	19		47	22	25
43	22	21		53	25	28
46	23	23		54	29	25
41	21	20		49	24	25
44	22	22		55	28	27
33	17	16		43	24	19
22	11	11		31	14	17
29	14	15		41	20	21
48	24	24		57	28	29



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
"Año de la Universalización de la Salud"

Chimbote, 15 de Marzo 2021

OFICIO N° 219-2020-EPE-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).
MARILA CHIRICENTE INGA
Director de la I.E N° 1725 menciortari
Presente. -

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentar a la estudiante RUMICHE QUINTIMARI MIRIAM MARLENY, con código de matrícula N° 1607111002, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, quién ejecutará de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado "Juegos Nomatsigengas Para Desarrollar La Competencia Se Desenvuelve De Manera Autónoma A Través De Su Nutrición En Estudiantes De La Institución Educativa N° 1725 Del Distrito De Panga" durante los meses de marzo abril del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré brindar las facilidades a la estudiante en mención a fin culminar satisfactoriamente su investigación el mismo que redundará en beneficio de los niños de su Institución Educativa

Es espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
[Signature]
Mara Chiricente Inga
Directora



[Signature]
Mara Chiricente Inga
C.I. 100121423
DIRECTORA

15 de marzo 2021

Recibí conforme



Calle Juanes Azaña Zona Somarhuasi 5to
F. 11 20 20 - Nuevo Chimbote, Peru
Tel. 958064209
www.uladech.edu.pe



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION

"AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"

Carta s/nº01 - 2021-ULADECH CATÓLICA

Sr(a),
MARILA CHIRICENTE INGA
Director de la I.E N° 1725 menoriana
Presente. -

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, **Miriam Marleny Rumiche Quintimari**, con código de matrícula N° 1607111002, de la Carrera Profesional de educación inicial, egresada, quién solicita autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado **"JUEGOS NOMATSIGENGAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1725 DEL DISTRITO DE PANGOA."**, durante los meses de marzo y abril del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su Institución. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,




María Chiricente Inga
D.N. 126021403
DIRECTORA (a)

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO
(Educación y Humanidades)

Mi nombre es Miriam Marleny Rumiche Quintimari y estoy haciendo mi investigación, la participación de cada uno de ustedes es voluntaria.

A continuación, te presento unos puntos importantes que debes saber antes de aceptar ayudarme:

- Tu participación es totalmente voluntaria. Si en algún momento ya no quieres seguir participando, puedes decírmelo y volverás a tus actividades.
- La conversación que tendremos será de 30 minutos máximos.
- En la investigación no se usará tu nombre, por lo que tu identidad será anónima.
- Tus padres ya han sido informados sobre mi investigación y están de acuerdo con que participes si tú también lo deseas.

Te pido que marques con un aspa (x) en el siguiente enunciado según tu interés o no de participar en mi investigación.

¿Quiero participar en la investigación de Juegos nomatsigengas para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de la institución educativa N° 1725 del distrito de pangoa, 2021	Si	No
--	---------------	----

Fecha: _____




 Marita Chiricente Inga
 CM 1060321485
 DIRECTORA (e)



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS (Educación y humanidades)

La finalidad de este protocolo en Educación y Humanidades, 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 **Juegos nomatsiguengas para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de la institución educativa N° 1725 del distrito de pangoa, 2021** y es dirigido por el doctor Salome Condori Eugenio, investigador de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbo.

El propósito de la investigación es Determinar la influencia de los juegos nomatsiguengas en se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de Institución Educativa N° 1725 del Distrito de Pangoa, 2021

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará 30 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 un informe detallado. Si desea, también podrá escribir al correo marlen_rq@hotmail.com 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 Angeles de Chimbo.

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

Nombre: Marila Chiricente Inga

Fecha: 15/03/21

Correo electrónico: marilachiricenteinga@gmail.com

Firma del participante: 
MARILA CHIRICENTE INGA
C.N. 1060321483
DIRECTORA (e)

Firma del investigador (o encargado de recoger información):

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTAS (Educación y Humanidades)

Estimado/a participante

Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación en **Educación y Humanidades**, conducida por Salome Condori Eugenio, que es parte de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote



La investigación denominada:

JUEGOS NOMATSIGENGAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1725 DEL DISTRITO DE PANGOA, 2021

La entrevista durará aproximadamente 30 minutos y todo lo que usted diga será tratado de manera **anónima**.

- La información brindada será grabada (si fuera necesario) y utilizada para esta investigación.
- Su participación es totalmente voluntaria. Usted puede detener su participación en cualquier momento si se siente afectado; así como dejar de responder alguna interrogante que le incomode. Si tiene alguna pregunta sobre la investigación, puede hacerla en el momento que mejor le parezca.
- Si tiene alguna consulta sobre la investigación o quiere saber sobre los resultados obtenidos, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: marlen_rq@hotmail.com o al número 956850909. Así como con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad, al correo electrónico

Complete la siguiente información en caso desee participar:

Nombre completo:	Marila Chiricente Inga
Firma del participante:	
Firma del investigador:	 Marian R. Quispe Guentima, DNI 40440781
Fecha:	15/03/21



**PROCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR
EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Educación y Humanidades)**

Título del estudio: Juegos nomatsigengas para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de la institución educativa n° 1725 del distrito de pangoa, 2021

Investigador (a): Miriam Marleny Rumiche Quintimari

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado **Juegos nomatsigengas para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de la institución educativa n° 1725 del distrito de pangoa, 2021.**

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

la presente investigación tratará de poder cuantificar y determinar la influencia de los juegos nomatsiguengas en el desarrollo de se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. solicitar permiso a la institución educativa
2. consentimiento de los padres
3. la aplicación del instrumento y sesiones de aprendizaje.

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

No existe riesgo en esta investigación.

Beneficios:

creatividad, Alegría y socialización.

Lograr desarrollar sus habilidades motoras básicas

como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros.

Costos y/o compensación: (si el investigador crea conveniente)

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

.....
María Chiricente Inga
DIRECTORA (e)
Nombres y Apellidos
Participante

15/03/21
Fecha y Hora

.....
RITTER QUINTANARI COMAN
Nombres y Apellidos
Investigador

15/03/21
Fecha y Hora



FICHAS DE VALIDACIÓN **DEL JUICIO DE EXPERTO**

DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: **JUEGOS NOMATSIGENGAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1725 DEL DISTRITO DE PANGOA, 2021.**

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación:

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno					
		0	3	11	18	21	28	31	38	41	48	51	58	61	68	71	78	81	88	91	98		
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100		
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																				X		
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																					X	
3. Actualidad	Adecuado al estado de la ciencia pedagógica																					X	
4. Organización	Existe una organización lógica																					X	
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					X	
6. Intencionalidad	Adecuado para relacionar los instrumentos de investigación																						X
7. Coherencia	Basado en aspectos técnicos científicos																						X
8. Coherencia	Entre los ítems, indicadores																						X
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																						X
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																						X

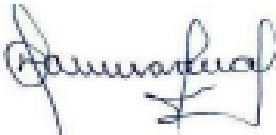
PROMEDIO DE VALORACIÓN:

97.5

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

Muy buena

Nombres y Apellidos:	NEGER EDEL ORE CAMARENA	DNI N°	20995420
Dirección domiciliar:	JIRON MANUEL PRADO 591 - SATIPO	Teléfono/Celular:	954886392
Título Profesional	LICENCIADO EN EDUCACION		
Grado Académico:	MAGISTER EN EDUCACION		
Mención:	MAGISTER EN CIENCIA DE LA EDUCACION		





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTÉ

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTÉ
JUEGOS NOMATSIGENGAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE
DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1725 DEL DISTRITO DE FANGOA,
2021**

PRE-TEST

APELLIDOS Y NOMBRES :

N°	DIMENSIONES	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Inicio	Proceso	Logro esperado
			1	2	3
1	Comprende cuerpo.	Realiza la práctica de correr al jugar <i>sebari jagantari</i>			
2		Reconoce la ubicación derecha, izquierda al realizar saltos al jugar <i>shonkatagantari</i>			
3		Ejecuta los movimientos utilizando el juego del <i>oprasagantari</i> como rodar.			
4		Reconoce el nombre de cada parte de su cuerpo al jugar <i>chokobi</i>			
5		Reconoce en su cuerpo la sensación de cansancio al jugar <i>kantirito</i>			
6		Identifica los cambios de su cuerpo como por ejemplo el sudor, la respiración al jugar <i>kantirito</i>			
7		Identifica sus características de su cuerpo con <i>parisagantari</i>			
8		Ejecuta saltos largos y cortos aplicando los juegos <i>sebari jagantari</i> , <i>shonkatagantari</i> ,			
9		Explora su cuerpo al trepar la cuerda al jugar <i>shonkatagantari</i>			
10		Realiza desahogos por propia iniciativa al jugar <i>oprasagantari</i>			
11	Se expresa corporalmente	Prácticas en el estadio de la comunidad carentes hacia atrás y hacia delante			
12		Ejecuta los giros de manera autónoma al jugar <i>sebari jagantari</i>			
13		Desarrolla movimientos del golpeado de la <i>chotanka</i> sin hacer caer al suelo.			
14		Realiza el enrollado de la cuerda y jala al jugar <i>garantagá</i>			
15		Realiza los juegos de la canchita uno tras otro niño acelerando los pasos			
16		Realiza el movimiento al lanzar <i>chokobi</i> con las manos en una dirección determinada.			
17		Participa en el juego del <i>kantirito</i> organizado en la Institución Educativa			
18		Declina sus manos de la cabeza a sus pies a manera de juego con acompañamiento de una canción.			
19		Realiza el lanzamiento de la pelota al cuerpo al jugar <i>kansuaroti</i>			
20		Realiza el trenzado del hilo y jala al jugar <i>tantobiki</i>			



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

**JUEGOS NOMATSIGENGAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE
DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1725 DEL DISTRITO DE PANGOA,
2021**

PPOS-TEST

APELLIDOS Y NOMBRES :

N°	DIMENSIONES	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Inicio	Proceso	Logro esperado
			1	2	3
1	Comprende cuerpo.	Realiza la práctica de correr al jugar sekari jagasteri			
2		Reconoce la ubicación derecha, izquierda al realizar saltos al jugar shonkataganti			
3		Ejecuta los movimientos utilizando el juego del ogorogaganti como rodar.			
4		Reconoce el nombre de cada parte de su cuerpo al jugar chokobi			
5		Reconoce en su cuerpo la sensación de cansancio al jugar kantirito			
6		Identifica los cambios de su cuerpo como por ejemplo el sudor, la respiración al jugar kantirito			
7		Identifica sus características de su cuerpo con parigantobis			
8		Ejecuta saltos largos y cortos aplicando los juegos sekari jagasteri, shonkataganti.			
9		Explora su cuerpo al trepar la cuerda al jugar shonkataganti			
10		Realiza desplazamientos por propia iniciativa al jugar oraganti			
11	Se expresa corporalmente	Prácticas en el estadio de la constancia carrera hacia atrás y hacia delante			
12		Ejecuta los giros de manera autónoma al jugar sekari jagasteri			
13		Desarrolla movimientos del golpeado de la chotanka sin hacer caer al suelo.			
14		Realiza el enrollado de la cuerda y jala al jugar gerontaga			
15		Realiza los juegos de la carinata uno tras otro niño acelerando los pasos			
16		Realiza el movimiento al lanzar chokobi con las manos en una dirección determinada.			
17		Participa en el juego del kantirito organizado en la Institución Educativa			
18		Desliza sus manos de la cabeza a sus pies a manera de juego con acompañamiento de una canción.			
19		Realiza el lanzamiento de la pelota al cuerpo al jugar kotasarori			
20		Realiza el trezado del hilo y jala al jugar tarstriki			



FICHAS DE VALIDACIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: : JUEGOS NOMATSIGENGAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1725 DEL DISTRITO DE PANGOA, 2021.

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación:

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno				
		0	5	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																					X
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																				X	
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																					X
4. Organización	Existe una organización lógica																					X
5. Suficiencia	Cubre los aspectos en cantidad y calidad																					X
6. Intencionalidad	Adecuado para definir los instrumentos de investigación																					X
7. Consistencia	Basado en aspectos técnicos científicos																				X	
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																					X
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																					X
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																					X

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

0.99

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

e) Muy buena

Nombre y Apellidos:	EUGENIO SALOME CONDORI	DNI N°	23227633
Dirección domiciliar:	JIRON JULIO C TELLO N°1079	Teléfono/Celular:	917433677
Título Profesional	LIC. LITERATURA Y ARTES		
Grado Académico:	DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN		
Mención:	ARTES Y LITERATURA		


Eugenio Salomé Condori
Dr en Ciencias de la Educación



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

**JUEGOS NOMATSIGENGAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE
DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1725 DEL DISTRITO DE PANGOA,
2021**

PRE-TEST

APELLIDOS Y NOMBRES :

N°	DIMENSIONES	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Inicio	Proceso	Logro esperado
			I	II	III
1	Comprende cuerpo. 50	Realiza la práctica de correr al jugar <i>sebari jagartari</i>			
2		Reconoce la ubicación derecha, izquierda al realizar saltos al jugar <i>shochotaganti</i>			
3		Ejecuta los movimientos utilizando el juego del <i>ogantaganti</i> como rodar.			
4		Reconoce el nombre de cada parte de su cuerpo al jugar <i>chokobi</i>			
		Reconoce en su cuerpo la sensación de cansancio al jugar <i>kantirito</i>			
		Identifica los cambios de su cuerpo como por ejemplo el sudor, la respiración al jugar <i>kantirito</i>			
		Identifica sus características de su cuerpo con <i>paritagantibi</i>			
5		Ejecuta saltos largos y cortos aplicando los juegos <i>sebari jagartari</i> , <i>shochotaganti</i> .			
6		Explora su cuerpo al trepar la cuerda al jugar <i>shochotaganti</i>			
10		Realiza desfilamientos por propia iniciativa al jugar <i>ogantaganti</i>			
11	Se expresa corporalmente	Prácticas en el estudio de la constancia carreras hacia atrás y hacia delante			
12		Ejecuta los giros de manera autónoma al jugar <i>sebari jagartari</i>			
13		Desarrolla movimientos del golpeado de la <i>chotera</i> sin hacer caer al suelo.			
14		Realiza el enrollado de la cuerda y jala al jugar <i>gerontagá</i>			
15		Realiza los juegos de la <i>carriada</i> uno tras otro niño acelerando los pasos			
16		Realiza el movimiento al lanzar <i>chokobi</i> con las manos en una dirección determinada.			
17		Participa en el juego del <i>kantirito</i> organizado en la Institución Educativa			
18		Destica sus manos de la cabeza a sus pies a manera de juego con acompañamiento de una canción.			
19		Realiza el lanzamiento de la pelota al cuerpo al jugar <i>komasaroci</i>			
20		Realiza el trezado del hilo y jala al jugar <i>terabiki</i>			

Eugenio Salomé Condori
Dr. en Ciencias de la Educación



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

**JUEGOS NOMATSIGENGAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE
DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1725 DEL DISTRITO DE PANGOA,
2021**

PPOS-TEST

APPELLIDOS Y NOMBRES :

N°	DIMENSIONES	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Inicío	Proceso	Logro alcanzado
			1	2	3
1	Comprende cuerpo. 50	Realiza la práctica de correr al jugar sekari jagarteri			
2		Reconoce la ubicación derecha, izquierda al realizar saltos al jugar sherkatagambé			
3		Ejecuta los movimientos utilizando el juego del ogpangambé como rodar.			
4		Reconoce el nombre de cada parte de su cuerpo al jugar chokobi			
		Reconoce en su cuerpo la sensación de cansancio al jugar kastirito			
		Identifica los cambios de su cuerpo como por ejemplo el sudor, la respiración al jugar kastirito			
		Identifica sus características de su cuerpo con paritagambé			
5		Ejecuta saltos largos y cortos aplicando los juegos sekari jagarteri, sherkatagambé,			
6		Explora su cuerpo al trepar la cuerda al jugar sherkatagambé			
10		Realiza desplazamientos por propia iniciativa al jugar ogpangambé			
11	Se expresa corporalmente	Prácticas en el estadio de la comunidad cartero hacia atrás y hacia delante			
12		Ejecuta los giros de manera autónoma al jugar sekari jagarteri			
13		Desarrolla movimientos del golpeado de la chotanka sin hacer caer al suelo.			
14		Realiza el enrollado de la cuerda y jala al jugar gerontagá			
15		Realiza los juegos de la caminata uno tras otro niño acelerando los pasos			
16		Realiza el movimiento al lanzar chokobi con las manos en una dirección determinada.			
17		Participa en el juego del kastirito organizado en la Institución Educativa			
18		Destaca sus manos de la cabeza a sus pies a manera de juego con acompañamiento de una canción.			
19		Realiza el lanzamiento de la pelota al cuerpo al jugar komanaron			
20		Realiza el trenzado del hilo y jala al jugar kastirito			

Eugenio Sabina Quadori
Dr. en Ciencias de la Educación



FICHAS DE VALIDACIÓN **DEL JUICIO DE EXPERTO**

DATOS GENERALES:

1.1. Título de la Investigación: **JUEGOS NOMATSIGENGAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1725 DEL DISTRITO DE PANGOÁ, 2021.**

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación:

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno					
		0	3	11	18	21	28	31	38	41	48	51	58	61	68	71	78	81	88	91	98		
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100		
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																				X		
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																					X	
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																						X
4. Organización	Existe una organización lógica.																					X	
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					X	
6. Intencionalidad	Adecuado para utilizar los instrumentos de investigación																					X	
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos																						X
8. Coherencia	Entre los ítems, indicadores																						X
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																						X
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																					X	

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

97

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

Nombre y Apellidos:	YANED ENCISO CRUZ	DNI N°	40463888
Dirección domiciliar:	MARGINAL SUR S/N – SMP	Teléfono/Celular:	917391374
Título Profesional	MAGISTER EN PSICOLOGIA EDUCATIVA		
Grado Académico:	MAESTRIA		
Mención:	PSICOLOGIA EDUCATIVA		




Mg. Yaned ENCISO CRUZ
C.M. 104046388



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
CHIMBOTE

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
JUEGOS NOMATSIGENGAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE
DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1725 DEL DISTRITO DE PANGOA,
2021**

PRE-TEST

APELLIDOS Y NOMBRES :

N°	DIMENSIONES	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Inicio	Proceso	Logro esperado
			1	2	3
1	Comprende cuerpo.	Realiza la práctica de correr al jugar <i>sebari jagantari</i>			
2		Reconoce la ubicación derecha, izquierda al realizar saltos al jugar <i>shorkotagantari</i>			
3		Ejecuta los movimientos utilizando el juego del <i>ogorogantari</i> como rodar.			
4		Reconoce el nombre de cada parte de su cuerpo al jugar <i>chokobi</i>			
5		Reconoce en su cuerpo la sensación de cansancio al jugar <i>kantirito</i>			
6		Identifica los cambios de su cuerpo como por ejemplo el sudor, la respiración al jugar <i>kantirito</i>			
7		Identifica sus características de su cuerpo con <i>pariangantari</i>			
8		Ejecuta saltos largos y cortos aplicando los juegos <i>sebari jagantari</i> , <i>shorkotagantari</i> .			
9		Explora su cuerpo al trepar la cuerda al jugar <i>shorkotagantari</i>			
10		Realiza deslicamientos por propia iniciativa al jugar <i>orogantari</i>			
11	Se expresa corporalmente	Prácticas en el estudio de la comunidad coreana hacia atrás y hacia delante			
12		Ejecuta los giros de manera autónoma al jugar <i>sebari jagantari</i>			
13		Desarrolla movimientos del golpeado de la <i>chotanka</i> sin hacer caer al suelo.			
14		Realiza el enrollado de la cuerda y jala al jugar <i>gerontegá</i>			
15		Realiza los juegos de la <i>carminata</i> uno tras otro niño acelerando los pasos			
16		Realiza el movimiento al lanzar <i>chokobi</i> con las manos en una dirección determinada.			
17		Participa en el juego del <i>kantirito</i> organizado en la Institución Educativa			
18		Desliza sus manos de la cabeza a sus pies a manera de juego con acompañamiento de una canción.			
19		Realiza el lanzamiento de la pelota al cuerpo al jugar <i>komenarori</i>			
20		Realiza el trezado del hilo y jala al jugar <i>tarutiki</i>			


MR. YANED ENCISO CRUZ
 C.M. 104040788



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
**JUEGOS NOMATSIGENGAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE
 DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN
 ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1725 DEL DISTRITO DE PANGOA,
 2021**
PPOS-TEST

APPELLIDOS Y NOMBRES :

N°	DIMENSIONES	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Inicio	Proceso	Logro esperado
			1	2	3
1	Comprende su cuerpo.	Realiza la práctica de correr al jugar sekari jagarteri			
2		Reconoce la ubicación derecha, izquierda al realizar saltos al jugar shonkatagantai			
3		Ejecuta los movimientos utilizando el juego del esportagantai como rodar.			
4		Reconoce el nombre de cada parte de su cuerpo al jugar chokobi			
5		Reconoce en su cuerpo la sensación de cansancio al jugar kastirito			
6		Identifica los cambios de su cuerpo como por ejemplo el sudor, la respiración al jugar kastirito			
7		Identifica sus características de su cuerpo con pariangantobis			
8		Ejecuta saltos largos y cortos aplicando los juegos sekari jagarteri, shonkatagantai,			
9		Explora su cuerpo al trepar la cuerda al jugar shonkatagantai			
10		Realiza desplazamientos por propia iniciativa al jugar oragantai			
11	Se expresa corporalmente	Prácticas en el estadio de la comunidad carreras hacia atrás y hacia delante			
12		Ejecuta los giros de manera autónoma al jugar sekari jagarteri			
13		Desarrolla movimientos del golpeado de la chotada sin hacer caer al suelo.			
14		Realiza el enrollado de la cuerda y jala al jugar gerontopai			
15		Realiza los juegos de la carinata uno tras otro niño acelerando los pasos			
16		Realiza el movimiento al lanzar chokobi con las manos en una dirección determinada.			
17		Participa en el juego del kastirito organizado en la Institución Educativa			
18		Destica sus manos de la cabeza a sus pies a manera de juego con acompañamiento de una canción.			
19		Realiza el lanzamiento de la pelota al cuerpo al jugar komanori			
20		Realiza el trezado del hilo y jala al jugar tresteki			

Samu E
 Mg. Yared ENCISO CRUZ
 C.M. 104045288



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FICHAS DE VALIDACIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

- 1.1. Título de la Investigación: **JUEGOS NOMATSIGENGAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1725 DEL DISTRITO DE PANGOA, 2021.**
- 1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación:

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno				
		0	6	11	16	21	28	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																					1
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																					X
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																					X
4. Organización	Existe una organización lógica.																				X	
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				X	
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																					X
7. Consistencia	Basado en aspectos técnicos científicos																					X
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																					X
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																					X
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																					X

PROMEDIO DE VALORACIÓN

0.99

PDF

Scanned with
MOBILE SCANNER

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

Nombres y Apellidos:	EUISSENA GABRIELA VALENZUELA RUIZ	DNI N°	43100809
Dirección domiciliar:	Jr Bolognesi 653	Teléfono/Celular:	959909925
Título Profesional	Licenciada Educación Inicial		
Grado Académico:	MAGISTER		
Mención:	Psicología Educativa		





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
JUEGOS NOMATSIGENGAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE
DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1725 DEL DISTRITO DE PANGOA,
2021

PRE-TEST

APELLIDOS Y NOMBRES :

N°	DIMENSIONES	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Inicio	Proceso	Logro esperado
			1	2	3
1	Comprende su cuerpo.	Realiza la práctica de correr al jugar sekari jaganteri			
2		Reconoce la ubicación derecha, izquierda al realizar saltos al jugar shonkatagantsi			
3		Ejecuta los movimientos utilizando el juego del ogarangagantsi como rodar.			
4		Reconoce el nombre de cada parte de su cuerpo al jugar chokobi			
		Reconoce en su cuerpo la sensación de cansancio al jugar kantirito			
		Identifica los cambios de su cuerpo como por ejemplo el sudor, la respiración al jugar kantirito			
		Identifica sus características de su cuerpo con paniagantsitsa			
5		Ejecuta saltos largos y cortos aplicando los juegos sekari jaganteri, shonkatagantsi,			
6		Explora su cuerpo al trepar la cuerda al jugar shonkatagantsi			
10		Realiza deslizamientos por propia iniciativa al jugar oragagantsi			
11	Se expresa corporalmente	Prácticas en el estadio de la comunidad carreras hacia atrás y hacia delante			
12		Ejecuta los giros de manera autónoma al jugar sekari jaganteri			
13		Desarrolla movimientos del golpeado de la chotanka sin hacer caer al suelo.			
14		Realiza el enrollado de la cuerda y jala al jugar gerontegui			
15		Realiza los juegos de la caminata uno tras otro niño acelerando los pasos			
16		Realiza el movimiento al lanzar chokobi con las manos en una dirección determinada			
17		Participa en el juego del kantirito organizado en la Institución Educativa			
18		Desliza sus manos de la cabeza a sus pies a manera de juego con acompañamiento de una canción			
19		Realiza el lanzamiento de la pelota al cuerpo al jugar komanaroni			
20		Realiza el trenzado del hilo y jala al jugar taratsiki			



[Signature]
Mg. Carolina Valenzuela Sandoval
C. M. 1044100000



Scanned with
MOBILE SCANN



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

**JUEGOS NOMATSIGENGAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE
DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1725 DEL DISTRITO DE PANGOA,
2021
PPOS-TEST**

APELLIDOS Y NOMBRES :

N°	DIMENSIONES	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Inicio	Proceso	Logro esperado
			1	2	3
1	Comprende su cuerpo.	Realiza la práctica de correr al jugar sekari jaganteri			
2		Reconoce la ubicación derecha, izquierda al realizar saltos al jugar shonkatagantsi			
3		Ejecuta los movimientos utilizando el juego del ogarangagantsi como rodar.			
4		Reconoce el nombre de cada parte de su cuerpo al jugar chokobi			
		Reconoce en su cuerpo la sensación de cansancio al jugar kantirito			
		Identifica los cambios de su cuerpo como por ejemplo el sudor, la respiración al jugar kantirito			
		Identifica sus características de su cuerpo con paniagantsitsa			
5		Ejecuta saltos largos y cortos aplicando los juegos sekari jaganteri, shonkatagantsi,			
6		Explora su cuerpo al trepar la cuerda al jugar shonkatagantsi			
10		Realiza deslizamientos por propia iniciativa al jugar oragagantsi			
11	Se expresa corporalmente	Prácticas en el estadio de la comunidad carreras hacia atrás y hacia delante			
12		Ejecuta los giros de manera autónoma al jugar sekari jaganteri			
13		Desarrolla movimientos del golpeado de la chotanka sin hacer caer al suelo.			
14		Realiza el enrollado de la cuerda y jala al jugar gerontegui			
15		Realiza los juegos de la caminata uno tras otro niño acelerando los pasos			
16		Realiza el movimiento al lanzar chokobi con las manos en una dirección determinada.			
17		Participa en el juego del kantirito organizado en la Institución Educativa			
18		Desliza sus manos de la cabeza a sus pies a manera de juego con acompañamiento de una canción.			
19		Realiza el lanzamiento de la pelota al cuerpo al jugar komanarori			
20		Realiza el trenzado del hilo y jala al jugar taratsiki			



Guissena Valenzuela Ramirez
Mg. Guissena Valenzuela Ramirez
C.M. 1045100800



Scanned with
MOBILE SCANNER



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE
JUEGOS NOMATSIGENGAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE
DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1725 DEL DISTRITO DE PANGOA,
2021

PRE-TEST

APELLIDOS Y NOMBRES :

N°	DIMENSIONES	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Inicio	Proceso	Logro esperado
			1	2	3
1	Comprende su cuerpo.	Realiza la práctica de correr al jugar sekari jaganteri	✓		
2		Reconoce la ubicación derecha, izquierda al realizar saltos al jugar shonkatagantsi	✓		
3		Ejecuta los movimientos utilizando el juego del ogarangagantsi como rodar	✓		
4		Reconoce el nombre de cada parte de su cuerpo al jugar chokobi		2	
5		Reconoce en su cuerpo la sensación de cansancio al jugar kantirito	✓		
6		Identifica los cambios de su cuerpo como por ejemplo el sudor, la respiración al jugar kantirito	✓		
7		Identifica sus características de su cuerpo con panagantsisa	✓		
8		Ejecuta saltos largos y cortos aplicando los juegos sekari jaganteri, shonkatagantsi,	✓		
9		Explora su cuerpo al trepar la cuerda al jugar shonkatagantsi	✓		
10		Realiza deslizamientos por propia iniciativa al jugar oragagantsi	✓		
11	Se expresa corporalmente	Prácticas en el estadio de la comunidad carreras hacia atrás y hacia delante	✓		
12		Ejecuta los giros de manera autónoma al jugar sekari jaganteri	✓		
13		Desarrolla movimientos del golpeado de la chotanka sin hacer caer al suelo	✓		
14		Realiza el enrollado de la cuerda y jala al jugar gerontegui	✓		
15		Realiza los juegos de la caminata uno tras otro niño acelerando los pasos	✓		
16		Realiza el movimiento al lanzar chokobi con las manos en una dirección determinada.		2	
17		Participa en el juego del kantirito organizado en la Institución Educativa	✓		
18		Desliza sus manos de la cabeza a sus pies a manera de juego con acompañamiento de una canción	✓		
19		Realiza el lanzamiento de la pelota al cuerpo al jugar komanaroni	✓		
20		Realiza el trenzado del hilo y jala al jugar tarztsiki	✓		

22



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTÉ

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

**JUEGOS NOMATSIGENGAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE
DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1725 DEL DISTRITO DE PANGOA,
2021**

PPOS-TEST

APELLIDOS Y NOMBRES :.....

N°	DIMENSIONES	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Inicio	Proceso	Logro esperado
			1	2	3
1	Comprende su cuerpo.	Realiza la práctica de correr al jugar sekari jaganteri			3
2		Reconoce la ubicación derecha, izquierda al realizar saltos al jugar shonkatagantsi		2	
3		Ejecuta los movimientos utilizando el juego del ogarangagantsi como rodar.	1		
4		Reconoce el nombre de cada parte de su cuerpo al jugar chokobi			3
		Reconoce en su cuerpo la sensación de cansancio al jugar kantirito		2	
		Identifica los cambios de su cuerpo como por ejemplo el sudor, la respiración al jugar kantirito			3
		Identifica sus características de su cuerpo con paniagantsitsa			3
5		Ejecuta saltos largos y cortos aplicando los juegos sekari jaganteri, shonkatagantsi.		2	
6		Explora su cuerpo al trepar la cuerda al jugar shonkatagantsi			3
10		Realiza deslizamientos por propia iniciativa al jugar oragagantsi			3
11	Se expresa corporalmente	Prácticas en el estadio de la comunidad carreras hacia atrás y hacia delante			3
12		Ejecuta los giros de manera autónoma al jugar sekari jaganteri			3
13		Desarrolla movimientos del golpeado de la chotanka sin hacer caer al suelo.			3
14		Realiza el enrollado de la cuerda y jala al jugar gerontegui			3
15		Realiza los juegos de la caminata uno tras otro niño acelerando los pasos			3
16		Realiza el movimiento al lanzar chokobi con las manos en una dirección determinada.			3
17		Participa en el juego del kantirito organizado en la Institución Educativa			3
18		Desliza sus manos de la cabeza a sus pies a manera de juego con acompañamiento de una canción.			3
19		Realiza el lanzamiento de la pelota al cuerpo al jugar komanarori			3
20		Realiza el trenzado del hilo y jala al jugar taratsiki	1		

PROYECTO DE APRENDIZAJE

NOMBRE DEL PROYECTO: “APRENDO A MOVERME JUGANDO LOS JUEGOS NOMATSIGENGAS”

Unidad de Gestión Educativa : Pangoa
Institución Educativa : 1725
Directora : Marila Chiricente Inga
Docente : Miriam Marleny Rumiche Quintimari
Edad/Sección : 4 Y 5 Años/Unica
Temporalización : Del 16/03/al 16/04/21

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

Los niños y niñas del aula de 4 y 5 años de la institución educativa bilingüe N° 1725 no han logrado desarrollar de manera autónoma a través de su motricidad teniendo la necesidad urgente de trabajar de la competencia, brindándole también un alto beneficio que es la creatividad, alegría y socialización.

- El presente proyecto se da con el propósito que los niños y niñas mejoren la autonomía a través de su motricidad por medio del uso de los juegos Nomatsigengas. los niños y niñas logran desarrollar sus habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros volteretas –en los que expresa sus emociones. En nociones temporales participaran ejecutando las consignas como: rápido, lento, a velocidad, trayecto largo, corto, antes, después de, donde pueden lanzar pelotas, saltar, girar.

Planificación:

¿Qué haremos?	¿Como lo haremos?	¿Qué necesitaremos?
Realizaremos diferentes juegos como: cantirito, ogaranagantsi, shonkatagantsi, sekari jagantaeri, chokobi, gerontegi, tarachiki	- Los niños y niñas Jugaran los diversos juegos en grupos e individual corriendo, saltando, trepando rodando, deslizándose, haciendo giros volteretas ejecutando consignas como rápido, lento, a velocidad, trayecto largo, corto, antes, después de,	Los niños y niñas utilizaran los materiales de la zona como sabiro monkoi, chokobi, sogatsa, mascara, pojo, irogi maniro.

	donde pueden lanzar pelotas, saltar, girar.	
--	---	--

APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS		EVALUACIÓN
			4 AÑOS	5 AÑOS	
P S I C O M O T R I C I D A D	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre sus posibilidades de movimiento y las partes de su cuerpo. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse y manipular objetos. Expresa corporalmente a través del gesto, el tono, las posturas y movimientos sus sensaciones y emociones en situaciones cotidianas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - comprende su cuerpo. - se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones–explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. Ejemplo: Un niño, al jugar a perseguir y atrapar a su compañero, corre y aumenta su velocidad, cambia de dirección al correr y salta pequeños obstáculos. • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y 	<p>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. Ejemplo: Un niño juega a caminar detrás de otro niño. Aceleran la marcha, inventan diferentes formas de caminar, corren saltando, caminan hacia atrás, se impulsan y hacen saltos largos, entre otros movimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa 	Ficha de observacion

			algunos elementos del rostro.	su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).	
--	--	--	-------------------------------	--	--

SESION DE APRENDIZAJE N° 01

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Bilingüe Inicial: N° 1725

Área: Psicomotricidad

Sección/Edad: Única/ 4 Años

Responsable: Miriam Marleny Rumiche Quintimari

2. NOMBRE DE LA SECCION DE APRENDIZAJE: intsome omagempitaige sekari jaganteri

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVALUACION
PSICOMOTRIZ	<p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.</p> <p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre sus posibilidades de movimiento y las partes de su cuerpo. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse y manipular objetos. Expresa corporalmente a través del gesto, el tono, las posturas y movimientos sus sensaciones y emociones en situaciones cotidianas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. 	<p>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. Ejemplo: Un niño juega a caminar detrás de otro niño. Aceleran la marcha, inventan diferentes formas de caminar, corren saltando, caminan hacia atrás, se impulsan y hacen saltos largos, entre otros movimientos.</p>	Ficha de observación

SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Sentados en semi circulo realizamos el tiempo de saludo y contarle lo que se ha preparado. - Se les presenta los materiales a utilizar y se le invita a decir a que le gustaría jugar con ese material - Se dialoga con los niños y niñas sobre el uso del material se plantean y se construye juntos las normas para el uso del material. 	Mascara Niños maestra	15 MINUTOS
DESARROLLO	<p>Después de mostrar el material que va a utilizar y los acuerdos juegan libremente con el material</p> <p>Después de que juegan libremente con ese material la maestra pide a un niño que salgue al frente voluntariamente y le pide que se coloque la máscara para que pueda atrapar a sus compañeros como lo hace el tigre cuando persigue a su presa. Se le comunica a los niños y niñas que su compañero es el tigre que va a atrapar a los va a atrapar y que ellos deben correr para no ser atrapado. Cuando el tigre atrapa a todos los niños y niñas termina el juego o cuando el niño se cansa de atrapar. Y el juego continuo hasta que todos quieran ser tigres y perseguir a sus compañeros</p> <p>Terminado de jugar se les pide que hagan una ronda y simulan ser un globo y caen al piso y se relajan</p> <p>Se les entrega una hoja para que representen lo que jugaron.</p>		30 MINUTOS
CIERRE	Se les realiza a los niños y niñas las siguientes preguntas ¿a qué jugaron?, ¿cómo se divertieron?; y, luego, se les da la oportunidad para que, quienes lo deseen,		10 MINUTOS

	comenten acerca de sus experiencias.		
--	--------------------------------------	--	--

SESION DE APRENDIZAJE N° 02

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Bilingüe Inicial: N° 1725

Área: Psicomotricidad

Sección/Edad: Única/ 4 Años

Responsable: Miriam Marleny Rumiche Quintimari

2. NOMBRE DE LA SECCION DE APRENDIZAJE: intsome omagemptaige

ogaranagantsi

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVALUACION
PSICOMOTRIZ	<p>2.1. SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.</p> <p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre sus posibilidades de movimiento y las partes de su cuerpo. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse y manipular objetos. Expresa corporalmente a través del gesto, el tono, las posturas y movimientos sus sensaciones y emociones en situaciones cotidianas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. 	<p>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. Ejemplo: Un niño juega a caminar detrás de otro niño. Aceleran la marcha, inventan diferentes formas de caminar, corren saltando, caminan hacia atrás, se impulsan y hacen saltos largos, entre otros movimientos.</p>	Ficha de observación

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Sentados en semi circulo realizamos el tiempo de saludo y contarle lo que se ha preparado. - Se les presenta los materiales a utilizar y se le invita a decir a que le gustaría jugar con ese material - Se dialoga con los niños y niñas sobre el uso del material, se plantean y se construye juntos las normas para el uso del material. 	Niños Maestra Pendiente para que pueda deslizarse	15 MINUTOS
DESARROLLO	<p>Después de mostrar el material que va a utilizar y los acuerdos juegan libremente en la pendiente</p> <p>Después de que juegan libremente en la pendiente la maestra junto con el niño o niñas ruedan por la pendiente y luego le siguen los niños repiten el juego varias veces.</p> <p>Terminado de jugar se les pide que se sienten en circulo manteniendo distancia para que cuando escuchan los sonidos de las aves se recuesten y se relajen.</p> <p>Se les entrega hojas en blanco y dibujan</p>		30 MINUTOS
CIERRE	<p>Se les realiza a los niños y niñas las siguientes preguntas ¿a qué jugaron?, ¿cómo se divertieron?; y, luego, se les da la oportunidad para que, quienes lo deseen, comenten acerca de sus experiencias.</p>		10 MINUTOS

SESION DE APRENDIZAJE N° 03

1. NOMBRE DE LA SECCION DE APRENDIZAJE: intsome matsegaige ibega sekari
kara omagempitaige sekari katsimari
2. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVALUACION
PSICOMOTRIZ	<p>2.1. SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.</p> <p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre sus posibilidades de movimiento y las partes de su cuerpo. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse y manipular objetos. Expresa corporalmente a través del gesto, el tono, las posturas y movimientos sus sensaciones y emociones en situaciones cotidianas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. 	<p>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. Ejemplo:</p> <p>Un niño juega a caminar detrás de otro niño. Aceleran la marcha, inventan diferentes formas de caminar, corren saltando, caminan hacia atrás, se impulsan y hacen saltos largos, entre otros movimientos.</p>	Ficha de observación

SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Sentados en semi circulo realizamos el tiempo de saludo y contarle lo que se ha preparado. - Se les presenta los materiales a utilizar y se le invita a decir a que le gustaría jugar con ese material - Se dialoga con los niños y niñas sobre el uso del material, se plantean y se 	MASCARA NIÑOS TRONCOS PEQUEÑOS	15 MINUTOS

	construye juntos las normas para el uso del material.		
DESARROLLO	Después de mostrar el material que va a utilizar y los acuerdos juegan libremente con el material La maestra los lleva a los niños al campo y coloca troncos en diferentes puntos en el campo y le entrega la máscara de tigre a un niño y niña que desee ser tigre para perseguir a sus compañeros cuando el tigre le persigue a sus compañeros y al llegar por los troncos realizando saltos cortos y largos para que tigre no la alcance repiten los saltos varias veces.		30 MINUTOS
CIERRE	Se les realiza a los niños y niñas las siguientes preguntas ¿a qué jugaron?, ¿cómo se divertieron?; y, luego, se les da la oportunidad para que, quienes lo deseen, comenten acerca de sus experiencias.		10 MINUTOS

SESION DE APRENDIZAJE N° 04

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Bilingüe Inicial: N° 1725

Área: Psicomotricidad

Sección/Edad: Única/ 4 Años

Responsable: Miriam Marleny Rumiche Quintimari

2. NOMBRE DE LA SECCION DE APRENDIZAJE: intsome omagempitaige

anitagantsi manapage

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVALUACION
PSICOMOTRIZ	<p>2.1. SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.</p> <p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre sus posibilidades de movimiento y las partes de su cuerpo. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse y manipular objetos. Expresa corporalmente a través del gesto, el tono, las posturas y movimientos sus sensaciones y emociones en situaciones cotidianas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. 	<p>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. Ejemplo: Un niño juega a caminar detrás de otro niño. Aceleran la marcha, inventan diferentes formas de caminar, corren saltando, caminan hacia atrás, se impulsan y hacen saltos largos, entre otros movimientos.</p>	Ficha de observación

SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Sentados en semi circulo realizamos el tiempo de saludo y contarle lo que se ha preparado. - Se dialoga con los niños y niñas sobre el juego que realizaremos y se plantean y se construye juntos las normas para el uso del material. 		15 MINUTOS
DESARROLLO	<p>La maestra lleva a los niños al patio y juegan libremente. Luego coloca a los niños uno tras otro para que mediante las consignas caminen primero lentamente y de lo que están caminando lentamente van acelerando el paso moviendo sus manos. Y repiten el juego varias veces Terminado de jugar se les pide que hagan una ronda y simulan ser un globo y caen al piso y se relajan</p> <p>Se les entrega una hoja para que representen lo que jugaron.</p>	NIÑOS	30 MINUTOS
CIERRE	<p>Se les realiza a los niños y niñas las siguientes preguntas ¿a qué jugaron?, ¿cómo se divertieron?; y, luego, se les da la oportunidad para que, quienes lo deseen, comenten acerca de sus experiencias.</p>		10 MINUTOS

SESION DE APRENDIZAJE N° 05

4. DATOS GENERALES

Institución Educativa Bilingüe Inicial: N° 1725

Área: Psicomotricidad

Sección/Edad: Única/ 4 Años

Responsable: Miriam Marleny Rumiche Quintimari

5. NOMBRE DE LA SECCION DE APRENDIZAJE: intsome omagempitaige ogaranagantsi

6. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVALUACION
PSICOMOTRIZ	<p>2.1. SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.</p> <p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre sus posibilidades de movimiento y las partes de su cuerpo. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse y manipular objetos. Expresa corporalmente a través del gesto, el tono, las posturas y movimientos sus sensaciones y emociones en situaciones cotidianas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. 	<p>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. Ejemplo: Un niño juega a caminar detrás de otro niño. Aceleran la marcha, inventan diferentes formas de caminar, corren saltando, caminan hacia atrás, se impulsan y hacen saltos largos, entre otros movimientos.</p>	Ficha de observación

SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Sentados en semi circulo realizamos el tiempo de saludo y contarle lo que se ha preparado. - Se les presenta los materiales a utilizar y se le invita a decir a que le gustaría jugar con ese material - Se dialoga con los niños y niñas sobre el uso del material y se plantean y se construye juntos las normas para el uso del material. 		15 MINUTOS
DESARROLLO	<p>Después de mostrar el material que va a utilizar y los acuerdos juegan libremente en la pendiente</p> <p>Después de que juegan libremente en la pendiente los niños se deslizan y ruedan por la pendiente lo repiten las veces que lo deseen.</p> <p>Terminado de jugar se les pide que se sienten en circulo manteniendo distancia para que cuando escuchan los sonidos de las aves se recuesten y se relajen.</p> <p>Se les entrega hojas en blanco y dibujan</p>	NIÑOS COSTAL	30 MINUTOS
CIERRE	<p>Se les realiza a los niños y niñas las siguientes preguntas ¿a qué jugaron?, ¿cómo se divertieron?; y, luego, se les da la oportunidad para que, quienes lo deseen, comenten acerca de sus experiencias.</p>		10 MINUTOS

SESION DE APRENDIZAJE N° 06

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Bilingüe Inicial: N° 1725

Área: Psicomotricidad

Sección/Edad: Única/ 4 Años

Responsable: Miriam Marleny Rumiche Quintimari

2. NOMBRE DE LA SECCION DE APRENDIZAJE: intsome omagempitaige kantitito

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVALUACION
PSICOMOTRIZ	<p>2.1. SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.</p> <p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre sus posibilidades de movimiento y las partes de su cuerpo. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse y manipular objetos. Expresa corporalmente a través del gesto, el tono, las posturas y movimientos sus sensaciones y emociones en situaciones cotidianas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.). 	Ficha de observación

SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Sentados en semi círculo realizamos el tiempo de saludo y contarle lo que se ha preparado. Se les presenta los materiales a utilizar y se le invita a decir a que le 		15 MINUTOS

	<p>gustaría jugar con ese material</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se dialoga con los niños y niñas sobre el uso del material y se plantean y se construye juntos las normas para el uso del material. 		
DESARROLLO	<p>Después de mostrar el material que va a utilizar y los acuerdos la maestra los lleva al patio y juegan libremente con el material</p> <p>Después de que jueguen libremente la maestra organiza a los niños en dos grupos y les explica que van a jugar kantirito y el juego consiste en insertar la pelota en la canasta</p> <p>Terminado de jugar se les pide que se sienten en círculo y dialogamos que cambios sufrió su cuerpo ejemplo sudor, cansancio, respiración terminado de dialogar escuchan los sonidos de las aves y se recuesten y se relajen.</p> <p>Se les entrega hojas en blanco y dibujan</p>	Canastas, pelota, niños	30 MINUTOS
CIERRE	<p>Se les realiza a los niños y niñas las siguientes preguntas ¿a qué jugaron?, ¿cómo se divirtieron?; y, luego, se les da la oportunidad para que, quienes lo deseen, comenten acerca de sus experiencias.</p>		10 MINUTOS

SESION DE APRENDIZAJE N° 07

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Bilingüe Inicial: N° 1725

Área: Psicomotricidad

Sección/Edad: Única/ 4 Años

Responsable: Miriam Marleny Rumiche Quintimari

2. NOMBRE DE LA SECCION DE APRENDIZAJE: intsome omagempitaige chotanka

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVALUACION
PSICOMOTRIZ	<p>2.1. SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.</p> <p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre sus posibilidades de movimiento y las partes de su cuerpo. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse y manipular objetos. Expresa corporalmente a través del gesto, el tono, las posturas y movimientos sus sensaciones y emociones en situaciones cotidianas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se expresa corporalmente. 	Truense el hilo y jala al jugar taratsiki	Ficha de observación

SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
----------	---------------------------	---------------------	--------

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Sentados en semi circulo realizamos el tiempo de saludo y contarle lo que se ha preparado. - Se les presenta los materiales a utilizar y se le invita a decir a que le gustaría jugar con ese material - Se dialoga con los niños y niñas sobre el uso del material y se plantean y se construye juntos las normas para el uso del material. 		15 MINUTOS
DESARROLLO	<p>Después de mostrar el material que va a utilizar y los acuerdos La maestra los lleva al patio y juegan libremente con el material</p> <p>Terminado de jugar libremente con el material la maestra agrupa a los niños de dos en dos y juegan a lanzar hacia arriba la chotanka con la palma de su mano sin dejara caer al suelo y luego se forma dos grupos y juegan pasándose unos a otros sin hacer caer al suelo.</p> <p>Terminado de jugar se les pide que hagan una ronda y simulan ser un globo toman aire hacia dentro y van desinflándose cayendo lentamente al piso y se relajan</p> <p>Se les entrega una hoja para que representen lo que jugaron.</p>	NIÑOS CHOTANKA	30 MINUTOS
CIERRE	Se les realiza a los niños y niñas las siguientes preguntas ¿a qué jugaron?, ¿cómo se divertieron?; y, luego, se les da la oportunidad para que, quienes lo deseen, comenten acerca de sus experiencias.		10 MINUTOS

SESION DE APRENDIZAJE N° 08

4. DATOS GENERALES

Institución Educativa Bilingüe Inicial: N° 1725

Área: Psicomotricidad

Sección/Edad: Única/ 4 Años

Responsable: Miriam Marleny Rumiche Quintimari

5. NOMBRE DE LA SECCION DE APRENDIZAJE: intsome omagempitaige chokobi

6. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVALUACION
PSICOMOTRIZ	<p>2.1. SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.</p> <p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre sus posibilidades de movimiento y las partes de su cuerpo. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse y manipular objetos. Expresa corporalmente a través del gesto, el tono, las posturas y movimientos sus sensaciones y emociones en situaciones cotidianas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.). 	Ficha de observación

SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
----------	---------------------------	---------------------	--------

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Sentados en semi circulo realizamos el tiempo de saludo y contarle lo que se ha preparado. - Se les presenta los materiales a utilizar y se le invita a decir a que le gustaría jugar con ese material - Se dialoga con los niños y niñas sobre el uso del material y se plantean y se construye juntos las normas para el uso del material. 	NIÑOS FLECHAS CARTULINA PLUMON	15 MINUTOS
DESARROLLO	<p>Después de mostrar el material que va a utilizar y los acuerdos. La maestra lleva a los niños al patio y realiza con los niños lanzamientos de la flecha libremente teniendo mucho cuidado que no se lastimen. Luego la maestra coloca a una distancia una cartulina en donde dibujo circulos para que los niños al lanzar con su mano hagan llegar al punto determinado repiten varias veces el lanzamiento.</p> <p>Terminado de jugar se les pide que hagan una ronda y la maestra canta una canción y los niños van cayendo al piso y se relajan</p> <p>Se les entrega una hoja para que representen lo que jugaron.</p>		30 MINUTOS
CIERRE	<p>Se les realiza a los niños y niñas las siguientes preguntas ¿a qué jugaron?, ¿cómo se divirtieron?; y, luego, se les da la oportunidad para que, quienes lo deseen, comenten acerca de sus experiencias.</p>		10 MINUTOS

SESION DE APRENDIZAJE N° 09

7. DATOS GENERALES

Institución Educativa Bilingüe Inicial: N° 1725

Área: Psicomotricidad

Sección/Edad: Única/ 4 Años

Responsable: Miriam Marleny Rumiche Quintimari

8. NOMBRE DE LA SECCION DE APRENDIZAJE: intsome panigiatsataige

9. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVALUACION
PSICOMOTRIZ	<p>2.1. SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.</p> <p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre sus posibilidades de movimiento y las partes de su cuerpo. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse y manipular objetos. Expresa corporalmente a través del gesto, el tono, las posturas y movimientos sus sensaciones y emociones en situaciones cotidianas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.). 	Ficha de observación

SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
----------	---------------------------	---------------------	--------

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Sentados en semi circulo realizamos el tiempo de saludo y contarle lo que se ha preparado. - Se les presenta los materiales a utilizar y se le invita a decir a que le gustaría jugar con ese material - Se dialoga con los niños y niñas sobre el uso del material y se plantean y se construye juntos las normas para el uso del material. 	NIÑO MAESTRA CANCION	15 MINUTOS
DESARROLLO	<p>Despues de mostrar el material y planteado los acuerdos La maestra pide a los niños que libremente mencione las parte de su cuerpo para luego cantar la cancion y van deslizand con su manito en la parte del cuerpo que va mencionado la maestra y repiten la canion las veces que deseen. Terminado de cantar se les pide que hagan una ronda y simulan ser un árbol que lo están cortando y caen al piso lentamente cierran los ojos y se relajan Se les entrega una hoja para que representen lo que jugaron.</p>		30 MINUTOS
CIERRE	Se les realiza a los niños y niñas las siguientes preguntas ¿a qué jugaron?, ¿cómo se divertieron?; y, luego, se les da la oportunidad para que, quienes lo deseen, comenten acerca de sus experiencias.		10 MINUTOS

SESION DE APRENDIZAJE N° 10

10. DATOS GENERALES

Institución Educativa Bilingüe Inicial: N° 1725

Área: Psicomotricidad
 Sección/Edad: Única/ 4 Años
 Responsable: Miriam Marleny Rumiche Quintimari

11. NOMBRE DE LA SECCION DE APRENDIZAJE: intsome omagempitaige taratsiki
 12. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVALUACION
PSICOMOTRIZ	<p>2.1. SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.</p> <p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre sus posibilidades de movimiento y las partes de su cuerpo. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse y manipular objetos. Expresa corporalmente a través del gesto, el tono, las posturas y movimientos sus sensaciones y emociones en situaciones cotidianas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.). 	Ficha de observación

SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Sentados en semi circulo realizamos el tiempo de saludo y contarle lo que se ha preparado. Se les presenta los materiales a utilizar y se le invita a decir a que le gustaría jugar con ese material Se dialoga con los niños y niñas sobre el uso del material y se plantean y 	NIÑOS TARATSIKI	15 MINUTOS

	<p>se construye juntos las normas para el uso del material.</p>		
DESARROLLO	<p>Después de mostrar el material que va a utilizar y los acuerdos juegan libremente con el material</p> <p>Después de que jueguen la maestra les da las indicaciones de cómo es que se juega con ese material.</p> <p>La maestra indica paso a paso de como jugar con el material primero se colocan la pita en el dedo de ambas manos y luego le dan vuelta y vuelta y lo jalan los extremos y comienza girar la semilla.</p> <p>Terminado de jugar se les pide que hagan una ronda y simulan ser un árbol que lo están cortando y caen al piso lentamente cierran los ojos y se relajan</p> <p>Se les entrega una hoja para que representen lo que jugaron.</p>		30 MINUTOS
CIERRE	<p>Se les realiza a los niños y niñas las siguientes preguntas ¿a qué jugaron?, ¿cómo se divirtieron?; y, luego, se les da la oportunidad para que, quienes lo deseen, comenten acerca de sus experiencias.</p>		10 MINUTOS





Explora su cuerpo al trepar la cuerda al jugar shonkatagantsi





Los niños y niñas realiza la práctica de correr al jugar sekari jaganteri



Ejecuta saltos largos y cortos aplicando los juegos sekari jaganteri, shonkatagantsi,



Ejecuta los movimientos utilizando el juego del ogarangantsi como rodar.



Realiza deslizamientos por propia iniciativa al jugar oragagantsi

