



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

JUEGOS ANCESTRALES EN LA MOTRICIDAD
GRUESA DE NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 23/MX-P DE VILCAS
HUAMÁN, AYACUCHO-2019

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA

GUTIÉRREZ FUENTES, MARLENY
ORCID: 0000-0003-8970-5629

ASESOR

ROBLES CARRIÓN, ELOY
ORCID: 0000-0002-2698-9502

AYACUCHO – PERÚ

2021

1. TÍTULO DE LA TESIS

JUEGOS ANCESTRALES EN LA MOTRICIDAD GRUESA DE NIÑOS Y
NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 23/MX-P DE VILCAS
HUAMÁN, AYACUCHO-2019

2. EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Gutiérrez Fuentes, Marleny

ORCID: 0000-0003-8970-5629

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

ASESOR

Robles Carrión, Eloy

ORCID: 0000-0002-2698-9502

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

JURADO

Valenzuela Tomairo, Epifanio

ORCID: 0000-0002-2713-0935

Gómez Cárdenas, Paúl

ORCID: 0000-0001-8387-8852

Felices Morales, Artemio Abel

ORCID: 0000-0001-9769-2338

3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Dr. Paúl Gómez Cárdenas
Miembro

Mgtro. Artemio Abel Felices Morales
Miembro

Dr. Epifanio Valenzuela Tomairo
Presidente

Mtro. Eloy Robles Carrión
Asesor

4. HOJA DE AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

Con gratitud a la Universidad Católica “Los Ángeles de Chimbote”- Filial Ayacucho, por haber sido ente principal en mi formación profesional.

A mis Maestros (as) de la Carrera de Educación Inicial, por haber impartido sus sabios conocimientos y experiencias durante mi formación académica.

Con gratitud a mi asesor Mtro. Eloy Robles Carrión, por su orientación, apoyo y tiempo que me brindó para la realización y culminación de esta tesis.

Mi reconocimiento a toda mi familia, por haberme brindado su apoyo incondicional en todo momento y por darme la oportunidad de demostrar que con esfuerzo y dedicación todo es posible.

A la directora, plana de docentes, padres de familia, niñas y niños de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P, por haberme permitido culminar con mi investigación.

DEDICATORIA

A Dios, por ser la luz incondicional de mis días, por darme salud, sabiduría y bendición para alcanzar mis metas.

Con gran admiración a mis padres Teodoro y María, por sus sacrificios y esfuerzos para sacar en adelante a mí y a mis hermanos, por creer en mí, y por cada palabra de aliento que fueron mi soporte en el transcurso de la carrera, y de mi vida.

A mis hermanos: Hugo, Percy, Kevin, Henry, Jhon, Oliver y Ruth Dayana, por ser mi fortaleza durante mi formación profesional, y por brindarme con su apoyo incondicional, para alcanzar mis propósitos.

5. RESUMEN Y ABSTRACT

RESUMEN

La investigación ejecutada partió del planteamiento del problema ¿En qué medida influye la aplicación de juegos ancestrales en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019?, como objetivo general fue comprobar la influencia de la aplicación de juegos ancestrales en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa señalada precedentemente; y de alcance explicativa. Sobre la metodología fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental-longitudinal, la muestra estuvo conformada por 13 niños y niñas de 5 años, el instrumento utilizado fue guía de observación debidamente validado y confiable. Se obtuvo el siguiente resultado, del 100% de alumnos evaluados, en el pre test, el 61.5% están en el nivel de Proceso, el 23.3% en Inicio y, 15.4% en el nivel de Logro; por su parte en el post test, el 76.9% se encuentran en el nivel de Logro, el 15.4% en el nivel de Proceso y, 7.7% en el nivel de Inicio; así como se rechazó la Hipótesis Nula (Ho) y se aceptó la Hipótesis Alternativa (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%, y como conclusión, se comprobó la influencia significativa de la aplicación de juegos ancestrales en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas estudiados.

Palabras claves: Juegos ancestrales, motricidad gruesa.

ABSTRACT

The research carried out started from the statement of the problem To what extent does the application of ancestral games influence the level of development of gross motor skills in 5-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution No. 23 / Mx-P of Vilcas Huamán, Ayacucho 2019 ?, as a general objective was to verify the influence of the application of ancestral games on the level of development of gross motor skills in 5-year-old boys and girls from the previously mentioned educational institution; and explanatory in scope. Regarding the methodology, it was quantitative, explanatory level and pre-experimental-longitudinal design, the sample consisted of 13 boys and girls aged 5 years, the instrument used was a duly validated and reliable observation guide. The following result was obtained, of the 100% of students evaluated, in the pre-test, 61.5% are at the Process level, 23.3% at Start and 15.4% at the Achievement level; On the other hand, in the post test, 76.9% are at the Achievement level, 15.4% at the Process level and 7.7% at the Beginning level; as well as the Null Hypothesis (Ho) was rejected and the Alternate Hypothesis (Ha) was accepted, with a degree of significance of 5% and a confidence level of 95%, and as a conclusion, the significant influence of the application of ancestral games at the level of gross motor development in the boys and girls studied.

Keywords: Ancient games, gross motor skills

CONTENIDO

1.	TÍTULO DE LA TESIS	ii
2.	EQUIPO DE TRABAJO.....	iii
3.	HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	iv
4.	HOJA DE AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA.....	v
5.	RESUMEN Y ABSTRACT	vii
	CONTENIDO	ix
	ÍNDICE DE GRÁFICOS, TABLAS Y CUADROS	xi
I.	Introducción.....	13
II.	Revisión de literatura.....	16
III.	Hipótesis.....	46
IV.	Metodología.....	47
4.1.	Diseño de la investigación	47
4.2.	Población y muestra.....	48
4.3.	Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	50
4.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	51
4.5.	Plan de análisis.....	53
4.6.	Matriz de consistencia.....	54
4.7.	Principios éticos	55
V.	Resultados	57

5.1.	Resultados.....	57
5.2.	Análisis de resultados.....	66
VI.	Conclusiones y recomendaciones.....	69
	Referencias bibliográficas	¡Error! Marcador no definido.
	Anexo.....	78
	Anexo 01: Instrumento de recolección de datos.	78
	Anexo 02: Confiabilidad de instrumentos.....	79
	Anexo 03: Validación de instrumentos.....	80
	Anexo 04: Solicitud de autorización para la aplicación del instrumento.	86
	Anexo 05: Constancia de aplicación de instrumentos de recolección de datos.	87
	Anexo 06: Formato de consentimiento informado	88
	Anexo 07: Sesiones de aprendizaje	89
	Anexo 08: Evidencias fotográficas.....	110

ÍNDICE DE GRÁFICOS, TABLAS Y CUADROS

Índice de gráficos

FIGURA 1. Gráfico 1. Pre test dimensiones de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.

Fuente: Tabla 1..... 57

FIGURA 2. Gráfico de Post test de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019. Fuente: Tabla

2..... 59

FIGURA 3. Gráfico de comparación de niveles entre Pre test y Post test de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas

Huamán, Ayacucho 2019. Fuente: Tabla 3. 60

ÍNDICE DE TABLAS

<i>TABLA 1.</i> Pre test dimensiones de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.	57
<i>TABLA 2.</i> Post test dimensiones de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.	58
<i>TABLA 3.</i> Comparación de niveles entre Pre test y Post test de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.	60
<i>TABLA 4.</i> Prueba de normalidad o paramétrica	61
<i>TABLA 5.</i> Dos muestras relacionadas del pre test y post test de la influencia de la aplicación de juegos ancestrales en la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.....	62
<i>TABLA 6.</i> Dos muestras relacionadas del pre test y post test de la influencia de la aplicación de juegos ancestrales en el esquema corporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.....	63
<i>TABLA 7.</i> Dos muestras relacionadas del pre test y post test de la influencia de la aplicación de juegos ancestrales en la estructuración espacio – temporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.	64
<i>TABLA 8.</i> Dos muestras relacionadas del pre test y post test de la influencia de la aplicación de juegos ancestrales en la coordinación y equilibrio en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.	65

I. Introducción

La motricidad gruesa son las acciones del organismo que involucran la acción coordinada de los músculos largos del cuerpo que permiten hechos como saltar, lanzar una pelota, sentarse, correr, trepar, pararse; la mayor parte de la actividad humana corresponde a un modelo de motricidad específico en cada caso, casi siempre incluye en su totalidad al cuerpo, aun cuando el ser humano parezca estar ocupado en tareas que solo demande motricidad fina parte de la actividad que ejecute también dependerá de los músculos mayores para el mantenimiento del tronco y de la postura (Ortega, 2007).

La investigación se realizó en la institución educativa N° 23/Mx-P de la provincia de Vilcas Huamán, teniendo como objeto de estudio a niños y niñas de 5 años. En este grupo etario cuando realicé mis prácticas pre profesionales constaté situaciones problemáticas en el área de motricidad como falta de coordinación, desconocimiento de lateralidades, deficiencias en movimiento, esquema corporal y entre otros. Estos problemas es consecuencia por varios factores, tales como el factor del uso tecnológico, docente, familiar, currículo. Frente a esta situación observada se enunció el siguiente problema de investigación ¿En qué medida influye la aplicación de juegos ancestrales en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019?

Por lo tanto se ha planteado como objetivo general: Comprobar la influencia de la aplicación de juegos ancestrales en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019, así como los objetivos específicos: Determinar la

influencia de la aplicación de juegos ancestrales en el nivel de desarrollo del esquema corporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019, determinar la influencia de la aplicación de juegos ancestrales en el nivel de desarrollo de la estructuración espacio – temporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019, determinar la influencia de la aplicación de juegos ancestrales en el nivel de desarrollo de la coordinación y equilibrio en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.

La presente investigación se justifica porque permitirá comprobar la influencia de la aplicación de juegos ancestrales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de educación inicial, los resultados obtenidos beneficiarán a los miembros de la comunidad educativa donde se realizó el estudio, así como de otras instituciones. Desde el punto de vista teórico contribuirá, significativamente para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas, desde el punto de vista metodológico es comparar los resultados con la presente investigación.

En relación a la metodología ha sido de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental-longitudinal, la muestra estuvo conformada por 13 niños y niñas de 5 años; el instrumento utilizado fue guía de observación, debidamente validado y confiable. El estadígrafo que se utilizó para obtener el resultado a la Hipótesis General fue Wilcoxon.

En cuanto a los resultados: se ha logrado, en el Pre test el mayor porcentaje de 61.5% que equivale a 8 niñas y niños evaluados tienen el nivel Proceso, mientras

que, en el Post test el mayor porcentaje es 76.9% equivalente a 10 evaluados tienen el nivel Logro previsto de los niños y niñas de 5 años; concluyendo en que la aplicación de juegos ancestrales influyen significativamente en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.

II. Revisión de literatura

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacional.

Rezabala (2015) en su tesis “La Utilización de los Juegos Tradicionales y su Incidencia en el Desarrollo Motriz de los Niños y Niñas de Inicial 1 del Centro de Educación Inicial “Unión y Progreso”, del Cantón Putumayo, Provincia de Sucumbíos, Periodo Lectivo 2014-2015”, se planteó como objetivo general concientizar a las maestras y padres de familia sobre la importancia que tiene la aplicación de los juegos tradicionales para mejorar el desarrollo motriz de los niños y niñas de Inicial. Aplicó en la elaboración del presente trabajo investigativo el método científico, inductivo-deductivo, descriptivo, analítico-sintético, y modelo estadístico. La población con la que se trabajó estuvo compuesta de maestras, niños y niñas de Inicial 1 del Centro de Educación Inicial “Unión y Progreso”. Se aplicaron dos instrumentos: una encuesta dirigida a las maestras de Inicial y el Test de Oseretzky para evaluar a los niños y niñas, arribando a los siguientes resultados: El 34% realiza como juego tradicional el gato y el ratón; y, el 33% juego de sillas, la gallinita ciega. De acuerdo a la aplicación del Test de Habilidad Motriz de Oseretzky se determinó que el 75% de las niñas y niños investigados realizaron las seis pruebas propuestas correctamente por lo que su desarrollo motriz se aprecia como satisfactorio, mientras que el 25% no pudieron realizar correctamente las seis pruebas por lo que su desarrollo motriz se aprecia como no satisfactorio.

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

Pérez (2015) en su trabajo titulado “Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la unidad educativa “Hispano América” del Cantón Ambato”; con el objetivo de diseñar una guía de estimulación con juegos tradicionales infantiles de persecución para el desarrollo de la motricidad gruesa, con la metodología del enfoque cuanti-cualitativo y el

inductivo, deductivo, de análisis y estadístico población prevista conformada por la totalidad de elementos a investigar, siendo 30 niños, 1 maestra y 30 padres de familia, en los 15 niños se estimularon a través de la aplicación de los juegos tradicionales infantiles de persecución, y en los otros 15 niños no se aplicó los juegos tradicionales infantiles de persecución; llegando a la siguiente conclusión al diagnosticar la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad a través del Test de Desarrollo de Nelson Ortiz se obtuvo un parámetro de alerta en al Área Motora Gruesa, evidenciando un retraso en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

Bajaña (2016) en su trabajo titulado “Juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa a estudiantes de educación inicial de la unidad educativa “Aurora Estrada y Ayala” Cantón Babahoyo, Provincia de los Ríos” con el objetivo de analizar la incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa a estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Aurora Estrada y Ayala”, la investigación se basó en lo filosófico, pedagógico, legal y teórico. La metodología de investigación fue documental, de campo, porque los datos se recopilaron de forma directa de la realidad del problema. Identificando la importancia que tienen los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, lo cual es muy importante para el desempeño del niño en el aspecto escolar y social. Finalmente se presentó la propuesta sobre una guía de juegos tradicionales para que las maestras pongan en práctica en las actividades que realizan en la escuela. Después de analizar los resultados de la encuesta realizada ha llegado a la conclusión que los docentes de la Unidad

Educativa Aurora Estrada y Ayala, deben incluir este tipo de actividades para contribuir al rescate de las costumbres y tradiciones de nuestro país, y a su vez son importantes para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes, en todos los niveles, ya que le ayudan a una formación integral de sus habilidades.

2.1.2. Nacional.

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

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

Casavilca & Suarez (2017) en su tesis “Juegos Tradicionales para el Desarrollo del Dominio Corporal Dinámico en los Niños de 4 Años de la IEE “La Victoria” N°498-El Tambo”. Para obtener título profesional de licenciada en educación inicial. En la Universidad Nacional del Centro del Perú Facultad de Educación. Huancayo, Perú su objetivo de esta investigación fue determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la IEE N° 498 “La Victoria”-El Tambo. En su metodología que se utilizó fue el método experimental, con un diseño pre- experimental con pre y post test con un solo grupo. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de observación directa y como instrumento se aplicó una lista de cotejo construida por las investigadoras y validada por tres expertos, la cual se aplicó en el pre y post test. La muestra estuvo constituida por 18 niños de ambos sexos de cuatro años de la I.E.E. N° 498 “La Victoria”-El Tambo. En Conclusión, se llegó a la conclusión que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del dominio corporal dinámico en los estudiantes de IEE. N° 498 “La Victoria”-El Tambo.

2.1.3. Regional o local.

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

desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños. La metodología de esta investigación fue de tipo experimental con diseño pre experimental, en una población de 25 niños y una muestra de 15 niños, para lo cual se utilizó la técnica de evaluación y como instrumento “instrumento de medición de la motricidad de los niños de las edades de 7 a 8 años”. En su Conclusión expone que los juegos tradicionales es significativo en el desarrollo de las habilidades motrices básicas corroborado con el nivel de significancia obtenida que es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$; motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades motrices básicas entre el pre test y pos test a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%.

2.2. Bases Teóricas de la Investigación

2.2.1. Juegos ancestrales.

2.2.1.1. Definición de juegos ancestrales.

Son actividades recreativas que fueron populares en el pasado y que se transmite de generación en generación aportando un valor cultural y educativo. Los juegos ancestrales son aquellos típicos juegos de un país o región que son realizados sin la participación o ayuda de juguetes tecnológicamente dificultosos, solamente es imprescindible el uso de recursos o de su propio cuerpo que se pueden conseguir de la naturaleza con facilidad (flores, piedras, ramas, tierra entre otros), objetos domésticos como tablas, botones, hilos, cuerdas, entre otros, los juegos ancestrales a los niños y niñas les admiten conocer un poco más referente a las raíces culturales de su región, colaborando a la preservación de la cultura de un país en el cual resumidas

quedan las vivencias colectivas de generaciones, produciendo un bonito medio de enseñanza en el cual el niño prospera jugando, son una fuente de transmisión de cultura, tradiciones y conocimiento de otras épocas, el hecho de reactivar involucra profundizar en las raíces y poder comprender el presente de mejor manera (Sáenz, 2018).

En pocas palabras, son aquellos juegos propios de una comunidad o región que se han ido practicando de generación en generación y siguen perdurando hasta hoy en día, sin embargo es lamentable que en la actualidad se está perdiendo su valor por que se ha ido reemplazando con el uso de la tecnología, cabe resaltar que los juegos ancestrales tienen origen quechua en zonas rurales es por ello que algunos nombres de los juegos están denominados en quechua, en cambio en las ciudades se ha ido castellanizando, por ejemplo el juego de San Miguel era más conocido como *sacha pilay*, las escondidas – *paca paca*, gallinita ciega- *aulay machkachallay*, trompo-*zumbayllo*, poroto- *uchkutillas*, canicas-*tinca* y otros.

En las épocas pasadas los juegos eran espacios y momentos de interrelaciones entre hermanos, vecinos; ya que en épocas de cosecha, siembra y fiestas patronales o costumbristas había mayor concentración de personas, en este espacio se practicaba los juegos y a la vez era un espacio de aprendizaje junto a la cosmovisión del hombre que labra la tierra, pues allí se practicaba el *ayni* y la *minka*. Es preciso señalar que a través de los juegos los niños desarrollaran las habilidades motrices y la imaginación, desde luego revalorar las costumbres de la comunidad.

2.2.1.2. Teorías de juegos ancestrales.

Son actividades físicas de modo recreativo arraigado en las costumbres y usos ancestrales de una comunidad de los cuales el origen se vincula con las faenas del campo, con aspectos religiosos o mágicos. El juego ancestral es el que se encuentra arraigado a una determinada región, o una cultura que conserva sus normas originales y que, en la mayoría de los casos por vía oral de generación en generación. La gran parte de los juegos surgieron del trabajo en los campos, también por rituales religiosos o mágicos, contacto con la naturaleza entre otros. Los juegos ancestrales surgen de los trabajos que se realizaron en su propia zona. Sus destrezas y habilidades querían demostrar los hombres al rivalizar frente a otros, en juegos que necesitaban de destreza, fortaleza física, creatividad, habilidades artesanales, trabajo en equipo, velocidad, etc. El juego era usado como instrumento para restablecer las capacidades físicas y consolidar las costumbres autóctonas de cada región, esto da prueba de la creatividad a aquellas personas que con herramientas simples rudimentarias alcanzaban a poner a trabajar su imaginación y se ingeniaban diferentes juegos para su pueblo y familia. (Arcos & Vásquez, 2020) (Torbert y Schneider, 1986) señala que el juego es la llave que abre muchas puertas, Erickson y Piaget sostienen que el juego es un proceso agitado en la vida del niño. (White) simplifica como una diversión también como un negocio serio, durante el tiempo en el cual el niño(a) juega firmemente distribuye su actitud en las relaciones con el ambiente.

Los padres de familia quienes son responsables del bienestar de los hijos se establecen en actores principales frente a los conocimientos sobre

juegos ancestrales tal como heredarlos y apropiarlos a sus descendientes ya que no solo se trata de mantener una tradición sino de transferir prácticas sanas para el desarrollo de la recreación y cultura de los niños y niñas (Meneses & Monge, 2001).

2.2.1.3. Características de juegos ancestrales.

Entre las características que presentan los juegos ancestrales o tradicionales, existen juegos por preferencias por ejemplo en cuanto al sexo, las niñas se inclinan a jugar a la gallinita ciega, las muñecas, saltar la cuerda, los hilitos, entre otros y los niños prefieren el trompo, las metras, los porotos y otros; son juegos que realizan los niños y niñas por el simple hecho de jugar ellos mismos son los que deciden donde, cuando y como jugar no les hace falta muchos materiales y lo necesario no es económico (Hurtado, n.d.).

Entre las características que más resaltan son:

- La mayoría de los juegos se practican de acuerdo al calendario comunal de cada región o país, los cuales van pasando de generación en generación.
- Algunos juegos se practican más en épocas de siembra, cosechas, fiestas patronales y cumpleaños
- Los diversos juegos son de acuerdo a las necesidades básicas de cada niño.
- Las instrucciones de juego son muy fáciles de comprenderlas y memorizarlas para poner en práctica cualquier juego
- Para este tipo de juegos no se requiere de muchos materiales, más se consideran los recursos de la zona o materiales reciclados
- Los juegos son muy sencillos y fácil para compartir con los demás jugadores.

- Se puede practicar en cualquier momento y en el lugar deseado; sin embargo es recomendable jugar en espacio abierto.

Los juegos ancestrales a través de los tiempos han transcurrido hasta la presente generación, se viene practicando con los mismos propósitos, ritmos, movimientos, pero con poca probabilidad, ya no con la misma proporcionalidad constante, por el uso excesivo de los medios tecnológicos (video juegos, etc.) celulares o medios computacionales, éstas hacen que los juegos ancestrales se viene dibujando el olvido y la no práctica de preservación ni mucho menos su difusión y práctica constante, solo se percibe la desvitalización por dar importancia a medios ajenos a la vivencia del hombre actual. Nos estamos distrayendo.

2.2.1.4.Importancia de juegos ancestrales.

Según García (2018), manifiesta que los niños y niñas aprenderán a cultivar costumbres de otras culturas, en el cual el aprendizaje será muy enriquecedor al conocer ajenas y propias historias de las distintas regiones de un territorio atravesando valores, y a través del juego se desarrollan los siguientes aspectos: Fomentaran las habilidades sociales, aprenderán a respetar las instrucciones del juego, fomentarán diferentes habilidades motrices, Aprenderán a convivir unos a otros, fortalecerán el desarrollo de la imaginación. Así mismo los juegos tienen mucha importancia, porque permite a los niños y niñas en edad escolar a motivar y desestresar, reducir su ansiedad, le permite desarrollar su psicomotricidad al ritmo de su aprendizaje y desarrollo corporal, así mismo tiene un gran valor potencial pedagógico en el proceso y desempeño de aprendizaje.

2.2.1.5. Dimensiones de juegos ancestrales:

2.2.1.5.1. Instrucciones del juego.

Las instrucciones son los pasos a seguir durante la ejecución del juego, las instrucciones tienen una secuencia ordenada y clara, las cuales deben ser bien detalladas, de esa manera se ayuda a los jugadores para aprender a jugar, los juegos dan forma a las instrucciones de manera que se obtenga ejemplos e inspiración, se debe tomar nota la categoría de la información, la forma en la cual la estructura permite ver el panorama general, el texto de las instrucciones deberá ser fácil y breve para que se pueda comprender fácilmente; ya sea que lo explique una persona que sepa del juego o que lea las instrucciones de esa manera los jugadores conocerán los métodos y objetivos del juego (Acero, 2015).

2.2.1.5.2. Ejecución.

El juego es el lenguaje universal de los niños(as), una manera efectiva de expresión de desarrollo y comunicación; el juego se considera como un derecho inherente e importante que colabora a su desarrollo integral. Los juegos ancestrales son actividades lúdicas, practicadas de generación en generación en espacios cerrados o abiertos, lo importante al ejecutar este juego es disfrutar al realizarlo ya que de esa manera liberan el estrés, las malas energías y promueve la integración de los que lo practican, se realiza sin la ayuda de juguetes tecnológicos complejos, como es el cuerpo o con recursos que son fáciles de conseguir como es la arena, piedrecitas, ramas, flores, hojas entre otros, también los objetos caseros como son las cuerdas, botones, papeles, hilos, instrumentos reciclables, juguetes antiguos o simples

sobre todo cuando son autoconstruidos por el niño(a). (Meneses & Monge, 2001).

2.2.1.5.3. Uso de medios y materiales.

El uso adecuado de innumerables materiales al igual que los medios que se emplean en los juegos a través de ello fomenta aprendizajes significativos fruto de las interacciones que se realiza con los niños aprender por medio de los sentidos tiene un predominio muy importante en su crecimiento a nivel social, físico, cognitivo, los niños(as) asimilan mejor el aprendizaje por medio de los sentidos (olfato, tacto, gusto, oído, vista), los niños(as) aprenden mientras manipulan se debe impulsar el aprendizaje de los juegos ancestrales para así enriquecer la educación infantil. (Licona Vega, 1961).

2.2.1.5.4. Uso de medios y materiales.

El uso adecuado de innumerables materiales al igual que los medios que se emplean en los juegos a través de ello fomenta aprendizajes significativos

2.2.1.6.Descripción de la aplicación experimental de juegos ancestrales.

Se ejecutó los juegos ancestrales con la finalidad de comprobar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, cabe señalar que esta actividad se realizó en su mayoría en el patio y en un campo abierto sin obstáculos, siendo mi objetivo mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas, también es importante resaltar el rescate, la revaloración y la práctica de los juegos ancestrales como legado de nuestros antepasado. Para lo cual se siguió los siguientes procedimientos:

a) Búsqueda e identificación de juegos ancestrales

Antes de ejecutar los juegos se procedió a averiguar cuáles eran los juegos ancestrales que nuestros abuelos jugaban, siendo así mi objetivo fue buscar la ayuda del yachaq o adultos mayores de la comunidad de Vilcas Huamán, con la finalidad de enriquecer mi investigación. Para tal fin visité a los domicilios de algunos adultos mayores, para estar en confianza le tuve que llevar algunos recados como; coca, pan y frutas, siendo así procedí a preguntarles. Si se recordaba la etapa de su niñez, ¿A qué jugaba cuando era niño? ¿Cómo jugaba? ¿En qué momentos se jugaba? ¿Qué se necesitaba para jugar? Los cuales tomé nota para proceder a identificar y seleccionar los juegos ancestrales.

b) Selección de juegos ancestrales para niños y niñas

- ✓ Alpuntuwan pukllay – frutos de papa
- ✓ Salta sogas- salta la comba
- ✓ Quien lanza lejos con tuna y waraka
- ✓ Cometa
- ✓ Mundo – avión
- ✓ El trompo- zumbayllu
- ✓ Las escondidas -paca paca
- ✓ Gallinita ciega- aulay machkachallay
- ✓ Salta costales
- ✓ Canicas o daños -tinca
- ✓ Jugando con los porotos - uchkutillas
- ✓ Salta hilitos

- ✓ Mata gente
- ✓ San Miguel – Sacha pilay
- ✓ Que pase el rey
- ✓ Tumba latas
- ✓ Pelota qaytay
- ✓ El gato y el ratón
- ✓ Tregar arboles
- ✓ Chanca la lata
- ✓ Lingo mudo
- ✓ Chepa- manzanita del Perú
- ✓ Resbalándome con las cabuyas (paqpa)
- ✓ 7 pecados
- ✓ Carrera de llantas con las kallankas
- ✓ Torollay toro
- ✓ Quita quita
- ✓ Zapatito cordón
- ✓ Yllas /pinpon
- ✓ Piedra papel o tijera
- ✓ Ron ron- kuchuchis (chapitas chancadas)
- ✓ Bailando al compás de los suecos (zapatos de madera para navidad)
- ✓ Carrera de carretillas
- ✓ Estatua- inmóvil

c) Descripción de juegos ancestrales

De tantos juegos ancestrales que existen en cada comunidad, región o país en este caso en el ámbito de la provincia de Vilcas Huamán, seleccioné los juegos ancestrales que más se relacionan con el desarrollo de la motricidad gruesa por lo tanto se seleccionó 10 juegos los cuales se describen de la siguiente manera:

➤ Nombre del juego: La gallinita ciega

Nº de participantes: 13

Edad: 05 años

Materiales: chalina, pañuelo, pelotas de trapo

Duración: 15 minutos

Espacio: patio – campo abierto

Objetivo: Desarrollo de la percepción,

Descripción del juego: Consiste en que a un jugador se le cubre los ojos con un pañuelo seguro que debe garantizar que el jugador no logre ver, solo debe tener la percepción y el resto de los jugadores tienen que darle vueltas hasta marearlo. Mientras todos corren, el niño representando a la gallinita ciega gira 10 vueltas al ritmo de una canción.

Gallinita ciega que se te ha perdido

Un huevito en el corral

da cinco vueltas y lo encontrarás

Cuando la gallinita atrape a un jugador, tiene que adivinar quién es mediante el tacto.

- Nombre del juego: Salta Soga

Nº de participantes: 3 a más participantes

Edad: 05 años

Materiales: soga de 2 a 3 metros

Duración: 20 minutos

Espacio: patio – campo abierto

Objetivo: Desarrollo del esquema corporal, coordinación y equilibrio

Descripción del juego: Consiste en que dos niñas o niños cogen la cuerda por los extremos y el tercero salta por encima de la soga, así sucesivamente va ingresando al juego durante el movimiento de la soga, el objetivo de este

juego es saltar al ritmo de la canción, sin que la soga toque el cuerpo, si fuese así van saliendo del juego, la canción que se entona es.

Niña mestiza péinate

bien dáte una vuelta

y salta al revés

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,10

- Nombre del juego: Que pase el rey.

Nº de participantes: 13 a más participantes

Edad: 05 años

Materiales: máscaras de frutas o animales

Duración: 20 minutos

Espacio: patio – campo abierto

Objetivo: Desarrollo del esquema corporal, coordinación y equilibrio.

Descripción del juego: Consiste que cada uno de los niños elige el nombre de un color, frutas, animales, dos niños se cogen de las manos y las levantan simulando un puente, el resto se agarra de la cintura de cada niño, luego de haber culminado se forma una fila, y van pasando por debajo del puente mientras van cantando la siguiente canción:

Que pase el rey.

Que pase el rey

Que ha de pasar el hijo del conde se quedará...

Bajan las manos capturando a uno de la fila a quien le preguntan silenciosamente oro o plata quiere ser, según la respuesta se sitúa detrás del jugador a quien pertenece oro o plata, cuando hayan sido terminado todos los participantes, se traza una línea en el suelo, en medio de los dos equipos y los jugadores que están en la parte adelante agarran una cuerda con ambas manos, entre los jugadores se garran de la cintura y deben de jalar hacia atrás intentado que el equipo contrario traspase la línea. El equipo que logra pasar la línea será el ganador.

- Nombre del juego: El mundo o avioncito

Nº de participantes: 13 a más participantes

Edad: 05 años

Materiales: tiza, chapitas, coronta, piedra, etc.

Duración: 30 minutos

Espacio: patio – campo abierto

Objetivo: Desarrollo del esquema corporal, coordinación, equilibrio, ritmo, espacio temporal

Descripción del juego: Con una tiza, se dibuja un diagrama compuesto por 10 cuadros, luego escribe el número del 1 al 10, con diversos colores de tiza como el niño desee, A continuación, para empezar a jugar, el niño debe estar de pie detrás del primer cuadrado, y lanzar la piedra u otro objeto a un cuadrado donde caiga será el lugar donde el niño no puede pisar; el niño comenzará a saltar en un solo pie (si sólo hay un cuadro) o dos pies (si el cuadrado es doble). El objetivo es, ir pasando la piedra de cuadro en cuadro hasta el número 10 y volver. Si el niño se cae por no poder sostenerse en un pie o la piedra sale de cuadro, será el turno del siguiente jugador.

- Nombre del juego: Mata gente

Nº de participantes: 13 a más participantes

Edad: 05 años

Materiales: pelotas de trapo

Duración: 45 minutos

Espacio: patio – campo abierto

Objetivo: Desarrollo del esquema corporal, coordinación y equilibrio, estructuración-espacio temporal

Descripción del juego: Para este juego se nomina a 2 niños quienes lanzarán las pelotas frente a frente el objetivo es chocar con la pelota en el cuerpo del participante con la finalidad de matar y sacar del juego, pero tendrán 3 vidas, para ello habrá un grupo de niños y niñas en el medio tratando de esquivar la pelota, si a uno de ellos cae la pelota solo le quedaría una vida, y así sucesivamente se juega hasta terminar de matar a todos los participantes del juego, solo quedaría los dos niños, para continuar con el juego, se elegí por voluntad propia del niño o niña para iniciar el juego nuevamente

- Nombre del juego: Salta hilitos

Nº de participantes: 4 a más participantes

Edad: 05 años

Materiales: cuerda o Hilo de 2 a 3 metros

Duración: 45 minutos

Espacio: patio – campo abierto

Objetivo: Desarrollo del esquema corporal, coordinación, equilibrio, ritmo, espacio temporal

Descripción del juego: se requiere de 4 niñas en pareja principalmente 2 de ellas deberán estar con el hilo amarrado por extremos por lo menos de 2 a 3 metros y una de ellas deberá saltar al ritmo de la siguiente canción:

Ana María se va al
colegio

Cuánto de nota se sacará

01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 09,10

El juego comienza primero colocarse los hilitos en los tobillos que se le conoce piecitos, luego rodilla, pierna, muslo, cadera, cintura para ello la niña o niño deberá saltar cada paso mencionado un pie en cada cuerda, pasando estos pasos el final es el cuello, aquí ya no salta solo es con los brazos, haciendo un zig zag; después continua el juego del hilo en un solo pie igual va saltando hasta llegar al muslo, habiendo llegando hasta aquí, continua con el hilo cruzado en los pies hasta llegar a la cintura, si uno pierde el juego su pareja tiene la opción de salvar el juego y si no logran ya dejan de jugar para dar pase a las parejas que estuvieron con el hilo.

- Nombre del juego: Ampay o papa paca (escondidas)

Nº de participantes: 13 a más participantes

Edad: 05 años

Materiales: latas vacías

Duración: 20 minutos

Espacio: patio – campo abierto

Objetivo: Desarrollo del esquema corporal, coordinación, equilibrio, ritmo, espacio temporal y percepción

Descripción del juego:: El procedimiento del juego es el siguiente:

Todos los niños participantes juegan fumanchu, tienen que voltear las palmas de la mano, si dos han volteado la palma de la mano y el otro lo contrario sale el niño que perdió y entra otro y así sucesivamente, cuando quedan solo dos niños, tienen que jugar yanquenpó y el que queda, contará del 1 al 20 en voz alta, lo hará

arrimado contra la pared o en un árbol y con los ojos cerrados; mientras cuenta, el resto de los niños y niñas tienen que correr a esconderse, una vez terminado de contar tiene que salir a buscarlos y cuando los encuentra a uno por uno, tiene que correr hacia el lugar donde ha iniciado la cuenta y decir el nombre del que estaba escondido y después decir *ampay, ampay*; comienza a chancar la lata, cuando termina de buscar a todos, se termina el juego y el primero que se haya dejado *ampayar*, será el que cuente y todos los demás tendrán que correr a esconderse otra vez.

- Nombre del juego: El gato y el ratón

Nº de participantes: 13 a más participantes

Edad: 05 años

Materiales: máscara de animales, piedritas

Duración: 20 minutos

Espacio: patio – campo abierto

Objetivo: Desarrollo del esquema corporal, estructuración – espacio temporal y la percepción.

Descripción del juego: Esta actividad comienza con las instrucciones de juego, para ello se colocan todos los jugadores en forma de círculo agarrados de las manos se nominan a 4 participantes que actuaran de gato, ratón, puerta, un cuidador y reloj, el gato El juego consiste en que el gato se dirige al círculo y toca la puerta, *toc toc*, sale el cuidador de la casa para preguntar quién es, el gato responde soy el

amigo del señor ratón, puedes llamarlo, el cuidador avisa al ratón que el gato vino a buscarlo, el ratón le enseña al cuidador dile que no estoy en casa, el cuidador sale y le dice tal como le dijo el ratón, el gato pregunta a qué hora regresará, el cuidador mirando el reloj le dice a las 3, luego se va; el círculo de niños se toman bien apretados las manos y van dando vueltas contando al compás del reloj, llegando la hora regresa el gato otra vez toca la perra esta vez sale el ratón y le dice que buscas, el gato le dice busco mis quesos que prometiste, el ratón muy hábil le ofrece un par de piedras y el gato furioso empieza atrapar al ratón, y éste tiene que escapar pasando por debajo de los brazos de aquellos que forman la cadena puesto que levantarán sus brazos para facilitarle la entrada y los bajarán cuando el gato intente pasar. El juego termina cuando el gato trapa y se lo come al ratón para seguir jugando se utiliza el mismo procedimiento.

- Nombre del juego: San Miguel - sachapilay

Nº de participantes: 4 a más participantes

Edad: 05 años

Materiales: palitos

Duración: 20 minutos

Espacio: aula - patio – campo abierto

Objetivo: Desarrollo de la coordinación, equilibrio, estructuración espacio temporal.

Descripción del juego: Para este juego los niños se agrupan sujetándose muy fuerte, a uno de los participantes se le asigna el

papel de la bruja es el que va raptar a los niños a quienes se les asignará un nombre; ya sea de frutas o verduras y a otro el papel de San Miguel que será el dueño, la bruja convertida en una persona buena vendrá con engaños a san miguel diciéndole que vaya que su casa se está quemando- su esposa tuvo un accidente, así sucesivamente, creyendo san miguel desesperado se va, mientras tanto la bruja trata de “robar” a un niño que se llamará sandia del grupo, lo jala hasta conseguir raptarlo, mientras los demás gritan “San Miguel- San Miguel” aparece San Miguel a rescatarlos y la bruja tiene que huir antes de que san miguel le descubra , san miguel empieza a contar al conjunto de frutas y verduras . El juego acaba cuando la bruja se lleva a la mayoría de los niños.

- Nombre del juego: Juguemos en el bosque

Nº de participantes: 13 a más participantes

Edad: 05 años

Materiales: máscara de animales

Duración: 45 minutos

Espacio: patio – campo abierto

Objetivo: Desarrollo del esquema corporal, coordinación, equilibrio, ritmo y estructuración espacio temporal

Descripción del juego: En este juego los niños harán una ronda y designan a un niño como lobo, mientras todos van girando se va cantando la siguiente canción.

Juguemos en el bosque mientras el lobo está (bis)

Y mientras jugamos el lobo dirá(bis)

Me estoy levantando.....

Juguemos en el bosque mientras el lobo está

(bis) Y mientras cantamos el lobo dirá....

Me estoy bañando.....

Juguemos en el bosque mientras el lobo está

(bis) Y mientras bailamos el lobo dirá (bis)

Me estoy vistiendo.....

Juguemos en el bosque mientras el lobo está

(bis) Y mientras jugamos el lobo dirá (bis)

Me estoy poniendo los zapatos.....

Juguemos en el bosque mientras el lobo está (bis) Y

mientras bailamos el lobo dirá (bis)

Ja ja ja ya estoy listo para comérmelos a todos

Hasta que por fin el lobo, sale a comerse a un niño, todos corren a esconderse para defenderse del lobo, el juego termina cuando el lobo haya simulado comer a todos.

2.2.1.6.1. Realización de los Juegos Ancestrales.

Cada uno de los juegos señalados se puso en práctica del siguiente modo:

- *Áreas curriculares:* Personal social, comunicación, matemática, ciencia y tecnología y psicomotricidad, cabe señalar el área que más se asoció es

persona social, sin embargo las demás áreas se integran en todas las actividades ejecutadas.

- *Tiempo:* El desarrollo de los juegos es de 45 minutos
- *Materiales o recursos:* En la mayoría de los juegos solo se requiere la participación activa y comprometida de las niñas y los niños, y algunos materiales como: latas, tiza, piedras, pelotas, cajas, palitos, trompo, canicas, sogas, pimpón, yllas, hilo, porotos, costales, chapitas, cuerdas, pañuelos, así mismo se priorizó la reutilización de los materiales reciclados.

2.2.2. Motricidad gruesa

2.2.2.1. Motricidad gruesa. Definiciones.

La motricidad gruesa es la habilidad en la cual el niño y la niña van obteniendo para mover los músculos del cuerpo y conservar el equilibrio, además de adquirir velocidad, agilidad y fuerza en sus movimientos, el ritmo de evolución cambia de un ser humano a otro de acuerdo con la madurez el sistema nervioso, Su temperamento básico, su carga genética, la estimulación ambiental, este crecimiento va en dirección primero por el cuello luego por el tronco continua con la cadera y finaliza con las piernas (Armijos, 2012). La motricidad es la capacidad del ser humano y los animales de causar movimientos por sí mismos, tiene que existir una coordinación adecuada y sincronización entre todas las formas que intervienen en el movimiento de los órganos de los sentidos, sistema músculo esquelético, sistema nervioso (Gallego, 2015)

Comprende también lo vinculado con el desarrollo cronológico del niño(a) en especial con las habilidades psicomotrices respecto al juego, el crecimiento del cuerpo y a las capacidades motrices de los brazos, manos, pies y piernas (Pazmiño y Proaño, 2009). (Rodríguez, 2020).

2.2.2.2. Teorías de la motricidad gruesa

Cuadros (1999) determinó la motricidad gruesa como el desarrollo del movimiento corporal del niño(a) en relación con los segmentos gruesos de su cuerpo como es el tronco, las extremidades superiores, la cabeza.

Martínez (2017) indica que la motricidad gruesa como una destreza en el cual el niño va obteniendo para mover los músculos del cuerpo y conservando el equilibrio además de conseguir velocidad, agilidad, fuerza en sus movimientos, el ritmo del desarrollo cambia.

Comellas y Perpinyá (2003) estiman que la motricidad gruesa hace mención al dominio de una amplia motricidad que lleva al ser humano a una conformidad en sus movimientos a la vez le concede un funcionamiento específico, cotidiano y social.

De la Cruz (2014) resalta que el valor del incentivo de la motricidad gruesa incrementa el mundo en el cual los niños(as) se desarrollan siendo esto un suministro de nuevos aprendizajes por ello es primordial crear actividades con claros objetivos que efectivamente suplan sus necesidades y que se base en sus beneficios por lo que las instituciones educativas deben incorporar el deporte y la educación física de modo que trascienda en el modo de vida de los principiantes, también se debe buscar los ambientes favorables y los espacios para la recreación y el deporte infantil (Barrantes Rivas, 2020).

2.2.2.3. Características de la motricidad gruesa.

Según Núñez (2020) describe las siguientes características en la motricidad gruesa.

- Mejora la capacidad de comunicación.
- Apoya en la formación de los músculos del cuerpo para poder moverse con facilidad corriendo o caminando.
- Aísla distintos segmentos corporales.
- Permite una mejor organización en lo que el niño(a) quiere hacer y puede hacer.
- La motricidad gruesa en los niños se construye de manera que se produzca conocimientos.
- Ayuda en el equilibrio del cuerpo para realizar distintas tareas.
- Integrarse a nuevas actividades con otros niños(as).
- Desarrolla iniciativa propia por descubrir y explora movimientos o nuevas cosas.
- Mejora su confianza en uno mismo y su nivel de equilibrio.
- Se puede diferenciar distintas clases de movimientos ya que combinan mejor las acciones entre sí, conducen objetos por distintas direcciones, lanzan y cogen objetos, corren a mayor velocidad, quieren que sus acciones siempre tengan positivos resultados y de éxito, el juego y su repercusión en el desarrollo de su psicomotricidad gruesa.
- Los resultados que obtienen hacen que los niños(as) vayan entendiendo mejor las situaciones y a su vez adaptándose a las realidades de sus coordinaciones y movimientos.

2.2.2.4. Dimensiones de la motricidad gruesa.

2.2.2.4.1. Esquema corporal.

Es la toma de conciencia general del cuerpo que accede sincrónicamente el uso de partes determinadas de él, el desarrollo del esquema corporal empieza desde el nacimiento con los innatos reflejos del niño(a) y las manipulaciones corporales que recibe de su madre, todos estos contactos llegan por medio de las percepciones y sensaciones visuales, auditivas, y táctiles, el esquema corporal se va desarrollando a medida que el niño(a) aprende y se desarrolla ya que llega a ser consciente de su propio cuerpo y consigue su conocimiento adecuado manejo y control (Palacios, 2010).

2.2.2.4.2. Estructuración espacio – temporal.

Considerando como referente a Piaget, indica que los seres humanos pasan por dos niveles para llegar a entender la estructuración espacio – temporal, en primer lugar, coloca a las experiencias vividas que al ser humano le permite obtener una buena orientación por intermedio de la motricidad, que es la que accede pasar al espacio temporal donde se usa el plano intelectual y mental, no se puede alcanzar sin que el ser humano tenga experiencia en cuanto a espacio y tiempo por intermedio de ella se establece el esquema corporal y se educa la inteligencia, los niños(as) empiezan a obtener conciencia espacial desde que nacen, ya que se mueven en un espacio que a su vez se produce de distintos espacios, no se coordina entre sí primeramente el espacio bucal, que se centra en su propio cuerpo, luego pasa por la manipulación de los objetos y se amplía con la aparición de la marcha, el

niño(a) empieza a incorporar el espacio global basándose a sus necesidades.
(Sinisterra Mendoza, 2016).

2.2.2.4.3. Coordinación y equilibrio.

La coordinación es la facultad del cuerpo para unir el trabajo de distintos músculos con el propósito de realizar acciones determinadas, la coordinación contribuye de manera directa sobre la calidad y velocidad de los procesos de destreza, técnicas específicas y aprendizaje, lo tanto la coordinación es una cualidad neuromuscular apegada íntimamente con el aprendizaje y que está definido con factores genéticos, el desarrollo motriz que es la necesidad que tiene el ser humano para dominar el cuerpo de forma estética y coordinada, es porque existe relación directa entre el desarrollo cognitivo y el desarrollo del movimiento corporal ya que compromete a ambas dimensiones del cuerpo humano (Díaz & Sisley, 2018).

En conclusión, según Díaz y Sisley la motricidad gruesa está conformada por tres dimensiones, las cuales son: esquema corporal, estructuración espacio-temporal, coordinación y equilibrio.

III. Hipótesis

3.1. Hipótesis General

La aplicación de juegos ancestrales influye significativamente en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.

3.2. Hipótesis Específicas.

- La aplicación de juegos ancestrales influye significativamente en el nivel de desarrollo del esquema corporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.
- La aplicación de juegos ancestrales influye significativamente en el nivel de desarrollo de la estructuración espacio - temporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.
- La aplicación de juegos ancestrales influye significativamente en el nivel de desarrollo de la coordinación y equilibrio en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.

IV. Metodología

4.1. Diseño de la investigación

4.1.1. Tipo.

La investigación ejecutada fue de tipo cuantitativo, según Hernández, Fernández y Baptista (2014) quienes nombran el tipo como enfoque cuantitativo porque los datos se obtienen a través de cuestionarios, censos, pruebas estandarizadas, etc. con base en la medición numérica y el análisis estadístico; es decir los resultados se demuestran a través de la ciencia de la estadística.

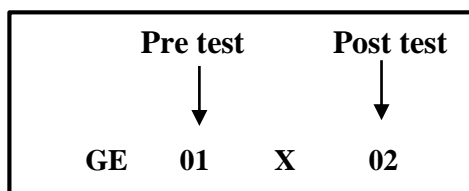
4.1.2. Nivel.

La investigación realizada ha sido de nivel explicativo, de acuerdo a Hernández, Fernández y Baptista (2014) refieren explicativo porque “Pretenden establecer las causas de los sucesos o fenómenos que estudian” (p.95), es decir ¿Por qué sucede el efecto?”.

4.1.3. Diseño.

Fue diseño pre experimental, debido a que el investigador manipula alguna (s) variable (s) para alterar los hechos en su propia naturaleza; es decir, existe intervención por parte del investigador para alterar alguna variable de estudio. Además, refiere que, los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, sino que dichos grupos ya están conformados antes del experimento: son grupos intactos” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.151). También, define que la investigación es de diseño longitudinal, porque “recolectan datos en diferentes momentos o periodos para hacer inferencias respecto al cambio, sus determinantes y consecuencias” (p.159).

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



Donde:

GE: Grupo Experimental que recibirán el estímulo.

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

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

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

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población.

Ríos (2012) afirma que la población “es un conjunto de observaciones que tienen una característica en común, la cual se desea estudiar, (...) representa la totalidad de elementos de un determinado estudio”.

La población estuvo constituida por todos los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.

El muestreo será no probabilístico, de tipo por conveniencia, considerando los siguientes criterios.

3.1.1.1.Criterios de inclusión.

- Todos los niños y niñas matriculadas en el año académico 2019.
- Niños y niñas que autoricen sus padres para que participen en la investigación.

3.1.1.2.Criterios de exclusión.

- Niños y niñas que no asistan regularmente a clases.
- Niños y niñas que no correspondan al aula de 5 años.
- Niños y niñas que no tengan autorización de sus padres para la participación en la investigación.

4.2.2. Muestra.

Ríos (2012) plantea que la muestra “es un subconjunto de la población, la muestra debe ser representativa o no segada (sin manipulación, ni adulteración) de la población respectiva”.

La muestra estuvo conformada por 13 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

Juegos ancestrales en la motricidad gruesa de niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO, MEDIDA Y NIVELES
Variable independiente: Juegos ancestrales	Son actividades recreativas que fueron populares en el pasado y que se transmite de generación en generación aportando en un valor cultural y educativo (Sáenz, 2018).	Los juegos ancestrales se componen de instrucciones de juego, ejecución, uso de medios y materiales, los que se ejecutaron a través de las sesiones de aprendizaje	Instrucciones de juego Ejecución Uso de medios y materiales	- De organización - De participación - Las penalidades - Cantidad de materiales - Tamaño del material - Aplica materiales - Organiza materiales	- Lista de verificación
Variable dependiente: Motricidad gruesa	Son actividades que involucran a los movimientos de los músculos grandes de los brazos, las piernas y el torso (Gallegos, 2015)	La motricidad gruesa se medirá teniendo en cuenta las dimensiones, esquema corporal, estructuración espacio – temporal, coordinación y equilibrio, a través de la guía de observación teniendo en cuenta los niveles como inicio, proceso y logro	Esquema corporal Estructuración espacio – temporal Coordinación y equilibrio	- Percepción - Gesto - Corporal - Lateralidad - Espacio - Tiempo - Ritmo - Coordinación - Equilibrio	Instrumento: Guía de observación Medida: Ordinal Niveles: - Inicio - Proceso - Logro

Fuente: Elaboración propia.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnicas

Las técnicas de investigación Rojas (2010) son apreciadas como “una serie de recursos, procedimientos y reglas que encaminan la creación, el forjamiento y la dirección de los instrumentos de recojo de información y posterior análisis de estos”.

La técnica que se aplicó fue la observación en el cual “se establece una relación concreta e intensiva entre el investigador y el hecho o los actores sociales, de los que se obtienen datos que luego se sintetizan para desarrollar la investigación” (Fabbri, 2020).

4.4.2. Instrumentos

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

La guía de observación se caracteriza a partir de que “el observador de una situación pedagógica puede ser una persona en formación, un formador, un maestro que participa de una experiencia pedagógica, un investigador, un inspector. Las condiciones psicológicas cambian según el estatus o el rol que le atribuyen los participantes en la situación que hay que observar. Puede tratarse de una verdadera intrusión que introduce modificaciones en las estructuras comportamentales; o bien de una presencia reactiva que enriquece algunos fenómenos habituales sin llegar a modificarlos totalmente”

(Fabbri, 2020), en el cual se formularán ítems de acuerdo a parámetros que considere el investigador para medir la capacidad de resolución de problemas en cantidad, debidamente validados por juicio de expertos y fiables estadísticamente.

En la presente investigación como instrumento se utilizó la guía de observación con el propósito de evaluar la variable dependiente como es la motricidad gruesa en dos momentos: pre tes y post test.

La guía de observación estuvo compuesta de 12 ítems, las cuales midieron las tres dimensiones: esquema corporal, estructuración espacio – temporal y coordinación y equilibrio.

La guía de observación ha sido validada por expertos (juicio de expertos) y sometida a prueba de confiabilidad de Alfa de Conbrach.

4.5. Plan de análisis

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

Los datos que se obtuvo fue a través de la guía de observación, y se procesaron por medio de técnicas estadísticas utilizando el software del Excel (hoja de cálculo) los resultados descriptivos para la construcción de tablas de frecuencias y gráficos, a través del estadígrafo de IBM SPSS en versión 25, del cual se obtuvo resultados inferenciales para la prueba no paramétrica (prueba anormal), contrastación de datos, así como también corroborar las pruebas de hipótesis general y específicos. Sin dejar de lado las medidas de variabilidad las cuales permiten conocer la extensión en que los puntajes se desvían unos de otros, es decir el grado de homogeneidad de los grupos o dispersión de los calificativos.

4.6. Matriz de consistencia

Juegos ancestrales en la motricidad gruesa de niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL: ¿En qué medida influye la aplicación de juegos ancestrales en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿En qué medida influye la aplicación de juegos ancestrales en el nivel de desarrollo del esquema corporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019? - ¿En qué medida influye la aplicación de juegos ancestrales en el nivel de desarrollo de la estructuración espacio – temporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019? - ¿En qué medida influye la aplicación de juegos ancestrales en el nivel de desarrollo de la coordinación y equilibrio en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019? 	<p>OBJETIVO GENERAL: Comprobar la influencia de la aplicación de juegos ancestrales en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Determinar la influencia de la aplicación de juegos ancestrales en el nivel de desarrollo del esquema corporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019. - Determinar la influencia de la aplicación de juegos ancestrales en el nivel de desarrollo de la estructuración espacio – temporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019. - Determinar la influencia de la aplicación de juegos ancestrales en el nivel de desarrollo de la coordinación y equilibrio en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019. 	<p>HIPOTESIS GENERAL: La aplicación de juegos ancestrales influye significativamente en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.</p> <p>HIPOTESIS ESPECÍFICAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La aplicación de juegos ancestrales influye significativamente en el nivel de desarrollo del esquema corporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019. - La aplicación de juegos ancestrales influye significativamente en el nivel de desarrollo de la estructuración espacio – temporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019. - La aplicación de juegos ancestrales influye significativamente en el nivel de desarrollo de la coordinación y equilibrio en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019. 	<p>Variable independiente: Juegos ancestrales.</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Instrucciones de juego - Ejecución - Uso de medios y materiales <p>Variable dependiente: Motricidad gruesa</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esquema corporal - Estructuración espacio – temporal - Coordinación y equilibrio 	<p>Tipo Cuantitativo</p> <p>Nivel - Explicativo</p> <p>Diseño - Pre experimental - Longitudinal</p> <p>Técnicas: - Observación</p> <p>Instrumentos: - Guía de observación - Lista de verificación</p> <p>Población: Todos los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.</p> <p>Muestra: 13 niños y niñas</p> <p>Estadígrafo para la prueba de hipótesis: Wilcoxon</p>

Fuente: Elaboración propia.

4.7. Principios éticos

La presente tesis realizada se fundamentó en los principios y valores éticos señalados en el Código de ética de la ULADECH (2019); las cuales orientaron la investigación realizada sobre:

- Protección a las personas.

A partir del momento que se inició la investigación se protegió la identidad de los niños y niñas como también la de las maestras de la I.E., y del mismo modo se respetó la diversidad, la privacidad y los derechos de estos; todas las personas sujetas a la investigación participaron de manera voluntaria conociendo previamente todo el proceso de la investigación.

- Cuidado del medio ambiente y la biodiversidad.

Es este trabajo de investigación no se involucró el medio ambiente, plantas ni animales.

- Libre participación y derecho a estar informado.

Los participantes en general estuvieron bien informados, conocieron todo el proceso de la investigación y participaron de manera voluntaria con una aceptación anticipada firmando el consentimiento informado (firmó la profesora del aula).

- Beneficencia no maleficencia.

Se aseguró todo el bienestar de los participantes, no se causó ningún daño, no hubo efectos adversos, más solo beneficios.

- Justicia.

Durante todo el proceso de investigación los niños y niñas recibieron un buen trato y de la misma forma no se excluyó a ninguno de los niños, no se

realizó ninguna practica injusta, se otorgó equidad y justicia a todos los participantes de manera igualitaria.

- Integridad científica.

En la presente investigación se rigió la integridad en todo momento en evaluar y dar resultados según el estudio.

Así mismo se considera las buenas prácticas de los investigadores y sanciones sobre el incumplimiento o infracción, que estarán prestos a la orientación y la vigilancia del Comité Institucional de Ética (CIEI).

V. Resultados

5.1. Resultados

Resultados descriptivos por dimensiones de motricidad gruesa

TABLA 1. Pre test dimensiones de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.

Niveles	Pre test dimensiones de motricidad gruesa					
	Esquema corporal		Estructuración espacio – temporal		Coordinación y equilibrio	
	fi	%	fi	%	fi	%
Inicio	4	30.8%	2	15.4%	5	38.5%
Proceso	6	46.2%	10	76.9%	7	53.8%
Logro	3	23.1%	1	7.7%	1	7.7%
Total	13	100.0%	13	100.0%	13	100.0%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

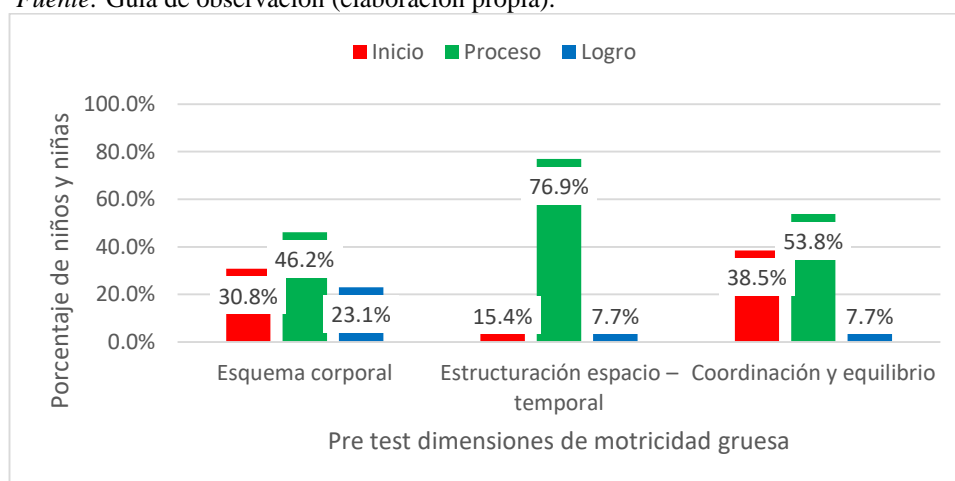


FIGURA 1. Gráfico de Pre test dimensiones de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019. Fuente: Tabla 1.

Interpretación. En la Tabla 1 y el figura 1, de 13 niños y niñas de 05 años en la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, se puede observar los siguientes resultados:

En la dimensión esquema corporal, el 30.8% se ubican en el nivel inicio, el 46.2% en el nivel proceso y el 23.1% en el nivel logro. Resultados que permiten afirmar que se encuentran en Proceso en la dimensión del esquema corporal.

En la dimensión estructuración espacio – temporal, el 15.4% se ubican en el nivel inicio, el 76.9% en el nivel proceso y el 7.7% en el nivel logro. Resultados que permiten afirmar que se encuentran Proceso en la dimensión estructuración espacio – temporal.

En la dimensión coordinación y equilibrio, el 38.5% se ubican en el nivel inicio, el 53.8% en el nivel proceso y el 7.7% en el nivel logro. Resultados que permiten afirmar que se encuentran Proceso en la dimensión coordinación y equilibrio.

En conclusión, la mayor parte de niños y niñas en el esquema corporal, estructuración espacio – temporal y coordinación - equilibrio se ubican en el nivel proceso, antes de ejecutar los juegos ancestrales.

TABLA 2 Post test dimensiones de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.

Niveles	Post test dimensiones de motricidad gruesa					
	Esquema corporal		Estructuración espacio – temporal		Coordinación y equilibrio	
	fi	%	fi	%	fi	%
Inicio	2	15.4%	1	7.7%	2	15.4%
Proceso	3	23.1%	3	23.1%	5	38.5%
Logro	8	61.5%	9	69.2%	6	46.2%
Total	13	100.0%	13	100.0%	13	100.0%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

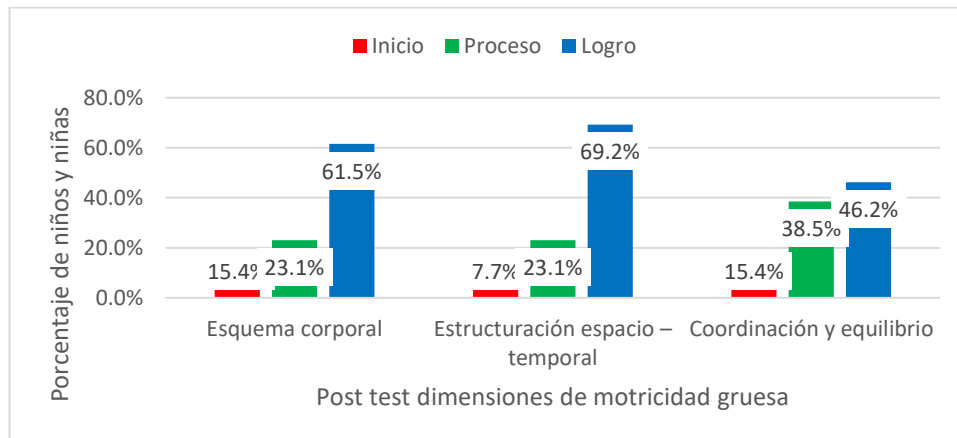


FIGURA 2. Gráfico de Post test de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019. Fuente: Tabla 2.

Interpretación. Se puede apreciar en la Tabla 2 y el Gráfico 2, de 13 niños y niñas de 05 años en la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, se alcanzaron los siguientes resultados:

En la dimensión esquema corporal, el 15.4% se ubican en el nivel inicio, el 23.1% en el nivel proceso y el 61.5% en el nivel logro. Resultados que permiten afirmar fortalecimiento en la dimensión del esquema corporal.

En la dimensión estructuración espacio – temporal, el 7.7% se ubican en el nivel inicio, el 23.1% en el nivel proceso y el 69.2% en el nivel logro. Resultados que permiten afirmar fortalecimiento en esta dimensión estructuración espacio – temporal.

En la dimensión coordinación y equilibrio, el 15.4% se ubican en el nivel inicio, el 38.5% en el nivel proceso y el 46.2% en el nivel logro. Resultados que permiten afirmar fortalecimiento en la dimensión coordinación y equilibrio.

En conclusión, la mayor parte de niños y niñas en el esquema corporal, académico y social, se ubican en el nivel logro.

Comparando los resultados entre pre test y post test se evidencia, que los niños y niñas han incrementado sustancialmente en la mejora de motricidad gruesa después de la aplicación experimental de juegos ancestrales o tradicionales.

5.1.1. Resultados descriptivos de nivel de desarrollo de la motricidad gruesa

TABLA 3 Comparación de niveles entre Pre test y Post test de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.

Motricidad gruesa	Pre test		Post test	
	fi	%	fi	%
Inicio	3	23.1%	1	7.7%
Proceso	8	61.5%	2	15.4%
Logro	2	15.4%	10	76.9%
Total	13	100.0%	13	100.0%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

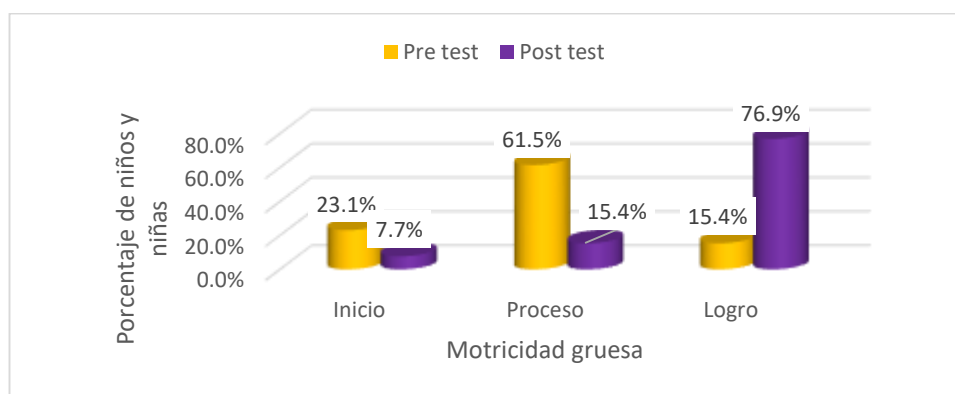


FIGURA 3. Gráfico de comparación de niveles entre Pre test y Post test de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019. Fuente: Tabla 3.

Interpretación. A través de la Tabla 3 y el Gráfico 3, de 13 niños y niñas de 05 años en la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, quienes representan el 100%, evaluados sobre la comparación de niveles de la motricidad gruesa, se evidencia que, en el pre test: el 23.1% se ubican en el nivel inicio, el 61.5% en el nivel proceso y el 15.4% en el nivel logro, por otra parte, en el post test: el 7.7% se ubican en el nivel inicio, el 15.4% en el nivel proceso y el 76.9% en el nivel logro, Ayacucho 2019.

En conclusión, comparando los resultados de pre test y pos test, la mayoría de los niños y niñas se encontraban con deficiencias en la motricidad gruesa, y posteriormente a la intervención de juegos ancestrales se demostró desarrollo en la motricidad gruesa, como también en sus dimensiones del esquema corporal, estructuración espacio – temporal, coordinación y equilibrio, lo que permite afirmar que la aplicación de los juegos ancestrales tuvo una influencia significativa en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa.

5.1.2. Análisis Inferencial.

5.1.2.1. Prueba de normalidad.

TABLA 2. Prueba de normalidad o paramétrica

Prueba de Shapiro Wilk para una muestra

		RESTA
N°		13
Parámetros normales ^{a,b}	Media	3,0000
	Desv. Desviación	,476
Máximas diferencias extremas	Absoluto	,422
	Positivo	,422
	Negativo	-,422
Estadístico de prueba		,422
Sig. asintótica(bilateral)		,000 ^c

a. La distribución de prueba es normal.

b. Se calcula a partir de datos.

c. Corrección de significación de Lilliefors.

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

Criterio para determinar Normalidad

$P\text{-valor} \geq \alpha$ = Los datos provienen de una distribución normal.

$P\text{-valor} < \alpha$ = Los datos No provienen de una distribución normal.

Interpretación: de acuerdo a la tabla 4, los resultados de la prueba de

normalidad, demuestran que la distribución es **no normal - Sig. Asintótica**

(bilateral) ($p < 0.05$); valoradas a través del test de Shapiro Wilk, al 95% de nivel

de confianza y con un nivel de significancia al 5%. Razón por la que se consideró datos no paramétricos y se utilizó el estadígrafo Wilcoxon para la prueba de hipótesis.

5.1.2.2. Hipótesis general.

Ho: La aplicación de juegos ancestrales no influye significativamente en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.

Ha: La aplicación de juegos ancestrales influye significativamente en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.

TABLA 3. Dos muestras relacionadas del pre test y post test de la influencia de la aplicación de juegos ancestrales en la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.

Estadísticos de prueba^a	
	Pos test Motricidad gruesa
	Pre test Motricidad gruesa
Z	2,312 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

Interpretación: A través de la tabla 5, el valor $p = \text{Sig. Asintótica (bilateral)}$ es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto, se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis Alterna (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%, debido a que los niños y niñas muestran una mejora sustancial en el desarrollo de la motricidad gruesa tal como se evidencia en los

resultados de pre test y post test. En síntesis, se puede afirmar que, la aplicación de juegos ancestrales influye significativamente en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.

5.1.2.3. Hipótesis específica 1.

Ho: La aplicación de juegos ancestrales no influye significativamente en el nivel de desarrollo del esquema corporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.

Ha: La aplicación de juegos ancestrales influye significativamente en el nivel de desarrollo del esquema corporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.

TABLA 4. Dos muestras relacionadas del pre test y post test de la influencia de la aplicación de juegos ancestrales en el esquema corporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.

Estadísticos de prueba^a	
	Post test Esquema corporal - Pre test Esquema corporal
Z	2,312 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

Interpretación: A través de la tabla 6, el valor $p = \text{Sig. Asintótica (bilateral)}$ es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto, se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis Alterna (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%, debido a que los niños y niñas muestran una mejora

sustancial en el desarrollo del esquema corporal tal como se evidencia en los resultados de pre test y post test. En síntesis, se puede afirmar que, la aplicación de juegos ancestrales influye significativamente en el nivel de desarrollo del esquema corporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.

5.1.2.4. Hipótesis específica 2.

Ho: La aplicación de juegos ancestrales no influye significativamente en el nivel de desarrollo de la estructuración espacio – temporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.

Ha: La aplicación de juegos ancestrales influye significativamente en el nivel de desarrollo de la estructuración espacio – temporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.

Tabla 5. Dos muestras relacionadas del pre test y post test de la influencia de la aplicación de juegos ancestrales en la estructuración espacio – temporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.

Estadísticos de prueba^a

	Post test Estructuración espacio – temporal - Pre test Estructuración espacio – temporal
Z	2,312 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

Interpretación: A través de la tabla 7, el valor $p = \text{Sig. Asintótica (bilateral)}$ es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto, se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis Alternativa (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel

de confianza del 95%, debido a que los niños y niñas muestran una mejora sustancial en el desarrollo de la estructuración espacio – temporal tal como se evidencia en los resultados de pre test y post test. En síntesis, se puede afirmar que, la aplicación de juegos ancestrales influye significativamente en el nivel de desarrollo de la estructuración espacio – temporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.

5.1.2.5.Hipótesis específica 3.

Ho: La aplicación de juegos ancestrales no influye significativamente en el nivel de desarrollo de la coordinación y equilibrio en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.

Ha: La aplicación de juegos ancestrales influye significativamente en el nivel de desarrollo de la coordinación y equilibrio en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.

Tabla 6. Dos muestras relacionadas del pre test y post test de la influencia de la aplicación de juegos ancestrales en la coordinación y equilibrio en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.

Estadísticos de prueba^a

	Post test Coordinación y equilibrio - Pre test Coordinación y equilibrio
Z	2,312 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

Interpretación: A través de la tabla 8, el valor $p = \text{Sig. Asintótica (bilateral)}$ es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto, se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se

acepta la Hipótesis Alternativa (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%, debido a que los niños y niñas muestran una mejora sustancial en el desarrollo de la coordinación y equilibrio tal como se evidencia en los resultados de pre test y post test. En síntesis, se puede afirmar que, la aplicación de juegos ancestrales influye significativamente en el nivel de desarrollo de la coordinación y equilibrio en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.

5.2. Análisis de resultados

Con respecto al objetivo específico 1: Determinar la influencia de la aplicación de juegos ancestrales en el nivel de desarrollo del esquema corporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019. Se obtuvo en el pre test, el 30.8% se ubican en el nivel inicio, el 46.2% en el nivel proceso y el 23.1% en el nivel logro, mientras que, en el post test, el 15.4% se ubican en el nivel inicio, el 23.1% en el nivel proceso y el 61.5% en el nivel logro. Demostrándose a través de la prueba de hipótesis que se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula, por tanto, se determinó la influencia de juegos ancestrales en el nivel de desarrollo del esquema corporal.

Con respecto al objetivo específico 2: Determinar la influencia de la aplicación de juegos ancestrales en el nivel de desarrollo de la estructuración espacio – temporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019. Se obtuvo en el pre test, el 15.4% se ubican en el nivel inicio, el 76.9% en el nivel proceso y el 7.7% en el nivel logro, mientras que, en el post test, el 7.7% se ubican en el nivel inicio, el 23.1% en el nivel proceso y el 69.2% en el nivel logro. Demostrándose a través de la prueba de hipótesis que se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula, por tanto,

se determinó la influencia de juegos ancestrales en el nivel de desarrollo de la autoestima social.

Con respecto al objetivo específico 3: Determinar la influencia de la aplicación de juegos ancestrales en el nivel de desarrollo de la coordinación y equilibrio en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019. Se obtuvo en el pre test, el 38.5% se ubican en el nivel inicio, el 53.8% en el nivel proceso y el 7.7% en el nivel logro, mientras que, en el post test, el 15.4% se ubican en el nivel inicio, el 38.5% en el nivel proceso y el 46.2% en el nivel logro. Demostrándose a través de la prueba de hipótesis que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, por tanto, se determinó la influencia de juegos ancestrales en el nivel de desarrollo de la coordinación y equilibrio.

Con respecto al objetivo general: Comprobar la influencia de la aplicación de juegos ancestrales en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019. Se obtuvo en el pre test: el 23.1% se ubican en el nivel inicio, el 61.5% en el nivel proceso y el 15.4% en el nivel logro, por otra parte, en el post test: el 7.7% se ubican en el nivel inicio, el 15.4% en el nivel proceso y el 76.9% en el nivel logro. Demostrándose a través de la prueba de hipótesis que se acepta la alterna y se rechaza la nula, por tanto, se determinó la influencia de juegos ancestrales en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa.

Resultados que se contrastan con Pérez (2015) llegado a la conclusión que al diagnosticar la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad a través del Test de Desarrollo de Nelson Ortiz se obtuvo un parámetro de alerta en al Área Motora Gruesa, evidenciando un retraso en el desarrollo de la motricidad gruesa de los

niños. Asimismo, Bajaña (2016) concluye que, los docentes de la Unidad Educativa Aurora Estrada y Ayala, deben incluir este tipo de actividades para contribuir al rescate de las costumbres y tradiciones de nuestro país, y a su vez son importantes para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes, en todos los niveles, ya que le ayudan a una formación integral de sus habilidades. Finalmente, León & Santa Cruz (2017) concluye que los juegos tradicionales son significativo en el desarrollo de las habilidades motrices básicas corroborado con el nivel de significancia obtenida que es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$; motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades motrices básicas entre el pre test y pos test a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%.

VI. Conclusiones y recomendaciones

6.1. Conclusiones

- En respuesta al objetivo específico 1, se logró determinar la influencia de la aplicación de juegos ancestrales en el nivel de desarrollo del esquema corporal, porque la mayor parte de niños y niñas han mejorado significativamente. Lo que se corrobora con la prueba de hipótesis, ya que se acepta la alterna y se rechaza la nula.

- En respuesta al objetivo específico 2, se logró determinar la influencia de la aplicación de juegos ancestrales en el nivel de desarrollo de la estructuración espacio – temporal, porque la mayor parte de niños y niñas han mejorado significativamente. Lo que se corrobora con la prueba de hipótesis, ya que se acepta la alterna y se rechaza la nula.

- En respuesta al objetivo específico 2, se logró determinar la influencia de la aplicación de juegos ancestrales en el nivel de desarrollo de la coordinación y equilibrio, porque la mayor parte de niños y niñas han mejorado significativamente. Lo que se corrobora con la prueba de hipótesis, ya que se acepta la alterna y se rechaza la nula.

- En respuesta al objetivo general, se logró determinar la influencia de la aplicación de juegos ancestrales en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, por lo que se evidencia que la mayor parte de niños y niñas han mejorado significativamente. Lo que se corrobora con la prueba de hipótesis, ya que se acepta la alterna y se rechaza la nula.

6.2. Recomendaciones

- A la UGEL de Vilcas Huamán, proponer a las instituciones educativas de su jurisdicción a fin de que consideren dentro del plan de trabajo el rescate y práctica de los juegos ancestrales con la finalidad de desarrollar las habilidades, destrezas en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas.
- A la plana directiva de la institución educativa, proponer un plan de trabajo donde se desarrolle actividades motrices como prioridad ante las labores académicas.
- A las profesoras se capaciten en nuevas didácticas educativas para aplicarlas en los niños y niñas, comprendiendo más aun la realidad rural en la que se encuentran.
- A los padres de familia no limite las prácticas de las actividades motrices que efectúan los niños, asimismo, controlar el exceso de uso de medios tecnológicos y que se fomente más actividades de desarrollo de motricidad gruesa.

Referencias bibliográficas

- Arcos Gonzales, A. F., & Vásquez Hurtado, O. Y. (2020). *Recueracion de la práctica de los juegos ancestrales en la comunidad del barrio San José, en el municipio de Timbiquí, Cauca*. [Fundación Universitaria de Popayán facultad de ciencias humanas y sociales programa de trabajo social Popayán].
file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/teoria juego ancestral.pdf
- Bajaña G. (2016). *Juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa a estudiantes de educación inicial de la unidad educativa "Aurora Estrada y Ayala" Cantón Babahoyo, Provincia de los Ríos*. (Tesis de pregrado en ciencias de la educación). Universidad Técnica de Babahoyo. Guayaquil. Ecuador.
- Barrantes Rivas, A. Y. (2020). *Motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la I.E. N° 081 – Morropón, Piura 2019*. [Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo].
file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/teoria de la motricidad gruesa.pdf
- Casavilca, V. & Suarez, Y. (2017). *Juegos tradicionales para el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños de 4 años de la IEE "la Victoria" n°498-el Tambo* (tesis pregrado). Universidad nacional del centro del Perú, Huancayo, Perú.
- Cortés, M. & Iglesias, M. (2004). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación*. México: Universidad Autónoma del Carmen

Fabbri, M. (2020). *Las técnicas de investigación: la observación*. Recuperado de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/56049637/Las_tecnicas_de_investigacion._Por_Prof._Maria_Soledad_Fabbri_.pdf?1520987226=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLas_tecnicas_de_investigacion_la_observa.pdf&Expires=1597376685&Signature=FaW-wjw2C6lmlTMM6aECJ5kJiDXwLi1oR5Fzkc8fHmYsBAiuf9lbFbQGBfoGLIX6dqQUOA1MHN2luelEZZgYsfKWxJObPKMI6UhTeaYRJ124ldYuz7vKm0eFIC7EePg7oxWNfZ5X-Dur9aATRZ0baCmEYrYxySjkm015trGaQ-eM55BU786OaTNdkn1ZzGwrgZVlpsZVCljSUul~ZxO2OwmrhhInBuGc41H6sL69r7w8XAGQTjSAveuAwHzyQVAUZpWx-ui-K3jKIzPPFwuh0yxrgKYDUDWYGCWy7nBfdINsmBIYX9kwgRrjdGWQq16f2CxtaNkeyLq9IQZQAHgwYw__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Garcia Tamani, J. M. (2018). *Conocimiento de juegos ancestrales en docentes de la I.E. N°6010117 de la comunidad de Santa Maria del Curaray sobre los juegos ancestrales del pueblo Kichwa-2016: Vol. I* [Universidad científica del Perú - UCP]. file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/juegos ancestrales 2.pdf

Guzmán, G. & Huamaní, M. (2016). *Juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad en la institución educativa inicial san José obrero de Pomacanchi - Acomayo – cusco* (tesis maestría). Universidad nacional san Agustín de Arequipa, Arequipa, Perú

- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill / Interamericana editores, S.A. de C.V.
- Hurtado Cerón, A. (n.d.). *DE LA MONTAÑA A LA METRÓPOLI*. 9(2015), 1–10.
file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/caracteristicas de los juegos ancestrales.pdf
- Licon Vega, A. L. (1961). *La importancia de los recursos materiales en el juego simbólico*. file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/uso de medios y materiales 2.pdf
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. de los Á. (2001). *Juego en los niños*.
file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/teora de juegos ancestrales 2.pdf
- Núñez Nuñez, J. P. (2020). *JUEGO ELECTRÓNICO PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA UTILIZANDO TECNOLOGÍA KINECT PARA NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS* [Universidad Técnica de Ambato UTA].
file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/caracteristicas de la motricidad gruesa.pdf
- Palacios Tamara, R. J. (2010). *El Juego y su incidencia en el desarrollo Psicomotriz en los niños de 5 a 6 años*. 1–109. file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/esquema corporal.pdf
- Pérez C. (2015). *Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la unidad educativa “Hispano América” del Cantón Ambato* (Tesis de pregrado

en Estimulación Temprana). Universidad Técnica de Ambato Facultad de Ciencias de la Salud. Ambato. Ecuador.

Ríos, C. (2012). *Estadística y diseño de experimentos*. Lima, Perú: Editorial universitaria de la Universidad Nacional de Ingeniería.

Rodriguez Ramos, E. J. (2020). *LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SEÑOR DE LA MISERICORDIA, EL PORVENIR, 2018*. [Universidad Católica Los Angeles de Chimbote]. file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/motricidad gruesa.pdf

Saenz Medina, M. (2018). *Memoria Histórica , tradición Oral , Juegos Ancestrales y Creencias del pueblo Achagua en el Resguardo el Turpial del Municipio de Puerto López , Meta – 2018* [Universidad Nacional Abierta y a Distancia Escuela Ciencia de la Educación]. file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/juegos ancestrales concepto 1.pdf%0D

Acero Mayancela, N. José. (2015). *Elaboración de un manual de juegos ancestrales de la comunidad de Quilloac*. [universidad Politecnica Salesiana]. file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/instrucciones del juego.pdf

Alonso Arana, D. (2017). *Desarrollo De Las Habilidades Motrices De Las Personas Con Discapacidad Intelectual a Través Del Proceso Cognitivo* (p. 225). file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/beneficios de la motricidad gruesa.pdf

Arcos Gonzales, A. F., & Vásquez Hurtado, O. Y. (2020). *Recueracion de la*

práctica de los juegos ancestrales en la comunidad del barrio San José, en el municipio de Timbiquí, Cauca. [Fundación Universitaria de Popayán facultad de ciencias humanas y sociales programa de trabajo social Popayán].

file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/teoria juego ancestral.pdf

Ayala Santillan, J. E., & Tene López, S. M. (2016). *los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del centro de educación inicial “Margarita Santillan de Villacís, de la parroquia san Luis, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, Año lectivo 2013-2014”* [universidad Nacional de Chimborazo]. file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/importancia de juegos ancestrales 2.pdf

Barrantes Rivas, A. Y. (2020). *Motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la I.E. N° 081 – Morropón, Piura 2019.* [Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/teoria de la motricidad gruesa.pdf

Díaz Riategui, J. P., & Sisley Tello De Lozano, T. L. (2018). *Motricidad Gruesa* [Universidad Científica del Perú]. file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/coordinacion y equilibrio de la motricidad gruesa.pdf

Garcia Tamani, J. M. (2018). *Conocimiento de juegos ancestrales en docentes de la I.E. N°6010117 de la comunidad de Santa Maria del Curaray sobre los juegos ancestrales del pueblo Kichwa-2016: Vol. I* [Universidad científica del Perú - UCP]. file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/juegos ancestrales 2.pdf

Hurtado Cerón, A. (n.d.). *DE LA MONTAÑA A LA METRÓPOLI*. 9(2015), 1–10.

file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/caracteristicas de los juegos ancestrales.pdf

Licon Vega, A. L. (1961). *La importancia de los recursos materiales en el juego simbólico*. file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/uso de medios y materiales 2.pdf

Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. de los Á. (2001). *Juego en los niños*. file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/teora de juegos ancestrales 2.pdf

Núñez Nuñez, J. P. (2020). *JUEGO ELECTRÓNICO PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA UTILIZANDO TECNOLOGÍA KINECT PARA NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS* [Universidad Técnica de Ambato UTA]. file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/caracteristicas de la motricidad gruesa.pdf

Palacios Tamara, R. J. (2010). *El Juego y su incidencia en el desarrollo Psicomotriz en los niños de 5 a 6 años*. 1–109. file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/esquema corporal.pdf

Rodriguez Ramos, E. J. (2020). *LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SEÑOR DE LA MISERICORDIA, EL PORVENIR, 2018*. [Universidad Católica Los Angeles de Chimbote]. file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/motricidad gruesa.pdf

Saenz Medina, M. (2018). *Memoria Histórica , tradición Oral , Juegos Ancestrales y*

- Creencias del pueblo Achagua en el Resguardo el Turpial del Municipio de Puerto López , Meta – 2018* [Universidad Nacional Abierta y a Distancia Escuela Ciencia de la Educación]. file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/juegos ancestrales concepto 1.pdf%0D
- Sailema Torres, A. anibal, & Sailema Torres, M. (2018). *Juegos Tradicionales Y Populares Del Ecuador* (Megagraf (ed.); Primera Ed).
file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/ejecución de juegos ancestrales.pdf
- Sinisterra Mendoza, C. R. (2016). *ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA LA ESTIMULACIÓN DE LA FUNCIÓN PSICOMOTRIZ EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE TRES AÑOS DE EDAD DE LOS CENTROS EDUCATIVOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA CIUDAD DE ESMERALDAS* [Universidad Pontificia Católica del ecuador]. file:///C:/Users/usuario/Desktop/tesis para mendeley/trabajo 4/estructuración espavio temporal.pdf
- ULADECH (2019). *Código de ética para la investigación (versión 002)*. Chimbote, Perú. Comité Institucional de Ética en Investigación.

Anexo

Anexo 01: Instrumento de recolección de datos.

GUÍA DE OBSERVACIÓN PRE TESTS – POST TEST MOTRICIDAD GRUESA

N°	ÍTEMS	Inicio	Proceso	Logro
	Dimensión: Esquema corporal			
1	Reconoce partes de su cuerpo en todas las actividades que realiza.			
2	Se relaciona con su contexto según sus necesidades e intereses.			
3	Utiliza su cuerpo de manera precisa.			
4	Usa sus extremidades de manera independiente y baila al compás de una música.			
	Dimensión: Estructuración espacio – temporal			
5	Se orienta en el espacio en relación a su cuerpo (derecha, izquierda, arriba, abajo, lejos, cerca y al lado).			
6	Se orienta en el espacio en relación a todo lo que le rodea (derecha, izquierda, arriba, abajo, lejos, cerca y al lado).			
7	Distingue las diferentes distancias y velocidades de los movimientos o ritmos.			
8	Sigue secuencias de movimientos representadas por un ritmo.			
	Dimensión: Coordinación y equilibrio			
9	Tiene coordinación y ritmo al bailar.			
10	Se para con un solo pie durante 5 minutos y camina por la línea recta.			
11	Coordina los brazos y piernas al desfilar.			
12	Mantiene equilibrio al saltar en un pie a través de un juego.			

Anexo 02: Confiabilidad de instrumentos.

Variable Motricidad gruesa

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	13	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	13	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,700	10

Interpretación: De acuerdo con el estadígrafo Alfa de Cronbach el resultado es 0,700, lo que significa que el instrumento aplicado a la población de estudio tiene un nivel significativo de fiabilidad en la variable motricidad gruesa.

Anexo 03: Validación de instrumentos.

FICHAS DE VALIDACIÓN INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

- 1.1 Título de la investigación: Juegos ancestrales en la motricidad gruesa de niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.
- 1.2 Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: Medir el nivel desarrollo de motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años.

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente					Baja					Regular					Buena					Muy buena				
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96					
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100					
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio													✓												
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																✓									
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica														✓											
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																✓									
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																✓									
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar el instrumento																	✓								
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																	✓								
COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																	✓								
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																	✓								
PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																	✓								

PROMEDIO DE VALORACIÓN

BUENA

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

Nombres y apellidos	CARMEN MARIA LIZARBE CASTRO	DNI	28213327
Título profesional	LICENCIADA EN EDUCACIÓN		
Especialidad	PRIMARIA		
Grado académico	MAGISTER		
Mención	DOCENCIA UNIVERSITARIA		

Lugar y fecha: 26 de marzo de 2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOS ANGELES DE CHIMBOTE
ALTA ADICIÓN
H. Carmen Lizarbe Castro

VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

MATRIZ DE VALIDACIÓN												
TÍTULO DE LA TESIS: Juegos ancestrales en la motricidad gruesa de niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019												
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observaciones o recomendaciones
				Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicadores		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre ítems y la opción de respuesta		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
MOTRICIDAD GRUESA	Esquema corporal	Percepción	Reconoce partes de su cuerpo en todas las actividades que realiza.	✓		✓		✓		✓		Mejorar coherencia en la redacción acorde CURRÍCULO NACIONAL
		Gesto	Se relaciona con su contexto según sus necesidades e intereses.	✓		✓		✓		✓		
		Corporal	Utiliza su cuerpo de manera precisa.	✓		✓		✓		✓		
		Lateralidad	Usa sus extremidades de manera independiente y baila al compás de una música.	✓		✓		✓		✓		
	Estructuración espacio - temporal	Espacio	Se orienta en el espacio en relación a su cuerpo (derecha, izquierda, arriba, abajo, lejos, cerca y al lado).	✓		✓		✓		✓		
			Se orienta en el espacio en relación a todo lo que le rodea (derecha, izquierda, arriba, abajo, lejos, cerca y al lado).	✓		✓		✓		✓		
		Tiempo	Distingue las diferentes distancias y velocidades de los movimientos o ritmos.	✓		✓		✓		✓		
		Ritmos	Sigue secuencias de movimientos representadas por un ritmo.	✓		✓		✓		✓		
	Coordinación y equilibrio	Coordinación	Tiene coordinación y ritmo al bailar.	✓		✓		✓		✓		Mejorar coherencia en la redacción acorde CURRÍCULO NACIONAL
			Coordina los brazos y piernas al desfilar.	✓		✓		✓		✓		
		Equilibrio	Se para con un solo pie durante 5 minutos y camina por la línea recta.	✓		✓		✓		✓		
			Mantiene equilibrio al saltar en un pie a través de un juego.	✓		✓		✓		✓		

NOMBRE DEL INSTRUMENTO : GUÍA DE OBSERVACIÓN DE MOTRICIDAD GRUESA
 OBJETIVO : MEDIR NIVELES DE MOTRICIDAD GRUESA
 DIRIGIDO A : NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS
 APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : LIZARBE CASTRO CARMEN MARÍA
 GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : MAGISTER

VALORACIÓN :

Muy alto	Alto	Medio	Bajo	Muy bajo
----------	------	-------	------	----------

UNIVERSIDAD INDIANA LOS ANGELES DE CHIMBUTZ
 REVISADO

 Mg. Carmen Lizarbe Castro

FICHAS DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

- 1.1 Título de la investigación: Juegos ancestrales en la motricidad gruesa de niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.
- 1.2 Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: Medir el nivel desarrollo de motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años.

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Buena				Muy buena			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio													✓							
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																✓				
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica														✓						
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																✓				
SUFICIENCIA	Comprende los aspecto en cantidad y calidad																✓				
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar el instrumento																	✓			
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos																	✓			
COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																		✓		
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																		✓		
PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																		✓		

PROMEDIO DE VALORACIÓN

BUENA

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

Nombres y apellidos	FELICES MORALES ARTEMIO ABEL	DNI	28226309
Título profesional	LICENCIADO EN EDUCACIÓN		
Especialidad	PRIMARIA		
Grado académico	MAGISTER		
Mención	DOCENCIA, CURRÍCULO E INVESTIGACIÓN		

Lugar y fecha: 26 de marzo de 2020


Mg. Artemio Abel Felices Morales
DOCENTE TUTOR
ULADECH - FILIAL AYACUCHO

VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

MATRIZ DE VALIDACIÓN												
TÍTULO DE LA TESIS: Juegos ancestrales en la motricidad gruesa de niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019												
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR ES	ÍTEMs	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observaciones o recomendaciones
				Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicadores		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre ítems y la opción de respuesta		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
MOTRICIDAD GRUESA	Esquema corporal	Percepción	Reconoce partes de su cuerpo en todas las actividades que realiza.	✓		✓		✓		✓		
		Gesto	Se relaciona con su contexto según sus necesidades e intereses.	✓		✓		✓		✓		Mejorar coherencia en la redacción acorde CURRICULO NACIONAL
		Corporal	Utiliza su cuerpo de manera precisa.	✓		✓		✓		✓		
		Lateralidad	Usa sus extremidades de manera independiente y baila al compás de una música.	✓		✓		✓		✓		
	Estructuración espacio – temporal	Espacio	Se orienta en el espacio en relación a su cuerpo (derecha, izquierda, arriba, abajo, lejos, cerca y al lado).	✓		✓		✓		✓		
			Se orienta en el espacio en relación a todo lo que le rodea (derecha, izquierda, arriba, abajo, lejos, cerca y al lado).	✓		✓		✓		✓		
		Tiempo	Distingue las diferentes distancias y velocidades de los movimientos o ritmos.	✓		✓		✓		✓		
		Ritmos	Sigue secuencias de movimientos representadas por un ritmo.	✓		✓		✓		✓		
	Coordinación y equilibrio	Coordinación	Tiene coordinación y ritmo al bailar.	✓		✓		✓		✓		Mejorar coherencia en la redacción
			Coordina los brazos y piernas al desfilar.	✓		✓		✓		✓		Mejorar coherencia en la redacción acorde CURRICULO NACIONAL
Equilibrio		Se para con un solo pie durante 5 minutos y camina por la línea recta.	✓		✓		✓		✓			
		Mantiene equilibrio al saltar en un pie a través de un juego.	✓		✓		✓		✓			

NOMBRE DEL INSTRUMENTO : GUÍA DE OBSERVACIÓN DE MOTRICIDAD GRUESA

OBJETIVO : MEDIR NIVELES DE MOTRICIDAD GRUESA

DIRIGIDO A : NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : FELICES MORALES ARTEMIO ABEL

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : MAGISTER

VALORACIÓN :

Muy alto	Alto	Medio	Bajo	Muy bajo
----------	------	-------	------	----------


Mg. Artemio Abel Felices Morales
DOCENTE TUTOR
ULADECH - FILIAL AYACUCHO

FICHAS DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1 Título de la investigación: Juegos ancestrales en la motricidad gruesa de niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019.

1.2 Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: Medir el nivel desarrollo de motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años.

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Buena				Muy buena			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																	✓			
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																				
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																	✓			
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																	✓			
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																		✓		
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar el instrumento																✓				
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos																✓				
COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																	✓			
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																	✓			
PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																		✓		

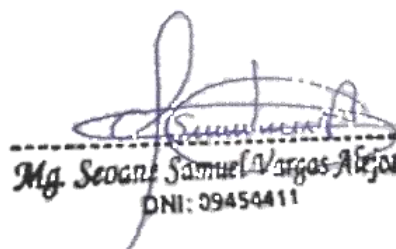
PROMEDIO DE VALORACIÓN

Muy buena

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

Nombres y apellidos	Seoane Samuel VARGAS ALEJOS	DNI	09454411
Título profesional	Lic. Profesor en Educación Primaria		
Especialidad	Educación Primaria y Profesor de Educación Religiosa		
Grado académico	Maestro		
Mención	Docencia, Currículo e Investigación		

Lugar y fecha: 26 de marzo de 2020


 Mg. Seoane Samuel Vargas Alejos
 DNI: 09454411

VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

MATRIZ DE VALIDACIÓN												
TÍTULO DE LA TESIS: Juegos ancestrales en la motricidad gruesa de niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho 2019												
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR ES	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observaciones o recomendaciones
				Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicados		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre ítems y la opción de respuesta		
				SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
MOTRICIDAD GRUESA	Esquema corporal	Percepción	Reconoce partes de su cuerpo en todas las actividades que realiza.	✓		✓		✓		✓		
		Gesto	Se relaciona con su contexto según sus necesidades e intereses.	✓		✓		✓		✓		
		Corporal	Utiliza su cuerpo de manera precisa.	✓		✓		✓		✓		
		Lateralidad	Usa sus extremidades de manera independiente y baila al compás de una música.	✓		✓		✓		✓		
	Estructuración espacio –	Espacio	Se orienta en el espacio en relación a su cuerpo (derecha, izquierda, arriba, abajo, lejos, cerca y al lado).	✓		✓		✓		✓		
			Se orienta en el espacio en relación a todo lo que le rodea (derecha, izquierda, arriba, abajo, lejos, cerca y al lado).	✓		✓		✓		✓		
		Tiempo	Distingue las diferentes distancias y velocidades de los movimientos o ritmos.	✓		✓		✓		✓		
		Ritmos	Sigue secuencias de movimientos representadas por un ritmo.	✓		✓		✓		✓		
	Coordinación y	Coordinación	Tiene coordinación y ritmo al bailar.	✓		✓		✓		✓		
			Coordina los brazos y piernas al desfilar.	✓		✓		✓		✓		
		Equilibrio	Se para con un solo pie durante 5 minutos y camina por la línea recta.	✓		✓		✓		✓		
			Mantiene equilibrio al saltar en un pie a través de un juego.	✓		✓		✓		✓		

NOMBRE DEL INSTRUMENTO : GUÍA DE OBSERVACIÓN DE MOTRICIDAD GRUESA

OBJETIVO : MEDIR NIVELES DE MOTRICIDAD GRUESA

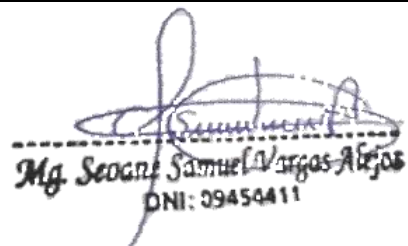
DIRIGIDO A : NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : VARGAS ALEJOS, Seoane Samuel

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : Maestro

VALORACIÓN :

Muy alto	Alto	Medio	Bajo	Muy bajo	Muy alto	Alto
----------	------	-------	------	----------	----------	------


Mg. Seoane Samuel Vargas Alejos
DNI: 39454411

Anexo 04: Solicitud de autorización para la aplicación del instrumento.


UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

ASUNTO: SOLICITA AUTORIZACIÓN PARA LA
EJECUCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN Y
APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE
RECOLECCIÓN DE DATOS

DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 23/Mx-P DE VILCAS
HUAMAN-AYACUCHO.

Marleny GUTIERREZ FUENTES N° 45005910,
estudiante de la Carrera Profesional de Educación
Inicial de la ULADECH, filial Ayacucho, con el
debido respeto de presento ante Ud., y expongo
lo siguiente:

Que, siendo un requisito esencial para optar el
Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial y/o Grado Académico de Bachiller en
Educación, la realización de un trabajo de investigación, así como la aplicación de los
instrumentos de recolección de datos, recurro a su digno despacho con el propósito de
solicitar la AUTORIZACIÓN Y PERMISO PARA LA EJECUCIÓN DE LA
INVESTIGACIÓN Y LA RECOLECCIÓN DE DATOS, en su prestigiosa Institución.

POR LO TANTO:

Solicito a usted Señora Directora acceder
a mi petición por ser justo y necesario.

Adjunto el instrumento de recojo de datos, como la matriz de consistencia.

Vilcas Huamán, de 26 marzo del 2019


Marleny Gutierrez Fuentes
ESTUDIANTE
P.P.P. 2019

*Recibido
26/03/2019
9:00 am.*


I.E.I. N° 23/Mx-P-VH
URTEL - HUAMANCA
Marleny E. Gutierrez Fuentes
C.M. 45005910
Directora

Anexo 05: Constancia de aplicación de instrumentos de recolección de datos.

 <small>GOBIERNO REGIONAL AYACUCHO</small>	GOBIERNO REGIONAL DE AYACUCHO DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE AYACUCHO INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 23/Mx-P VILCAS HUAMÁN	 <small>UGEL VILCAS HUAMÁN</small>
<small>"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN Y LA IMPUNIDAD"</small>		
.....		
<p>LA QUE SUSCRIBE DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 23/Mx-P DEL DISTRITO Y PROVINCIA DE VILCASHUAMÁN, REGIÓN AYACUCHO, OTORGA LA PRESENTE:</p>		
<p><u>CONSTANCIA:</u></p>		
<p>Que, la Señorita MARLENY GUTIERREZ FUENTES, identificada con DNI N° 45005910, estudiante con código N° 3107142001 de la ULADECH- Filial Ayacucho de la Escuela Profesional de Educación Inicial, la estudiante en mención a cumplido a cabalidad en realizar el proceso de investigación denominado JUEGOS ANCESTRALES EN LA MOTRICIDAD GRUESA DE NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, Ayacucho durante el año 2019.</p> <p>La estudiante durante su estadía en esta Institución vino demostrando puntualidad, responsabilidad, compromiso con el recojo del proceso de investigación.</p> <p>Por lo que se le expide la presente constancia a solicitud escrita de la interesada para los fines que crea por conveniente.</p> <p style="text-align: right;">Vilcas Huamán, 26 de Diciembre del 2019</p>		
<p>C.c Archivo.</p>	  <small>I.E.I. N° 23/Mx-P-VH UGEL - HUAMANGA Alejandra E. García Naupas C.M. 1028269398 DIRECTORA</small>	

Anexo 06: Formato de consentimiento informado



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: JUEGOS ANCESTRALES EN LA MOTRICIDAD GRUESA DE NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 23/MX-P DE VILCAS HUAMÁN, AYACUCHO-2019

Investigador (a): Marleny GUTIERREZ FUENTES

Propósito de la investigación:
Estamos invitando a los niños y niñas bajo su cargo y responsabilidad a participar en un trabajo de investigación, cuyo objetivo es comprobar la influencia de la aplicación de juegos ancestrales en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

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 los niños (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 999212200.
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, página web <https://www.uladech.edu.pe>
Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO
Yo en mi calidad de profesor (a) de los niños y niñas del aula de 05 años de esta Institución Educativa doy mi consentimiento, acepto libre y voluntariamente que los niños y niñas participen en este estudio, para lo cual he sido informado y he tomado conocimiento de la misma, comprendo de las actividades en las que participarán; si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que el niño o(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento. A su vez acepto que los resultados de la investigación puedan ser publicado en el país o el exterior, manteniendo anonimato de mi menor hijo.



Nombres y Apellidos
Marleny Gutierrez Fuentes
Nombres y Apellidos

15/04/2019 9:00 am
Fecha y Hora

15/04/2019 9:00 am
Fecha y Hora

Anexo 07: Sesiones de aprendizaje

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE ° 01

DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E.I : N° 23/Mx-P
2. Sección : Solidarios
3. Grado/edad : 05 años
4. Profesora : Alejandra E. García Ñaupas
5. Alumna practicante : Marleny Gutiérrez Fuentes
6. Nombre de la sesión : Recordemos nuestros juegos ancestrales.
7. Fecha : 05-09-2019
8. Temporalización : 45 min
9. Propósitos de Aprendizaje:

- ✓ Que los niños y niñas recuerden los juegos ancestrales de nuestros abuelos, padres y otros familiares de esa manera preservar y fortalecer nuestros juegos para desarrollar la motricidad gruesa, desde luego aprenderán a organizarse entre los participantes, se les indicará para el uso de los materiales.



AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADE	INDICADOR
Personal social	Construye su identidad	Autorregula sus emociones	Participa en diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género de esa manera puedan interactuar

4.DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none"> • RECEPCION DE NIÑOS Y NIÑAS: guardan las loncheras en forma ordenada y toman su desayuno de Qaliwarma. • ACTIVIDADES PERMANENTES: se realiza el saludo grupal con una canción: “como están mis niños, como están” seguidamente se dará el control de los carteles con la participación activa de los niños. 	loncheras
	<p>PLANIFICACION: cada niño elige el sector que más le gusta.</p> <p>ORGANIZACIÓN: se organiza en grupos de 7 niños, con supervisión de la docente.</p> <p>EJECUSION O DESARROLLO: se ponen de acuerdo con quien jugar, como jugar y con quien jugar.</p> <p>ORDEN: cantamos la canción a guardar, todos guardan y ordenan los materiales en el sector que eligieron.</p> <p>SOCIALIZACION: en forma individual van contando a que jugaron, con quien jugaron y que material usaron.</p> <p>REPRESENTACION: se les pide que dibujen a lo que jugaron.</p>	materiales que se encuentren en el aula por sectores
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación: se despertará el interés de los niños y niñas mediante una caja de sorpresa donde abra imágenes de diferentes juegos • Saberes previos: la docente realiza las preguntas ¿Qué será? ¿Qué abra dentro de la caja? ¿Qué imágenes serán? ¿ustedes que 	Caja de sorpresa Imágenes

	<p>juegos conocen? ¿les gustaría recordar los juegos de nuestros abuelitos?</p> <p>• PROPOSITO DE LA SESION: Hoy recordaremos algunos juegos ancestrales.</p>	
DESARROLLO	<p>BUSQUEDA DE LA INFORMACION: se les explica a los niños y niñas que existen diversos juegos que nuestros abuelos y padres jugaban cuando eran niños y hoy en día nos hemos olvidado como por ejemplo salta sogá, mundo, trompo, juego con los costales, mata gente, torollay toro, sacha pilay, , que pase el rey, cuchi cuchi, tinca, uchkuti, papa paca, avioncito, mata gente y otros que eran muy divertidos y para estos juegos solo vamos a necesitar pocos materiales, es por eso que nosotros recordaremos algunos juegos para divertirnos de diferentes maneras.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños y niñas con la ayuda de la profesora salen al frente y participan dando a conocer algunos juegos que saben. ➤ Les proponemos a los niños y niñas que dibujen lo que más les gusta ➤ Les proponemos que al llegar a casa pregunten a los abuelos y padres sobre sus juegos favoritos cuando eran niños. 	<p>cartulina Lápiz pinturas</p>
CIERRE	<p>EVALUACION: verbalizan las actividades que realizamos y comentan como se sintieron.</p> <p>REFLEXION: les preguntamos ¿Qué hicimos hoy?</p> <p>TRANSFERENCIA: los niños cuentan a sus padres lo que aprendieron hoy</p>	<p>Ficha de evaluación</p>
ACTIVIDAD DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños sobre las actividades desarrolladas durante el día. • Luego para despedirnos, entonamos una canción con los instrumentos musicales que eligen los niños libremente. 	<p>Instrumentos musicales</p>

Vº Bº Directora

Profesora

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E.I : N° 23/Mx-P
2. Sección : Solidarios
3. Grado/edad : 05 años
4. Profesora : Alejandra E. García Ñaupas
5. Alumna practicante : Marleny Gutiérrez Fuentes
6. Nombre de la sesión : Jugando ampay “chanca la lata”
7. Fecha : 09-09-2019
8. Temporalización : 45 min
9. Propósitos de Aprendizaje:
 - ✓ Desarrolla la coordinación del equilibrio a través de la percepción, espacio tiempo, ritmo desarrollando fuerza en las piernas
 - ✓ Siguen las instrucciones del juego
 - ✓ Se organizan de acuerdo a la cantidad de jugadores.



AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
PERSONAL SOCIAL	Desarrolla su esquema corporal	Maneja y elabora diversas fuentes de información y herramientas digitales para comprender el espacio gráfico	Expresa su ubicación y la de los objetos usando expresiones encima-debajo, arriba-abajo, delante detrás, dentro-fuera, al lado de, cerca de, lejos de. Expresa cantidades.

4.DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	RECEPCION DE NIÑOS Y NIÑAS: guardan las loncheras en forma ordenada y toman su desayuno de Qali warma. ACTIVIDADES PERMANENTES: Haré el saludo grupal con una canción: “como están mis niños como están” seguidamente se dará el control de los carteles con la participación activa de los niños.	loncheras
	PLANIFICACION: cada niño elige el sector que más le gusta. ORGANIZACIÓN: se organiza en grupos de 7 niños, con supervisión de la docente. EJECUSION O DESARROLLO: se ponen de acuerdo con quien jugar, como jugar y con quien jugar. ORDEN: cantamos l canción a guardar, todos guardan y ordenan los materiales en el sector que eligieron. SOCIALIZACION: en forma individual van contando a que jugaron, con quien jugaron y que material usaron. REPRESENTACION: se les pide que dibujen a lo que jugaron.	Sus propios materiales que se encuentren en el aula.
INICIO	Motivación: se despertará el interés de los niños y niñas mediante un juego de fumanchu - a la yanquenpó, piedra, papel o tijera Saberes previos: la docente realiza las preguntas ¿Les gustó el juego? ¿Qué juegos conocen? ¿Les gustaría conocer un juego diferente?	

	PROPOSITO DE LA SESION: Hoy jugaremos ampay o chanca la lata.	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> La docente anuncia con entusiasmo que llegó el momento de jugar. Para lo cual les pedimos a los niños y niñas a salir de forma ordenada al patio y formar un círculo. Recordamos los acuerdos de convivencia, para trabajar en armonía durante el juego. La docente da las orientaciones, y instrucciones del juego. <p>Procedimiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente indica que todos jugaremos al fumanchu que consiste jugar con las palmas de la mano, si dos han volteado la palma de la mano y el otro lo contrario el sale y entra otro y así sucesivamente, cuando quedan 2 tienen que jugar en yanquempó él que queda, contará del 1 al 20 en voz alta, lo hará arrojado contra la pared o en un árbol y con los ojos cerrados. mientras cuenta, el resto de los niños y niñas tienen que correr a esconderse, una vez terminado de contar tiene que salir a buscarlos y cuando los encuentra a uno, tiene que correr hacia el lugar donde ha iniciado la cuenta y decir el nombre del que estaba escondido y después decir ampay, ampay ... y comienza a chancar la lata, cuando termina de buscar a todos, se termina el juego. El primero que dejó ampayar será el que cuente y todos los demás tendrán que correr a esconderse otra vez. Al culminar el juego realizaremos ejercicios de relajación, los niños y niñas se sientan formando un círculo y diremos que cierren los ojos y respiren el aire lentamente por la nariz, luego boten el aire lentamente por la boca, este ejercicio se realizará tres veces, mientras están echados en la colchoneta. 	<p>cartulina Lápiz pinturas latas</p>
CIERRE	<p>Recuento de lo Aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente hace el recuento de lo aprendido con los niños y niñas mediante preguntas: ¿Les gustó el juego? ¿Con que jugamos? ¿Quiénes participaron? ¿Dónde hemos jugado? ¿A qué jugamos? ¿Cómo se sintieron durante el juego? <p>Aplicación de lo aprendido en una nueva situación. Comenta en casa sobre el juego realizado y puedes hacer lo mismo con tu papito o mamita.</p>	Ficha de evaluación
ACTIVIDAD DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> Dialogamos con los niños sobre las actividades desarrolladas durante el día. Luego para despedirnos, entonamos una canción con los instrumentos musicales que eligen los niños libremente. 	Instrumentos musicales

V° B° Directora

Profesora

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E.I : N° 23/Mx-P
2. Sección : Solidarios
3. Grado/edad : 05 años
4. Profesora : Alejandra E. García Ñaupas
5. Alumna practicante : Marleny Gutiérrez Fuentes
6. Nombre de la sesión : Juguemos en el bosque
7. Fecha : 12-09-2019
8. Temporalización : 45 min
9. Propósitos de Aprendizaje:
 - ✓ Siguen las instrucciones del juego
 - ✓ Utilizan la percepción, gestualización y coordinación durante el juego
 - ✓ Desarrollarán el esquema corporal.



AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y Localización.	Representa ideas matemáticas	Representa el recorrido o desplazamiento y ubicación de personas, los objetos en forma vivencial.

4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	RECEPCION DE NIÑOS Y NIÑAS: guardan las loncheras en forma ordenada y toman su desayuno de Qaliwarma. ACTIVIDADES PERMANENTES: Haré el saludo grupal con una canción: “como están mis niños como están” seguidamente se dará el control de los carteles con la participación activa de los niños.	loncheras
	PLANIFICACION: cada niño elige el sector que más le gusta. ORGANIZACIÓN: se organiza en grupos de 7 niños, con supervisión de la docente. EJECUSION O DESARROLLO: se ponen de acuerdo con quien jugar, como jugar y con quien jugar. ORDEN: cantamos la canción a guardar, todos guardan y ordenan los materiales en el sector que eligieron. SOCIALIZACION: en forma individual van contando a que jugaron, con quien jugaron y que material usaron. REPRESENTACION: se les pide que dibujen a lo que jugaron.	Sus propios materiales que se encuentren en el aula.
INICIO	Motivación: se despertará el interés de los niños y niñas mediante un juego una historieta sobre el juego del lobo Saberes previos: La docente realiza las preguntas ¿Con quién jugaba el lobo? ¿Cómo lo jugaba? ¿Les gustaría descubrir un juego diferente? PROPOSITO DE LA SESION: Hoy jugaremos en el bosque con el lobo La docente anuncia con entusiasmo que llegó el momento de jugar. <ul style="list-style-type: none"> • Para lo cual les pedimos a los niños y niñas a salir de forma ordenada al patio y formar un círculo. 	

	<ul style="list-style-type: none"> Recordamos los acuerdos de convivencia, para trabajar en armonía durante el juego. La docente da las orientaciones, y instrucciones del juego. 	
DESARROLLO	<p>Procedimiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente indica a los niños y niñas formar una ronda y se toman de la mano Luego se designa a un niño como el personaje de lobo. Todos van cantando la siguiente canción <p>Juguemos en el bosque mientras el lobo está (bis) Y mientras jugamos el lobo dirá (bis) Me estoy levantando Juguemos en el bosque mientras el lobo está (bis) Y mientras cantamos el lobo dirá (bis) Me estoy bañando Juguemos en el bosque mientras el lobo está (bis) Y mientras bailamos el lobo dirá (bis) Me estoy vistiendo Juguemos en el bosque mientras el lobo está (bis) Y mientras jugamos el lobo dirá (bis) Me estoy poniendo los zapatos Juguemos en el bosque mientras el lobo está (bis) Y mientras bailamos el lobo dirá (bis) Ja ja ja ya estoy listo para comérmelos a todos Y mientras corremos el lobo dirá...</p> <ul style="list-style-type: none"> hasta que por fin el lobo, sale a comerse a un niño, todos corren a esconderse o colocarse en una base para defenderse del lobo. Al culminar el juego realizaremos ejercicios de relajación, los niños y niñas se sientan formando un círculo y diremos que cierren los ojos y respiren el aire lentamente por la nariz, luego boten el aire lentamente por la boca, este ejercicio se realizará tres veces, mientras están echados en la colchoneta. 	<p>cartulina Lápiz Pinturas Máscaras</p>
CIERRE	<p>EVALUACION: verbalizan las actividades que realizamos y comentan como se sintieron, y representan mediante un dibujo.</p> <p>REFLEXION: les preguntamos ¿Qué hicimos hoy?</p> <p>TRANSFERENCIA: Los niños cuentan a sus padres lo que aprendieron hoy</p>	<p>Ficha de evaluación</p>
ACTIVIDAD DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> Dialogamos con los niños sobre las actividades desarrolladas durante del día. Luego para despedirnos, entonamos una canción con los instrumentos musicales que eligen los niños libremente. 	<p>Instrumentos musicales</p>

Vº Bº Directora

Profesora

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

DATOS INFORMATIVOS:


1. I.E.I : N° 23/Mx-P
2. Sección : Solidarios
3. Grado/edad : 05 años
4. Profesora : Alejandra E. García Ñaupas
5. Alumna practicante : Marleny Gutiérrez Fuentes
6. Nombre de la sesión : Me divierto a través del juego del mundo.
7. Fecha : 18-09-2019
8. Temporalización : 45 min
9. Propósitos de Aprendizaje:
 - ✓ Los niños y niñas demuestran a través del juego la coordinación y equilibrio al momento de desplazarse por el patio lateralidad y el espacio temporal
 - ✓ desarrolla el esquema corporal
 - ✓ Siguen a las instrucciones del juego indicado.



AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Personal social	Construye su identidad	Autorregula sus emociones	Participa en diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género

4.DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	RECEPCION DE NIÑOS Y NIÑAS: guardan las loncheras en forma ordenada y toman su desayuno de Qaliwarma. ACTIVIDADES PERMANENTES: Haré el saludo grupal con una canción: "como están mis niños como están" seguidamente se dará el control de los carteles con la participación activa de los niños.	loncheras
	PLANIFICACION: cada niño elige el sector que más le gusta. ORGANIZACIÓN: se organiza en grupos de 7 niños, con supervisión de la docente. EJECUSION O DESARROLLO: se ponen de acuerdo con quien jugar, como jugar y con quien jugar. ORDEN: cantamos l canción a guardar, todos guardan y ordenan los materiales en el sector que eligieron. SOCIALIZACION: en forma individual van contando a que jugaron, con quien jugaron y que material usaron. REPRESENTACION: se les pide que dibujen a lo que jugaron.	Sus propios materiales que se encuentren en el aula.
INICIO	Motivación: se despertará el interés de los niños y niñas mediante una canción titulada: <div style="text-align: center;"> "Batalla del calentamiento" En la batalla del calentamiento Todo mi cuerpo se pone en movimiento Niños vamos a la guerra Con que..... Con los pies En la batalla del calentamiento Todo mi cuerpo se pone en movimiento Niños vamos a la guerra Con que..... Con los brazos En la batalla del calentamiento </div>	Caja de sorpresas

	<p>Todo mi cuerpo se pone en movimiento Niños vamos a la guerra Con que.... Con la cabeza.....</p> <p>Sucesivamente se va indicando las partes del cuerpo Saberes previos: la docente realiza las preguntas ¿De qué se trata la canción? ¿Les gustó? ¿Qué partes del cuerpo conocen? ¿Qué podemos hacer para ejercitar a nuestro cuerpo? ¿Les gustaría descubrir un juego?</p> <p>PROPOSITO DE LA SESION: Hoy recordaremos el juego del mundo que nuestros abuelos y padres jugaban con la finalidad de desarrollar el esquema corporal y el equilibrio.</p>	
DESARROLLO	<p>BUSQUEDA DE LA INFORMACION: se les explica a los niños y niñas que hay algunos juegos que hemos olvidado y que hoy día vamos a recordar uno de ellos que es el juego del mundo y para eso se utilizará la tiza para pintar en el suelo en recuadros los números del 1 al 10 donde podrán socializar y compartir con sus compañeros.</p> <p>✓ Se dibuja con una tiza un diagrama compuesto por 10 cuadros, luego escribe el número del 1 al 10, con diversos colores de tiza.</p>  <p>✓ para empezar a jugar, el niño debe estar de pie detrás del primer cuadrado, y lanzar la piedra, a un cuadrado donde caiga será el lugar donde el niño no puede pisar las líneas de los recuadrados.</p> <p>✓ El niño comenzará a saltar en un solo pie (si sólo hay un cuadro) o dos pies (si el cuadrado es doble).</p> <p>✓ El objetivo es, ir pasando la piedra de cuadro en cuadro hasta llegar al número 10 y volver.</p> <p>✓ Si el niño se cae o la piedra sale de cuadro, será el turno del siguiente jugador.</p> <p>✓ Al culminar el juego realizaremos ejercicios de relajación, los niños y niñas se sientan formando un círculo y diremos que cierren los ojos y respiren el aire lentamente por la nariz, luego boten el aire lentamente por la boca, este ejercicio se realizará tres veces, mientras están echados en la colchoneta.</p> <p>✓ Les proponemos a los niños y niñas que dibujen lo que más les gustó.</p>	<p>Tiza de colores Piedra Chapitas Coronta</p>
CIERRE	<p>EVALUACION: verbalizan las actividades que realizamos y comentan como se sintieron, y representan mediante un dibujo.</p> <p>REFLEXION: les preguntamos ¿Qué hicimos hoy?</p> <p>TRANSFERENCIA: Los niños cuentan a sus padres lo que aprendieron hoy</p>	Ficha de evaluación
ACTIVIDAD DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños sobre las actividades desarrolladas durante del día. • Luego para despedirnos, entonamos una canción con los instrumentos musicales que eligen los niños libremente. 	Instrumentos musicales

Vº Bº Directora

Profesora

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E.I : N° 23/Mx-P
2. Sección : Solidarios
3. Grado/edad : 05 años
4. Profesora : Alejandra E. García Ñaupas
5. Alumna practicante : Marleny Gutiérrez Fuentes
6. Nombre de la sesión : Dando vueltas al ritmo del trompo.
7. Fecha : 24-09-2019
8. Temporalización : 45 min
9. Propósitos de Aprendizaje:
 - ✓ Los niños y niñas a través del juego demuestran la percepción, ritmo, gesto, espacio y tiempo.
 - ✓ Siguen las instrucciones del juego.
 - ✓ Conocen de las penalidades del juego.



AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Personal social	Construye su identidad	Autorregula sus emociones	Participa en diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género

4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	RECEPCION DE NIÑOS Y NIÑAS: guardan las loncheras en forma ordenada y toman su desayuno de Qaliwarma. ACTIVIDADES PERMANENTES: Haré el saludo grupal con una canción: “como están mis niños como están” seguidamente se dará el control de los carteles con la participación activa de los niños.	loncheras
	PLANIFICACION: cada niño elige el sector que más le gusta. ORGANIZACIÓN: se organiza en grupos de 7 niños, con supervisión de la docente. EJECUSION O DESARROLLO: se ponen de acuerdo con quien jugar, como jugar y con quien jugar. ORDEN: cantamos la canción a guardar, todos guardan y ordenan los materiales en el sector que eligieron. SOCIALIZACION: en forma individual van contando a que jugaron, con quien jugaron y que material usaron. REPRESENTACION: se les pide que dibujen a lo que jugaron.	Sus propios materiales que se encuentren en el aula.
INICIO	Motivación: se despertará el interés de los niños y niñas mediante una caja de sorpresa donde abra trompos. Saberes previos: la docente realiza las preguntas ¿Qué será? ¿Qué abra dentro de la caja? ¿Para qué no servirá el trompo? ¿Para qué nos servirá el cordel? PROPOSITO DE LA SESION: Hoy jugaremos con el trompo.	Caja de sorpresas Trompo Cuerdas
DESARROLLO	BUSQUEDA DE LA INFORMACION: Se les explica a los niños y niñas que nuestros abuelos y padres adoraban jugar con el trompo inclusive era una competencia tener un buen	cartulina Lápiz

	<p>trompo, hoy en día hemos reemplazado este juego con otros juegos tecnológicos, pero hoy día vamos a recordar uno de ellos que es el juego con el trompo y se utilizará el cordel para hacerlo girar donde podrán socializar y compartir con sus compañeros.</p> <p>➤ La docente da a conocer en que consiste el juego del trompo para ello se organizan en grupos para que todos sean partícipes de este juego para ello invitamos un una persona mayor un padre de familia que pueda demostrar el juego.</p> <p>Primero se empieza atando con la cuerda alrededor del trompo luego lanzar al piso cuando este en movimiento el trompo lo recoges en la palma de la mano ya sea derecha o izquierda luego la vuelves a soltar al suelo i consigues que siga bailando se gana el juego.</p> <p>➤ Los niños y niñas con la ayuda y algunas recomendaciones de la profesora salen al frente y participan en el juego y se divertirán jugando al ritmo del trompo.</p> <p>➤ Les proponemos a los niños y niñas que dibujan lo que más les gustó.</p>	<p>Pinturas</p> <p>Trompo cuerdas</p>
CIERRE	<p>EVALUACION: verbalizan las actividades que realizamos y comentan como se sintieron, y representan mediante un dibujo.</p> <p>REFLEXION: les preguntamos ¿Qué hicimos hoy?</p> <p>TRANSFERENCIA: Los niños cuentan a sus padres lo que aprendieron hoy</p>	Ficha de evaluación
ACTIVIDAD DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños sobre las actividades desarrolladas durante del día. • Luego para despedirnos, entonamos una canción con los instrumentos musicales que eligen los niños libremente. 	Instrumentos musicales

V° B° Directora

Profesora

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E.I : N° 23/Mx-P
2. Sección : Solidarios
3. Grado/edad : 05 años
4. Profesora : Alejandra E. García Ñaupas
5. Alumna practicante : Marleny Gutiérrez Fuentes
6. Nombre de la sesión : Me divierto jugando en salta sogas
7. Fecha : 02-10-2019
8. Temporalización : 45min
9. Propósitos de Aprendizaje:

- ✓ Los niños y niñas desarrollaran la estructuración –espacio temporal.
- ✓ Desarrollan el esquema corporal
- ✓ Desarrollan la coordinación y el equilibrio
- ✓ Siguen las instrucciones del juego



AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Personal social	Construye su identidad	Maneja y elabora diversas fuentes de información para comprender el espacio geográfico	Participa en diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género

4.DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	RECEPCION DE NIÑOS Y NIÑAS: guardan las loncheras en forma ordenada y toman su desayuno de Qaliwarma. ACTIVIDADES PERMANENTES: Haré el saludo grupal con una canción: “como están mis niños como están” seguidamente se dará el control de los carteles con la participación activa de los niños.	loncheras
	PLANIFICACION: cada niño elige el sector que más le gusta. ORGANIZACIÓN: se organiza en grupos de 7 niños, con supervisión de la docente. EJECUSION O DESARROLLO: se ponen de acuerdo con quien jugar, como jugar y con quien jugar. ORDEN: cantamos la canción a guardar, todos guardan y ordenan los materiales en el sector que eligieron. SOCIALIZACION: en forma individual van contando a que jugaron, con quien jugaron y que material usaron. REPRESENTACION: se les pide que dibujen a lo que jugaron.	Sus propios materiales que se encuentren en el aula.
INICIO	Motivación: se despertará el interés de los niños y niñas mediante una caja de sorpresa conteniendo cuerdas de diferentes tamaños Saberes previos: la docente realiza las preguntas ¿Qué será? ¿Qué habrá dentro de la caja? ¿Para qué no servirá las cuerdas? ¿Qué haremos con las cuerdas? ¿Quieren descubrirlo a que podemos jugar con las cuerdas? PROPOSITO DE LA SESION: Hoy jugaremos en salta sogas	Caja Soga o cuerdas

DESARROLLO	<p>BUSQUEDA DE LA INFORMACION: se les explica a los niños y niñas que nuestras abuelitas cuando eran niños les encantaba jugar en salta sogas pero hoy en día ya nos hemos olvidado jugar, ya no se ve a niños jugando con la sogas hoy día nuestro reto va será recordar uno de ellos que es el juego de salta sogas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente da a conocer en que consiste el juego, se asigna grupos de participantes para que puedan jugar todos • Consiste en que dos niñas o niños cogen la cuerda por los extremos • y el tercero salta por encima de la sogas, así sucesivamente va ingresando al juego durante el movimiento de la sogas, • cuando este saltando puede dar vueltas y saltar en un pie de un lado para otro lado • el objetivo de este juego es saltar al ritmo de la canción, sin que la sogas toque el cuerpo, si fuese así van saliendo del juego. <p style="text-align: center;">Niña mestiza péinate bien dáte una vuelta y salta al revés 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Al culminar el juego realizaremos ejercicios de relajación, los niños y niñas se sientan formando un círculo y diremos que cierren los ojos y respiren el aire lentamente por la nariz, luego boten el aire lentamente por la boca, este ejercicio se realizará tres veces, mientras están echados en la colchoneta. ➤ Les proponemos a los niños y niñas que dibujen lo que más les guste 	<p>cartulina Lápiz Pinturas</p> <p>Cuerdas o hilos</p>
CIERRE	<p>EVALUACION: verbalizan las actividades que realizamos y comentan como se sintieron.</p> <p>REFLEXION: les preguntamos ¿Qué hicimos hoy?</p> <p>TRANSFERENCIA: los niños cuentan a sus padres lo que aprendieron hoy</p>	Ficha de evaluación
ACTIVIDAD DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños sobre las actividades desarrolladas durante el día. • Luego para despedirnos, entonamos una canción con los instrumentos musicales que eligen los niños libremente. 	Instrumentos musicales

Vº Bº Directora

Profesora

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E.I : N° 23/Mx-P
2. Sección : Solidarios
3. Grado/edad : 05 años
4. Profesora : Alejandra E. García Ñaupas
5. Alumna practicante : Marleny Gutiérrez Fuentes
6. Nombre de la sesión : Me divierto en el juego de san miguel- Sacha pilay
7. Fecha : 08-10-2019
8. Temporalización : 45min
9. Propósitos de Aprendizaje:
 - ✓ Los niños y niñas a través de este juego desarrollaran la coordinación del juego y sus lateralidades por su percepción
 - ✓ Organización de participantes
 - ✓ Siguen a las instrucciones del juego
 - ✓ Se ejecuta la actividad



AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Personal social	Construye su identidad	Maneja y elabora diversas fuentes de información para comprender el espacio geográfico	Participa en diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género

4.DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	RECEPCION DE NIÑOS Y NIÑAS: guardan las loncheras en forma ordenada y toman su desayuno de Qaliwarma. ACTIVIDADES PERMANENTES: Haré el saludo grupal con una canción: “como están mis niños como están” seguidamente se dará el control de los carteles con la participación activa de los niños.	loncheras
	PLANIFICACION: cada niño elige el sector que más le gusta. ORGANIZACIÓN: se organiza en grupos de 7 niños, con supervisión de la docente. EJECUSION O DESARROLLO: se ponen de acuerdo con quien jugar, como jugar y con quien jugar. ORDEN: cantamos l canción a guardar, todos guardan y ordenan los materiales en el sector que eligieron. SOCIALIZACION: en forma individual van contando a que jugaron, con quien jugaron y que material usaron. REPRESENTACION: se les pide que dibujen a lo que jugaron.	Sus propios materiales que se encuentren en el aula.
INICIO	Motivación: se despertará el interés de los niños y niñas mediante un juego. Saberes previos: la docente realiza las preguntas ¿Cómo se llama este juego? ¿Ustedes conocen otros juegos? ¿Qué juegos conocen? ¿Ustedes quisieran aprender un juego nuevo? PROPOSITO DE LA SESION: Hoy jugaremos en san miguel	

DESARROLLO	<p>BUSQUEDA DE LA INFORMACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La profesora da algunas indicaciones para iniciar con el juego antes de iniciar se les recuerda las normas de convivencia. ✓ Se le pide a los niños y niñas salir de forma ordenada al patio ✓ Luego se sientan en fila sujetándose muy fuerte. ✓ A una niña se le asigna el papel de la bruja es el que va raptar a los niños a quienes se les asignará un nombre ya sea de frutas o verduras ✓ Y a otro niño el papel de San Miguel que será el dueño bueno que se irá de compras, antes de ello la bruja convertida en una persona buena vendrá con engaños a san miguel diciéndole que vaya que su casa se está quemando, su esposa tuvo un accidente, así sucesivamente. ✓ creyendo las mentiras de la bruja san miguel se va, mientras tanto la bruja trata de “robar” a un niño que se llamará sandia del grupo, ✓ la bruja los jala mientras los demás gritan “San Miguel-San Miguel” ✓ Aparece San Miguel a rescatarlos y la bruja tiene que huir antes de que san miguel le descubra. ✓ San miguel empieza a contar al conjunto de frutas y verduras. ✓ El juego acaba cuando La bruja se lleva a la mayoría de niños. ✓ Los niños y niñas con la ayuda y algunas recomendaciones de la. ✓ Les proponemos a los niños y niñas que dibujen lo que más les gusto 	<p>cartulina Lápiz pinturas</p>
CIERRE	<p>EVALUACION: verbalizan las actividades que realizamos y comentan como se sintieron.</p> <p>REFLEXION: les preguntamos ¿Qué hicimos hoy?</p> <p>TRANSFERENCIA: los niños cuentan a sus padres lo que aprendieron hoy</p>	<p>Ficha de evaluación</p>
ACTIVIDAD DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños sobre las actividades desarrolladas durante del día. • Luego para despedirnos, entonamos una canción con los instrumentos musicales que eligen los niños libremente. 	<p>Instrumentos musicales</p>

Vº Bº Directora

Profesora

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E.I : N° 23/Mx-P
2. Sección : Solidarios
3. Grado/edad : 05 años
4. Profesora : Alejandra E. García Ñaupas
5. Alumna practicante : Marleny Gutiérrez Fuentes
6. Nombre de la sesión : Me divierto jugando mata gente.
7. Fecha : 14-10-2019
8. Temporalización : 45min
9. Propósitos de Aprendizaje:

- ✓ Los niños y niñas con este juego desarrollaran el esquema corporal y la coordinación del equilibrio ya que estarán en constante movimiento, así mismo tendrán en cuenta las penalidades durante el juego.
- ✓ siguen las instrucciones del juego
- ✓ Ejecución del juego
- ✓ Organización de participantes



AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Personal social	Construye su identidad	Maneja y elabora diversas fuentes de información para comprender el espacio geográfico	Participa en diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género

4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	RECEPCION DE NIÑOS Y NIÑAS: guardan las loncheras en forma ordenada y toman su desayuno de Qaliwarma. ACTIVIDADES PERMANENTES: Haré el saludo grupal con una canción: “como están mis niños como están” seguidamente se dará el control de los carteles con la participación activa de los niños.	loncheras
	PLANIFICACION: cada niño elige el sector que más le gusta. ORGANIZACIÓN: se organiza en grupos de 7 niños, con supervisión de la docente. EJECUSION O DESARROLLO: se ponen de acuerdo con quien jugar, como jugar y con quien jugar. ORDEN: cantamos l canción a guardar, todos guardan y ordenan los materiales en el sector que eligieron. SOCIALIZACION: en forma individual van contando a que jugaron, con quien jugaron y que material usaron. REPRESENTACION: se les pide que dibujen a lo que jugaron.	Sus propios materiales que se encuentren en el aula.

INICIO	<p>Motivación: se despertará el interés de los niños y niñas mediante un juego.</p> <p>Saberes previos: la docente realiza las preguntas ¿Cómo se llama este juego? ¿Ustedes conocen otros juegos? ¿Qué juegos conocen? ¿Ustedes quisieran aprender un juego nuevo?</p> <p>PROPOSITO DE LA SESION: Hoy jugaremos en mata gente.</p>	
DESARROLLO	<p>BUSQUEDA DE LA INFORMACION: se les explica a los niños y niñas que uno de los juegos más divertidos de nuestros abuelos y padres era jugar en mata gente, hoy en día ya nos hemos olvidado de estos juegos nuestro propósito será hoy recordar este juego mata gente de esta manera podemos desarrollar nuestro esquema corporal donde utilizaremos una pelota y se les explica en que consiste el juego y luego ellos lo realizarán el juego donde podrán socializar y compartir con sus compañeros.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente da a conocer en que consiste el juego, para este juego se nomina a 2 niños quienes lanzaran las pelotas de frente a frente el objetivo es chocar con la pelota en el cuerpo del niño con la finalidad de matar, pero tendrán 3 vidas, para ello habrá un grupo de niños y niñas en el medio tratando de esquivar la pelota, si a uno de ellos cae la pelota solo le quedaría una vida, y así sucesivamente se juega hasta terminar de matar a todos los participantes del juego solo quedaría los 2 niños, para continuar con el juego de igual forma se hará para comenzar de nuevo con el juego. • Al culminar el juego realizaremos ejercicios de relajación, los niños y niñas se sientan formando un círculo y diremos que cierran los ojos y respiren el aire lentamente por la nariz, luego boten el aire lentamente por la boca, este ejercicio se realizará tres veces, mientras están echados en la colchoneta. • Les proponemos a los niños y niñas que dibujen lo que más les guste 	<p>cartulina Lápiz pinturas pelotas</p>
CIERRE	<p>EVALUACION: verbalizan las actividades que realizamos y comentan como se sintieron.</p> <p>REFLEXION: les preguntamos ¿Qué hicimos hoy?</p> <p>TRANSFERENCIA: los niños cuentan a sus padres lo que aprendieron hoy</p>	Ficha de evaluación
ACTIVIDAD DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños sobre las actividades desarrolladas durante del día. • Luego para despedirnos, entonamos una canción con los instrumentos musicales que eligen los niños libremente. 	Instrumentos musicales

V° B° Directora

Profesora

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E.I : N° 23/Mx-P
2. Sección : Solidarios
3. Grado/edad : 05 años
4. Profesora : Alejandra E. García Ñaupas
5. Alumna practicante : Marleny Gutiérrez Fuentes
6. Nombre de la sesión : “ Recordando el juego del gato y el ratón”
7. Temporalización : 45min
8. Fecha : 17-10-2019
9. Propósitos de Aprendizaje:
 - ✓ los niños y niñas con este juego desarrolla la coordinación, percepción, equilibrio espacio y tiempo.
 - ✓ sigue las instrucción del juego
 - ✓ ejecución del juego mediante la organización



AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PERSONAL SOCIAL	Actúa responsablemente en el ambiente	Maneja y elabora diversas fuentes de información para comprender el espacio geográfico	Se ubica interpretando las expresiones: “delante de- detrás de”, “dentro de fuera de”, “Al lado de”, “cerca de”- lejos de”

4.DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	RECEPCION DE NIÑOS Y NIÑAS: guardan las loncheras en forma ordenada y toman su desayuno de Qaliwarma. ACTIVIDADES PERMANENTES: Haré el saludo grupal con una canción: “como están mis niños como están” seguidamente se dará el control de los carteles con la participación activa de los niños.	loncheras
	PLANIFICACION: cada niño elige el sector que más le gusta. ORGANIZACIÓN: se organiza en grupos de 7 niños, con supervisión de la docente. EJECUSION O DESARROLLO: se ponen de acuerdo con quien jugar, como jugar y con quien jugar. ORDEN: cantamos l canción a guardar, todos guardan y ordenan los materiales en el sector que eligieron. SOCIALIZACION: en forma individual van contando a que jugaron, con quien jugaron y que material usaron. REPRESENTACION: se les pide que dibujen a lo que jugaron.	Sus propios materiales que se encuentren en el aula.
INICIO	Motivación: se despertará el interés de los niños y niñas la presentación de un caja de sorpresas donde contendrá títeres Saberes previos: la docente realiza las preguntas ¿Qué habrá en la caja? ¿Qué animales serán? ¿Qué	Caja de sorpresa Títeres de gato, ratón Reloj

	<p>características tienen estos animales? ¿Se podrá jugar con estos títeres? ¿A qué podemos jugar?</p> <p>PROPOSITO DE LA SESION: hoy recordaremos el juego del gato y el ratón”“</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente anuncia con entusiasmo que llegó el momento de jugar. • Para lo cual les pedimos a los niños y niñas a sentarse en media luna. • Recordamos los acuerdos de convivencia, para trabajar en armonía durante la jornada. • Motivamos con la canción de “michi juguetón (bis), ya se comió un ratón, ya se comió un ratón, mañana dos, pasado tres, viva michín jugetón • La docente da las orientaciones, reglas y el procedimiento y de cómo se va a desarrollar el juego. • Salimos al patio en forma ordenada. 	<p>piedritas</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>Procedimiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente pide a los niños y niñas hacer un círculo agarrados de las manos se nominan a 4 participantes que actuaran de gato, ratón, puerta, un cuidador y reloj, el gato • El juego consiste en que el gato se dirige al círculo y toca la puerta, toc toc, sale el cuidador de la casa para preguntar quién es, el gato responde soy el amigo del señor ratón, puedes llamarlo? • El cuidador avisa al ratón que el gato vino a buscarlo, el ratón el enseña al cuidador dile que no estoy en casa. • El cuidador sale y le dice tal como le dijo el ratón, • El gato pregunta a qué hora regresará, el cuidador mirando el reloj le dice a las 3, luego se va; • Los niños se toman bien apretados las manos y van dando vueltas contando al compás del reloj, un talan, dos talan, 3 talan, cuatro talan, cinco talan. • Llegando la hora delas 3.00, regresa el gato otra vez toca la puerta esta vez sale el ratón y le dice; que buscas? • El gato le dice vengo por los quesos que prometiste. • El ratón muy hábil le ofrece un par de piedras • El gato furioso empieza a perseguir al ratón tratando de ingresar por uno de los agujeros • El ratón tiene que estar muy atento y escapar pasando por debajo de los brazos de aquellos que forman la cadena puesto que levantarán sus brazos para facilitarle la entrada y los bajaran cuando el gato intente pasar. • Al culminar el juego realizaremos ejercicios de relajación, los niños y niñas se sientan formando un círculo y diremos que cierran los ojos y respiren el aire lentamente por la nariz, luego boten el aire lentamente por la boca, este 	<p>cartulina Lápiz Pinturas</p> <p>Piedras Cajas</p>

	<p>ejercicio se realizará tres veces, mientras están echados en la colchoneta.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El juego termina cuando el gato trapa y se lo come al ratón. 	
CIERRE	<p>Recuento de lo Aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente realiza el recuento de lo aprendido con los niños y niñas mediante preguntas: ¿Quiénes participaron? ¿Dónde hemos jugado? ¿A qué jugamos? ¿Cómo se llama el juego? ¿Qué animales participan en el juego? ¿Cómo era el gato? ¿Cómo era el ratón? ¿Cuál de los animales es más grande el gato o el ratón? Mediante un dibujo representan lo aprendido <p>Aplicación de lo aprendido en una nueva situación. Comenta en casa sobre el juego realizado y puedes hacer lo mismo con tu papito o mamita.</p>	Ficha de evaluación
ACTIVIDAD DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños sobre las actividades desarrolladas durante del día. • Luego para despedirnos, entonamos una canción con los instrumentos musicales que eligen los niños libremente. 	Instrumentos musicales

Vº Bº Directora

Profesora

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E.I : N° 23/Mx-P
2. Sección : Solidarios
3. Grado/edad : 05 años
4. Profesora : Alejandra E. García Ñaupas
5. Alumna practicante : Marleny Gutiérrez Fuentes
6. Nombre de la sesión : "Recordando el juego Que pase el rey"
7. Fecha : 24-09-2019
8. Temporalización : 45min
9. Propósitos de Aprendizaje:

- ✓ los niños y niñas con este juego desarrolla la coordinación, percepción, equilibrio espacio y tiempo.
- ✓ sigue las instrucción del juego
- ✓ se organizan para la ejecución del juego.



AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PERSONAL SOCIAL	Actúa responsablemente en el ambiente	Maneja y elabora diversas fuentes de información y herramientas digitales para comprender el espacio geográfico	Se ubica interpretando las expresiones: "delante de- detrás de", "debajo de – encima de", en relación así mismo y con diversos objetos como: palos, tela, cuerda, etc.

4.DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	RECEPCION DE NIÑOS Y NIÑAS: guardan las loncheras en forma ordenada y toman su desayuno de Qaliwarma. ACTIVIDADES PERMANENTES: Haré el saludo grupal con una canción: "como están mis niños como están" seguidamente se dará el control de los carteles con la participación activa de los niños.	loncheras
	PLANIFICACION: cada niño elige el sector que más le gusta. ORGANIZACIÓN: se organiza en grupos de 7 niños, con supervisión de la docente. EJECUSION O DESARROLLO: se ponen de acuerdo con quien jugar, como jugar y con quien jugar. ORDEN: cantamos l canción a guardar, todos guardan y ordenan los materiales en el sector que eligieron. SOCIALIZACION: en forma individual van contando a que jugaron, con quien jugaron y que material usaron. REPRESENTACION: se les pide que dibujen a lo que jugaron.	Sus propios materiales que se encuentren en el aula.
INICIO	"Que pase el Rey" <ul style="list-style-type: none"> La docente anuncia con entusiasmo que llegó el momento de jugar. para lo cual les pedimos a los niños y niñas a sentarse en media luna. Recordamos los acuerdos de convivencia, para trabajar en armonía Les anunciamos el propósito de la actividad, diciendo que hoy vamos a jugar a "Que pase el Rey". 	

	<ul style="list-style-type: none"> La docente da las orientaciones, reglas y el procedimiento y de cómo se va a desarrollar el juego. 	
DESARROLLO	<p style="text-align: center;">Procedimiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> Salimos al patio en forma ordenada Se eligen a dos participantes que formaran un arco por el cual pasarán el resto. Cada uno de los niños elige el nombre de un color, frutas, animales. A continuación, la docente y un niño o niña se cogen de las manos y las levantan simulando un puente, el resto se agarra de la cintura, formando un fila, y van pasando por debajo del puente mientras van cantando la siguiente canción: <p style="text-align: center;">Que pase el rey Que ha de pasar el hijo del conde se quedará</p> <ul style="list-style-type: none"> A la voz “se quedara” bajan las manos capturando a uno de la fila a quien le preguntan de forma silenciosa oro o plata quiere ser. Según la respuesta se sitúa detrás del jugador a quien pertenece el color. Cuando ya han sido capturados todos los participantes, se traza una raya en el suelo, en medio de los dos equipos y los jugadores que están en la parte adelante agarran una cuerda con ambas manos, y los jugadores cada uno de ellos se garran de la cintura y deben de jalar hacia atrás intentado que el equipo contrario traspase la línea. El equipo que logra hacer que pase la línea el contrario, será el vencedor. Terminada el juego se realiza el ejercicio de relación que consiste soplar una vela imaginariamente, los niños y niñas se imaginan que están agarrando una vela con la mano derecha y soplan lentamente para apagarlo. 	<p>cartulina Lápiz pinturas</p>
CIERRE	<p>Recuento de lo Aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente hace el recuento de lo aprendido con los niños y niñas mediante preguntas: ¿Les gustó el juego?, ¿Cómo se llama el juego? ¿Por debajo de qué han pasado los jugadores? ¿Dónde se ubican los jugadores luego de pasar el puente? ¿Para qué hemos trazado la línea en el suelo? ¿Con qué objeto han jalado los dos grupos jugadores? ¿Con qué han agarrado y jalado la cuerda? <p>Aplicación de lo aprendido en una nueva situación. Comenta en casa sobre el juego realizado y puedes jugar este juego con tu familia y amigos.</p>	<p>Ficha de evaluación</p>
ACTIVIDAD DE SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> Dialogamos con los niños sobre las actividades desarrolladas durante del día. Luego para despedirnos, entonamos una canción con los instrumentos musicales que eligen los niños libremente. 	<p>Instrumentos musicales</p>

V° B° Directora

Profesora

Anexo 08: Evidencias fotográficas.

1. En esta imagen se aprecia mi constitución en la I.E.I N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán con la finalidad de solicitar la autorización para realizar el trabajo de investigación.



2. En estas imágenes se aprecia la ejecución de los juegos ancestrales para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas – jugando en San Migue con la finalidad de desarrollar el equilibrio y coordinación.



3. En estas imágenes se aprecia la ejecución de los juegos ancestrales para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas – jugando el gato y el ratón y chepa - manzanita del Perú con la finalidad de desarrollar el esquema corporal.



4. En estas imágenes se aprecia la ejecución de los juegos ancestrales para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas – jugando mata gente con la finalidad de desarrollar el esquema corporal, equilibrio y coordinación.



5. En esta imagen se aprecia los niños y niñas practicando en el aula el juego del mundo en este caso para salir a representar en el patio



6. En estas imágenes se aprecia la ejecución de los juegos ancestrales para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas – jugando salta costales con la finalidad de desarrollar el esquema corporal, equilibrio y coordinación, estructuración –espacio temporal

