



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

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

**JUEGOS ANCESTRALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5**  
**AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°**  
**103 JUAN PABLO II, AYACUCHO 2019**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO**  
**ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

**AUTOR**

ÁVALOS INFANZÓN, ANTONIO

ORCID: 0000-0002-0063-9870

**ASESOR**

GARCÍA YUPANQUI, MIGUEL ÁNGEL

ORCID: 0000-0002-8505-001X

AYACUCHO – PERÚ

2019

## **I. Título**

JUEGOS ANCESTRALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 103 JUAN PABLO II, AYACUCHO  
2019.

## **II. Equipo de trabajo**

### **AUTOR**

Ávalos Infanzón, Antonio

ORCID: 0000-0002-0063-9870

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,

Ayacucho, Perú

### **ASESOR**

García Yupanqui, Miguel Ángel

ORCID: 0000-0002-8505-001X

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación  
y Humanidades, Escuela Profesional de Educación Inicial, Ayacucho,

Perú

### **JURADOS**

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

### **III. Hoja de firma del jurado y asesor**

.....  
Dr. EPIFANIO VALENZUELA TOMAIRO  
Presidente

.....  
Mtro. PAÚL GÓMEZ CÁRDENAS.  
Miembro

.....  
Mtro. ARTEMIO ABEL FELICES MORALES  
Miembro

.....  
Dr. MIGUEL ANGEL GARCÍA YUPANQUI  
Asesor

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Institución que me brindó la oportunidad de seguir superándome.

Mi reconocimiento al Dr. Miguel Ángel García Yupanqui por su incondicional apoyo, comprensión, tiempo y orientación para la realización y culminación de esta tesis.

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

## **DEDICATORIA**

A mis maestros de la universidad que dedicaron su tiempo y compartieron sus conocimientos para forjarnos como Profesionales en la Carrera de Educación Inicial.

A mis padres quienes me brindaron apoyo de manera frecuente en los estudios para lograr mi profesión.

## **RESUMEN**

La presente investigación tuvo por objetivo describir las características de los juegos ancestrales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019. Sobre la metodología fue de nivel cuantitativo, tipo no experimental, diseño descriptivo. Se consideró la muestra poblacional entre 20 niños y niñas, a quienes se les evaluó mediante lista de cotejo y ficha de observación debidamente validados por juicio de expertos. El análisis y procesamiento de datos se realizó mediante tablas y gráficos estadísticos. Por lo tanto, se concluye que la mayoría de niños y niñas se encuentran en el nivel inicio en cuanto al conocimiento de juegos ancestrales de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019.

Palabras clave:       Juegos ancestrales

## **ABSTRACT**

The objective of this research was to describe the characteristics of ancestral games in 5-year-old boys and girls from the Initial Educational Institution No. 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019. The methodology was of a quantitative level, non-experimental type, descriptive design. The population sample of 20 boys and girls was considered, and they were evaluated by means of a checklist and observation sheet duly validated by expert judgment. Data analysis and processing was performed using statistical tables and graphs. Therefore, it is concluded that the majority of boys and girls are at the beginning level in terms of knowledge of ancestral games of the Initial Educational Institution No. 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019.

Keywords: ancestral games

## ÍNDICE DE CONTENIDO

I.	Título.....	ii
II.	Equipo de trabajo .....	iii
III.	Hoja de firma del jurado y asesor.....	iv
	AGRADECIMIENTO .....	v
	DEDICATORIA .....	vi
	RESUMEN .....	vii
	ABSTRACT .....	viii
IV.	INTRODUCCIÓN.....	13
V.	REVISIÓN DE LITERATURA.....	15
VI.	Metodología.....	33
6.1.	Diseño de Investigación .....	33
6.2.	Nivel de la Investigación .....	33
6.3.	Población y Muestra .....	33
6.4.	Definición y Operacionalización de las Variables y los Indicadores.....	35
6.5.	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos .....	36
6.6.	Plan de Análisis .....	37
6.7.	Matriz de Consistencia .....	38
6.8.	Principios Éticos .....	39
VII.	Resultados .....	40

7.1.	Nivel Descriptivo.....	40
7.2.	Análisis de Resultados .....	44
VIII.	Conclusiones .....	47
IX.	Referencias Bibliográficas .....	48
X.	ANEXOS.....	50

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Juegos ancestrales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019. Fuente: Tabla 1.....	40
Gráfico 2. Instrucciones del juego en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019. Fuente: Tabla 2.....	41
Gráfico 3. Ejecución del juego en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019. Fuente: Tabla 3.....	42
Gráfico 4. Uso de medios y materiales del juego en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019. Fuente: Tabla 4.....	43

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Juegos ancestrales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019.....	40
Tabla 2. Instrucciones del juego en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019. ....	41
Tabla 3. Ejecución del juego en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019.....	42
Tabla 4. Uso de medios y materiales del juego en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019.....	43

#### IV. INTRODUCCIÓN

La Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote a través del vicerrectorado de Investigación, otorga alcances de la línea de investigación, por lo que corresponde a la Carrera Profesional de Educación sobre rendimiento académico en estudiantes, se formula la siguiente tesis “Juegos ancestrales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019”.

A nivel nacional según el MINEDU (2008), dice que la práctica psicomotriz induce al desarrollo de los niños y niñas que será a partir del movimiento y el juego. En los jardines deben facilitar un ambiente con elementos que brinde a los niños y niñas las oportunidades de expresarse y que aflore su creatividad a partir del cuerpo a través del cual va a estructurar su “yo” psicológico, fisiológico y social. Actualmente se ha dejado de lado muchas actividades de juegos, más aún juegos ancestrales o tradicionales que en su tiempo implicaron muchas actividades motrices gruesas. Es por ello que debido a esta realidad problemática detectada y que se sostienen a partir de muchos años atrás se formula el siguiente enunciado ¿Cómo son los juegos ancestrales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019?

Sobre la formulación del objetivo general se pretende: Describir las características de los juegos ancestrales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019, asimismo se establecen los siguientes objetivos específicos: Identificar las instrucciones de los juegos ancestrales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019. Analizar la ejecución de los juegos ancestrales en niños y niñas de 5

años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019.  
Describir el uso de medios y materiales de los juegos ancestrales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019.

La presente investigación se justifica desde la perspectiva teórica, porque se entiende que el juego no está orientada por referencias sexuales o de género; además los juegos tradicionales han tenido gran repercusión en la psicomotricidad de las personas, es por ello muchos casos que los programas y estrategias de atención a la niñez no pueden seguirse configurando bajo el supuesto de que la responsabilidad de la crianza y el cuidado son un problema de padres de familia, es por ello que las teorías y conceptos de la presente investigación, servirán como fundamento de aprendizaje para orientar desde temprana edad bajo juegos el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Como fundamento práctico que sea aplicativo a la sociedad para poder propiciar cambios favorables y duraderos en nuestros procesos de socialización, es necesario afectar la concepción y práctica del juego, comprendiendo que los juegos adquieren un significado cultural dependiendo de las actitudes y creencias de quienes orientan los intereses y creencias de niños y niñas.

La metodología aplicada quedará como un soporte para emprender mayores investigaciones que también se establezcan a realidades similares a la población estudiada, así como también en zonas rurales que se tienen en cierta forma al margen.

Sobre el planteamiento del objetivo general se llega a la siguiente conclusión: La mayoría de niños y niñas se encuentran en el nivel inicio en cuanto al conocimiento de juegos ancestrales de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019.

## V. REVISIÓN DE LITERATURA

### 5.1. Antecedentes

#### 5.1.1. Internacional.

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

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

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

implementadas para potencializar la psicomotricidad por medio del juego. Los educandos despertaron el interés en las actividades.

### **5.1.2. Nacional.**

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

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

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

### **5.1.3. Regional o local.**

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

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

## **5.2. Bases Teóricas de la Investigación**

### **5.2.1. Historia del juego.**

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

Así mismo Venegas, García & Venegas (2010) menciona que lo largo de la historia, el juego ha estado siempre presente en todas las culturas, y en todas las épocas los niños han jugado, aunque pueden identificarse diferencias en la forma y significado. Por tanto, desde el punto de vista de la antropología cultural se afirma que el juego infantil posee unas características diferentes

dependiendo de la cultura en la que se estudia, aun teniendo carácter universal y presentando una evolución según la edad de los niños. Estas particularidades son el resultado del hecho de que cada cultura tiene unos elementos que la caracterizan y que afectan a la experiencia lúdica de los niños. En definitiva, el juego ha existido en todas las culturas y sociedades, incluso en las más primitivas. Ha formado, está formando y formará parte de los sucesos y actividades de la vida diaria.

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

### ***5.2.2. Origen de los juegos tradicionales.***

Se le toma en referencia algunos aspectos relevantes sobre transcendencias de los juegos tradicionales:

Natural y espontaneo: se manifiesta el ser humano y los animales desde la prehistoria, sino que los animales no evolucionan, a lo contrario que con la humanidad convirtiéndose en deportes tradicionales y juegos tradicionales.

Manifestaciones culturales: la socialización que nos relacionan directamente con nuestros familiares y luego con las demás personas cercanas

que nos rodean por medio del juego, logramos interactuar entre culturas y darse a conocer a nivel mundial. (Lavega, p. 45)

Úfele (2014) señala que los orígenes de los juegos tradicionales se dan en los primeros años de vida cuando los niños comienzan a relacionarse con las personas de su entorno porque les cantan canciones, recitan poesías, rimas, la cual alguna oportunidad les cantó a ellos cuando fueron niños. Los juegos tradicionales establecen vínculos entre la familia y la comunidad porque estos juegos generalmente representan roles y actividades que ellos realicen.

### **5.2.3. Teoría psicopedagógica.**

Para Piaget (1956), el juego va a ser parte de la inteligencia de los niños y niñas ya que representará una asimilación funcional de la realidad según cada etapa.

De lo manifestado podemos entender que el juego es parte de la inteligencia de los niños y niñas que simbolizara una asimilación de la realidad que lo rodea según cada etapa.

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás; el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

En este sentido, podemos entender que el juego aparece como una necesidad de representar el contacto con lo demás, el juego es una acción social, en la cual, gracias a la ayuda con otros niños, se logran obtener roles que son añadidos a su persona.

Vygotsky (1933-1982) y su teoría constructivista Según sus propias palabras “El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño” (pág. 11)

#### ***5.2.4. Teoría filosófica.***

Spencer (1855) Considera el juego como resultado de un exceso de energía acumulada. Mediante el juego se gastan las energías sobrantes.

En concreto podemos entender que el juego es un resultado de un aumento de energía acumulada. Mediante el juego derrochan las fuerzas sobrantes.

Gross (1898) concibe al juego como un valor adaptativo, que realiza pre-ejercicios que contribuyen al desarrollo de funciones y de instintos aún no desarrollados y necesarios para la supervivencia de individuo y especie.

De lo manifestado podemos entender que el juego es un valor, que realizan pre-ejercicios que ayuden al desarrollo de actuar y de instintos aun no desarrollados y también necesarios para conservación de las personas y grupo.

#### ***5.2.5. El juego y la psicomotricidad.***

Según Piaget citado por Mondargo R (2013) menciona que la evolución de la inteligencia en el niño, pone de manifiesto que la actividad psíquica y la actividad motriz forman un todo funcional, que es la base del desarrollo de la inteligencia; además reconocía que, mediante la actividad corporal, el niño piensa, aprende, crea y afronta los problemas, el conocimiento y el aprendizaje, se centra en la acción a través de su acción y movimiento sobre el medio.

De lo manifestado podemos entender que el desarrollo de la inteligencia en el niño, declara que la actividad psicológica y la actividad motriz forman un todo funcional, que es el principio del desarrollo de la inteligencia; además reconocía que, mediante la actividad corporal, el niño razona, aprende, crea y afronta los problemas, la inteligencia y el aprendizaje, se concentra en el acto a través de su acción y movimiento sobre el medio.

De acuerdo a Wallon (1925) que fue pionero de la psicomotricidad nos dice que influye el movimiento tanto en el desarrollo psíquico como en las relaciones del niño o niña con otras personas. Se esforzó por mostrar que las funciones mentales son recíprocas a las funciones motrices y el esquema corporal es un elemento base para el desarrollo de la personalidad. De lo comprendido podemos manifestar que la psicomotricidad contribuye el movimiento tanto en el desarrollo psicológico como en la vinculación de los niños y niñas con otras personas. Se esforzó por mostrar que las funciones mentales son relacionadas a las funciones motrices y el esquema corporal es un elemento principal para el desarrollo de la personalidad.

De acuerdo a la teoría de Piaget (1952) desde la óptica constructivista, afirma que las actividades motrices del niño o niña van a desarrollar la inteligencia en sus primeros años de vida. Teniendo hasta los dos años inteligencia sensorio motriz y de los dos a siete años pasa de la acción a la reflexión, accediendo a la imitación, juego simbólico, lenguaje, dibujo... permitiéndole una mejor adaptación.

De lo comprendido podemos decir que las actividades motrices del niño o niña van a incrementar la inteligencia en sus primeros años de vida. Teniendo

hasta los dos años inteligencia sensorio motriz y de los dos a siete años la ejecución de la reflexión, aceptando a la imitación, juego simbólico, lenguaje, dibujo permitiéndole una mejor adaptación.

Vayer (1969) desde la perspectiva psicopedagógica. La psicomotricidad es una acción pedagógica y psicológica que utiliza los medios de la educación física con el fin de normalizar o mejorar el comportamiento del niño.

De acuerdo al autor podemos decir que desde la perspectiva psicopedagógica que la psicomotricidad es un acto pedagógico y psíquico que utiliza los medios de la educación física con el fin de organizar o mejorar el comportamiento del niño.

Henri Wallon (1980), remarcó la psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y lo motriz. El movimiento es la expresión de la vida psíquica del niño y configura toda su personalidad. El movimiento es esencial en el desarrollo del niño, ya que facilita el paso hacia el pensamiento conceptual, sus relaciones con los demás, su carácter y la adquisición de nociones básicas.

De lo entendido podemos decir que la psicomotricidad es la unión entre lo psicológico y lo motriz. El movimiento es la expresión de la vida psíquica del niño y conforma toda su personalidad. El movimiento es fundamental en el desarrollo de niño, ya que facilita el pensamiento conceptual, su vínculo con los demás, carácter y la obtención de los conocimientos básicos.

#### **5.2.6. *Definición del juego.***

Huizinga (1987) el juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo

y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría.

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

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

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

### ***5.2.7. Tipos de juego.***

Según Gonzales y Sotil (2013), dividen los juegos de acuerdo a las actividades escolares y pre escolares que se pueden aplicar en el aula, de la siguiente manera:

#### ***5.2.7.1.El juego motor.***

Los niños pequeños, antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y personas que tienen adelante, con ello que está presente. Golpean un objeto contra otro; lo que tiran para que se lo vuelvan a dar, solicita con gestos que construyamos torres que puedan derribar, etc., exploran cuanto tienen a su alrededor y, cuando descubre algo que le resulte interesante, lo “repiten” hasta

el aburrimiento; es decir, hasta que deje de resultarles interesante. Ejemplo, si aprenden a abrir un cajón lo harán tantas veces hasta que se aburra.

Para quienes sabemos el funcionamiento de un cajón nos resulta difícil saber la satisfacción que les produce; pero para el niño pequeño la tiene. Pues tratara de repetir tantas veces el reciente conocimiento adquirido.

#### *5.2.7.2.El juego simbólico.*

Este es el juego de pretender situaciones y personajes “como si estuvieran presentes”. Permite al niño transformar lo real por asimilación a las necesidades, del yo, y desde este punto de vista desempeña un papel fundamental, porque proporciona al niño un medio de expresión propia y le permite, además resolver mediante el conflicto que se plantea el mundo de los adultos.

#### *5.2.7.3.El juego reglado.*

Los juegos de reglas se caracterizan por estar organizados mediante una serie de reglas que todos los jugadores deben de respetar de tal manera que se establece una cooperación entre ellos y al mismo tiempo una competencia.

#### *5.2.7.4.El juego de construcción.*

Este es un tipo de juego que está presente en cualquier edad. Desde los primeros años de la vida del niño, existen actividades que deben estar clasificados en esta categoría: los cubos de plásticos que se insertan, los bloques de madera con los que hacen torres.

El niño de preescolar se conforma fácilmente con cuatro bloques que utiliza como paredes de una granja o de un castillo; pero a medida que crezca

querrá que su que su construcción se parezca más a lo real. Este juego ayuda al niño a desarrollar su creatividad, su inteligencia y su aprecio hacia lo real.

#### *5.2.7.5.El juego organizado.*

Se caracteriza porque se juega entre la misma edad, se someten a reglas no arbitrarias, predomina entre los jugadores una finalidad competitiva.

#### *5.2.7.6.Los juegos activos.*

En estos juegos activos, el niño ejerce un protagonismo físico e intelectual. El esfuerzo es completo, son juegos dinámicos que presentan el desarrollo de todo tipo de estrategias para poder practicarlo exitosamente.

#### *5.2.7.7.Los juegos pasivos.*

Muchas diversiones y pasatiempos constituyen juegos pasivos. Los niños sienten placer al practicarlos; gozan de lo mismo con un esfuerzo físico mínimo, generalmente lo practican a solas. Este tipo de juego comienza a tener presencia a medida que el niño se acerca a la adolescencia.

#### *5.2.7.8.Juegos de actuación.*

El elemento central es la expresión corporal a través de la cual representamos situaciones, comportamientos, formas de pensar. Para que estos juegos cumplan su objetivo siempre que las vamos a aplicar, debemos dar recomendaciones prácticas, por ejemplo: presentación ordenada y coherente. Que se utilice realmente la expresión corporal, el movimiento, los gestos, la expresividad.

#### *5.2.7.9. Juegos vivenciales.*

Los juegos vivenciales se caracterizan por crear una situación ficticia, donde nos involucramos, reaccionamos y adoptamos actitudes espontáneas, nos hacen vivir una situación.

#### *5.2.8. Definición de juegos tradicionales.*

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

En pocas palabras podemos decir que los juegos tradicionales son de generación en generación y tienen el deber primordial de dar a conocer su propio cuerpo y el entorno en el que se desenvuelve, esto significa movimiento constante.

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

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

establece riquezas nacionales de juegos practicados de generación en generación.

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

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

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

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

### **5.2.9. Dimensiones de juegos tradicionales.**

Calero (2005) considera que:

#### **5.2.9.1. Instrucciones de juego.**

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

#### **5.2.9.2. Ejecución del juego.**

Meneses y Monge (2001) indican que: por el juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a protegerse a sí mismo y defender sus derechos; además, contribuye en su desarrollo físico, su desarrollo cultural y emocional.

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

### *5.2.9.3. Uso de medios y Materiales.*

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

### **5.3. Hipótesis**

No corresponde, debido a que el estudio es de diseño descriptivo.

## **VI. Metodología**

### **6.1. Diseño de Investigación**

Es de diseño No Experimental transaccional, debido a que el investigador no manipula las variables y sólo describe los hechos en su propia naturaleza, sin la intervención en lo absoluto para alterar las variables de estudio (Hernández 2014), además se recolectó datos en un solo momento.

### **6.2. Nivel de la Investigación**

Se asume el nivel Descriptivo, porque se buscó describir la variable de conciencia fonológica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019.

### **6.3. Población y Muestra**

#### **6.3.1. Población.**

Es un conjunto de individuos que pertenecen a la misma clase y está limitada por el estudio; que en palabras de Tamayo (2011) se puede definir como: “La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación”.

Para la presente investigación se ha considerado a los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019.

### **6.3.2. Muestra.**

La muestra proyecta las características principales de la población de donde se obtuvo. La cual es representativa. Cuya validez para la generalización está dada por el tamaño y validez de la muestra. A su vez la muestra según Tamayo (2011): “es *un subconjunto de la población*”, la cual es seleccionada para indagar el cómo es su particularidad o característica de la población en general, considerando que sea distintiva y que refleje sus características.

La muestra de estudio estuvo constituida 20 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019.

#### 6.4. Definición y Operacionalización de las Variables y los Indicadores

Juegos ancestrales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO, Y NIVELES
Variable independiente: Juegos ancestrales	Navarro (2002) describe que van de generación en generación y tienen la misión principal de dar a conocer su propio cuerpo y el medio en el que se desenvuelve, ello significa movimiento constante, así como organización de medios para hacerlo posible, porque es la manera como se acerca al mundo.	Los juegos ancestrales de articulan por las instrucciones de juego, la ejecución y el uso de medios y materiales	Instrucciones de juego	- De organización - De participación - Las penalidades	<b>Instrumentos:</b> - Lista de cotejo - Ficha de observación <b>Niveles: (Ordinal)</b> - Inicio = C - Proceso = B - Logro = A
			Ejecución	- Cantidad de materiales - Tamaño del material	
			Uso de medios y Materiales	- Aplica materiales - Organiza materiales	

Fuente: Elaboración propia.

## 6.5. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

### 6.5.1. 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.

Las técnicas que se aplicaron fueron:

Técnica/ procedimientos
Ficha: ✓ Ficha de observación

### 6.5.2. Instrumentos

El instrumento nos sirve para lograr un fin, el instrumento en investigación Abanto (2016): “es todo aquel medio que permite recabar y procesar información las cuales se han conseguido gracias a las técnicas empleadas, como: *Guía de observación, Guía de entrevista, cuestionario*”.

Según Slkind (1998) citado en Valderrama (2017) esboza que los cuestionarios son un conjunto de preguntas estructuradas y enfocadas. Los cuestionarios ahorran tiempo porque permiten a los individuos llenarlos sin ayuda ni intervención directa del investigador.

En la presente investigación los instrumentos que se utilizó fueron la guía de observación que permitieron recopilar datos, de acuerdo al siguiente detalle:

- Variable de estudio: Juegos ancestrales.

Compuesta de 07 ítems que miden las tres dimensiones: instrucciones de juego, ejecución, uso de medios y materiales.

#### **6.6. Plan de Análisis**

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

Por tanto, la información que se obtendrá a través de las encuestas, y se procesarán por medio de técnicas estadísticas se procesaron utilizando el software del Excel (hoja de cálculo) los resultados descriptivos para la construcción de tablas de frecuencias y gráficos, a través del programa SPSS se obtendrá resultados de confiabilidad de instrumento mediante el estadígrafo Alfa de Cronbach.

## 6.7. Matriz de Consistencia

Juegos ancestrales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA
¿Cómo son los juegos ancestrales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019?	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b> Describir las características de los juegos ancestrales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar las instrucciones de los juegos ancestrales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019.</li> <li>- Analizar la ejecución de los juegos ancestrales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019.</li> <li>- Describir el uso de medios y materiales de los juegos ancestrales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019.</li> </ul>	No corresponde, debido a que el estudio es descriptivo.	<p><b>Variable Independiente:</b> Los juegos ancestrales</p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instrucciones de juego</li> <li>- Ejecución</li> <li>- Uso de medios y materiales</li> </ul>	<p><b>NIVEL</b> No experimental</p> <p><b>TIPO</b> Cuantitativo</p> <p><b>DISEÑO</b> Descriptivo</p> <p><b>TECNICAS E INSTRUMENTOS</b> Encuesta – cuestionario.</p> <p><b>POBLACIÓN</b> Niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II</p> <p><b>MUESTRA</b> 20 niños y niñas</p>

Fuente: Elaboración propia.

## **6.8. Principios Éticos**

La presente investigación se ajusta al código de ética de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, aprobado por acuerdo del Consejo Universitario con Resolución en el que tiene como propósito la promoción del conocimiento y bien común expresada en principios y valores éticos que guían la investigación en la universidad.

Los principios que rigen la actividad investigadora son:

- Protección a las personas.
- Beneficiencia y no maleficencia.
- Justicia.
- Integridad científica.
- Consentimiento informado y expreso.

En la redacción del presente trabajo de investigación se respetó la producción intelectual; es decir se citó correctamente a los autores en la construcción del marco teórico. Las citas se sustentan en las normas de American Psychological Association (APA) sexta versión, los mismos establecen los parámetros científicos estandarizados en la producción intelectual.

## VII. Resultados

### 7.1. Nivel Descriptivo

Tabla 1. Juegos ancestrales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019.

Juegos ancestrales	Número de niños (as)	Porcentaje de niños (as)
Inicio	9	45%
Proceso	4	20%
Logro	7	35%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de observación (elaboración propia).

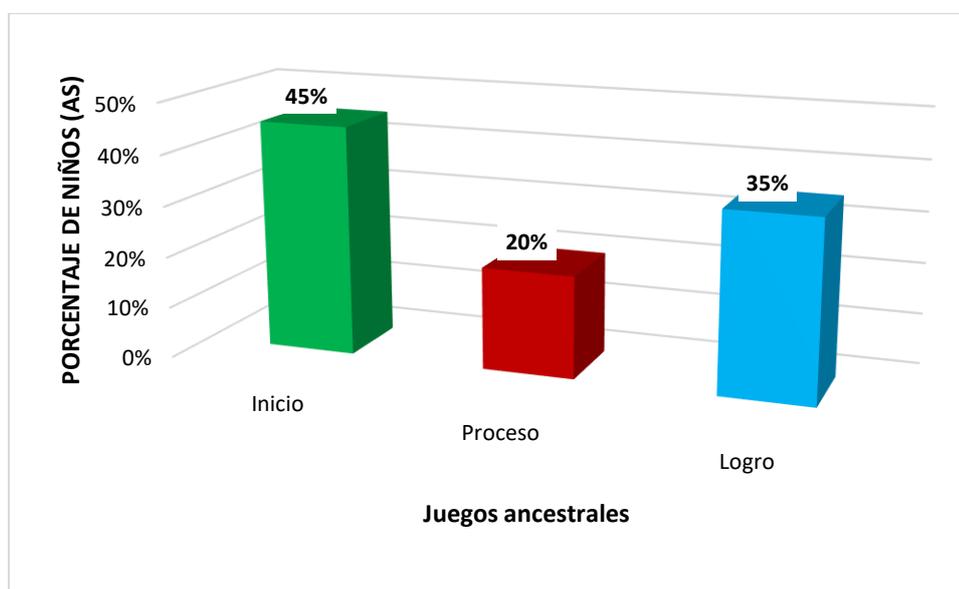


Gráfico 1. Juegos ancestrales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019. Fuente: Tabla 1.

**Interpretación.** De acuerdo a la Tabla 1 y el Gráfico 1, de 20 niños y niñas que representan el 100% de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, evaluados sobre la motivación académica, se obtuvieron los siguientes niveles: inicio el 45%, proceso el 20%, mientras que logro el 35%, Ayacucho 2019.

Tabla 2. Instrucciones del juego en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019.

Instrucciones del juego	Número de niños (as)	Porcentaje de niños (as)
Inicio	8	40%
Proceso	6	30%
Logro	6	30%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de observación (elaboración propia).

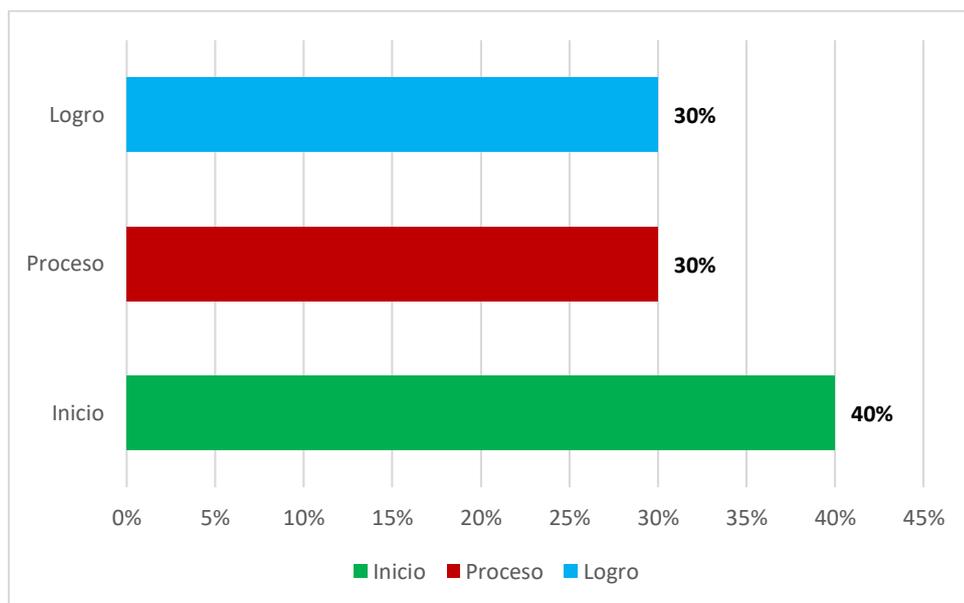


Gráfico 2. Instrucciones del juego en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019. Fuente: Tabla 2.

**Interpretación.** De acuerdo a la Tabla 2 y el Gráfico 2, de 20 niños y niñas que representan el 100% de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, evaluados sobre instrucciones del juego, se obtuvieron los siguientes niveles: inicio el 40%, proceso el 30%, mientras que logro el 30%, Ayacucho 2019.

Tabla 3. Ejecución del juego en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019.

Ejecución del juego	Número de niños (as)	Porcentaje de niños (as)
Inicio	8	40%
Proceso	5	25%
Logro	7	35%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de observación (elaboración propia).

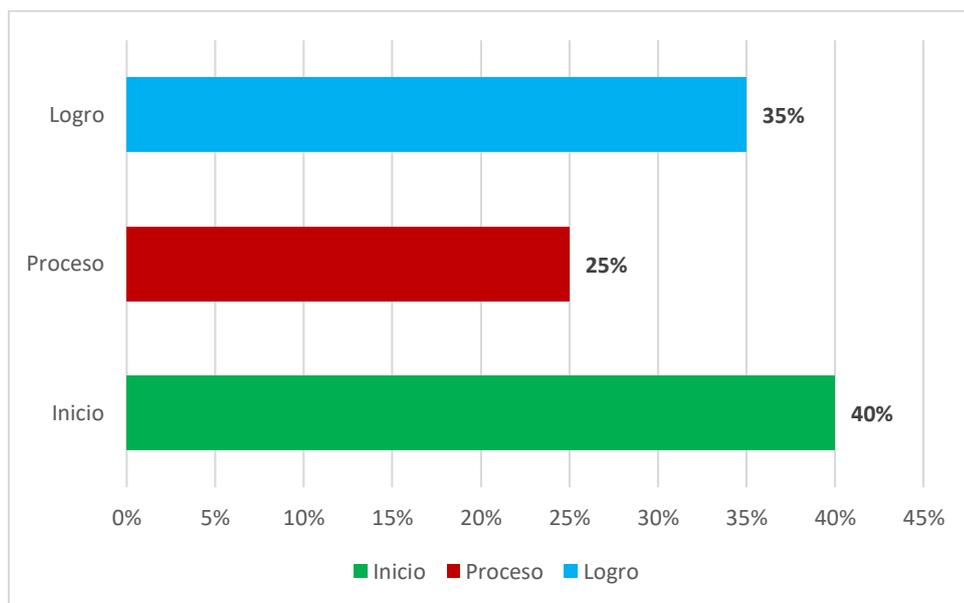


Gráfico 3. Ejecución del juego en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019. Fuente: Tabla 3.

**Interpretación.** De acuerdo a la Tabla 3 y el Gráfico 3, de 20 niños y niñas que representan el 100% de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, evaluados sobre ejecución del juego, se obtuvieron los siguientes niveles: inicio el 40%, proceso el 25%, mientras que logro el 35%, Ayacucho 2019.

Tabla 4. Uso de medios y materiales del juego en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019.

Uso de medios y materiales	Número de niños (as)	Porcentaje de niños (as)
Inicio	7	35%
Proceso	8	40%
Logro	5	25%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de observación (elaboración propia).

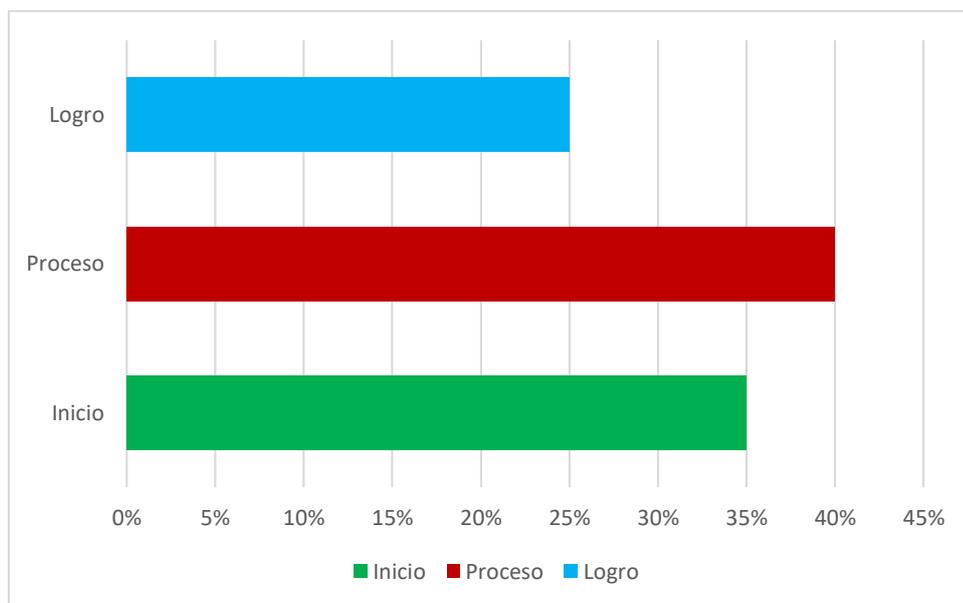


Gráfico 4. Uso de medios y materiales del juego en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019. Fuente: Tabla 4.

**Interpretación.** De acuerdo a la Tabla 4 y el Gráfico 4, de 20 niños y niñas que representan el 100% de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, evaluados sobre uso de medios y materiales del juego, se obtuvieron los siguientes niveles: inicio el 35%, proceso el 40%, mientras que logro el 25%, Ayacucho 2019.

## **7.2. Análisis de Resultados**

De acuerdo al objetivo general; de 20 niños y niñas que representan el 100% de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, evaluados sobre la motivación académica, se obtuvieron los siguientes niveles: inicio el 45%, proceso el 20%, mientras que logro el 35%, Ayacucho 2019.

Lo que demuestra que la mayoría de niños y niñas se encuentran en el nivel inicio en cuanto al conocimiento de juegos ancestrales.

Con respecto al objetivo específico 1; de 20 niños y niñas que representan el 100% de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, evaluados sobre instrucciones del juego, se obtuvieron los siguientes niveles: inicio el 40%, proceso el 30%, mientras que logro el 30%, Ayacucho 2019.

Lo que demuestra que la mayor cantidad de niños y niñas se encuentran en el nivel inicio en cuanto al conocimiento de instrucciones de juegos ancestrales.

Con respecto al objetivo específico 2; de 20 niños y niñas que representan el 100% de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, evaluados sobre ejecución del juego, se obtuvieron los siguientes niveles: inicio el 40%, proceso el 25%, mientras que logro el 35%, Ayacucho 2019.

Lo que demuestra que la mayoría de niños y niñas se encuentran en el nivel inicio en cuanto al conocimiento de ejecución de juegos ancestrales.

Con respecto al objetivo específico 3; de 20 niños y niñas que representan el 100% de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan

Pablo II, evaluados sobre uso de medios y materiales del juego, se obtuvieron los siguientes niveles: inicio el 35%, proceso el 40%, mientras que logro el 25%, Ayacucho 2019.

Lo que demuestra que la mayor cantidad de niños y niñas se encuentran en el nivel proceso en cuanto al conocimiento de ejecución de juegos ancestrales.

Estos resultados se respaldan con 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”, quien concluye que de acuerdo a la aplicación del Test de Habilidad Motriz de Oseretzky se determinó que el 75% de las niñas y niños investigados realizaron las seis pruebas propuestas correctamente por lo que su desarrollo motriz se aprecia como satisfactorio, mientras que el 25% no pudieron realizar correctamente las seis pruebas por lo que su desarrollo motriz se aprecia cómo no satisfactorio.

Del mismo modo, Guzman & Huamaní (2016) en su tesis “Juegos Tradicionales para el desarrollo de la Psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad en la Institución Educativa Inicial San José Obrero de Pomacanchi - Acomayo – Cusco”, quien concluye 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.

Finalmente, 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”, concluye 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  $\rho=0.000$  que es menor a  $\alpha=0.05$ ; motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades motrices básicas entre el pretest y postest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%.

## VIII. Conclusiones

- La mayoría de niños y niñas se encuentran en el nivel inicio en cuanto al conocimiento de juegos ancestrales de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019.
- La mayor cantidad de niños y niñas se encuentran en el nivel inicio en cuanto al conocimiento de instrucciones de juegos ancestrales de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019.
- La mayoría de niños y niñas se encuentran en el nivel inicio en cuanto al conocimiento de ejecución de juegos ancestrales de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019.
- La mayor cantidad de niños y niñas se encuentran en el nivel proceso en cuanto al conocimiento de ejecución de juegos ancestrales de la Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2019.

## IX. Referencias Bibliográficas

- Avalos, S. & Huamán, H. (2010). *Aplicación de los juegos tradicionales en el incremento de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. Nuestra Señora del Carmen Abancay- 2010* (tesis pregrado). Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac, Abancay, Perú.
- Balseca, G. (2016). *El juego y la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años del centro de educación inicial “lucia franco de castro” de la parroquia de Conocoto* (Tesis maestría). Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador.
- Casavilca, V. & Suarez, Y. (2017). *Juegos tradicionales para el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños de 4 años de la IEE “la Victoria” n°498-el Tambo* (tesis pregrado). Universidad nacional del centro del Perú, Huancayo, Perú.
- Condori, S. & Condori, R. (2017). *Taller “juego alegre” para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial Linus Pauling. Alto selva alegre. Arequipa – 2017* (tesis maestría). Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Arequipa, Perú.
- García, P. (2005). *Fundamentos teóricos del juego*. España: Wanceulen editorial deportiva, S.L.
- Guadalupe, D. & Sandoval, N. (2015). *Estudio de los juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años de la institución educativa Luis Pasteur de la parroquia de Guayllabamba* (tesis pregrado). Universidad de las Fuerzas Armadas, Sangolquí, Ecuador.
- Guzmán, G. & Huamaní, M. (2016). *Juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad en la institución educativa inicial san José obrero de Pomacanchi - Acomayo – cusco* (tesis maestría). Universidad nacional san Agustín de Arequipa, Arequipa, Perú.

- López, E. (2018). *“los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años”* (tesis pregrado). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.
- Mallqui, C. & Ochoa, M. (2017). *Actividades lúdicas para la mejora de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I N° 38030 “san Martín de Porres” – Ayacucho, 2016* (Tesis pregrado). Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, Ayacucho, Perú.
- Paucar, F. (2015). *Los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de primer año de educación general básica de la escuela “Isabel Yáñez” de la parroquia de, Machachi, Cantón Mejía, provincia de Pichincha* (tesis título). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.
- Venegas, F., García, M., Venegas, A. (2010). *El juego infantil y su metodología*. España: Innovación y Cualificación, S.L.

## X. ANEXOS

### FICHA DE OBSERVACIÓN DE CONCIENCIA FONOLÓGICA

EDAD: .....

AULA: .....

SEXO: (F) (M)

N°	ÍTEMS	Siempre	A veces	Nunca
	<b>Dimensión: Instrucciones de juego</b>			
1	Se organiza para realizar en juegos tradicionales.			
2	Le agrada participar en juegos			
3	Asume los castigos cuando no cumple con las reglas del juego			
	<b>Dimensión: Ejecución del juego</b>			
4	Identifica la cantidad de materiales.			
5	Reconoce los tamaños de materiales a utilizarse			
	<b>Dimensión: Uso de medios y Materiales</b>			
6	Aplica los materiales de acuerdo al tipo de juego.			
7	Organiza materiales para facilitarse en el desarrollo del juego			

## Interactuando con los niños







UNIVERSIDAD CATÓLICA  
LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE – FILIAL AYACUCHO

FICHAS DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1. Título de la investigación: JUEGOS ANCESTRALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 103 JUAN PABLO II, AYACUCHO 2019.

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: Lista de cotejo, ficha de observación

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Buena				Muy buena					
		0 5	6 10	11 15	16 20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	51 55	56 60	61 65	66 70	71 75	76 80	81 85	86 90	91 95	96 100		
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																					✓	

Muy buena

PROMEDIO DE VALORACIÓN

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

Nombres y apellidos	Miguel Angel García Yupanqui	DNI	41680277
Título profesional	Licenciado en Educación Secundaria		
Especialidad	Comunicación		
Grado académico	Doctor en Educación		
Mención	Administración Educativa		

Lugar y fecha: Ayacucho, abril 2019

Dr. Miguel Angel García Yupanqui  
DOCENTE TUTOR INVESTIGADOR  
DNI: 41680277

Firma del evaluador



VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: JUEGOS ANCESTRALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 103 JUAN PABLO II, 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		
				SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
JUEGOS ANCESTRALES	Instrucciones de juego	Organización	- Se organiza para realizar en juegos tradicionales	✓		✓		✓		✓		
		Participación	- Le agrada participar en juegos	✓		✓		✓		✓		
		Penalidades	- Asume los castigos cuando no cumple con las reglas del juego	✓		✓		✓		✓		
	Ejecución del juego	Cantidad	- Identifica la cantidad de materiales	✓		✓		✓		✓		
		Tamaño	- Reconoce los tamaños de materiales a utilizarse	✓		✓		✓		✓		
	Uso de medios y Materiales	Aplica	- Aplica los materiales de acuerdo al tipo de juego	✓		✓		✓		✓		
		Organiza	- Organiza materiales para facilitarse en el desarrollo del juego	✓		✓		✓		✓		

NOMBRE DEL INSTRUMENTO : Lista de cotejo, ficha de observación

OBJETIVO : Describir las características de los juegos ancestrales

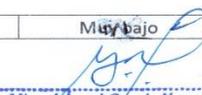
DIRIGIDO A : Niños y Niñas de 5 años

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : García Yupanqui Miguel Angel

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : Doctor en Administración de La Educación

VALORACIÓN : 

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

  
Dr. Miguel Angel Garcia Yupanqui  
DOCENTE TUTOR/INVESTIGADOR  
DNI: 41680277

Firma del evaluador





VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

MATRIZ DE VALIDACION

TÍTULO DE LA TESIS: JUEGOS ANCESTRALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL Nº 103 JUAN PABLO II, AYACUCHO 2019.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMES	CRITERIOS DE EVALUACION								Observaciones o recomendaciones
				Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre ítems y la opción de respuesta		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
JUEGOS ANCESTRALES	Instrucción del juego	Organización	- Se organiza para realizar en juegos tradicionales	X		X		X		X		
		Participación	- Le agrada participar en juegos	X		X		X		X		
		Peralidades	- Assume los castigos cuando no cumple con las reglas del juego	X		X		X		X		
	Ejecución del juego	Cantidad	- Identifica la cantidad de materiales	X		X		X		X		
		Tamaño	- Reconoce los tamaños de materiales a utilizarse	X		X		X		X		
	Uso de medios y Materiales	Aplica	- Aplica los materiales de acuerdo al tipo de juego	X		X		X		X		
Organiza		- Organiza materiales para facilitar en el desarrollo del juego	X		X		X		X			

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Paúl Gómez Cárdenas

OBJETIVO: Niveles de juegos ancestrales

DIRIGIDO A: Niños y niñas de 5 años

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Gómez Cárdenas Paúl

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Maestro

VALORACIÓN: 

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
----------	------	-------	------	----------

  
Prof. Paúl Gómez Cárdenas  
Firma del evaluador