

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PRIVADA

“CUNA DE LA LIBERTAD AMERICANA”

EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE



TESIS

**Los juegos populares como recursos pedagógicos de las profesoras en las
instituciones educativas de Educación Inicial del distrito de Ayacucho,**

2022

Presentada por:

ANYOSA MENDOZA, Ruth Karen

RODRÍGUEZ LAINES, Pánfilo

Asesor

Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL (ORCID: 0000-0001-8798-5268)

Para obtener el título de profesora en Educación Inicial Intercultural Bilingüe

Ayacucho-Perú

2024

.....
Presidente

.....
Secretario

.....
Vocal

DEDICATORIA

En honor a mi padre José Luis, cuya sabiduría guió mis primeros pasos hacia la persona que soy hoy; a mi amada madre Julia Elsa, cuyo amor y ejemplo han iluminado cada sendero de mi existencia; y a mis queridos hijos Lia Bigail y Ruth Sahory, cuya presencia llena mi vida de amor y esperanza por un futuro lleno de posibilidades y bondad.

Ruth Karen

A mis padres, Pánfilo y Gertrudis, y a toda mi familia, quienes siempre han mantenido su visión y apoyo inquebrantables hacia mí, incluso cuando las circunstancias cambian y los desafíos surgen.

Pánfilo

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi profundo agradecimiento al Escuela de Educación Superior Pedagógica Privada "Cuna de la Libertad Americana" por haber sido nuestro hogar durante cinco años, donde no solo adquirimos conocimientos profesionales, sino que también encontramos un espacio para crecer y consolidar nuestra formación académica y personal.

A los maestros formadores del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "Cuna de la Libertad Americana" por compartir su vasta experiencia y de esta manera afianzar nuestra vocación de trabajo.

Nuestro profundo agradecimiento al Dr. Bibiano Alcarraz Carbajal, asesor de nuestro trabajo de investigación.

Agradezco a las maestras de las escuelas de educación inicial en el distrito de Ayacucho por compartir sus valiosas experiencias, las cuales fueron fundamentales para enriquecer nuestro trabajo de investigación.

Los autores

PRESENTACIÓN

Distinguidos miembros del jurado, me complace presentarles el estudio experimental titulado "El impacto de los juegos tradicionales como herramientas pedagógicas en las aulas de Educación Inicial del distrito de Ayacucho, año 2022". El propósito de esta investigación es analizar cómo los juegos populares pueden influir en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas. Este trabajo se realiza en concordancia con las normativas establecidas en el Reglamento de Investigación para obtener el título de profesora de Educación Inicial, con especialización en Educación Intercultural Bilingüe.

Agradezco su atención y espero que este estudio cumpla con sus expectativas y requisitos para su aprobación.

Los autores

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, RUTH KAREN ANYOSA MENDOZA, identificada con DNI N.º 74697691 (Tesisista 1)

Yo, PÁNFILO RODRÍGUEZ LAINES, identificada con DNI N.º 70464283 (Tesisista 2)

Egresados del programa profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe del Escuela de Educación Superior Pedagógica Privada “Cuna de la Libertad Americana” de Ayacucho, somos autores del trabajo de investigación titulado “Los juegos populares como recursos pedagógicos de las profesoras en las instituciones educativas de Educación Inicial del distrito de Ayacucho, 2022”; al amparo de la Ley N.º 27444, Ley del Procedimiento Administrativo General y demás normas conexas, declaro Bajo Juramento lo siguiente:

1. Este trabajo de investigación es de nuestra propia autoría.
2. Hemos seguido rigurosamente las normas técnicas establecidas para la elaboración de trabajos académicos, garantizando así la originalidad de cada parte del mismo y evitando cualquier forma de plagio.
3. Los datos presentados en este estudio, así como los resultados obtenidos, son verídicos y no han sido alterados de ninguna manera. Por consiguiente, representan una contribución auténtica a la realidad investigada.

En el caso de que se detecte cualquier forma de fraude, plagio, autoplagio, piratería o falsificación en este trabajo, estamos plenamente conscientes de las consecuencias y sanciones que acarrearía nuestra acción, y nos sometemos a las disposiciones legales correspondientes. En el caso de que este trabajo de investigación sea aprobado para su publicación en una revista institucional u otro medio de difusión, autorizamos al Instituto a llevar a cabo su publicación y divulgación según las condiciones, procedimientos y medios que esta institución determine.

Ayacucho, diciembre de 2022.

.....
RUTH KAREN ANYOSA MENDOZA
DNI N.º 74697691

.....
PÁNFILO RODRÍGUEZ LAINES
DNI N.º 70464283

ÍNDICE

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
PRESENTACIÓN.....	v
DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD	vi
RESUMEN.....	xi
ABSTRAC	xii
YACHAY QUÑUNCHASQA.....	xiii
INTRODUCCIÓN	xiv

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Caracterización del problema.....	17
1.2. Preguntas de investigación	18
<i>1.2.1. Pregunta general</i>	18
<i>1.2.2. Preguntas específicas</i>	19
1.3. Hipótesis guía.....	19
1.4. Objetivos de investigación	19
<i>1.4.1. Objetivo principal</i>	19
<i>1.4.2. Objetivos específicos</i>	19
1.5. Justificación.....	20
<i>1.5.1. Importancia</i>	19
<i>1.5.2. Relevancia</i>	19

1.5.3. <i>Limitaciones</i>	21
----------------------------------	----

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Supuestos filosóficos.....	22
2.2. Estado del arte	23
2.3. Bases teóricas	25
2.3.1. El juego	25
2.3.2. <i>Juegos populares</i>	25
2.3.3. <i>Habilidades sensoriales</i>	26
2.3.4. <i>Habilidades afectivas</i>	26
2.3.5. <i>Habilidades motrices</i>	27
2.3.6. <i>Clasificación de los juegos populares infantiles</i>	28
2.3.7. <i>Los juegos populares como estrategias de aprendizaje</i>	29
2.3.8. <i>El juego popular como elemento cultural</i>	30
2.3.9. <i>Características y beneficios de los juegos populares en la educación de los niños</i>	31
2.4. Marco conceptual	32

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de estudio.....	34
3.2. Alcance de la investigación.....	34
3.3. Método de investigación	35
3.4. Diseño de investigación	35

3.5. Población.....	35
3.6. Muestra.....	36
3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	36
3.8. Análisis e interpretación de datos.....	36
3.9. Aspectos éticos.....	37

CAPÍTULO IV

SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA

4.1. Descripción contextualizada del área de estudio.....	38
4.1.1. <i>A nivel interno</i>	38
4.1.2. <i>A nivel externo</i>	42
4.2. Selección y caracterización de los participantes	43
4.2.1. <i>Profesoras</i>	43
4.3. Descripción de recojo de información.....	44
4.3.1. <i>Estrategias de recojo de datos</i>	44
4.4. Identificación de categorías y subcategorías	45
4.5. Sistematización de la información	47
4.5.1. Categorización de la entrevista en profundidad	47
4.5.2. Estructuración	58
4.5.3. Contrastación.....	60
4.5.4. Teorización.....	62
4.6. Discusión.....	63
4.6.1. <i>Reflexión sobre resultados de la categoría 1</i>	63

<i>4.6.2. Reflexión sobre resultados de la categoría 2</i>	63
<i>4.6.3. Reflexión sobre resultados de la categoría 3</i>	64
<i>4.6.4. Reflexión sobre resultados de la categoría 4</i>	64
CONCLUSIONES	66
RECOMENDACIONES	68
REFERENCIAS	69
ANEXOS.....	74
MATRIZ DE CONSISTENCIA	75
GUÍA DE ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD	76

RESUMEN

El presente trabajo de investigación radica en la comprensión del fenómeno estudiado, la cual se presentó durante el estudio del problema y la solución dada a través de la práctica de los juegos populares aplicados por las maestras de educación inicial del distrito de Ayacucho; estos recursos pedagógicos contribuyen con el desarrollo de ciertas habilidades durante la práctica pedagógica realizada por las profesoras. Se sostuvo como objetivo analizar el desarrollo de “los juegos populares en su práctica pedagógica de las profesoras en las instituciones educativas de nivel inicial del distrito de Ayacucho, 2022”. El trabajo fue de tipo básico, de nivel exploratorio y de diseño de investigación fenomenológico. Para la recopilación de datos, se procedió a la realización de entrevista en profundidad formuladas a cinco profesoras en total, uno de la Institución Educativa Inicial N.º 432-96 “San Juan de la Picota y cuatro de la Institución Educativa Inicial N.º 432-25 “Señor de la Picota” del distrito de Ayacucho. El resultado del trabajo de investigación de los juegos populares como recurso pedagógico de las profesoras de educación inicial arrojaron que los niños desarrollan las habilidades sensoriales durante el juego de escondite, jugar con globos, andar o gatear en una superficie inestable, ataque de cosquillas, entre otros; asimismo, las habilidades motrices, como acciones que involucran el movimiento de los músculos del cuerpo resultan importantes; por otro lado, las habilidades afectivas, las cuales consisten en identificar y conocer las emociones para manejar en diferentes situaciones resultaron óptimas, incluyendo la capacidad de tranquilizarse, liberarse de la irritabilidad, la culpa, ansiedad y la melancolía. Tales aspectos son fundamentales para el desarrollo cognitivo, control emocional y la identificación de su cultura de los niños.

Palabras clave: juegos populares, desarrollo, motrices, sensoriales, afectivas

ABSTRAC

The present research work lies in the understanding of the studied phenomenon, which was presented during the study of the problem and the solution given through the practice of popular games applied by the early education teachers of the Ayacucho district; These pedagogical resources contribute to the development of certain skills during the pedagogical practice carried out by the teachers. The objective was to analyze the development of “popular games in their pedagogical practice of teachers in initial level educational institutions in the district of Ayacucho, 2022.” The work was basic, exploratory level and phenomenological research design. To collect data, an in-depth interview was carried out with five teachers in total, one from the Initial Educational Institution No. 432-96 “San Juan de la Picota and four from the Initial Educational Institution No. 432-25 “Señor de la Picota” from the Ayacucho district. The result of the research work on popular games as a pedagogical resource by early education teachers showed that children develop sensory skills during the game of hide-and-seek, playing with balloons, walking or crawling on an unstable surface, tickling attacks, among others. others; Likewise, motor skills, such as actions that involve the movement of the body's muscles, are important; On the other hand, affective skills, which consist of identifying and knowing emotions to manage in different situations, were optimal, including the ability to calm down, free oneself from irritability, guilt, anxiety and melancholy. Such aspects are fundamental for children's cognitive development, emotional control and identification of their culture.

Keywords: popular games, development, motor, sensory, affective

YACHAY QUÑUNCHASQA

Kay llankaytaqa umancharqanku muquy yachaykuna aypanankupaqsi, imaynatas chay sasachakuy llankaykunapi chay yachayta aypanchikman sapa yachay wasikunapi, chay pukllayllawan yachayta ruraspanchik, chay llankay ruraypis llankanku llapallan amawtakuna wawachakunata yachachispa kay Ayacucho llaqtanchikpi. Kay sumaqa llankaykunaqa llumpay allinsi chay wawakunapa yachaynin kallpanchanapaq sapa punchaw llankayninkupi hinallataqsi amawtakuna puririchin kay llankaytaq, chay sasachukuy maskaytan umanchakuyninmi ¿imaytas chay llaqtanchikpa pukllayninkunawan kallpanchanman sumaqa warmakunapa yachiyninkunata, chay yachay wasikunpi, Ayacucho llaqtapi, iskay waranqa iskay chunka iskayniyuq watapi?

Kay llankayqa patachasqam karqa, pampanmanta suni yachay maskaysi, chaypis tarikusqa qunqayllamanta imapas rikuriyta maskay. Chay yachaykuna quñunakupaqsi patachasqaku tapukuykunata rimaspalla yachay quñuyta, chaypaqsi akllasqaku pichqa amawtakuna tapuyta ruranakupaq, kay yachay wasikunapa yupayninmi N.º 432-96 “San Juan de la Picota, huknin yachay wasikunapa yupaynin N.º 432-25 “Señor de la Picota” Ayacucho llaqtapi. Kay llaykaypa yachay aypayninmi llaqtakunapa puylayninwan llapan yachachiywan yachay aypay chay yachay wasikunapi, kay llankaytas puririchin amawtakuna, chaypin riksiykunku, wawakunaqa allintas kallpachayku kay pukllaykunawan uyariyninkuta, lataykachankuy sumaqa takyapakuspanku, chikuchanakunkuspanku. Kay pukllaykunaqa allinsi wawakunapa sayakuynin kallpachanapaq, chaymantas sumaqa allinsi, wawakuna kusirichinapaq, wakin warmachakunaqa yachay wasipis kanku ancha llakisqa tatamamankumanta chayraq rakikunku yachay wasiman rispanku, hinaspa waqapakunku, manas allintapas yachaykunata puririchunkuchu, chaysi kay pukllaspalla yachaykunaqa llumpay allin kay wawakunapaq, llakisqatapas kusirichin, asirichin yachayninkuta sumaqa kallpanchan.

Rimay riksiy: llaqtapa pukllaynin, pukllaspalla yachay haypay.

INTRODUCCIÓN

Los juegos populares es un aspecto primordial en la etapa de la niñez, por medio de esta práctica los niños asimilan conocimientos, valores, tradiciones, maneras de vida, entre otros.

Jiménez, A. & Lavado, C. (2016). Las profesoras que ejercitan la labor en las diferentes instituciones de nivel inicial del distrito de Ayacucho, toman en cuenta diferentes habilidades físico motoras, las cuales están relacionadas con los juegos populares.

Para lograr una capacidad pertinente en el juego, las profesoras tratan de estimular y animar a los niños hacia las siguientes habilidades: sensoriales, como actividades que estimulan a los sentidos de los niños (gusto, tacto, oído, vista y olfato) con la finalidad de una interpretación generalizada y correcta del entorno en donde viven; afectivas, promueven la manera de cómo desarrollar conflictos de tipo emotivos, en el momento de complacer ciertas necesidades humanas que garanticen la seguridad individual, el desarrollo adecuado y una organización de tipo emocional que enfrente a los problemas de forma eficiente, poniendo en práctica los valores y el respeto, así como la paciencia, la solidaridad, la empatía; y motrices, más conocidas como físicas, es cuando los menores demuestran la manera de cómo desarrollar ciertas habilidades, así como el equilibrio, la resistencia, fuerza, la coordinación de los movimientos, la agilidad y la orientación espacial. Hablando pedagógicamente, las actividades desarrolladas por el maestro, permite utilizar la didáctica, en un espacio empírico para comparar el aspecto práctico sobre la teoría en las aulas, desde donde se debe realizar una constante reflexión.

Por lo tanto, de acuerdo a los principios y normas con la que las profesoras forman a los niños, se recogió informaciones a través de entrevistas respecto al tema de juegos tradicionales, las cuales fomentan las habilidades sociales y fortalecen vínculos de amistad, aprovechando los elementos del contexto sociocultural del medio.

El objetivo general de este estudio fue examinar cómo las profesoras en las instituciones educativas de nivel inicial del distrito de Ayacucho, en el año 2022, integran los juegos populares en su práctica pedagógica. Los objetivos específicos incluyeron investigar el desarrollo de habilidades sensoriales, afectivas y motrices a través de dichos juegos.

En este trabajo de enfoque cualitativo, se optó por un tipo de investigación básica con un diseño fenomenológico. La población objetivo fueron todas las profesoras de educación inicial del distrito de Ayacucho, y la muestra consistió en cinco profesoras seleccionadas de las instituciones educativas "San Juan de la Picota" y "Señor de las Picota" en dicho distrito.

La estructura del presente trabajo es la siguiente:

Capítulo I. Se refiere al problema de investigación, con su contenido como la caracterización del problema, preguntas de investigación, hipótesis guía, objetivo general y específicos y la justificación del problema.

Capítulo II. El marco teórico con sus componentes como el estado de arte, bases teóricas y el marco conceptual.

Capítulo III. El marco metodológico, donde se describen el tipo de estudio, alcances de la investigación, la metodología de investigación, el diseño, la población, la muestra, técnicas e instrumentos de recojo de datos análisis e interpretación de datos y el aspecto ético del trabajo.

Capítulo IV. Sistematización de la experiencia, donde se incluye la descripción contextualizada del área de estudio, selección y caracterización de los participantes,

descripción de recojo de información, identificación de categorías y subcategorías, sistematización de la información y la discusión.

Finalmente, la parte de anexos, donde se adjunta la matriz de categorización, guía de entrevista en profundidad, referencia y la evidencia del trabajo de investigación.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Caracterización del problema

Jiménez, A. & Lavado, C. (2016), podemos mencionar que los juegos populares es un aspecto primordial en la etapa de la niñez, por medio de esta práctica los niños asimilan conocimientos, valores, tradiciones, maneras de vida, entre otros.

Camacho (2014), menciona que los juegos populares, son ciertas actividades que practican frecuentemente aquellos habitantes dentro de un contexto determinado, de generación en generación, probablemente podrían sufrir algunos cambios en el proceso del tiempo, pero, aun así, permanece y se mantienen, aunque pasen los años.

Las profesoras que ejercitan la labor en las diferentes instituciones de nivel inicial del distrito de Ayacucho, toman en cuenta diferentes habilidades físico motoras, las cuales están relacionadas con los juegos populares, las cuales se visibilizan en forma objetiva.

Para lograr una competencia pertinente en el juego, las profesoras tratan de estimular y animar a los niños hacia las siguientes habilidades.

Habilidades sensoriales, son actividades que estimulan a los sentidos de los niños (gusto, tacto, oído, vista y olfato) con la finalidad de una interpretación generalizada y correcta del entorno en donde viven.

Habilidades afectivas, promueven la manera de cómo desarrollar conflictos de tipo emotivos, en el momento de complacer ciertas necesidades humanas que garanticen la seguridad individual, el desarrollo adecuado y una organización de tipo emocional que enfrente a los problemas de forma eficiente, poniendo en práctica los valores y el respeto, así como la paciencia, la solidaridad, la empatía, etc.

Habilidades motrices, más conocidas como físicas, es cuando los menores demuestran la manera de cómo desarrollar ciertas habilidades, así como el equilibrio, la resistencia, fuerza, la coordinación de los movimientos, la agilidad y la orientación espacial.

Práctica pedagógica, actividades desarrolladas por el maestro o profesor, que permite utilizar la didáctica, en un espacio empírico para comparar el aspecto práctico sobre la teoría en las aulas, desde donde se debe realizar una constante reflexión.

Por lo tanto, de acuerdo a los principios y normas con la que las docentes forman a los niños y niñas y niñas, se recogerán informaciones a través de entrevistas respecto al tema de juegos tradicionales, las cuales fomentan las habilidades sociales y fortalecen vínculos de amistad, aprovechando los elementos del contexto socio cultural.

1.2. Preguntas de investigación

1.2.1. Pregunta general

¿Cómo desarrollan los juegos populares en recursos pedagógica las profesoras en las instituciones educativas de Educación Inicial del distrito de Ayacucho, 2022?

1.2.2. Preguntas específicas

¿Cómo es el desarrollo de las habilidades sensoriales a través de los juegos populares?

¿Cómo es el desarrollo de las habilidades afectivas a través de los juegos populares?

¿Cómo es el desarrollo de las habilidades motrices a través de los juegos populares?

1.3. Hipótesis guía

Comprender el desarrollo de los juegos populares en la práctica pedagógica de las profesoras en las instituciones educativas de Educación Inicial del distrito de Ayacucho, 2022.

1.4. Objetivos de investigación

1.4.1. Objetivo principal

Analizar el desarrollo de los juegos populares en su práctica pedagógica de las docentes en las instituciones educativas de nivel Inicial del distrito de Ayacucho, 2022

1.4.2. Objetivos específicos

- Conocer el desarrollo de las habilidades sensoriales a través de los juegos populares.
- Conocer el desarrollo de las habilidades afectivas a través de los juegos populares.
- Conocer el desarrollo de las habilidades motrices a través de los juegos populares.

1.5. Justificación

1.5.1. Importancia

Durante el presente estudio de investigación la importancia radicará en la comprensión del fenómeno estudiado, la cual se presentó durante el estudio del problema y

la solución dada a través de la práctica de los juegos populares, las cuales contribuyan con el desarrollo de ciertas habilidades durante la práctica pedagógica realizada por las profesoras, cuyos aportes servirán para implementar otros trabajos de investigaciones de acuerdo al tema en estudio.

1.5.2. Relevancia

A partir de las experiencias de las profesoras sobre el desarrollo de los juegos populares las cuales revaloran en la práctica y promueven la interacción entre las áreas curriculares que permitirán en la formación de ciudadanos netamente competentes quienes valoren la identidad cultural.

Por implicancias prácticas

Durante el proceso de la investigación se tratará de comprender el logro de ciertas habilidades mediante la práctica de los juegos populares dentro de la práctica pedagógica realizada por las profesoras.

Por valor teórico

El presente estudio logrará al final un resultado teórico, la cual tendrá un aporte al conocimiento científico, la cual servirá como fuente de investigación para futuros trabajos relacionados al tema en estudio.

Por utilidad metodológica

En el presente estudio, se aplicará la entrevista en profundidad, por medio de la cual se obtendrán informaciones sobre las experiencias vividas, para su posterior análisis e interpretación respectiva, sobre las experiencias adquiridas por las profesoras, durante la aplicación de los juegos populares en sus respectivas prácticas pedagógicas.

1.5.3. Limitaciones

Según el factor de fuentes bibliográficas no hay o no existe mucha información que ayude a la tarea de reforzar nuestro trabajo o nos permita profundizar los conocimientos relacionados con el tema de estudio y con un enfoque intercultural. Esto limita la posibilidad de generalizar los resultados a poblaciones más amplias. La interpretación de los datos cualitativos está influenciada por la perspectiva y el sesgo del investigador.

La recolección y el análisis de datos cualitativos suelen ser más laboriosos y consumir más tiempo que los enfoques cuantitativos. Además, requieren habilidades específicas y a menudo son más costosos en términos de recursos. Los estudios cualitativos generan grandes volúmenes de datos complejos que son difíciles de manejar y analizar. Esto requiere herramientas y técnicas especializadas para el análisis de datos.

La interpretación de datos no estructurados, como entrevistas abiertas y notas de campo, son complejas y depende en gran medida de la habilidad del investigador para identificar patrones y temas significativos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Supuestos filosóficos

Según González (2016) se refiere a la interpretación del fenómeno que se investiga, con un enfoque de la investigación cualitativa. Asimismo, el enfoque sistémico facilita la comprensión e interpretación de la realidad, integrando toda una estructura compleja que determina la condición humana.

Concordante con el problema formulado, se ha tenido la necesidad de desarrollar la investigación bajo el paradigma cualitativo, cuyo sustento teórico se basa en los siguientes aspectos:

Según Ortiz (2011), en primer término, refiere a que el presente trabajo de investigación está organizado teniendo en cuenta la dialéctica, entendiéndose ésta como un método que ayuda a concebir al mundo en constante movimiento, cambio y desarrollo. Quiere decir que los fenómenos pueden cambiar. Por ello, la dialéctica nos da a conocer diferentes leyes que rigen el pensamiento humano, la sociedad y la naturaleza, entre ellas, la ley de la contradicción que es el motor, la causa principal del desarrollo y el cambio. De modo que todo fenómeno, hecho o problema natural o social tiene su contrario u oponente

y esta contradicción da origen al fenómeno, hecho o problema. Además, esta contradicción se desarrolla en la práctica social. De esta manera, la práctica y la teoría son procesos opuestos pero indisolubles. La dialéctica menciona que el hombre está en relación a la naturaleza mediante el proceso de la producción; es decir al trabajo, como algo indispensable al existir del hombre, como conquista de los bienes y materiales con la cual está al contacto con el medio natural y está bajo su beneficio. Así los aprendizajes son como el resultado entre la interacción entre el conocimiento humano o teoría y el trabajo o práctica social. En ello radica la importancia del trabajo, como medio a través del cual las personas establecen nexos de relación productiva económica, de la cual provienen la relación de la ética, jurídicas y políticas. Para entender este nivel de conocimiento, debemos encontrar las leyes que expliquen la existencia, desarrollo y transformación de los hechos, acontecimientos o fenómenos, que en el caso el presente trabajo de investigación, es un hecho eminentemente social y cultural, como es el fortalecimiento a través de los juegos populares.

Por ello llegamos a teorizar y configurar la realidad de la sociedad natural a través de una investigación cualitativa con un diseño fenomenológico, dado en las instituciones educativas de las comunidades del distrito de Ayacucho.

2.2. Estado del arte

El estado de arte, está relacionado a aquellos estudios investigativos previos a los aportes científicos, literarios y documentarios, las cuales están en relación al tema de investigación, realizados en distintos contextos y tiempos, que ha permitido desarrollar el presente estudio, tal como menciona Barrantes (2013) donde el investigador establece en que debe ir en busca de la información, siempre desde una idea sin estar detallando, ya que se debe revisar bibliografías, artículos, testimonios, informes, y comentarios de fuentes de confianza.

¿Qué tanto se ha investigado?

Después de la búsqueda realizada en distintas páginas web, relacionado con el presente tema de investigación, se ha podido determinar y evidenciar, que no existen fuentes bibliográficas, ni mucho menos trabajos investigativos relacionados con lo nuestro, especialmente temas de investigación en relación con el diseño de investigación fenomenológica.

A nivel internacional tenemos el trabajo de “Juegos populares y tradicionales para educación infantil-2015.

A nivel institucional tenemos el tema de “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión oral en los niños de la Institución Educativa Inicial N.º 429-43/Mx-P de Chaca-Huanta, 2021”

¿Quiénes han investigado?

Mayormente, en muchos casos los investigadores que contribuyen en este tipo de investigaciones son los antropólogos, psicólogos, trabajadoras sociales, que promueven sobre las experiencias vividas en sus especialidades.

A nivel internacional tenemos a Miraflores, E. y Ibáñez, N. (2015)

Las investigaciones a nivel de la institución fueron: Cartolín, N. K. y Huaraca, K. (2021).

¿Qué vacíos existen?

Profundizar el desarrollo de los juegos populares en el quehacer educativo, especialmente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de las áreas rurales de nuestra región.

¿Qué logros se han conseguido?

Conocer a las profesoras innovadoras en la tarea educativa teniendo en cuenta los juegos populares.

¿Qué aspectos faltan abordar?

Promover webinars y espacios virtuales sobre aspectos y estrategias respecto los juegos populares.

2.3. Bases teóricas

2.3.1. El juego

Según Saco, Acedo y Vicente (2001), el juego es una experiencia maravillosa y universal, que no solo involucra a los niños, sino también a los adultos. Es una actividad esencial para el desarrollo integral de la persona, equiparable al acto de soñar despierto. El placer y la completa inmersión en el juego solo pueden recuperarse al volver a jugar. Para los niños, el juego es una forma de expresión que contribuye significativamente a su desarrollo físico, psicológico, social, cognitivo y emocional. Además, es un medio formativo que fomenta la imitación y el progreso de diversas habilidades físicas, intelectuales y morales. Los adultos desempeñan un papel crucial al proporcionar ejemplos culturales que los niños utilizan para identificarse tanto con su sociedad como consigo mismos. Los primeros juegos de simulación surgen cuando los niños adoptan comportamientos cotidianos en contextos diferentes, y esto se refleja en la manipulación de objetos inanimados, como muñecas o palos, a los que atribuyen características animadas.

2.3.2. Juegos populares

Según Jiménez, A. & Lavado, C. (2016), son aquellas actividades en la vida de los niños, por la cual adquieren una manera de vivir revalorando sus tradiciones. En realidad, los juegos populares es como un camino por el cual los niños logran conectarse con la cultura regional y local.

Por otro lado, Calero (2003) manifiesta que el juego es una actividad placentera que se disfruta con plenitud y es una actividad propia del niño.

Para lograr una competencia pertinente en el juego, los niños deben empoderarse de las siguientes habilidades:

2.3.3. *Habilidades sensoriales*

Según Beaudry (2011) manifiesta que son aquellas capacidades propias del sistema nervioso central, la que organiza e interpreta y estimula una información las cuales son asimilados por los distintos órganos sensoriales. Aquella información proviene del exterior y son captados por los sentidos, donde llega al cerebro y es analizada para ponerse en contacto con el medio y así dar una respuesta según las necesidades y distintos estímulos que nos da el medio donde se desenvuelven los niños, especialmente durante la etapa escolar.

Son actividades que estimulan a los sentidos del niño (dentro del olfato, oído, gusto y vista) con la finalidad de una interpretación generalizada y correcta del entorno en donde vive.

2.3.4. *Habilidades afectivas*

Las habilidades afectivas se refieren a la capacidad de gestionar las emociones de manera efectiva (OpenAI, 2022). Esto incluye: Auto-conciencia emocional (Reconocer y comprender las propias emociones, Auto-regulación emocional (Manejar las emociones de manera saludable, Empatía (Entender y compartir los sentimientos de los demás y Habilidades sociales (Usar la comprensión emocional para interactuar eficazmente con otros).

Tal es así que se promueve una serie de conflictos de tipo emocionales, es decir cuando se satisface las necesidades humanas y se afiance la seguridad personal, donde se

desarrolle una adecuada manera de regular las emociones y se practique ciertos valores como la solidaridad, empatía, respeto y paciencia, etc.

En ésta los niños desarrollan un conjunto de conductas, por decir si este se encuentra enfermo, cuando se siente triste o siente algún dolor, etc.

Podemos afirmar que si se presta la atención debida y dedicación exclusiva al niño, estamos realizando la mejor inversión, ya que con esto se estará logrando un correcto desarrollo emocional la cual propicie una adecuada adquisición continua de conductas autóctonas.

2.3.5. *Habilidades motrices*

Llamadas también físicas es cuando los niños demuestran desarrollar habilidades como el equilibrio, la resistencia, la fuerza, la coordinación de los movimientos y orientación espacial.

Singer (1983) manifiesta que este tipo de habilidad motora es como una actividad muscular que se realiza para el logro de un acto deseado.

Además, las habilidades motoras básicas se realizan de una manera natural, la que podemos entender como actividades que se desarrollan de manera normal, la que se constituye como una estructura sensomotora básica, como aquella que da soporte al resto de las acciones motoras la cual las personas desarrollan.

Para Guthrie (1998), nos dice que las habilidades motoras son aquellas capacidades que se adquieren por medio del aprendizaje, donde produzca resultados previos de certeza.

Por lo tanto, el desarrollo de la habilidad de la motricidad es base fundamental para tomar acciones motrices cada vez más complejas como las actividades de saltos, lanzamientos, desplazamientos, recepciones y el equilibrio.

2.3.6. Clasificación de los juegos populares infantiles

Según los autores: Calderón y Villanueva (2016), Quispe (2016) y Chávez y Sánchez (2015); quienes manifestaron que los juegos han sido clasificados en categorías en base a dos categorías, el primero es respecto al juego con movimientos y el otro de acuerdo a los juegos tranquilos.

1) Juegos de movimiento

Según Quispe (2016) son aquellos juegos las cuales requieren la utilización corporal como parte del desarrollo en un medio más adecuado con la participación de muchos estudiantes. Entre los juegos de movimientos podemos considerar a algunos de ellos:

- Escondite.
- Jugar con globos.
- Saltar en un colchón, cama o en el sofá, etc.
- Andar o gatear en una superficie inestable.
- Ataque de cosquillas
- Jugar a tirarse con los cojines, etc.

2) Juegos tranquilos

Además, Quispe (2016) se refiere a aquellos juegos donde no se necesita de mayor movimiento, incluso no necesita de muchos participantes y se puede realizar en un espacio menor.

Estos juegos también han sido creados de acuerdo a sus culturas y según a la cultura de un lugar determinado.

Podemos agregar que este tipo de juegos vienen siendo transmitidos de tiempo en tiempo entre aquellas personas. Es necesario saber que estos tipos de juegos lo realicen de acuerdo a los espacios de socialización.

Entre los juegos tranquilos podemos considerar a algunos de ellos:

- Recortar plastilina
- Modelar barro o con otro material, indispensable es el barro, ese material que sin ser nada lo puede ser todo
- Hacer origami, papel de cualquier tipo hasta los que tienes por reciclar, etc.

2.3.7. Los juegos populares como estrategias de aprendizaje

Si nos referimos a los a las estrategias con la cual se efectiviza la enseñanza aprendizaje, el juego popular es el que en primer lugar destaca a nivel de la educación contextual, pues si incidimos es este aspecto, vamos a obtener la fórmula de enseñanza aprendizaje.

El juego popular bien aprovechado mediante el uso de las actividades lúdicas permite retener mejor los aprendizajes significativos de contexto, las cuales deben fomentarse a cargo de los profesores.

Por eso, las personas adultas no nos ponemos a pensar las ventajas que estos tienen para la niñez y no lo aplicamos simplemente por miedo a que no funcione en la tarea de aprendizaje.

Por lo tanto, el juego popular es un medio por la cual se puede fomentar la adquisición de los aprendizajes ya que despierta también procesos como: la solución de los problemas de la lógica, la reflexión, el análisis de muchas situaciones existentes, en la imaginación, en la socialización, la creatividad, en el entretenimiento, en la diversión, en la creatividad y entretenimiento.

Además, es como una estrategia de aprendizaje, la cual permitirá que los juegos populares creen sus conocimientos propios por medio de la exploración y la experimentación.

Y por otra parte, los niños lo desarrollan de manera natural que lo realizan de acuerdo a su entorno o de contexto y son como una de las experiencias inolvidables y maravillosas. Por eso debemos tener presente que el aprendizaje, debe ser entretenido, algo que vaya acorde con la diversión, y genere una impresión en la mente y memoria del niño.

2.3.8. El juego popular como elemento cultural

Según Navarro (2002), el juego popular es considerado como una característica simbólica cultural, la cual se concreta con la integración tecnológica, económica y social. Es por ello que se comparten una serie de expectativas, significados y comportamientos de una agrupación social donde se producen distintos intercambios sociales, y es por eso que se considera como un elemento de la cultura, donde se encuentran representativamente de una manera lúdica, siendo reconocidos por la UNESCO (2003) como patrimonio de la cultura no material, la cual adoptan manifestaciones y de formas variadas como verbenas, rituales, carnavales, fiestas, etc.

Según Parlebas (1988) menciona que de acuerdo al estudio de los juegos populares relacionado con el aspecto cultural debe promoverse a partir de la etnomotricidad respecto al campo natural de la praxis motriz, como las manifestaciones culturales de una comunidad que delucida el posible uso de la motricidad (Goncalves, 2010 y Sérgio, 1994).

Según Lavega (1995), nos indica que a través del juego popular aprendemos a reconocer el universo social, de la cual se logra valorar la cultura y la región en que se desenvuelven dicha práctica.

Raabe (1980), menciona que los juegos populares otorgan una mejor manera de aprendizaje respecto a sus valores culturales de una sociedad, ya que se representan simbólicamente mediante el empleo de motivos tradicionales decorativos.

Lavega (1995), también menciona que los procesos que siguen los juegos populares las cuales se dan dentro de una cultura, son lo mismo que otras manifestaciones respecto a una aculturación, enculturación y sincretismo. Autores actuales

2.3.9. Características y beneficios de los juegos populares en la educación de los niños

Según Jiménez (2009) manifiesta que los juegos populares mantienen un conjunto de características las cuales permitieron la acogida por muchos niños de muchas generaciones distintas y que llegaron a mantenerse a través del tiempo, motivo por el cual juegan para divertirse y sienten sensaciones de libertad, comodidad, felicidad, diversión al ponerlo en práctica. Es por incluso, que sus reglamentos son motivadores y fáciles. Todo esto conlleva a la socialización o a una comunicación e interacción con el entorno. Es decir, cuando uno se pone a jugar sin que se dé cuenta, en ese momento se está comunicando y compartiendo aspectos de la personalidad que en otros espacios no lo podrían mostrar. Es por ello, que el juego popular en este caso, es un mecanismo eficaz de la socialización porque hace que uno se muestre tal como es.

Es conveniente tener presente que los juegos populares son como el espejo de la tradición y cultura, que existe en una determinada cultura, ya que nacen según las costumbres de cada comunidad.

Por lo tanto, debemos concluir diciendo que los juegos populares ofrecen muchos beneficios sobre los niños, como:

- Elemento de interacción social con cualquier persona de cualquier edad.
- Hace que desarrollen en la socialización.
- Conviene en la interacción comunicativa.

- Transmisora de la cultura, tradiciones y valores, etc.
- Permite la acción solidaria entre aquellos que juegan.

Concientiza a que ganar y perder no tiene mucha importancia, sino que lo más importante es jugar divirtiéndose.

- Se crean estrategias y se planean maneras de jugar.
- Permite el avance de la imaginación.
- Permite la estimulación de la creatividad.
- Permite tomar criterios, actitudes, pensamientos y valores

Por otra parte, podemos considerar otros aspectos benéficos por la que se pondrán en práctica los juegos populares, entre ellas son la:

- Motiva la participación en las clases.
- Se mantienen tradiciones se vienen transmitiendo de generación en generación.
- Mejora las relaciones en el aula e incluso con las familias y su entorno sociocultural.
- Pone en práctica ciertas actividades más allá del ámbito escolar.

2.4. Marco conceptual

Agilidad: Capacidad para ejercer el movimiento corporal en un espacio, donde combina la coordinación y la fuerza y el desplazamiento de un lugar a otro.

Capacidades motrices: Son tomados en cuenta como la resistencia, fuerza, velocidad, flexibilidad, controlar todo acto motor.

Coordinación: Es el control neuromuscular del movimiento. Capacidad del músculo corporal donde se sincroniza la trayectoria del movimiento.

Dinámica: Aquella en que al momento de vencer la resistencia se sufre un desplazamiento del músculo.

Equilibrio: Manera de sostener una posición corporal frente a la fuerza gravitacional.

Flexibilidad: Es la capacidad de amplitud mayor que se adquiere en el movimiento de la articulación según la fuerza de la gravedad.

Fuerza: Donde se realiza una resistencia externa a través de la acción de un esfuerzo muscular.

Resistencia: Menor intensidad durante el mayor tiempo posible.

Velocidad: Donde se realiza un movimiento rápido en un espacio de tiempo menor.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de estudio

Conforme al tema de la investigación seleccionada, el presente tipo será básica.

Baena (2014), quien manifiesta que la investigación básica o pura “viene a ser el estudio de un problema, la que está consignado con exclusividad a la búsqueda del conocimiento” (p. 11).

Ya que el objetivo es determinar nuevas fórmulas de los conocimientos y la modificación de los principios sobre las teorías existentes, acrecentando los saberes espontáneos y científicos.

3.2. Alcance de la investigación

La investigación cualitativa se enfoca en entender fenómenos complejos desde una perspectiva holística y detallada, proporcionando perspectivas profundas y contextuales que pueden ser muy valiosos para desarrollar teorías, generar nuevas preguntas de investigación y obtener una visión más completa del objeto de estudio. Permite una comprensión detallada

y profunda de fenómenos complejos. En lugar de medir variables de manera cuantitativa, se enfoca en la experiencia subjetiva, los significados y las interpretaciones que los participantes (cinco profesoras) atribuyen a sus acciones y vivencias.

3.3. Método de investigación

El método empelado en el presente trabajo de la investigación utilizada será el hermenéutico.

Según Fuentes (2002), nos manifiesta que la metodología hermenéutica está ubicada dentro del enfoque interpretativo fenomenológico (naturalista), cuyo objetivo es dar una interpretación participativa.

3.4. Diseño de investigación

Permite realizar una investigación con diseño fenomenológico sobre los juegos populares en la práctica pedagógica.

Patton (citado en Latorre, 1996), nos menciona que la investigación fenomenológica está centrada en la comprensión de los significados sobre las experiencias vivenciadas.

3.5. Población

Según Bernal (2006) define como a los términos de número de elementos o por unidades de elementos según al alcance y el tiempo.

En tanto, la población de profesoras de educación inicial del distrito de Ayacucho suma un total de 167 profesoras entre nombradas y contratadas (Unidad de Gestión Educativa Local Huamanga, 2022).

3.6. Muestra

Se ha seleccionado de manera intencional a cinco (5) profesoras, a quienes se les intervino por medio de las entrevistas sobre sus experiencias vividas en las diferentes instituciones educativas de educación inicial del distrito de Ayacucho, especialmente de la IEI N.º 432-96 “San Juan de la Picota y de la IEI N.º 432-25 “Señor de la Picota.

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica	Instrumento
<p>Entrevista en profundidad</p> <p>Según Varguillas, Carmona y Ribot de Flores (2007), viene a ser una característica realizada mediante una conversación personal extensa o larga, no estructurada, en la que se persigue que el entrevistado exprese de forma libre sus opiniones, actitudes, o preferencias sobre el tema objeto estudio.</p>	<p>Guía de entrevista en profundidad</p> <p>Según Robles (2011), En ella se plasman todos los tópicos que se desean abordar a lo largo de los encuentros, por lo que previo a la sesión se deben preparar los temas que se discutirán, con el fin de controlar los tiempos, distinguir los temas interesantes y hacer que no haya dispersiones y extravíos a quien se le está entrevistando.</p>

3.8. Análisis e interpretación de datos

Según la recolección realizada de los datos a continuación se procederá a realizar el análisis respectivo manteniendo la uniformidad en el proceso mediante la interpretación, categorización, estructuración, contrastación y la teorización. Cabe indicar que los procesamientos de los datos cualitativos se realizarán de manera manual.

3.9. Aspectos éticos

El presente estudio se rige de acuerdo al principio universal del respeto hacia la dignidad del ser humano, que asegura que la población de estudio no sea expuesta a algún peligro o riesgo sin poder contar con un beneficio social o personal. Quiere decir que, para dar inicio con el levantamiento de la información requerida, previamente se ha tenido cuidado con cumplir dos aspectos fundamentales:

La autorización de la Institución, aspecto que se ha cumplido solicitando la autorización formal de las instituciones educativas involucradas en el presente trabajo, por cuanto que son instancias que representan a la estructura del sistema educativo.

Consentimiento informado: referente al aspecto que con el cual se asegura una autorización individual de cada uno de los actores comprendidos en el presente estudio.

CAPÍTULO IV

SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA

4.1. Descripción contextualizada del área de estudio

4.1.1. A nivel interno

La Institución Educativa Inicial N.º 432-96 “San Juan de la Picota” representa al distrito de Ayacucho, cuya descripción presentamos a continuación:

Código modular	: 1466697
Distrito	: Ayacucho
UGEL	: Huamanga
DREA	: Ayacucho
Directora	: Patricia Jerí Godoy

Historia

La Institución Educativa, anteriormente era un PRONOEI, luego de acuerdo a la demanda de estudiantes se convierte en una Institución Educativa Inicial. Actualmente cuenta con una infraestructura nueva de material noble, acogiendo en sus ambientes a niños

de 3, 4 y 5 años. Su lema para el año 2022 es "Niños felices construyen su aprendizaje creativamente".



Misión

Nuestra misión es “garantizar, que todos los niños y niñas culminen su Educación Inicial y alcancen todas sus competencias establecidas en el currículo nacional de la educación básica. Brindando una formación integral, un servicio educativo eficiente y de calidad, a través de estrategias innovadoras, involucrando la participación comprometida de la comunidad educativa, desarrollando valores, habilidades, hábitos saludables, destrezas, aptitudes, respetando y practicando la diversidad cultural y ambiental”.

Visión

“Al año 2024 seremos una IE reconocida, por practicar las buenas relaciones armoniosas entre los actores que permitan que los estudiantes desarrollen su aprendizaje feliz, creativamente y con autonomía, desarrollando el pensamiento crítico, así como la

capacidad de investigación y el cuidado de los recursos naturales, para una convivencia armónica en reciprocidad con la naturaleza”.

Los estudiantes construyen proyectos innovadores con participación de los actores educativos, desarrollando sus habilidades sociales, la empatía y el asertividad para afrontar diferentes problemas de su vida cotidiana.

Contar con una infraestructura adecuada, con aulas virtuales acorde al avance tecnológico y científico, todo ello dentro del marco del Currículo nacional.

Valores	Actitudes
<p>Responsabilidad. implica asumir compromisos y aceptar las repercusiones de nuestras acciones. Una persona responsable inspira confianza, es digna de crédito y actúa con autonomía, ejerciendo su libertad de manera adecuada y cumpliendo con sus compromisos de forma íntegra.</p>	<p>Llega puntualmente a sus compromisos. Muestra cuidado en su higiene y apariencia. Organiza y planifica sus labores y proyectos de manera eficiente. Cumple con los plazos establecidos para completar sus tareas y proyectos. Participa activamente en las actividades de la institución educativa. Acepta la responsabilidad por sus acciones y está consciente de las consecuencias. Se esfuerza por mantener el orden y la disciplina.</p>
<p>Respeto. El respeto permite valorar la dignidad de cada individuo, fomenta la comunicación empática, promueve la honestidad y el respeto hacia las ideas, las diferentes culturas y las normas sociales aceptadas.</p>	<p>Escucha atentamente y muestra consideración por las opiniones y sugerencias de otros. Utiliza un lenguaje apropiado y cortés. Protege los recursos y bienes de la institución. Adhiere a las normas de convivencia y reglamentos establecidos por la institución. Demuestra respeto hacia todos los integrantes de la comunidad educativa y valora la propiedad intelectual.</p>

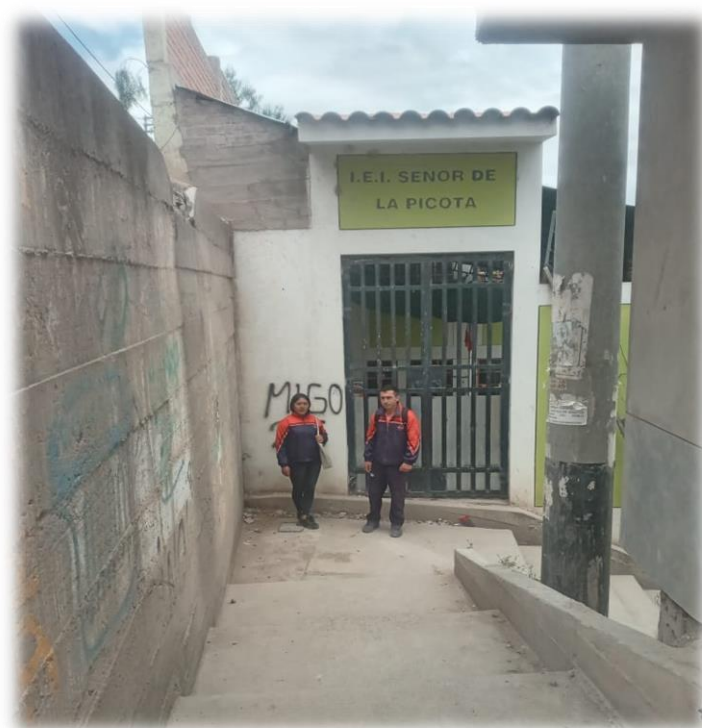
<p>Solidaridad. Promueve el desarrollo de la sensibilidad humana, el apoyo mutuo, la reciprocidad y el buen vivir.</p>	<p>Colabora con sus compañeros para alcanzar metas comunes y comparte sus conocimientos, experiencias y recursos educativos con ellos. Fomenta iniciativas que promuevan el apoyo mutuo y el bienestar del grupo. Se muestra dispuesto a trabajar de manera cooperativa y respetuosa, priorizando la participación democrática. Practica la empatía, mostrando sensibilidad y consideración hacia las necesidades y sentimientos de los demás.</p>
<p>Integridad. Guía el actuar en el marco de la verdad, la justicia e integridad.</p>	<p>Analiza de manera honesta sus éxitos y desafíos. Se autoevalúa y evalúa a sus compañeros con sinceridad. Actúa con honestidad en todas sus acciones. Muestra modestia y sinceridad en su comportamiento. Es veraz y no oculta la verdad. Se muestra leal en sus relaciones sociales. Reconoce y valora tanto sus propios méritos como los de los demás. Practica la crítica constructiva y se somete a la autocrítica.</p>
<p>Identidad. Desarrolla el sentido de pertenencia, el pensamiento crítico reflexivo</p>	<p>Tiene confianza en sus habilidades y posibilidades. Se siente conectado con los símbolos y principios de la institución. Se muestra comprometido con su entorno y la conservación del medio ambiente.</p>

Fuente: PEI-2022.

Los valores representan creencias fundamentales que guían las acciones y decisiones de las personas, permitiendo que vivan de manera plena dentro de un contexto social y cultural específico. Sirven como un criterio para evaluar el comportamiento tanto individual

como colectivo, reflejándose en las actitudes que las personas muestran en su día a día. Estas actitudes son expresiones visibles de la aplicación de los valores en la vida cotidiana.

En la Institución Educativa Inicial N.º 432-25 “Señor de las Picota” de Ayacucho, se promueven y aplican los valores esenciales que guían el desarrollo integral de los alumnos y el comportamiento de todos los integrantes de la comunidad educativa. Cada uno de estos valores se manifiesta a través de actitudes específicas que se espera sean cultivadas y demostradas tanto por la directora, las docentes, los niños y el personal administrativo.



4.1.2. A nivel externo

El Asentamiento Humano Señor de la Picota, está localizado en el departamento de Ayacucho, provincia de Huamanga, distrito de Ayacucho limita por el este con el AA. HH. Basilio Auqui, por el oeste con el AA. HH. San Juan de la Picota, por el norte con el AA. HH. Wari Accopampa y por el sur con el AA. HH. Los Pinos. El ámbito territorial está comprendido entre las altitudes que van desde los 3229 msnm. de la Región Ayacucho

Quechua. Cuenta con un clima variado propensos mayormente al frío fuerte. La población se dedica a la agricultura, albañilería, obreros, conductores entre otros al comercio en menor escala y las mujeres en su mayoría a la artesanía (bordados), la lengua materna es el quechua y como segunda lengua el castellano. Por otro lado, el estado apoya a la comunidad a través de sus programas de asistencia social como: Pensión 65, Vaso de leche y Cuna más. Asimismo, el mayor porcentaje de la población abraza la religión católica, pero también existe la religión evangélica por lo que van perdiendo la práctica de su cultura y las fiestas costumbristas.

4.2. Selección y caracterización de los participantes

De las 167 maestras que trabajan en varias instituciones de educación inicial en el distrito de Ayacucho, provincia de Huamanga, región Ayacucho y bajo la jurisdicción de la UGEL Huamanga, se eligieron aquellas que contaban con experiencia en su labor educativa. Se les realizó una entrevista exhaustiva sobre los juegos populares, con el propósito de luego describir sus características en relación con los objetivos de este estudio.

4.2.1. Profesoras

Se escogieron maestras que contaban con experiencia en su trabajo educativo mediante entrevistas detalladas.

N.º	Institución Educativa Inicial	Cantidad
1	N.º 432-96 “San Juan de la Picota	1
2	Inicial N.º 432-25 “Señor de la Picota”	4
	Total	5

4.3. Descripción de recojo de información

4.3.1. Estrategias de recojo de datos

Teniendo en cuenta las unidades de análisis, en esta parte es necesario precisar, que el procedimiento para recoger la información estuvo enmarcado teniendo en cuenta por la emergencia sanitaria decretada por el gobierno central, debido a la presencia del COVID-19; por tanto, todas las actividades se han ejecutado utilizando los procedimientos remotos de una comunicación virtual, que son los siguientes: en primer orden se ha establecido una coordinación con las profesoras, identificando las instituciones educativas del ámbito del distrito de Ayacucho, principalmente la Institución Educativa Inicial N.º 432-96 “San Juan de la Picota y la Institución Educativa Inicial N.º 432-25 “Señor de las Picota”. Luego se ha solicitado el permiso correspondiente a las directoras de las instituciones educativas seleccionadas, para proceder con el recojo de información. Contando con el permiso respectivo, se ha diseñado la entrevista, tomando como referencia las unidades de análisis y sus correspondientes categorías, para hacer uso de la técnica de entrevista no estructurada y para su manejo, se ha diseñado el instrumento denominado Guía de entrevista no estructurada. Herramienta muy versátil para cumplir con nuestro cometido. Consiguientemente, se ha ejecutado la entrevista focalizando nuestra intervención en 5 profesoras, por las razones de fundamento expuestos, se ha ejecutado haciendo uso de las herramientas de las TICs, como llamadas telefónicas, y conversaciones, a través del aplicativo WhatsApp.

4.4. Identificación de categorías y subcategorías

Categoría	Subcategorías	Descripción	Unidades de significado
Juegos populares como recurso pedagógico	Juegos populares	<p>Según Jiménez, A. & Lavado, C. (2016), son aquellas actividades en la vida de los niños, por la cual adquieren una manera de vivir revalorando sus tradiciones. En realidad, los juegos populares es como un camino por el cual los niños logran conectarse con la cultura regional y local.</p>	<p>Movimientos usualmente coordinación de ojo a mano, con los músculos grandes de los brazos y el tronco del cuerpo.</p> <p>A través de juegos populares los niños logran su identificación en medio de la cultura regional y local, regional y nacional.</p>
	Habilidades sensoriales	<p>Según Beaudry (2011) manifiesta que son aquellas capacidades propias del sistema nervioso central, la que organiza e interpreta y estimula una información las cuales son asimilados por los distintos órganos sensoriales.</p>	<p>Son expresiones naturales de cada persona mediante el uso de los sentidos (gusto, oído, olfato, vista y tacto). Constituyen parte del sistema sensorial que convierte los estímulos percibidos en señales nerviosas que se envían al cerebro para su interpretación, con el fin de obtener información del entorno y producir una respuesta apropiada.</p>

	<p>Habilidades afectivas</p>	<p>Según Wallon (1985) nos menciona cuando una persona entra en contacto con el otro, entonces uno percibe una serie de manifestaciones donde implique emociones y sentimientos.</p>	<p>Incluye la capacidad de tranquilizarse, liberarse de la irritabilidad, la culpa, ansiedad y melancolía. La finalidad es dirigir y manejar emociones tanto positivas como negativas de forma eficaz.</p>
	<p>Habilidades motrices</p>	<p>Para Guthrie (1998), nos dice que las habilidades motoras son aquellas capacidades que se adquieren por medio del aprendizaje, donde produzca resultados previos de certeza.</p>	<p>Las habilidades motrices llamado también habilidades locomotrices como: andar, correr, rodar, reptar, nadar, gatear y saltar. El desarrollo de estas habilidades está en los primeros años de educación infantil.</p>

4.5. Sistematización de la información

4.5.1. Categorización de la entrevista en profundidad

Entrevista de IEP “Señor de la Picota” N.º 432-25

N.º	Texto de la entrevista	Categorización
1	Prof. Anabel	
2	¿Qué son los juegos populares dentro de la práctica pedagógica?	
3	Bueno los juegos populares dentro de práctica pedagogía	P1L3-18
4	son actividades lúdicas practicadas por los niños, entiendo	Juegos populares
5	los juegos populares como juegos tradicionales son	Juegos
6	actividades lúdicas que son practicadas en generación en	tradicionales
7	generación, ya sea por nuestros abuelos, niños, incluso por	Actividades lúdicas
8	mí misma lo que se quiere en nivel inicial que no se pierda	Juegos ancestrales
9	esos actividades que permiten desarrollar los motrices, Los	Derechos del niño
10	juegos ancestrales populares se tomamos ciertas fechas	Trompo
11	nomas en festividades de día de educación inicial o	Canicas
12	derechos del niño incluso en participación con los padres	Maduración
13	de familia que ellos lo practican los niños toman viendo su	fisiológica
14	papa, yo quiero practicar los juegos populares aunque los	
15	niños que no han estado en clase de 3 a 4 años desconocen	
16	muchos juegos como el trompo, canicas del mundo es muy	
17	importante y tener en cuenta estos juegos es muy	
18	importante en desarrollar y maduración fisiológica.	
19	¿Cómo el desarrollo de las capacidades motrices a	P2L21-26
20	través de los juegos populares?	Capacidades
21	Los niños y niñas desarrollan las capacidades motrices	motrices
22	realizando fuerza, su resistencia, flexibilidad se puede notar	Fuerza
23	en juego mundo, radiola, tiene que tener coordinación	Resistencia
24	equilibrio sobre su cuerpo también el futbol en los niños	Flexibilidad
25	siempre está presente en todo momento los niños	Mundo
26	desarrollan la velocidad y resistencia.	Radiola

27	¿Cómo es el desarrollo de las capacidades sensoriales a	Coordinación
28	través de los juegos populares?	Equilibrio
29	En el nivel inicial se desarrollan desplegando, estimulando	
30	los sentidos de tacto, oído, desarrollando todos los sentidos,	P3L29-28
31	por ejemplo de gallinita ciega y ellos con el sonido de	Desarrollan
32	sonaja van a buscar el sonido, para eso está desarrollando	Sentidos
33	el sentido auditivo, también por el sentido de gusto	Tacto
34	podemos proporcionar diferentes alimentos a través del	Oído
35	juego ellos van a disgustar, también de cajita de sorpresa	Gusto
36	ellos adivinen de que se trata, tú les das las pautas como por	Juego
37	ejemplo el “pio pio”, el color amarillo su mamá es la	Disgustar
38	gallina quién es? Y así desarrollas el auditivo también.	Amarrillo
39	¿Cómo es el desarrollo de las capacidades afectivas a	
40	través de los juegos populares?	P4L41-53
41	El niño va desarrollar porque permite el desarrollo de	Desarrollo
42	capacidades afectivas cuando los niños o niñas expresan sus	Capacidades
43	emociones emoción no se van a sentir felices. Para decir	Emociones
44	estoy o se pone en un ladito estantillos, ¿qué te pasa? No es	Latido
45	que no me gusta ese juego y todo el día estás permitiendo	Estadillo
46	que exprese su emoción, no, que es de ti también, alivia, los	Alivia
47	niños los nietos que vienen y no sabía chicos hacer y basta	Juego
48	que el juego está le va a permitir, no calmar y también el	Permitir
49	juego popular es un medio permite socializar y aunque entra	Socializar
50	en los niños. No empiezan a relacionarse con los demás	Respetando
51	niños ya respetando las reglas del juego porque si el niño	Adaptando
52	no tiene que dejar de jugar entonces ya se van adaptando a	
53	eso no.	

N.º	Texto de la entrevista Prof. Kelli Sabrina	Categorización
1	¿Qué son los juegos populares dentro de la práctica	P1L3-8
2	pedagógica?	Juegos populares
3	Son los juegos populares dentro de la práctica	Dinámicas
4	pedagógica son aquellos juegos que hacen dinámicas	Motivación
5	que entran a motivación que se hacen juegos	Movimientos
6	movimientos como moviendo dar vuelta la cintura,	vuelta la cintura
7	volantines, también desarrollo con los niños en cada	volantines
8	semana e inter diario.	inter diario
10	¿Cómo el desarrollo de las capacidades motrices a	P2L12-15
11	través de los juegos populares?	Importantes
12	Los juegos son muy importantes en desarrollo pertinente	desarrollo pertinente
13	de los niños porque mediante los juegos ellos desarrollan	desarrollan
14	muchas habilidades, destrezas en el movimiento de su	habilidades, destrezas
15	cuerpo del juego.	movimiento del
16	¿Cómo es el desarrollo de las capacidades sensoriales	cuerpo
17	a través de los juegos populares?	P3L18-22
18	A través de los juegos populares el niño desarrolla sus	Actividades
19	actividades los cinco sentidos, siempre participan en el	Cinco sentidos
20	juego y también cuando juegan el mundo desarrollan	juegan el mundo
21	distintas capacidades a través del juego popular En si	desarrollan
22	desarrollan todos sus cuerpos.	capacidades
23	¿Cómo es el desarrollo de las capacidades afectivas a	juego popular
24	través de los juegos populares?	P4L25-32
25	Los niños manifiestan una emisión, tristeza o sorpresa se	Manifiestan
26	sienten motivados o preocupados porque los juegos a	Emisión
27	veces para los que vienen recién, porque al momento del	Tristeza
28	juego ellos se divierten porque comparten momentos	Sorpresa
29	entre compañeros con sus compañeros, mediante el	Comunicación
30	juego desarrollan la comunicación, también el juego es	Emocionalmente
31	importante para que los niños se comuniquen y	
32	emocionalmente sanos.	

Cód.	Texto de la entrevista	Categorización
	Prof. Patricia	
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	<p>¿Qué son los juegos populares dentro de la práctica pedagógica?</p> <p>Los juegos Populares son los que conocemos como los juegos tradicionales, es muy importante mi práctica pedagógica porque permite el desarrollo. También estos juegos, trae muchos beneficios como la madurez emocional y social, el conocimiento de nociones colores, porque es como ustedes tiene conocimiento el juego es parte del aprendizaje en los niños y niñas de educación inicial.</p>	<p>P1L3-10</p> <p>Juegos populares</p> <p>Juegos tradicionales</p> <p>Importante</p> <p>Práctica pedagógica</p> <p>Beneficios</p> <p>Conocimientos</p> <p>Aprendizaje</p>
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21	<p>¿Cómo el desarrollo de las habilidades motrices a través de los juegos populares?</p> <p>Estos juegos son muy importantes, las capacidades motrices porque les permite el movimiento de todo su cuerpo, por ejemplo, cuando saltan corren bailan. Ellos están desarrollando, qué juegos puedes realizar en motricidad gruesa cuando los niños corren, saltan, la motricidad fina: el juego por ejemplo y los niños también en el cuándo hacen el jala jala, cuando aprietan la soga están desarrollando la motricidad fina.</p>	<p>P2L13-21</p> <p>Juegos</p> <p>Capacidades</p> <p>Cuerpo</p> <p>Movimiento</p> <p>Corren</p> <p>Bailan</p> <p>Soga</p> <p>Jala</p> <p>P3L24-26</p>
22 23 24 25 26	<p>¿Cómo es el desarrollo de las habilidades sensoriales a través de los juegos populares?</p> <p>El niño a través de los juegos recibe adquiere conocimientos en todo lo que rodea puede adquirir el olor tamaño sonidos el juego.</p>	<p>Juegos</p> <p>Adquiere</p> <p>Conocimientos</p> <p>Sonido</p>
28 29 30 31 32	<p>¿Cómo es el desarrollo de las habilidades afectivas a través de los juegos populares?</p> <p>Los niños a través de estos se si da capacidades afectivas ya que se les enseña a los niños a cultivar la solidaridad, trabajar en equipo, mediante estos</p>	<p>P4L30- 34</p> <p>Niños</p> <p>Capacidades</p> <p>Afectivas</p>

33	juegos populares aprenden a respetarse a cada uno de	Solidaridad
34	los niños etc.	Equipo Aprenden Respetarse
N.º	Texto de la entrevista Prof. Martha	Categorización
1	¿Qué son los juegos populares dentro de la	
2	práctica pedagógica?	P1L3-12
3	Los juegos populares o tradicionales son	Juegos populares
4	manifestaciones lúdicas que se transmiten de	Manifestación
5	generación en generación, donde los niños y niñas	Lúdica
6	que utilizan para divertir, la práctica de estos juegos	Generación
7	tradicionales o populares permiten en los niños	Práctica
8	estimular sus habilidades mejorar su aprendizaje,	Habilidades
9	crear confianza socialización entre sus compañeros,	Niños
10	esto ayuda a la profesora como también a los	Aprendizaje
11	estudiantes; tenemos tantos juegos populares como	Socialización
12	gallinita ciega, mundo etc.	Gallinita ciega
13	¿Cómo el desarrollo de las habilidades motrices a	Mundo
14	través de los juegos populares?	P2L15- 33
15	Los juegos populares se dan mediante el juego, pues	Desarrollar
16	se va a desarrollar múltiples capacidades, por	Capacidades físicas
17	ejemplo, tenemos estas capacidades físicas donde	Coordinación
18	se mueven de manera constante el desarrollo de su	Psicomotriz
19	coordinación psicomotriz y motricidad, fina y	Motricidad fina y gruesa
20	gruesa. También tenemos este desarrollo de	Desarrollo sensorial y
21	desarrollo sensorial y mental. Ejercicios que	mental
22	fomenten la discriminación de formas tamaños	Ejercicios
23	colores y texturas donde desarrollan las capacidades	Discriminación
24	intelectuales por ejemplo el juego de memoria	Formas
25	también tenemos capacidades afectivas donde	Tamaño
26	experimentan las emociones como la sorpresa la	Capacidad intelectual
27	alegría y el miedo donde los niños aprenden a regular	Memoria

28	y controlar sus estados emocionales también la	Capacidades afectivas
29	creatividad y la imaginación donde los niños	Experimentan
30	incorporan la imaginación y sus juegos olímpicos	Emociones
31	acción es importante fomentar la creatividad en sus	Miedo
32	juegos imaginarios dónde me están situaciones de la	Controlar
33	vida	Creatividad
34	¿Cómo es el desarrollo de las habilidades	Imaginación
35	sensoriales a través de los juegos populares?	Fomentar
36	Bueno esta pregunta este las habilidades sensoriales,	P3L36-43
37	pues son canales de información que llegan al	Habiliddes sensoriales
38	cerebro del niño a través de los sentidos, el tacto la	Canales de información
39	vista, el oído el gusto el olfato estás capacidades,	Llegan al cerebro del niño
40	¿Son decisivas para el crecimiento y desarrollo de los	Capacidades
41	niños a lo largo de la vida del ser humano no? Por	Crecimiento
42	ejemplo, tenemos un juego de robar una comida	Desarrollo
43	nueva en la cabeza.	Larga vida
48	¿Cómo es el desarrollo de las habilidades	Humano
49	afectivas a través de los juegos populares?	Comida nueva
50	el desarrollo de las capacidades y afectiva los niños	Cabeza
51	experimentan emociones donde un niño aprende	P4L50-60
52	también se desarrollan su imaginación desarrolla su	Capacidades
53	creatividad desarrollando habilidades	Afectiva
54	socioemocionales el vínculo afectivo entre el niño y	Emociones
55	la familia. Es lo que le da más seguridad como	Desarrollan su imaginación
56	persona cuando sea mayor, el juego acompaña al	Habilidades
57	niño en todo el período de su crecimiento de su vida	socioemocionales
58	y por ello es una herramienta que ayuda a fortalecer	Vínculo afectivo
59	el vínculo con su familia y en su ayuda con sus	Seguridad
60	compañeros y maestros.	Juego
		Periodo
		Crecimiento
		Fortalecer
		Familia

N.º	Texto de la entrevista	Categorización
Prof. Karin Yeneth		
1 2 3 4 5 6 7 8 9	<p>¿Qué son los juegos populares dentro de la práctica pedagógica?</p> <p>Son los juegos tradicionales dentro de mi práctica pedagógica, son aquellos juegos que se transmiten en generación en generación, que hoy en día casi ya lo han olvidado muchos niños, muchas instituciones, pero yo si lo realizo como salta sogá, lingo y ronda de lobo, eso lo favorece para que puedan socializarse más.</p>	<p>P1L3-9</p> <p>Juegos tradicionales</p> <p>Transmiten</p> <p>Generación en generación</p> <p>Olvido</p> <p>Instituciones</p> <p>Realizo</p> <p>Salta sogá</p> <p>Socializarse</p>
10 11 12 13 14 15	<p>¿Cómo el desarrollo de las habilidades motrices a través de los juegos populares?</p> <p>Bueno se trabaja más motricidad fina, estos juegos populares permiten experimentar en las que se trabaja en óculo manual, no al tener que trabajar con la pelota sin tener que escapar.</p>	<p>P2L12- 15</p> <p>Bueno</p> <p>Motricidad fina</p> <p>Permiten experimentar</p> <p>Óculo manual</p> <p>Trabajar</p>
16 17 18 19 20 21 22 23 24	<p>¿Cómo es el desarrollo de las habilidades sensoriales a través de los juegos populares?</p> <p>Con el tiempo el juego permite a los niños y niñas desarrollar su imaginación, a explorar su medio ambiente desarrollar su creatividad como por ejemplo cuando jugamos al lobo, cuando dice el lobo me estoy peinando, estoy poniendo mis botas, ellos se imaginan, dice se está poniendo sus botas, ellos se imaginan hasta dibujan el lobo.</p>	<p>Pelota</p> <p>Escapar</p> <p>P3: L18- 24</p> <p>El tiempo</p> <p>Desarrollar su imaginación</p> <p>Explorar</p> <p>Creatividad</p> <p>Jugamos</p> <p>Peinado</p>
25 26 27 28 29 30 31	<p>¿Cómo es el desarrollo de las habilidades afectivas a través de los juegos populares?</p> <p>Es estos de desarrollo de capacidades afectivas en los juegos populares el niño y niña empieza tomar el contacto empiezan conocer al niño con quien está jugando ahí les ayuda a conocer las personas lo que rodean ayuda cómo comportarse y se descubre así</p>	<p>Imaginan</p> <p>Dibujan</p> <p>P4: L27-35</p> <p>Capacidades afectivas</p> <p>Contacto</p> <p>Empiezan</p> <p>Comportarse</p>

32	mismo en lo que intercambia en los juegos, ellos intercambian la pelota a veces el otro niño no quiere, empiezan a pelear ahí empiezan a conocerse, eso es afectivas de juegos populares.	Conocer las personas
33		Intercambian
34		Comportarse
35		Intercambian Pelear Afectivas Juegos populares

Matriz de reducción de datos de entrevista a profundidad

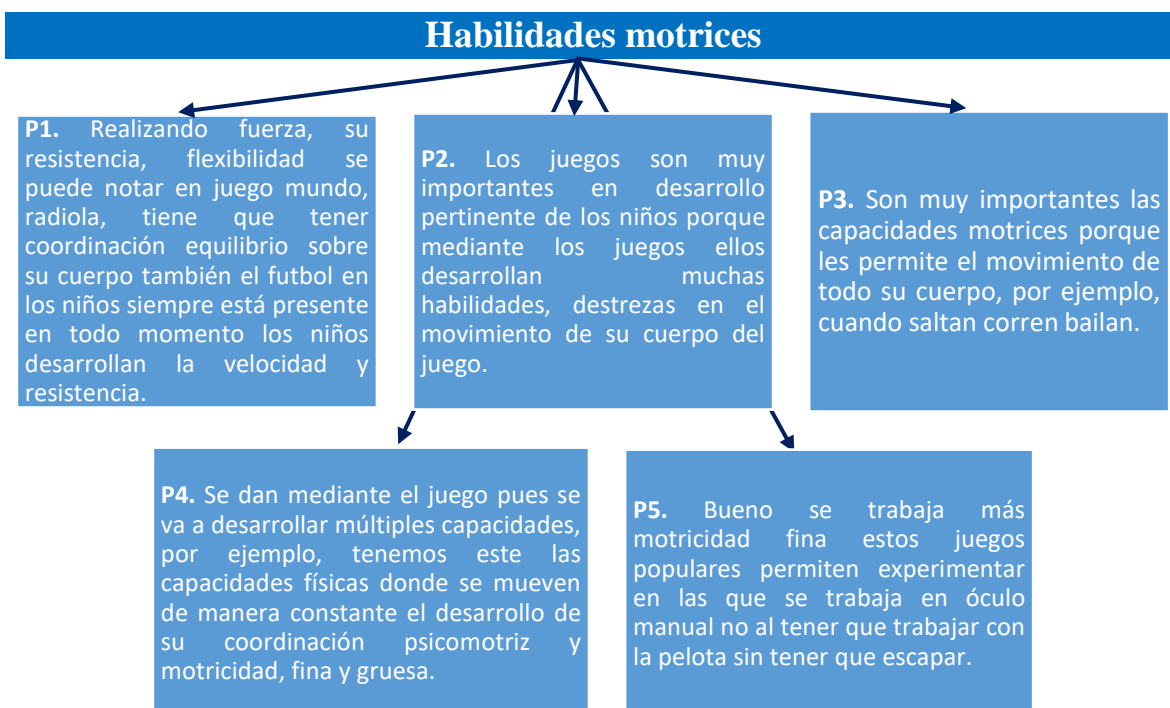
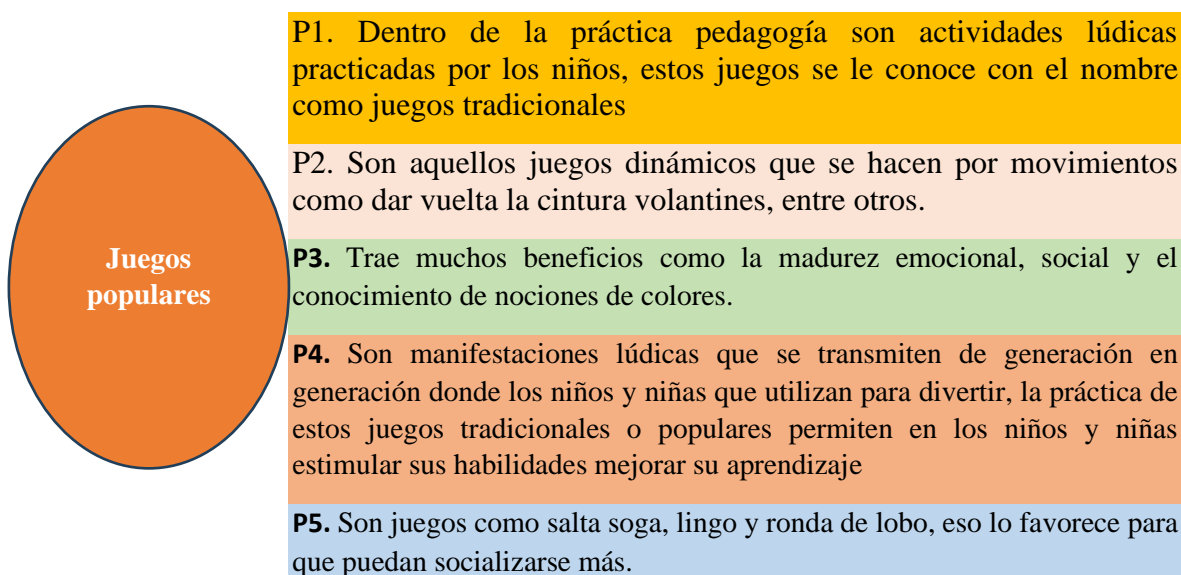
Categoría	Subcategoría	Ep1	Ep2	Ep3	Ep4	Ep5	Conclusiones
Juegos populares	Habilidades motrices	Capacidades motrices Fuerza Resistencia Flexibilidad Mundo Radiola Coordinación Equilibrio	Importantes Desarrollo Pertinente Desarrollan habilidades Destrezas Movimiento del cuerpo	Juegos Capacidades Cuerpo Movimiento Corren Bailan Soga Jala	Desarrollar Capacidades físicas Coordinación Psicomotriz Motricidad fina y gruesa Desarrollo sensorial y mental Ejercicios Discriminación Formas Tamaño Capacidad intelectual Memoria	Bueno Motricidad fina Permiten experimentar Óculo manual Trabajar Pelota Escapar	Las habilidades motrices se desarrollan en los niños dentro de los juegos populares, trabajando las diferentes actividades de coordinación psicomotriz, específicamente la motricidad fina y gruesa. Esto repercute en el desarrollo de la capacidad de creatividad y el desarrollo de la memoria.

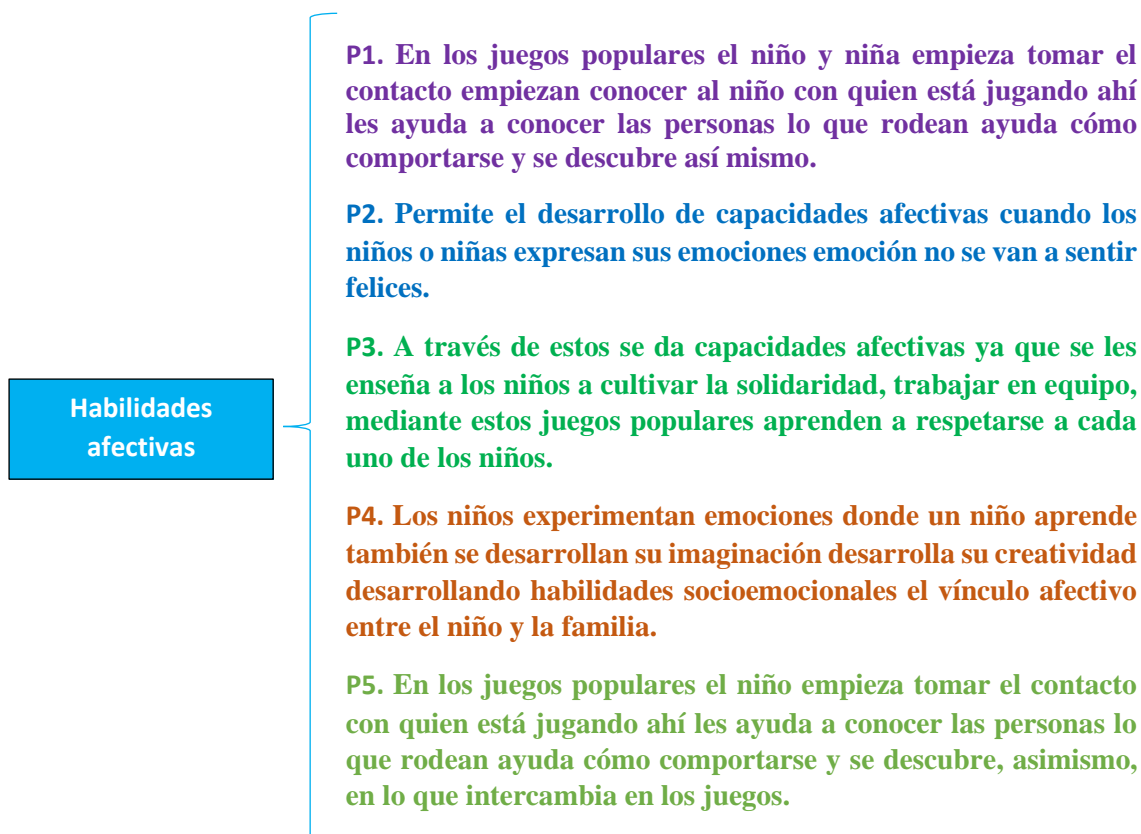
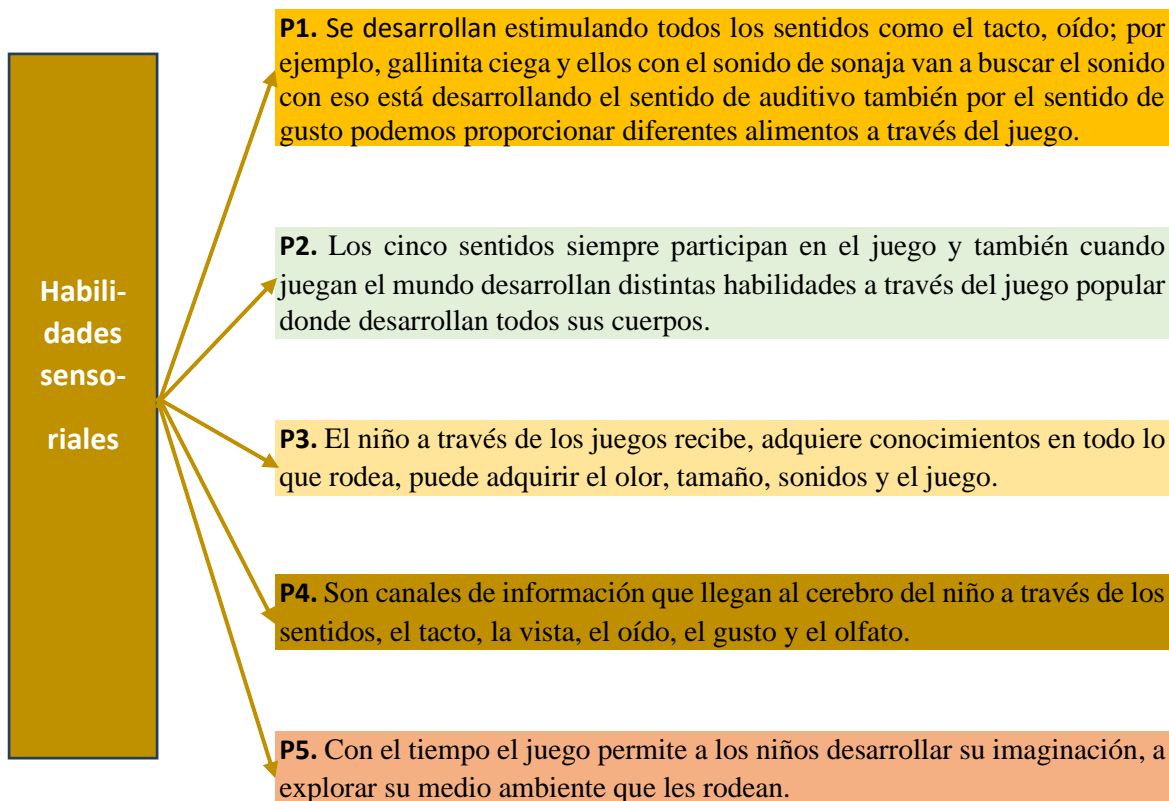
					Capacidades afectivas Experimentan Emociones Miedo Controlar Creatividad Imaginación Fomentar		
	Habilidades sensoriales	Desarrollan Sentidos Tacto Oído Gusto Juego Disgustar Amarrillo	Actividades Cinco sentidos Juegan el mundo Desarrollan capacidades Juego popular	Juegos Adquiere Conocimientos Sonido	Habilidades sensoriales Canales de información Llegan al cerebro del niño Capacidades Crecimiento Desarrollo Larga vida Humano Comida nueva	Tiempo Desarrollar su imaginación Explorar Creatividad Jugamos Peinado Imaginan Dibujan	Las habilidades sensoriales como el desarrollo de los sentidos (tacto, oído, gusto) se produce mediante los juegos de los niños especialmente en la primera infancia.

					Cabeza		
	Habilidades afectivas	Desarrollo Capacidades Emociones Latido Estadillo Alivia Juego Permitir Socializar Respetando Adaptando	Manifiestan Emisión Tristeza Sorpresa Comunicación Emocionalmente	Niños Capacidades Afectivas Solidaridad Equipo Aprenden Respetarse	Capacidades Afectiva Emociones Desarrollan su imaginación Habilidades socioemocionales Vínculo afectivo Seguridad Juego Periodo Crecimiento Fortalecer Familia	Capacidades afectivas Contacto Empiezan Comportarse Conocer las personas Intercambian Comportarse Intercambian Pelear Afectivas Juegos populares	Las habilidades afectivas como la solidaridad, las emociones, la tristeza, la sorpresa y la imaginación, son productos de una relación social en familia luego en la institución educativa.

4.5.2. Estructuración

Los juegos populares como recursos pedagógicos de las profesoras en las instituciones educativas de Educación Inicial del distrito de Ayacucho, 2022





4.5.3. Contrastación

Fase en la que se estableció una conexión entre los hallazgos obtenidos y las investigaciones previas presentadas en el marco teórico. Se realizaron comparaciones y contrastes desde diferentes perspectivas para lograr una comprensión más profunda del significado real del estudio. Esto condujo a la revisión, modificación, ampliación o corrección de las construcciones teóricas anteriores, lo que resultó en un progreso considerable.

Según los resultados sistematizados de las entrevistas realizadas, se puede apreciar que, en relación con el objetivo principal “analizar el desarrollo de los juegos populares en su práctica pedagógica de las profesoras en las instituciones educativas de nivel Inicial del distrito de Ayacucho, 2022” las profesoras de aula valoran la importancia de la práctica de la estrategia para el desarrollo de las capacidades antes señaladas, pero, exclusivamente todas consideran que las mejores estrategias son realizadas mediante el movimiento del cuerpo o dinámicamente.

Por otro lado, podemos también notar que la mayoría de las entrevistadas sostienen que la secuencia de actividades mediante los juegos populares que suelen utilizar con los niños, son muchas veces creaciones propias de las profesoras según sus contextos en las cuales se desarrollaron.

En la primera entrevista realizada a las profesoras, en relación a la primera pregunta hecha, afirman de una manera más apropiada, de los juegos populares, reflejan una conducta personal en sus actividades, y que el criterio de una actuación es de propia iniciativa del niño, mencionan que como profesoras solo encaminan su participación mediante un ejemplo y ellos ya lo recrean según su propia creación y su manera de ser. Según Jiménez, A. & Lavado, C. (2016), son aquellas actividades en la vida de los niños, por la cual adquieren

una manera de vivir revalorando sus tradiciones. En realidad, los juegos populares es como un camino por el cual los niños logran conectarse con la cultura regional y local.

En la segunda pregunta, las profesoras coinciden en su opinión, mencionan que los niños al momento de ejecutar los juegos desarrollan estimulando todos los sentidos como el tacto, oído; por ejemplo, gallinita ciega y ellos con el sonido de sonaja van a buscar el sonido con eso está desarrollando el sentido de auditivo también por el sentido de gusto podemos proporcionar diferentes alimentos a través del juego. Según Beaudry (2011) manifiesta que son aquellas capacidades propias del sistema nervioso central, la que organiza e interpreta y estimula una información las cuales son asimilados por los distintos órganos sensoriales.

De la misma manera, en la tercera pregunta, las profesoras manifiestan que, los niños por iniciativa propia se juntan y juegan con la naturaleza, y si les encaminamos a realizar algunas actividades, esto sería mucho más adecuado y pertinente, es necesario en la edad infantil, que los niños se concentren en estos tipos de juegos, ya que no solo socializan con sus compañeros, sino también se sienten libres y felices estando en su propio mundo. De la misma manera según el autor. Según Wallon (1985) nos menciona cuando una persona entra en contacto con el otro, entonces uno percibe una serie de manifestaciones donde implique emociones y sentimientos.

En la cuarta pregunta, las profesoras manifiestan que realizando fuerza, su resistencia, flexibilidad se puede notar en juego mundo, radiola, tiene que tener coordinación equilibrio sobre su cuerpo también el fútbol en los niños siempre está presente en todo momento los niños desarrollan la velocidad y resistencia. Para Guthrie (1998), las habilidades motoras son aquellas capacidades que se adquieren por medio del aprendizaje, donde produzca resultados previos de certeza.

4.5.4. Teorización

Juegos populares

Los juegos populares según Jiménez, A. & Lavado, C. (2016), son aquellas actividades en la vida de los niños, por la cual adquieren una manera de vivir revalorando sus tradiciones. En realidad, los juegos populares son como un camino por el cual los niños logran conectarse con la cultura regional y local. Por su parte, Calero (2003) manifiesta que el juego es una actividad placentera que se disfruta con plenitud y es una actividad propia del niño. Por ello, juegos populares desarrollan ciertas capacidades en los niños, según el análisis y determinación teórica hemos querido rescatar una apreciación apropiada por las profesoras en cada una de las categorías.

Habilidades motrices

El desarrollo de la habilidad de la motricidad es base fundamental para tomar acciones motrices cada vez más complejas como las actividades de saltos, lanzamientos, desplazamientos, recepciones y el equilibrio.

Habilidades sensoriales

Son actividades que estimulan a los sentidos del niño (dentro del olfato, oído, gusto y vista) con la finalidad de una interpretación generalizada y correcta del entorno en donde vive.

Habilidades afectivas

En ésta los niños desarrollan un conjunto de conductas, por decir, si este se encuentra enfermo, cuando se siente triste o siente algún dolor, etc.

Podemos afirmar que, si se presta la atención debida y dedicación exclusiva al niño, estamos realizando la mejor inversión, ya que con esto se estará logrando un correcto desarrollo emocional la cual propicie una adecuada adquisición continua de conductas autóctonas.

4.6. Discusión

En esta etapa se efectúa comparaciones de acuerdo a los resultados teorizados en relación a aquellos registrados y explicados en el marco teórico, en tal sentido, se describen las siguientes reflexiones:

4.6.1. Reflexión sobre resultados de la categoría 1

“Los juegos populares son manifestaciones lúdicas que se transmiten de generación en generación donde los niños y niñas que utilizan para divertir, la práctica de estos juegos tradicionales o populares permiten en los niños y niñas estimular sus habilidades, mejorar su aprendizaje” (Declaración de la maestra Martha, 2022).

Se desarrollan estimulando todos los sentidos como el tacto, oído; por ejemplo, gallinita ciega y ellos con el sonido de sonaja van a buscar el sonido con eso está desarrollando el sentido de auditivo también por el sentido de gusto podemos proporcionar diferentes alimentos a través del juego” (Declaración de la maestra Anabel, 2022).

De acuerdo a la opinión vertida por las profesoras, que coincide con su declaración de las otras profesoras, podemos decir que, mediante los juegos populares los niños desarrollan sus habilidades sensoriales, afectivas y motrices.

4.6.2. Reflexión sobre resultados de la categoría 2

“Los cinco sentidos siempre participan en el juego y también cuando juegan el mundo desarrollan distintas habilidades a través del juego popular donde desarrollan todos sus cuerpos” (Declaración de la maestra Kelli, 2022).

“Con el tiempo el juego permite a los niños desarrollar su imaginación, a explorar su medio ambiente que les rodean” (Declaración de la maestra Karin, 2022).

Según las opiniones de las profesoras, en la ejecución de los juegos populares como escondite, jugar con globos, andar o gatear en una superficie inestable, ataque de cosquillas, entre

otros, participan todos los sentidos de esta manera desarrollan las habilidades sensoriales principalmente.

4.6.3. Reflexión sobre resultados de la categoría 3

“A través de estos se da capacidades afectivas ya que se les enseña a los niños a cultivar la solidaridad, trabajar en equipo, mediante estos juegos populares aprenden a respetarse a cada uno de los niños” (Declaración de la maestra Patricia, 2022).

“En los juegos populares el niño empieza tomar el contacto con quien está jugando ahí les ayuda a conocer las personas lo que rodean ayuda cómo comportarse y se descubre, asimismo, en lo que intercambia en los juegos” (Declaración de la maestra Karin, 2022).

Las docentes expresan que las habilidades afectivas implican el reconocimiento y comprensión de las emociones para gestionarlas en diversas circunstancias. Esto engloba la habilidad de calmarse, liberarse de la irritabilidad, culpa, ansiedad, melancolía, entre otros estados emocionales. El propósito es dirigir y gestionar las emociones, tanto positivas como negativas, de manera efectiva.

4.6.4. Reflexión sobre resultados de la categoría 4

“Los juegos son muy importantes en desarrollo pertinente de los niños porque mediante los juegos ellos desarrollan muchas habilidades, destrezas en el movimiento de su cuerpo del juego” (Declaración de la maestra Kelli, 2022).

“Realizando fuerza, su resistencia, flexibilidad se puede notar en juego mundo, radiola, tiene que tener coordinación equilibrio sobre su cuerpo también el fútbol, en los niños siempre está presente en todo momento los niños desarrollan la velocidad y resistencia” (Declaraciones de la maestra Anabel, 2022).

Las educadoras nos han comunicado que las habilidades motoras son actividades que implican el movimiento de los músculos del cuerpo. Estas se clasifican en dos categorías: a)

habilidades motoras gruesas, que abarcan movimientos amplios de brazos, piernas, pies o todo el cuerpo, como gatear, correr y saltar; y b) habilidades motoras finas, que son movimientos más pequeños, como agarrar un objeto entre el pulgar y un dedo o utilizar los labios y la lengua para explorar objetos. Ambos tipos de habilidades motoras tienden a desarrollarse simultáneamente, ya que muchas actividades requieren coordinación entre habilidades motoras gruesas y finas.

CONCLUSIONES

Luego de haber realizado nuestras discusiones, llegamos a la siguiente conclusión:

1. El nivel de juegos populares que se percibe en el desempeño profesional de las profesoras en las instituciones educativas la Institución Educativa Inicial N.º 432-96 “San Juan de la Picota y de la Institución Educativa Inicial N.º 432-25 “Señor de la Picota” del distrito de Ayacucho, poseen buena aplicación de juegos populares como una estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque, permite a los niños tener el desarrollo cognitivo y habilidades.
2. La ejecución de los juegos populares como escondite, jugar con globos, andar o gatear en una superficie inestable, ataque de cosquillas, entre otros, participan todos los sentidos de esta manera desarrollan las habilidades sensoriales principalmente.
3. Las maestras expresan que las habilidades motrices son actividades que implican el movimiento de los músculos del cuerpo. Estas se clasifican en dos grupos: las habilidades motoras gruesas, que comprenden movimientos amplios de brazos, piernas, pies o todo el cuerpo como gatear, correr y saltar; y las habilidades motoras finas, que consisten en movimientos más pequeños, como agarrar un objeto entre el pulgar y un dedo o utilizar los labios y la lengua para explorar objetos. Por lo general, ambos tipos de habilidades motoras se desarrollan de manera simultánea, ya que muchas actividades requieren la coordinación entre las habilidades motoras gruesas y finas.
4. Las habilidades afectivas implican el reconocimiento y comprensión de las emociones para gestionarlas en diversas situaciones. Esto abarca la capacidad de calmarse, liberarse de la irritabilidad, culpa, ansiedad, melancolía, entre otros estados

emocionales. El objetivo es dirigir y manejar las emociones, tanto positivas como negativas, de manera efectiva.

RECOMENDACIONES

1. Al Ministerio de Educación, organizar eventos académicos para las profesoras que promueven un buen uso de los juegos populares para favorecer su desempeño profesional.
2. A la entidad rectora de la Dirección Regional de Educación de Ayacucho y la Unidad de Gestión Educativo Local de Huamanga, promover eventos académicos de especialización para las profesoras de educación inicial sobre el uso de los juegos populares para mejorar su práctica profesional.
3. A los maestros de educación inicial, formar a los niños en función de las actividades en este caso juegos populares de acuerdo a su realidad.
4. A los padres de familia motivar en sus hijos la práctica de juegos populares para el desarrollo de las habilidades motoras, afectivas y sensoriales de los niños.

REFERENCIAS

- Arias, J., Cárdenas, C. & Estupiñán, F. (2003). *Introducción al aprendizaje cooperativo. En Aprendizaje cooperativo*. Universidad Pedagógica Nacional.
- Baena, G. (2014). *Metodología de la investigación*. Grupo Editorial Patria.
- Bañares, Bishop y otros. (2008). *El juego como método didáctico. Claves para la innovación educativa*. Graó
- Barrantes, R. (2013). *Investigación: Un camino al conocimiento. Un enfoque cualitativo, cuantitativo y mixto*. 2 ed. San José: EUNED.
- Barraza A. (2013). *¿Cómo elaborar proyectos de innovación educativa?* Universidad Pedagógica de Durango.
- Beaudry, I. (2011). *Problemas de Aprendizaje en la Infancia*. España: Nobel.
- Bernal, C. A. (2006). *Metodología de la investigación. Para administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. Pearson Educación, 2da. edición.
- Camacho, N. (2014). *Plan de trabajo sobre el juego tradicional en Educación Infantil. (Tesis de pregrado, Licenciatura)*. Universidad de Valladolid, España.
- Calderón, A., y Villanueva D. P. (2016). *Efectividad del juego recreativo tradicional en la prevención de la violencia escolar en infantes de 9 a 12 años de la Institución Educativa Particular Santa Magdalena Sofía. (Tesis de pregrado)*. Recuperado de: <https://n9.cl/ugpqf>
- Calero, M. (2003). *El juego. En Educar Jugando*. Alfaomega.
- Cartolín, N. K. y Huaraca, K. (2021). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión oral en los niños de la Institución Educativa Inicial N.º 429-43/Mx-P de Chaca-Huanta, 2021*. [Tesis. IESPPr.“CLAM” de Ayacucho].

- Chávez, S. & Sánchez, E. (2015). “Juegos tradicionales en las habilidades comunicativas de niños de 3 años de la I.E. Virgen de Fátima”- Pio Pata.
- Ferrándiz, I. (2014). *La inclusión del juego*. Revista Nacional e Internacional de Educación Inclusiva.
- Fuentes, M. (2014). *Caracterización del juego infantil que promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y motoras en infantes de Ashaninka*. (Tesis de pregrado, licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Fuentes, M. (2002). *Paradigmas en la investigación científica: fundamentos axiológicos, metodológicos, ontológicos y epistemológicos [Documento en Línea]*.
<https://n9.cl/e6tx0>
- Gonçalves, L. (2010). Etnomotricidad: multiculturalidad y educación física escolar. En Carreira, D. y Correia, W. (Org.), Educación física escolar: docencia e cotidiano Curitiba: CRV.
- González, F. (2016). *Avanzando en los temas de lo social y la subjetividad desde un enfoque histórico-cultural: Momentos, caminos y contradicciones*. Revista de Psicología Teórica y Filosófica.
- Guthrie, E. (1998). *Habilidades motrices*.
<https://glosarios.servidor-alicante.com/educacion-fisica/habilidades-motrices>.
- Hernández, E. (2008). *El juego como instrumento para desarrollar habilidades sociales en los infantes de tres años*. (Tesis de pregrado, licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.
- Ivic, I. (1989). *Juegos tradicionales de niños*. Revue EPS.
- Jiménez, A. & Lavado, C. (2016). *Taller del juego tradicional para mejorar el desarrollo emocional en infantes de 4 años en la I.E. Rafael Narváez Cadenillas*. (Tesis para obtener un grado de licenciatura).

- Jiménez, J. (2009). *El juego tradicional como recurso didáctico en la escuela*. Revista *Innovación y Experiencias Educativas*. En *el juego en la educación infantil*. Novedades Educativas.
- Latorre, A. (1996). *El diario como instrumento de reflexión del profesor novel*. En *Actas del III Congreso de E. F. de Facultades de Educación y XIV de Escuelas Universitarias de Magisterio*. Ed. Ferloprint.
- Lavega, P. (1995). *El juego y deporte tradicional y popular: concepto y clasificación*. Valor cultural y educativo de los mismos (pp.1-18). En Batlle, A. A. y Blazquez, D. (Coord) (1995). *Temario desarrollado del contenido específico del área de Educación Física para el acceso al cuerpo de profesores de enseñanza secundaria*. Barcelona: Inde.
- Miraflores, E. y Ibáñez, N. (2015). *Juegos populares y tradicionales para educación infantil*. España.
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: Edit. Inde
- Nicolás, I. (2013). *La educación física y el deporte como componentes socioculturales*. *Juegos y deportes populares, autóctonos y tradicionales*. Revista Digital Lecturas. Educación Física y Deportes, N° 177. Recuperado de <https://n9.cl/wnwxjaz>
- Ofele, M. R. (1999). *Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*. Revista *Digital Lecturas de Educación Física y Deportes*; n° 13. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra.htm>
- OpenAI. (2022). *ChatGPT*. (Versión jueves 24 mayo). [Habilidades afectivas]. <https://chatgpt.com/>

- Ortiz, E. (2011). *La Dialéctica en las Investigaciones Educativas. Actualidades Investigativas en Educación*. Recuperado de <https://n9.cl/b636y>
- Parlebas, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Instituto Andaluz del Deporte.
- Quishpi, M., y Mullo, C. (2016). *El Juego tradicional en el desarrollo de lenguaje de los infantes del tercer grado de básica del centro educativo Juan Adalberto Araujo de la Comunidad San Francisco de Columbe*. Cantón Colta.
- Quispe, M. (2016). *Relación de los juegos tradicionales en la solución de problemas aritméticos de enunciado verbal (PAEV) del estudiante de segundo grado de la I. E. Madres de Divino Amor*. [Tesis de pregrado]. <https://n9.cl/brx73>
- Raabe, J. (1980). *El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. París: UNESCO.
- Robles, B. (2011). *La entrevista en profundidad: una técnica útil dentro del campo antropofísico*. Revista Cuicuilco.
- Saco, Acedo y Vicente (2001). *Los juegos populares y tradiconales. Una propuesta de aplicación*. Consejería de Educación: Ciencia y Tecnología. Edit. JAVIER FELIPE S.L.
- Sérgio, M. (1994). *La movilidad humana: aportes a un paradigma emergente*. Lisboa: Instituto Piaget.
- Singer, R. (1983). *El Aprendizaje de las acciones motrices en el deporte*. Editorial Hispano Europea.
- Trigueros, C. (2000). *Nuevos significados del juego tradicional en el desarrollo curricular de la Educación Física en Centros de Educación Primaria de Granada [Tesis Doctoral]*. Granada: Diputación Provincial de Granada. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10481/24632>

Varguillas Carmona, C. y Ribot de Flores, S. (2007). *Implicación conceptual y metodológica en la aplicación de la entrevista en profundidad. Revista de Educación Laurus.*

Wallon, H. (1985). *La Vida Mental*. Barcelona: Editorial Crítica S. A.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Los juegos populares como recursos pedagógicos de las profesoras en las instituciones educativas de Educación Inicial del distrito de Ayacucho, 2022

Autores: RUTH KAREN ANYOSA MENDOZA y PÁNFILO RODRÍGUEZ LAINES

Preguntas científicas	Objetivos	Marco teórico	Hipótesis guía	Fenómeno de estudio	Metodología
<p>Pregunta principal ¿Cómo desarrolla los juegos populares en su práctica pedagógica de las docentes en las instituciones educativas de Educación Inicial del distrito de Ayacucho, 2022?</p> <p>Preguntas específicas</p> <p>¿Cómo es el desarrollo de las habilidades sensoriales a través de los juegos populares?</p> <p>¿Cómo es el desarrollo de las habilidades afectivas a través de los juegos populares?</p> <p>¿Cómo es el desarrollo de las habilidades motrices a través de los juegos populares?</p>	<p>Objetivo principal Analizar el desarrollo de los juegos populares en su práctica pedagógica de las docentes en las instituciones educativas de Educación Inicial del distrito de Ayacucho, 2022.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Conocer el desarrollo de las habilidades sensoriales a través de los juegos populares.</p> <p>Conocer el desarrollo de las habilidades afectivas a través de los juegos populares</p> <p>Conocer el desarrollo de las habilidades motrices a través de los juegos populares</p>	<p>Supuestos filosóficos</p> <p>Estado de arte</p> <p>Bases teóricas Los juegos tradicionales en la práctica pedagógica</p> <ul style="list-style-type: none"> • habilidades • competencias <p>Marco conceptual.</p>	<p>Comprender el desarrollo de los juegos populares en la práctica pedagógica de las profesoras en las instituciones educativas de Educación Inicial del distrito de Ayacucho, 2022.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los juegos populares en la práctica pedagógica • Habilidades sensoriales • Habilidades afectivas • Habilidades motrices 	<p>1. Tipo de estudio: Investigación básica</p> <p>2. Alcance de investigación: Descriptivo Interpretativo</p> <p>3. Método de investigación: hermenéutico</p> <p>4. Diseño de investigación: Fenomenológico</p> <p>5. Población y muestra Población 167 profesoras de las instituciones educativas de educación inicial del distrito de Ayacucho.</p> <p>Muestra: 5 profesoras de las II. EE nivel inicial del distrito de Ayacucho, representada “San Juan de la Picota” y “Señor de la Picota”.</p> <p>6. Técnicas e instrumentos: Entrevista a profundidad Guía de entrevista</p> <p>7. Análisis e interpretación de datos: Categorización Estructuración Contrastación Teorización</p> <p>8. Aspectos éticos Respetar el derecho del informante Aplicar las normas internacionales para elaborar trabajos científicos.</p>

GUÍA DE ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD

Nombre de los entrevistadores:.....

Nombre de la entrevistada:.....

Edad: **Sexo:**

Nivel académico alcanzado:.....

Tiempo de servicio en el sector:

Experiencia laboral en años: zona rural () Urbana () Urbano marginal ()

Tipo de institución: Unidocente () Polidocente () Multigrado ()

Aula: 3 años () 4 años () 5 años () Multiedad ()

Zona: Rural () Centro poblado () Caserío () otros

Tipo de entidad: Estatal () Privada ()

¿Qué son los juegos populares dentro de la práctica pedagógica?

¿Cómo es el desarrollo de las capacidades motrices a través de los juegos populares?

¿Cómo es el desarrollo de las capacidades sensoriales a través de los juegos populares?

¿Cómo es el desarrollo de las capacidades afectivas a través de los juegos populares?



**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO
"CUNA DE LA LIBERTAD AMERICANA"**

CARTA DE AUTORIZACIÓN DEL DIRECTOR(A)

Por medio del presente documento autorizo al / las investigadoras, responsables del proyecto titulado **Los juegos populares como recursos pedagógicos de las profesoras en las instituciones educativas de Educación Inicial del distrito de Ayacucho, 2022**, del IESPP "Cuna de la Libertad Americana" de Ayacucho.

Entiendo que el objetivo principal de la investigación es realizar entrevistas de 5 preguntas, respecto a la estrategia: **Los juegos populares**.

También comprendo que implica un manejo confidencial y la información obtenida será utilizada sólo con fines de esta investigación.

Permito la recopilación de información a través de una entrevista, con grabación de voz y fotografías.

La presente Carta de Autorización se firma en dos ejemplares. Uno de los documentos queda en poder del investigador y el otro en poder del Director(a). Para formalizar el permiso en este estudio, firmo a continuación.

Ayacucho, 31 de junio del 2022



Prof. María Rosa Calle Rodríguez
DIRECTORA (a)

Firma de la Directora

[Firma]
Firma de las investigadoras



**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO
"CUNA DE LA LIBERTAD AMERICANA"**

CARTA DE AUTORIZACIÓN DEL DIRECTOR(A)

Por medio del presente documento autorizo al / las investigadoras, responsables del proyecto titulado **Los juegos populares como recursos pedagógicos de las profesoras en las instituciones educativas de Educación Inicial del distrito de Ayacucho, 2022**, del IESPP "Cuna de la Libertad Americana" de Ayacucho.

Entiendo que el objetivo principal de la investigación es realizar entrevistas de 5 preguntas, respecto a la estrategia: **Los juegos populares**.
También comprendo que implica un manejo confidencial y la información obtenida será utilizada sólo con fines de esta investigación.
Permito la recopilación de información a través de una entrevista, con grabación de voz y fotografías.

La presente Carta de Autorización se firma en dos ejemplares. Uno de los documentos queda en poder del investigador y el otro en poder del Director(a). Para formalizar el permiso en este estudio, firmo a continuación.

Ayacucho, 31 de junio del 2022



Patricia Serri Godoy
Lic. Patricia Serri Godoy
DIRECTORA

Firma de la Directora

[Firma]

Firma de las investigadoras



**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO
"CUNA DE LA LIBERTAD AMERICANA"**

GUIA DE ENTREVISTA

NOMBRES Y APELLIDOS DE LA ENTREVISTADA:

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: N° 432-96

FECHA:

LUGAR: San Juan de Picota

ENTREVISTADORES: ANYOSA MENDOZA, Ruth Karen
RODRÍGUEZ LAINES, Pánfilo

INTRODUCCION:

Buenos días, somos estudiantes del IESPP "Cuna de la Libertad Americana" (investigadoras), como parte de nuestra tesis "Los juegos populares como recursos pedagógicos de las profesoras en las instituciones educativas de Educación Inicial del distrito de Ayacucho, 2022", estamos realizando una investigación cuyo objetivo es describir situaciones de trabajos realizadas como parte de su práctica pedagógica en la estrategia: **Los juegos populares.**

Al mismo tiempo, hago de su conocimiento que la información brindada en esta entrevista es de carácter confidencial y solo será para los utilizada para los propósitos de esta investigación. El tiempo de duración aproximado de la entrevista se estima en 15 a 20 minutos aproximadamente. Agradezco anticipadamente su participación y colaboración totalmente voluntaria; si desea podemos culminarla mucho más antes. A continuación, iniciaremos con las preguntas.

Karin Yuneth Arce Maldonado

DNI: 3831540



**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO
"CUNA DE LA LIBERTAD AMERICANA"**

CARTA DE AUTORIZACIÓN DEL DIRECTOR(A)

Por medio del presente documento autorizo al / las investigadoras, responsables del proyecto titulado **Los juegos populares como recursos pedagógicos de las profesoras en las instituciones educativas de Educación Inicial del distrito de Ayacucho, 2022**, del IESPP "Cuna de la Libertad Americana" de Ayacucho.

Entiendo que el objetivo principal de la investigación es realizar entrevistas de 5 preguntas, respecto a la estrategia: **Los juegos populares**.
También comprendo que implica un manejo confidencial y la información obtenida será utilizada sólo con fines de esta investigación.
Permito la recopilación de información a través de una entrevista, con grabación de voz y fotografías.

La presente Carta de Autorización se firma en dos ejemplares. Uno de los documentos queda en poder del investigador y el otro en poder del Director(a). Para formalizar el permiso en este estudio, firmo a continuación.

Ayacucho, 31 de junio del 2022



Patricia Peri Godoy
Lic. Patricia Peri Godoy
DIRECTORA

Firma de la Directora

[Firma]
Firma de las investigadoras



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N.º 0050-2023-IESPPr."CLAM"-D-AYAC.

Ayacucho, 2023 junio 13.

Visto, el expediente N.º 189 de fecha 9 de febrero 2023, presentado por Ruth Karen Anyosa Mendoza y Pánfilo Rodríguez Laines, del programa profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "Cuna de la Libertad Americana" de Ayacucho; solicitando la aprobación del proyecto de investigación titulado "Los juegos populares como recursos pedagógicos de las profesoras en las instituciones educativas de Educación Inicial del distrito de Ayacucho, 2022";

CONSIDERANDO:

Que, es política institucional del Instituto de Educación Superior Privado "Cuna de la Libertad Americana" de Ayacucho; garantizar mediante la resolución directoral, el normal desarrollo de las actividades académicas y administrativas de la institución de conformidad a normas legales vigentes;

Estando a lo actuado y establecido por el jefe de Unidad de Investigación y Académica del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "Cuna de la Libertad Americana" de Ayacucho; y

De conformidad a la Ley N.º 30512, Nueva Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y su Reglamento aprobado por DS N.º 010-2010-MINEDU, DS N.º 41-95-ED., Creación del Instituto Superior de Educación Privado "Cuna de la Libertad Americana" de Ayacucho, OFICIO N.º 1853-2014-MINEDU/VMGP-DIGESUTP, que Autoriza a desarrollar la carrera profesional experimental de Educación Inicial Intercultural Bilingüe; RDSR N.º 000696-2018, Conversión del ISE a Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "Cuna de la Libertad Americana" de Ayacucho y la RD N.º 014-2021-IESPP."CLAM"-A, que aprueba el Reglamento de Investigación del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "Cuna de la Libertad Americana" de Ayacucho;

SE RESUELVE:

Artículo 1º. APROBAR el proyecto de investigación titulado **Los juegos populares como recursos pedagógicos de las profesoras en las instituciones educativas de Educación Inicial del distrito de Ayacucho, 2022**; de autoría **Ruth Karen Anyosa Mendoza y Pánfilo Rodríguez Laines** del programa profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "Cuna la Libertad Americana" de Ayacucho.

Artículo 2º. NOMBRAR como asesor del trabajo de investigación al Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL, a fin de garantizar el desarrollo y el informe final de la tesis.

Artículo 3º. ENCARGAR a la secretaria de la institución la entrega de la presente a los interesados.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE.



YAG/DIR
EGG/JUI
PID/JUA
GAPC/Sec

¡CLAM, siempre adelante en formación pedagógica!

“Año del bicentenario de la consolidación de nuestra independencia y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

Ayacucho, 25 de febrero de 2024.

INFORME N.º 001-2024-BAC/DIESPPr.“CLAM”-AYAC.

Señor : Dr. YONI AYALA GUTIÉRREZ
Director del IESPPr.“CLAM” de Ayacucho
(Unidad de Investigación)

Asunto : Opinión favorable de la Tesis

Por medio del presente en mi condición de asesor del trabajo de investigación que lleva por título “Los juegos populares como recursos pedagógicos de las profesoras en las instituciones educativas de Educación Inicial del distrito de Ayacucho, 2022”, emito la opinión favorable en el siguiente término:

I. Aspecto formal

- a. La tesis cumple con los requisitos exigidos por el esquema del proyecto de investigación de conformidad a la RESOLUCIÓN DIRECTORAL N.º 030-2023-D-IESPPr.“CLAM”-AYAC.
- b. Se observa un contenido adecuado, organizado en relación a la variable de estudio.
- c. Existe una coherencia entre el planteamiento del problema, importancia y justificación, marco referencial y el marco teórico.
- d. La tesis responde a las actividades y temáticas propias a la formación profesional.

II. Análisis de contenido

- a. El problema está limitado en el contexto teórico, espacial y temporal.
- b. Los problemas específicos operativizan el problema general, guardando la coherencia con los objetivos y las hipótesis.
- c. El contenido teórico está agrupado en una sola variable en el marco teórico, empleando una bibliografía actualizada.
- d. La referencia bibliográfica tiene en cuenta la especialidad del tema y área.

Es todo cuanto informo para los fines pertinentes.

Atentamente,


Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
Asesor

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE INICIAL N° 432-96 SAN JUAN DE PICOTA



Instalaciones de las instituciones educativas en estudio.





Campo deportivo de la instalación educativas en estudio.



La parte interna de la institución educativa en estudio.



Instalación interna de la institución educativa en estudio.





Tesistas con la profesora de la institución educativa en estudio.



Tesis Ruth-Pánfilo-2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

22%	19%	3%	15%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to University of Southern Mississippi Trabajo del estudiante	6%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
3	revistas.uv.cl Fuente de Internet	1%
4	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	1%
5	www.coursehero.com Fuente de Internet	1%
6	Submitted to CSU, San Jose State University Trabajo del estudiante	1%
7	docplayer.es Fuente de Internet	1%
8	es.scribd.com Fuente de Internet	1%
9	mriuc.bc.uc.edu.ve Fuente de Internet	