

MINISTERIO DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE AYACUCHO

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO  
“CUNA DE LA LIBERTAD AMERICANA”



TESIS

**Los juegos populares en la práctica pedagógica de las profesoras  
en las instituciones educativas de educación inicial del distrito de  
Vinchos, 2020**

Presentada por:

BELLIDO QUICAHÑO, Miriam Alina

CARRASCO DURAND, Nieves Violeta

Asesor

Prof. FELÍCITAS ROSELIN ROMANÍ ALLPACCA (ORCID: 0009-0002-4885-4657)

Para obtener el título de profesora en Educación Inicial

Especialidad: Educación Inicial Intercultural Bilingüe

**Ayacucho-Perú**

**2024**



## **DEDICATORIA**

A mi familia por su ayuda incondicional, en especial a mi querida hija Alizze Meredith que ha sido mi inspiración y mi pilar fundamental para seguir avanzando día a día.

**Miriam Alina**

Quiero darles las gracias a mis padres, mis hermanos, por darme su incondicional apoyo y motivación de día a día durante estos cinco años para así poder lograr que este sueño se haga realidad.

**Nieves Violeta**

## **AGRADECIMIENTOS**

Al Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado “Cuna de la Libertad Americana” Alma Máter de la formación de profesores en nuestra región por habernos acogido durante cinco años y haber consolidado nuestra formación profesional.

A los 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 servicio.

Mi profundo agradecimiento a la Prof. Felicitas Roselin Romaní Allpacca , quien coadyuvo con sus conocimientos y experiencias en el diseño de la investigación –fenomenología que lleva por título. Los juegos populares en la práctica pedagógica de las profesoras en las Instituciones Educativas de Educación Inicial del distrito de Vinchos, 2020

A las profesoras de los centros educativos de educación inicial de la localidad de Vinchos por brindarnos sus experiencias para desarrollar nuestro estudio.

**Las autoras**

## **PRESENTACIÓN**

Distinguidos miembros del jurado, me es grato presentar ante ustedes el estudio fenomenológico titulado: Los juegos populares en la práctica pedagógica de las profesoras en las instituciones educativas de educación inicial del distrito de Vinchos, 2020. Este trabajo surge como un compromiso con el mejoramiento de las prácticas educativas y la promoción de enfoques pedagógicos enriquecedores.

A través de este estudio, hemos investigado en profundidad cómo los juegos populares se integran en la práctica pedagógica de las profesoras en las instituciones educativas de educación inicial en nuestro querido distrito de Vinchos. Con un enfoque fenomenológico, hemos explorado las percepciones, experiencias y motivaciones detrás de la incorporación de estos juegos en el entorno educativo.

La elección de este tema no solo refleja mi pasión por la educación y el enriquecimiento de la experiencia de aprendizaje, sino que también responde a la necesidad de revitalizar los métodos de enseñanza en sintonía con nuestra cultura local y las dinámicas cambiantes en la educación. A lo largo de este trabajo, continúo rigurosamente el reglamento de investigación, cumpliendo con los requisitos establecidos para obtener del título de Profesora en Educación Inicial Intercultural Bilingüe. Mi objetivo es ayudar los avances de los conocimientos en este campo y generar aportes significativos para la comunidad educativa en Vinchos y más allá.

Espero que este trabajo no solo cumpla con los requisitos de aprobación, sino que también inspire una mayor reflexión sobre la educación inicial y la importancia de los juegos populares en la formación integral de nuestros niños. Agradezco su tiempo y atención, y espero poder compartir en detalle los hallazgos y conclusiones de esta investigación.

**Las investigadoras**

## DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

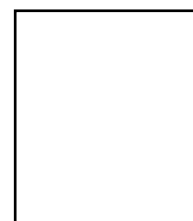
Yo, Bellido Quicaño, Miriam Alina , identificado con DNI N° 43612717estudiante del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de pre grado del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado “Cuna de la Libertad Americana”, de Ayacucho, declaro que el trabajo investigación titulada “Los juegos populares en la práctica pedagógica de las profesoras en las instituciones educativas de educación inicial del distrito de Vinchos” Para obtener el título de profesora en Educación Inicial Especialidad: Educación Inicial Intercultural Bilingüe, presentado en folios para la obtención del título profesional de profesora en educación inicial intercultural bilingüe, es de mi autoría Por tanto, declaro lo siguiente:

- 1) He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes, de acuerdo con lo establecido por las normas de elaboración de trabajos de investigación.
- 2) No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresamente señaladas en este trabajo.
- 3) Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentando completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
- 4) Soy consciente de que mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en búsqueda de plagios.
- 5) De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinan el procedimiento disciplinario.

Ayacucho, 28 de diciembre de 2021.

---

MIRIAM ALINA BELLIDO QUICAÑO  
DNI N° 43612717



## DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Carrasco Durand, Nievez Violeta , identificado con DNI N° 72660356 estudiante del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de pre grado del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado “Cuna de la Libertad Americana”, de Ayacucho, declaro que el trabajo investigación titulada “Los juegos populares en la práctica pedagógica de las profesoras en las instituciones educativas de educación inicial del distrito de Vinchos” Para obtener el título de profesora en Educación Inicial Especialidad: Educación Inicial Intercultural Bilingüe, presentado en folios para la obtención del título profesional de profesora en educación inicial intercultural bilingüe, es de mi autoría

Por tanto, declaro lo siguiente:

- 1) He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes, de acuerdo con lo establecido por las normas de elaboración de trabajos de investigación.
- 2) No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresamente señaladas en este trabajo.
- 3) Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentando completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
- 4) Mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en búsqueda de plagios.
- 5) De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinan el procedimiento disciplinario.

Ayacucho, 28 de diciembre de 2021.

---

NIEVEZ VIOLETA CARRASCO DURAND

DNI N° 72660356



## ÍNDICE

DEDICATORIA .....	iii
AGRADECIMIENTOS .....	iv
PRESENTACIÓN .....	v
DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD .....	vi
RESUMEN .....	xi
ABSTRACT.....	xii
UCHUY HUÑUPI CHANINCHASQA YACHAYKUNA .....	xiii
INTRODUCCIÓN .....	xiv
CAPÍTULO I .....	16
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	16
1.1.Caracterización del problema .....	16
1.2.Preguntas de investigación .....	19
<i>1.2.1.Pregunta principal</i> .....	19
<i>1.2.2.Preguntas específicas</i> .....	19
1.3.Hipótesis guía.....	20
1.4.Objetivos de investigación .....	20
<i>1.4.1.Objetivo principal</i> .....	20
<i>1.4.2.Objetivos específicos</i> .....	20
1.5.Justificación.....	20
<i>1.5.1.Importancia</i> .....	20
<i>1.5.2.Relevancia</i> .....	21

<i>1.5.3.Limitaciones</i> .....	22
CAPÍTULO II .....	24
MARCO TEÓRICO.....	24
2.1. Supuestos filosóficos .....	24
2.2.Estado del arte .....	25
2.3.Bases teóricas.....	26
2.3.1. <i>Juegos populares</i> .....	26
2.3.2. <i>Calendario de los juegos populares</i> .....	28
2.3.3. <i>Características de los juegos populares</i> .....	29
2.3.4. <i>Juegos populares</i> .....	29
2.3.5. <i>Capacidades motrices</i> .....	35
2.3.6. <i>Habilidades motrices</i> .....	39
2.4.Marco conceptual .....	46
CAPÍTULO III.....	48
MARCO METODOLÓGICO .....	48
3.1. Enfoque de investigación .....	48
3.2. Tipo de estudio.....	48
3.3. Nivel de investigación.....	48
3.4. Alcance de la investigación.....	49
3.5. Método de investigación.....	49
3.6. Diseño de investigación.....	49
3.7. Población y muestra de estudio .....	50

3.7.1. Población .....	50
3.7.2. Muestra .....	50
3.8. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	50
CAPITULO IV.....	52
SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA.....	52
4.1. Descripción contextualizada del área de estudio .....	52
4.1.1. A nivel interno .....	52
4.3.Descripción de recojo de información.....	60
4.5.3. Contratación .....	80
4.6. Discusión .....	91
CONCLUSIONES .....	97
RECOMENDACIONES .....	100
ANEXOS .....	106
Matriz de consistencia.....	107
Guía de entrevista en profundidad.....	113

## RESUMEN

El actual estudio titulado: Los juegos populares en la práctica pedagógica de las profesoras en las instituciones educativas de educación inicial del distrito de Vinchos, 2020, se plantea el ¿Cómo desarrolla los juegos populares promoviendo las capacidades motrices en la práctica pedagógica de las profesoras en las instituciones educativas de educación inicial del distrito de Vinchos, 2020? por lo tanto, el objetivo de nuestro trabajo de investigación consiste en analizar los juegos populares de la práctica pedagógica de las profesoras en las instituciones educativas de educación inicial del distrito de Vinchos, 2020. En esta investigación se utiliza el tipo de investigación cualitativo con el método fenomenológico, para recoger información de las experiencias vividas en la práctica docente, sobre los juegos populares. La hipótesis planteada es comprender sobre el desarrollo de los juegos populares de la práctica pedagógica de las profesoras en las Instituciones Educativas de Educación Inicial del distrito de Vinchos, 2020. Se planificaron y ejecutaron la matriz de recojo de información cualitativa, teniendo en cuenta la entrevista a las profesoras a través de las guías de entrevista en profundidad.

Finalmente, los resultados se muestran en el presente trabajo de investigación con las evidencias que el tipo de investigación cualitativa método fenomenológico así lo amerita.

**Palabra clave:** juegos populares, capacidades motrices, capacidades afectivas, práctica docente

## ABSTRACT

The existing examine exertion entitled: The popular sports hip the educational repetition of the educators hip the enlightening institutes of original schooling of the borough of Vinchos, 2020, raises the question How do you develop the popular games promoting motor skills hip the academic repetition of the educators in the initial education enlightening institutes of the Vinchos borough, 2020? Therefore, the impartial of our seek work is towards scrutinize the popular competitions of the academic rehearsal of the educators hip the didactic institutes of early tutoring of the Vinchos borough, 2020. In this examine, the qualitative sort of explore is cast-off through the phenomenological method, to collect information from the experiences lived in his teaching practice on popular games.

The proposed hypothesis stays toward understand the progress of the popular games of the educational repetition of the educators in the Instructive Institutes of Early Schooling of the Vinchos borough, 2020. The qualitative information collection matrix was planned and executed,taking into account the interview with the teachers through the in-depth interview guides.

Finally, the results are shown in this research work with the evidence that the type of qualitative research phenomenological method warrants it.

***Key words:*** popular games, motor skills, affective skills, teaching practice

## UCHUY HUÑUPI CHANINCHASQA YACHAYKUNA

Kay qillqasqaqa Vinchus yachaywasipi yachachiqkuna pukllaypa yanapayninwan warmakunata asichinankupaq imayna llamkasqankuta qawarin. Chay tantanakuypa hatun ruwayninqa, Vinchus llamk'aynin jardín de infantes yachachiqkunap taytanpa pukllayninkunamanta, chay conjunto de investigación nisqapi, chay avenida calificada nisqa, diseños simbólicos nisqapi llamk'aypa ukhunta mask'anapaq, chayta takyachiyimi. Ruraykunata yachaykunata yuyashpa shuk rurayta chikan chikan chikan chaniyka, yachakukkunata pushan kay tapuykunata yuyaypi katichun, ruraykunata chanichinkapak, yachaypi alli kachun, yachakuk yachanatapash paktachinkapak. Chaynapim tapukunapaq yachachiqkuna yupayninpi kachkan pichqa yachachiqkuna chayllaraq yachay wasiman wawachakuna yaykumuqman. Chaynapim aswan uchuy tukuyninpi qawarichikuq niwanku llaqtapa puqllakunamanta nisqan apawanku puririchiyman kay imaynatas warmakuna sumaqta ima sasachakuykunatapas yachasqanmanta llapa niraq pukllaykunawan imaynatas yachachisqaku warmi qari warmachakunata. Tukuy sumaqta tapusqamanta kay pichqa yachachiqkunamanta, tukupaniku, kay pukllaykunaqa sumaq allinsi warmakuna yachachikunapaqa, mana sasachakuywansi sumaqta yachaykunku ima ruraykunatapas.

***Chaninchaq rimaykuna:*** Llaqtakunapa puqllaynin, yachachiqpa llamkayninkuna

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación que trata sobre “Los juegos populares en la práctica pedagógica de las profesoras en las Instituciones Educativas de Educación Inicial del distrito de Vinchos, 2020” cuyo objetivo general fue Analizar los juegos populares de la práctica pedagógica de las profesoras en las instituciones educativas de educación inicial del distrito de Vinchos, 2020. La presente investigación fue realizada con el fin de conocer las experiencias de las profesoras en su práctica docente de como usan los juegos populares en las actividades propias de aula y cuál fue su repercusión en el aprendizaje de los niños y niñas. El enfoque utilizado en el desarrollo del trabajo de investigación corresponde al enfoque cualitativo, para la planificación corresponde al diseño fenomenológico. La muestra de la investigación estuvo compuesta por cinco educadoras del nivel inicial de la localidad de Vinchos. Las limitaciones del estudio son: El nivel de recolección de información se debe a la presencia de COVID-19 y la falta de conexión directa a través de redes sociales. El trabajo consta de:

Capítulo I trata la problemática de estudio referidos a las caracterizaciones de la problemática, interrogantes, hipótesis, objetivos y justificación del estudio.

Capitulo II Marco teórico referido al supuesto filosófico, estado del arte, base teórica y marco conceptual.

Capítulo III Marco metodológico que menciona el tipo de investigación, alcances, métodos, diseños del estudio, población y muestra de la indagación, técnicas e instrumentos de recojo de información de análisis e interpretaciones de datos y características éticas.

Capitulo IV Sistematización de las experiencias están relacionadas con la definición del área, la selección y calificación de los colaboradores, la descripción y las estrategias de

recolección de datos, la definición de las categorías y subcategorías, la preparación, comprensión, síntesis, explicando y comunicando.

Finalmente, concluye con conclusiones, referencias y apéndices.

## **CAPÍTULO I**

### **PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.1. Caracterización del problema**

Las profesoras pertenecientes a los diferentes centros de educación inicial de la localidad de Vinchos en su práctica pedagógica tomaron en cuenta las diferentes habilidades de los juegos populares para el cual se visibilizan capacidades importantes que desarrollan los niños para desenvolverse de manera eficaz como las capacidades motrices para desarrollar habilidades como la resistencia, la fuerza, orientaciones espaciales, agilidad, equilibrio y coordinación de los movimientos por otro lado las capacidades sensoriales que estimulan a los sentidos de los niños como la vista, oído, tacto, olfato y gusto para tener una vida saludable, finalmente, las habilidades emocionales mejoran la seguridad personal, desarrollan una regulación emocional apropiada y abordan eficazmente los conflictos. Practicando una serie de valores como solidaridad, perseverancia, respeto, empatía y paciencia.

Al promover las diferentes capacidades del juego de los niños en la experiencia asumida las profesoras formaran a los participantes que fomente habilidades sociales, jugar

en equipo, a respetar turnos, normas del juego, fortalecer vínculos de amistad, aprovechando los elementos del contexto socio cultural.

**Capacidades motrices.** La fuerza motriz determina la condición física de una persona y se divide en dos bloques: fuerza coordinante y fuerza física o limitaciones.

**Capacidades sensoriales.** Los canales de comunicación llegan al cerebro mediante los sentidos (por ejemplo, la vista, el tacto, el olfato, el gusto) para una interpretación completa y precisa del medio en el que se vive. Estas habilidades sensoriales se desarrollan inconscientemente a lo largo de la vida de una persona, pero pueden acelerarse mediante actividades sensoriales recreativas.

**Capacidad afectiva.** Es una capacidad que requiere que una persona responda a estímulos específicos, ya sean internos o externos, caracterizados por emociones y sentimientos.

**Práctica docente.** La práctica docente se refiere al conjunto de habilidades, estrategias y enfoques que los educadores emplean para facilitar el aprendizaje y el desarrollo de sus estudiantes. Va más allá de simplemente impartir información, involucrando la creación de un entorno de aprendizaje enriquecedor, la adaptación a las necesidades individuales de los estudiantes y la promoción del pensamiento crítico y la creatividad.

**El juego como estrategia.** El juego, concebido como una estrategia fundamental, encuentra su lugar central en la práctica pedagógica de las profesoras, adaptándose con precisión a las edades, intereses y ritmo de aprendizaje de los niños. Este momento no solo colma las expectativas de los pequeños, sino que también engrandece al profesor, cuya dedicación y compromiso son pilares esenciales para guiar a los niños hacia la exploración del conocimiento.

El papel del juego trasciende las fronteras de la diversión, transformándose en un vehículo clave para el crecimiento del niño. No solo consolida las habilidades motrices, sino

que también estimula un aprendizaje dinámico y enriquecedor. A través de esta estrategia, se logra un aprendizaje basado en la diversión y la participación activa, aprovechando las profundas raíces tradicionales que se entrelazan con cada rincón de nuestra ciudad.

Es destacar que el docente, en su compromiso de guiar a sus niños, debe ser un explorador incansable de su propia cultura. Solo al conocer y apreciar las tradiciones arraigadas en su entorno puede transmitir este rico legado a sus niños de manera auténtica y significativa. El juego, en este contexto, se convierte en una valiosa herramienta para acercar a los niños a su propia identidad cultural.

La estrategia del juego no solo se adapta a las necesidades del niño, sino que también es un testimonio vivo de la conexión profunda entre el aprendizaje y el entorno. Al utilizar el juego como vehículo para el aprendizaje, el niño no solo adquiere conocimientos, sino que también experimenta un sentido de pertenencia y arraigo con la cultura que lo rodea. En última instancia, el juego se convierte en una puerta abierta hacia el apasionante mundo del aprendizaje, impulsando la curiosidad y el deseo de conocer más acerca de su contexto y sus tradiciones únicas.

**Los elementos culturales.** En el ámbito de la práctica pedagógica, las profesoras cumplen una función fundamental en el fomento y desarrollo de los elementos culturales que conforman el tejido de la identidad de sus estudiantes. Estos elementos culturales, arraigados en la diversidad de modelos, patrones y expresiones que configuran el entorno de los niños, ejercen una influencia significativa en sus comportamientos, mentalidades y valores. Estos aspectos abarcan desde las costumbres, rituales, creencias y vestimenta, hasta las prácticas alimenticias y otros elementos característicos de su contexto.

No obstante, la dinámica actual de globalización plantea desafíos a la preservación de estos elementos culturales. En una era en la que el mundo se encuentra más conectado

que nunca, es innegable que las fronteras culturales se difuminan y las influencias externas adquieren un mayor alcance. Los elementos culturales, que durante generaciones han sido una fuente de identidad y cohesión, enfrentan la presión de la homogeneización y la rápida evolución tecnológica.

En este contexto, es vital reconocer que los niños se encuentran en una encrucijada entre la tradición y la modernidad. A medida que las redes sociales y la tecnología adquieren un protagonismo cada vez mayor en sus vidas, surge el desafío de mantener una conexión profunda con su identidad cultural. La influencia de estas plataformas digitales puede llevar a una pérdida gradual de la riqueza cultural, dando paso a una forma de alienación cultural que socava la apreciación de las tradiciones autóctonas.

Para contrarrestar esta tendencia, es crucial que se promueva un uso consciente y equilibrado de la tecnología. La educación desempeña una función esencial en este sentido, al ayudar a los niños a comprender el valor de sus elementos culturales y la importancia de preservarlos. Al fomentar la interacción con las tradiciones locales y facilitar un diálogo constructivo sobre el impacto de la globalización, las profesoras pueden contribuir a empoderar a los niños para que sean agentes de su propia identidad

## **1.2. Preguntas de investigación**

### ***1.2.1. Pregunta principal***

¿Cómo desarrolla los juegos populares promoviendo las capacidades motrices en la práctica pedagógica las profesoras en las Instituciones Educativas de Educación Inicial del distrito de Vinchos, 2020?

### ***1.2.2. Preguntas específicas***

¿Cómo es el desarrollo de las capacidades motrices en la práctica docente?

¿Cómo es el desarrollo de las capacidades afectivas en la práctica docente?

¿Cuál es la estrategia en el desarrollo de los juegos populares en la práctica docente?

¿Cómo emplea los elementos culturales del contexto socio cultural en su práctica docente?

### **1.3. Hipótesis guía**

Comprender los juegos populares de la práctica pedagógica de las profesoras en las Instituciones Educativas de Educación Inicial del distrito de Vinchos, 2020

### **1.4. Objetivos de investigación**

#### ***1.4.1. Objetivo principal***

Analizar los juegos populares de la práctica pedagógica de las profesoras en las instituciones educativas de educación inicial del distrito de Vinchos, 2020

#### ***1.4.2. Objetivos específicos***

Conocer el desarrollo de las capacidades motrices en la práctica docente.

Conocer el desarrollo de las capacidades afectivas en la práctica docente.

Conocer las estrategias en el desarrollo de los juegos populares en la práctica docente.

Conocer los elementos culturales del contexto socio cultural que emplea en su práctica docente.

### **1.5. Justificación**

#### ***1.5.1. Importancia***

El actual estudio adquiere una relevancia sustancial al abordar a fondo el fenómeno en cuestión, ofreciendo una perspicacia profunda sobre cómo se manifiesta el problema dentro del ámbito de estudio. Mediante el análisis detenido de las estrategias empleadas en

el desarrollo de los juegos populares dentro de la práctica pedagógica, esta investigación tiene el potencial de arrojar luz sobre un área esencial en la formación educativa.

En un sentido más amplio, la comprensión detallada de este fenómeno no solo beneficia al ámbito académico, sino que también presentan impactos directos en el mejoramiento de la práctica docente. Los hallazgos obtenidos servirán como base para diseñar e implementar estrategias de intervención efectivas que tengan como objetivo perfeccionar la manera en que los docentes incorporen los juegos populares en sus enseñanzas. Este enfoque práctico puede, en última instancia, traducirse en un aprendizaje más enriquecedor y significativo para los estudiantes, al mismo tiempo que enriquece la experiencia profesional de los educadores.

Lo esencial de este estudio se da en su capacidad para llenar un vacío de conocimiento, al proporcionar información y perspectivas profundas sobre la relación entre los juegos populares y la práctica pedagógica. Además, su contribución potencial para el desarrollo de nuevas estrategias educativas y para la evolución del campo educativo en sí mismo, lo convierte en un recurso valioso para los educadores, investigadores y profesionales interesados en mejorar la calidad de la educación y los procesos de enseñanza-aprendizaje.

### ***1.5.2. Relevancia***

Este trabajo de investigación trasciende su mero alcance académico al tener una pertinencia fundamental en varios aspectos.

En primer lugar, las experiencias compartidas por las profesoras en relación al desarrollo de los juegos populares subrayan la necesidad de una continua revalorización en la práctica docente. Al destacar la integración de áreas curriculares a través de los juegos populares, se abre un camino para formar ciudadanos competentes, que no solo obtendrán

conocimientos, sino que también valoren y aprecien su identidad cultural. Esta perspectiva fomenta un enfoque educativo más holístico y significativo, alineado con las necesidades cambiantes de la sociedad.

**Desde una perspectiva práctica.** Esta investigación tiene implicancias directas. Al comprender a fondo el desarrollo de los juegos populares en la práctica docente, se proporcionará una base sólida para guiar futuras intervenciones y mejoras. Esto resultará en una mayor efectividad en la enseñanza y un aprendizaje más significativo para los estudiantes.

**En términos teóricos.** Los resultados obtenidos añadirán un componente valioso al conocimiento científico existente. Esta investigación tiene el potencial de convertirse en un punto de referencia en el campo educativo, estimulando investigaciones futuras y ampliando nuestra comprensión sobre el fenómeno estudiado.

**Por utilidad metodológica.** A través de la aplicación de la entrevista en profundidad se obtendrá los datos y analizar sobre la experiencia de los juegos populares en la práctica docente.

### ***1.5.3. Limitaciones***

En el transcurso de esta investigación, surgieron algunas limitaciones y merecen ser consideradas en el análisis y la interpretación de los resultados.

Una de las principales limitaciones radica en el acceso a fuentes. Aunque se emprendieron esfuerzos diligentes para obtener información relevante, la falta de recursos disponibles a nivel presencial en bibliotecas y virtualmente. Esta limitación, en última instancia, afectó la generación de temas y subtemas de análisis en esta investigación.

Otra limitación digna de mención es la recolección de datos, debido a la crisis sanitaria que atraviesa el Perú, el servicio educativo no ha permitido las clases presenciales; por lo que tuvimos dificultad en la entrevista a las profesoras.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Supuestos filosóficos**

Según Gonzales (2016) el marco filosófico proporciona al investigador para interpretar el fenómeno que se investiga en el campo 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 y 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, 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 es decir que los objetos y fenómenos del mundo son mutables.

Pues bien, según esto teorizamos o configuramos la realidad social en la que se encuentran condicionalmente, razón suficiente para iniciar un verdadero estudio cualitativo

del carácter hermenéutico fenomenológico de los hechos concretos que se desarrollan en las instituciones educativas públicas de la región de Vinchos.

## **2.2. Estado del arte**

Menciona Barrantes (2013) Se dice que los investigadores deben buscar todas las informaciones posibles sobre un tema para confirmar el estado del problema, pero deben ser generales y no específicas y revisar artículos, informes, libros, experiencias de vida, testimonios y comentarios de fuentes confiables.

El estado de arte se basa en estudios y trabajos previos tanto científicos como literarios relacionados con el tema de investigación fueron planteados en distintos contextos y épocas, brindando el contexto para orientar la investigación actual.

### **¿Qué tanto se ha investigado?**

Después de la búsqueda realizada en distintas páginas web, con respecto a la situación de la investigación, se quiere decir que no existe un estudio sobre la situación de la investigación que esté diseñado para organizar las informaciones necesarias para lograr el propósito de este estudio. Debido a esta situación, no existe ninguna investigación de referencia sobre el proceso de enseñanza.

### **¿Quiénes han investigado?**

En la gran parte de los casos los académicos investigadores que contribuyen en este tipo de investigaciones son los antropólogos, psicólogos, trabajadoras sociales, que promueven sobre las experiencias vividas en sus especialidades.

### **¿Qué vacíos existen?**

Al culminar la investigación aportará desde las experiencias docente de cómo desarrollar los juegos populares en el quehacer educativo.

### **¿Qué logros se han conseguido?**

Conocer a las docentes emprendedoras en la tarea educativa teniendo en cuenta los juegos populares.

### **¿Qué aspectos faltan abordar?**

Promover webinars sobre estrategias de los juegos populares

## **2.3. Bases teóricas**

### ***2.3.1. Juegos populares***

Como indica Camacho (2014) los juegos populares se juegan de forma oral de generación en generación por personas de un determinado personaje, aunque las mecánicas y los nombres pueden cambiar. No obstante, no desaparece y la esencia permanece.

Por otro lado, Calero (2003) muestra que juegan por instinto, por naturaleza, por alegría, por una fuerza interior que les hace moverse y alegrarse plenamente, aunque sigue siendo una actividad seria para los niños.

Se crea en un contexto cultural y se transmite de una generación a otra como parte de la cultura del pueblo o población en la que fue creado. Esto suele reflejar intereses y experiencias locales y también ayuda a educar a las nuevas generaciones. A menudo es un juego inesperado, creativo y estimulante, transmitido de padres a hijos, parte de la cultura de las personas, que a menudo expresa sus intereses y experiencias, incluso ayuda a educar a las nuevas generaciones. Suele ser un juego de sorpresa y creatividad.

Según Saco (2001) Los juegos populares son ante todo juegos, por lo que seguirá pautas generales para esta gran área del comportamiento humano: el comportamiento lúdico. Jugar es producto de nuestra historia y cultura. Al igual que el arte, la arquitectura, la gastronomía o el estilo de vida, el juego forma parte de nuestro patrimonio cultural. Derivado

de la tradición, el Diccionario de la RAE la define como: el intercambio o transmisión de noticias, literatura, ritual, costumbre entre padres e hijos a lo largo del tiempo y generaciones. Así se difunde la noticia de un hecho antiguo. Las enseñanzas, costumbres y demás cosas que se conservan en la casa se transmiten de padres a hijos. Por ello, los juegos populares deben dotar a los niños de las siguientes habilidades para conseguir habilidades adecuadas en el juego.

### **Psicomotricidad**

La psicomotricidad educativa como una forma de entender la educación, basada en la psicología evolutiva y la pedagogía activa (entre otras disciplinas), que pretende alcanzar la globalidad del niño (desarrollo equilibrado de lo motor, lo afectivo y lo mental) y facilitar sus relaciones con el mundo exterior (mundo de los objetos y mundo de los demás).

Según Henry wallon " considera a la psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y motriz, afirmando que el niño se construye a sí mismo, a partir del movimiento, y que el desarrollo va del acto al pensamiento.

### **Corporeidad**

Según Zubiri, la corporeidad es la vivencia del hacer, sentir, pensar y querer. Para el autor, el ser humano es y vive sólo a través de su corporeidad, por lo cual La corporeidad es la complejidad humana, es cuerpo físico, cuerpo emocional, cuerpo mental, cuerpo trascendente, cuerpo cultural, cuerpo mágico y cuerpo inconsciente; esos siete cuerpos que nos hacen humanos y que nos diferencian de las otras criaturas vivientes.

### **Capacidades motrices**

Llamadas también físicas es cuando los niños demuestran desarrollar habilidades como la resistencia, la fuerza, orientaciones espaciales, agilidad, equilibrio y coordinación de los movimientos.

### ***2.3.2. Calendario de los juegos populares***

La organización y planificación de los juegos populares en la escuela ha sido una evolución significativa en comparación con las prácticas previas. Antaño, los juegos se desenvolvían en la escuela u otros lugares de manera improvisada, sin un registro que guiara estos momentos, aunque espontáneos, carecían de impactos formativos sustanciales en la vida de los infantes.

Sin embargo, un cambio trascendental tuvo lugar con la iniciativa de las profesoras, respaldadas por un yachaq, al crear y poner en marcha un calendario popular comunitario. Este calendario, meticulosamente diseñado, registra los juegos organizados por meses y los vincula con las festividades de la comunidad. Este paso adelante fue esencial para inculcar en los niños un profundo respeto por el calendario comunal y por la convivencia armoniosa en el ayllu.

La elaboración del calendario popular ha resultado ser una lección valiosa en varios aspectos. En primer lugar, ha inculcado en los niños un entendimiento de la importancia de la planificación y la organización. Al relacionar los juegos con las festividades, se establece un vínculo significativo entre la tradición y el aprendizaje lúdico.

Más allá de la dimensión temporal, el calendario también ha transmitido un mensaje esencial sobre el respeto y la colaboración en el contexto del ayllu. A través de la adhesión al calendario y la participación en las festividades comunitarias, los niños aprenden valores fundamentales de cohesión social y convivencia armónica. Este conocimiento no solo se refleja en la escuela, sino que también se convierte en un recurso que los niños pueden aplicar en su vida cotidiana y en su interacción con la comunidad en su conjunto.

En última instancia, el proceso de establecer y respetar el calendario popular en la escuela trasciende la mera organización de los juegos. Representa un paso esencial hacia la

promoción de valores comunitarios, el enriquecimiento cultural y el aprendizaje vivencial en un contexto que honra la tradición y nutre el crecimiento integral de los niños.

### **2.3.3. Características de los juegos populares**

Se caracteriza por las cualidades siguientes:

- ✓ No hay varias reglas a la hora de jugar y, dependiendo de dónde juegues, la forma de jugar puede variar.
- ✓ Se utilizan muy pocos recursos para su implementación
- ✓ A menudo actúan como puente entre infantes de diferentes comunidades.
- ✓ Se utilizan todo tipo de recursos, y no necesariamente en todos los juegos.
- ✓ Cada uno tiene sus propios objetivos y formas específicas de alcanzarlos. Por ejemplo, algunos cazan, otros arrojan objetos a un lugar concreto, guardan, transportan objetos, etc.
- ✓ Promueve el aprendizaje local.
- ✓ Promueve la liberación de energía y ansiedad.
- ✓ Fomenta la aceptación y el cumplimiento de las normas.
- ✓ Mejora la percepción del habla tanto para los oyentes como para los hablantes.
- ✓ Esto es variable y generalmente se basa en las interacciones de dos o más jugadores, pero se puede realizar de forma individual o en parejas.
- ✓ Las reglas son bastante simples.
- ✓ Los niños lo hacen solo por diversión y ellos deciden cuándo, dónde y cómo jugar.
- ✓ Los juegos populares son generalmente actividades que juegan un papel esencial para apoyar el desarrollo de diversas habilidades físicas y motoras.

### **2.3.4. Juegos populares**

Entre los juegos más populares, practicados en los niños se detallan:

### 1) Juego de canicas o bolitas

- ✓ En el juego hay dos o tres niños que marcan las reglas del juego.
- ✓ Dibuja un círculo donde marcó con tiza o madera.
- ✓ Ambos niños colocan sus bolas de cristal en el centro del círculo. Es la misma cantidad.
- ✓ Cada jugador comienza a sacar bolas del círculo con otros jugadores.
- ✓ El juego termina cuando se eliminan todas las bolas.
- ✓ El jugador que consiga más bolas es el ganador.
- ✓ Es un juego en el que lanzas una piedra plana en cada cuadrado en orden. Cuando arrojas una piedra a un cuadrado, debes saltar un espacio a la vez sin cruzar la línea. Si lo rompes, perderás el turno.
- ✓ El ganador es el jugador que cierra más casillas.

### 2) Juego de ollitas

Un grupo de niñas juegan.

Los personajes son:

- ✓ Muchas niñas simulan ser ollitas.
- ✓ Una niña hace las veces de la dueña de ollitas.
- ✓ Hay 2 o 3 compradoras.
- ✓ Las compradoras escogen a la ollita que le simpatiza.
- ✓ Las compradoras llevan a la ollita de los brazos que finge ser ollita con azas.
- ✓ En el camino puede romperse la ollita, ahí fracasa la compradora.
- ✓ Dos niños tenían que cargar a otro en esta posición y llevarla a la meta.

### 3) Tumba Latas

El juego de "Tumba Latas" es una actividad popular que se juega en exteriores y es perfecta para entretener a grupos de amigos. Aquí tienes las reglas básicas para jugar:

Objetivo del juego: El objetivo principal del juego es derribar latas u objetos similares utilizando una pelota.

Materiales necesarios:

- ✓ Latas vacías (generalmente de refrescos) u objetos similares.
- ✓ Una pelota.
- ✓ Un espacio al aire libre (patio, parque, etc.).

### **Instrucciones:**

**Preparación.** Coloca las latas en una formación. Puedes hacerlo en una línea, en una pirámide o en cualquier otra disposición que desees. Asegúrese de que las latas estén en equilibrio, pero no demasiado cerca de unas de otras.

**Turnos.** Los jugadores se turnan para intentar derribar las latas lanzando la pelota. El orden de los turnos puede ser determinado por sorteo, por edad o cualquier otro método que prefieran.

**Lanzamiento.** Un jugador toma la pelota y se coloca detrás de una línea de lanzamiento previamente establecida. Desde allí, debes intentar derribar las latas lanzando la pelota. El lanzamiento puede ser directo o rebotar la pelota en el suelo antes de intentar derribar las latas.

**Derribo de latas:** Si el jugador derriba una o varias latas, estas se consideran "tumbadas". El jugador recoge las latas caídas y las coloca a un lado. Si las latas están apiladas, solo se cuentan las que están en la parte superior de la pila.

**Puntuación.** Cada lata tumbada otorga un cierto número de puntos, que pueden ser decididos antes de comenzar el juego. Por ejemplo, las latas en la parte inferior de la pila pueden valer más puntos que las de arriba.

**Recuperación de la pelota.** Después de lanzar, el jugador debe recuperar la pelota. Si la pelota rebota lejos, otro jugador puede ser designado para recuperarla.

**Siguiente jugador.** Después de su turno, el jugador pasa la pelota al siguiente participante en el sentido de las agujas del reloj.

**Ganador:** El juego continúa hasta que todas las latas han sido derribadas. El jugador con más puntos al final del juego es el ganador.

**Variaciones.** Puedes establecer desafíos adicionales, como derribar latas desde diferentes distancias.

También puedes establecer reglas específicas para ciertos lanzamientos, como lanzar la pelota con los ojos cerrados.

#### **4) Salta soga**

**Preparación.** Consigue una cuerda larga y resistente. Dos niños sostienen los extremos de la cuerda y la giran mientras los demás se preparan para saltar.

**Orden de salto.** Los niños forman una fila y se giran para saltar la cuerda. Pueden saltar solos o en parejas, dependiendo de la longitud de la cuerda.

**Iniciar el giro.** Los niños que sostienen la cuerda comienzan a girarla en el suelo en forma de arco. Deben mantenerla en movimiento constante ya una altura adecuada para que los niños puedan saltar.

**Saltar en el momento adecuado.** El niño que salta debe esperar a que la cuerda pase cerca del suelo antes de saltar. Debes saltar sobre la cuerda y aterrizar con los pies juntos del otro lado.

**Incremento de la dificultad.** A medida que los niños se sientan más cómodos, los que sostienen la cuerda pueden aumentar la velocidad y variar la altura para hacerlo más desafiante.

**Rotación de saltadores.** Los niños pueden rotar para darle a cada uno la oportunidad de saltar. Pueden cantar una canción rítmica mientras saltan para ayudar a mantener el ritmo.

### **5) Pase el Rey**

Es un juego popular en el que un niño o niña representa al "rey" y el objetivo es pasar a través de una fila de otros niños mientras se les hace preguntas y se les da órdenes.

Reglas del Juego "Pase el Rey"

**Elección del Rey o Reina:** Elige a un niño o niña para que sea el "rey" o la "reina" del juego.

Este niño se ubicará al frente de la fila de jugadores.

**Formar la Fila:** Los otros niños se alinean en fila, uno detrás del otro, de manera ordenada.

**Pasar al Rey:** El "rey" o "reina" intentará pasar a través de la fila de niños mientras estos forman un túnel con sus brazos levantados. Los brazos de los niños formarán el "pasaje" por el que el rey debe pasar.

**Hacer Preguntas y Órdenes:** Mientras el "rey" pasa por debajo de los brazos de los niños, estos pueden hacer preguntas y dar órdenes divertidas. Por ejemplo, "¿Cómo te llamas, majestad?" o "¡Salta como un conejo, rey!".

**Respuestas Creativas:** El "rey" debe responder de manera creativa y cumplir con las órdenes de manera divertida. Esto agrega un toque de imaginación y juego al proceso

### **6) El trompo**

Es un clásico que ha entretenido a generaciones de niños.

**Reglas del Juego:**

**Preparación del trompo.** Cada niño necesita un trompo. Los trompos son pequeños juguetes giratorios con una punta puntiaguda en la parte inferior. Puedes conseguir un trompo en una tienda de juguetes.

**Preparar el terreno.** Encuentre un área adecuada para jugar, preferiblemente una superficie plana y lisa. También es recomendable marcar un círculo en el suelo para delimitar la zona de juego.

**Girar el trompo.** Cada niño se turna para hacer girar su trompo en el suelo dentro del círculo. Se utiliza una cuerda enrollada alrededor del trompo para darle un tirón y hacerlo girar. El objetivo es que el trompo gire durante el mayor tiempo posible.

**Puntuación:** Los niños pueden competir para ver quién mantiene su trompo girando por más tiempo. Se pueden otorgar puntos según la duración del giro.

**Trucos y habilidades.** A medida que los niños adquieran más experiencia, pueden intentar hacer trucos con el trompo, como hacerlo saltar, cambiar de dirección o incluso recogerlo del suelo mientras gira.

**Juego justo.** Es importante seguir las reglas y jugar de manera justa. No se permite empujar los trompos de otros jugadores ni interferir con su giro.

**Rotación de jugadores.** Los niños pueden girarse para girar sus trompos y competir en diferentes rondas. Esto da a todos la oportunidad de jugar y mejorar sus habilidades.

Recuerda que jugar con trompos puede ser emocionante y desafiante, pero también requiere práctica.

Los juegos populares permiten a los niños a conocer y valorar las raíces culturales de su región, costumbres, experiencias colectivas, el significado de los juegos que están

relacionadas básicamente a las actividades de su entorno., esto, porque el niño se enriquece jugando. Son una fuente de transmisión de conocimiento, tradiciones y cultura de otras épocas; el hecho de reactivarlos implica profundizar en las raíces y poder entender mejor el presente.

### ***2.3.5. Capacidades motrices***

Según Singer (1986) las habilidades motrices básicas son capacidades que posee el individuo que practica actividad física. Éstas se originan al combinar la experiencia y las aptitudes de movimiento. son acciones motrices que permiten ejecutar una tarea motriz con eficacia.

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

Capacidades motrices es aquello que el sujeto trae al nacer, su potencial, lo heredado, lo congénita y genéticamente determinado de carácter interno, no visible en sí mismas sino a través de las acciones motoras que ejecuta un sujeto y existen distintos tipos de capacidades. Las más significativas desde lo motor son las capacidades, dentro de las cuales distinguimos las siguientes: capacidades condicionales, coordinativas, perceptivas, lógico - motrices y relacionales.

Las capacidades se desarrollan producto de los procesos antes mencionados, entre los cuales se encuentra el aprendizaje, que es de todos ellos el factor sobre el que los docentes podemos intervenir. Capacidades motrices: condicionales y coordinativas.

Según Antón (1989) el conjunto de factores y componentes que aparecen en las capacidades motrices hace que no exista una clasificación única de dichas capacidades. En la literatura especializada se utilizan términos muy variados, como agilidad, destreza,

habilidad, coordinación, etc., que son sustancialmente sinónimos, aunque no de una forma rigurosa y científica.

En este sentido, las tendencias actuales al respecto establecen la siguiente clasificación:

**Capacidades condicionales.** Resistencia, fuerza, velocidad y flexibilidad.

**Capacidades coordinativas.** Coordinación, equilibrio y agilidad.

No obstante, hemos de señalar desde un principio que semejante clasificación se plantea solo por razones de sencillez, ya que ninguna capacidad consiste exclusivamente en procesos energéticos o en procesos de regulación y conducción del sistema nervioso central.

### **1) Capacidades coordinativas**

Se basan sobre todo en procesos de regulación y conducción del sistema nervioso central.

Según Hirtz (1981) manifiesta que las capacidades coordinativas son capacidades determinadas sobre todo por la coordinación, esto es, por los procesos de regulación y conducción del movimiento.

### **2) Tipos de capacidades coordinativas.** Se distinguen:

**Las capacidades coordinativas generales.** Según el Raeder (1970) es el resultado de un trabajo motor múltiple en diferentes modalidades, manifestándose en los diferentes ámbitos de la vida cotidiana y del deporte para solucionar de forma racional y creativa las tareas que requieren movimiento

**Las capacidades coordinativas específicas.** Según Osolin (1952) se desarrollan más en el marco de la disciplina de competición correspondiente y se caracterizan, por la capacidad para variar la técnica propia de la modalidad.

### 3) Componentes de las capacidades coordinativas

Meinel (1987) identifica y describe brevemente siete capacidades aisladas importantes para el rendimiento. Al igual que las capacidades condicionales, es recomendable su trabajo de forma individual para obtener un mayor rendimiento.

**Capacidad de acoplamiento o combinación de los movimientos.** Capacidad para coordinar movimientos de partes del cuerpo, movimientos individuales y operaciones entre sí.

**Capacidad de diferenciación.** Capacidad para conseguir un ajuste fino entre las diferentes fases del movimiento y entre los movimientos de las partes del cuerpo; se manifiesta en una gran precisión y economía de movimientos.

**Capacidad de equilibrio.** Capacidad para mantener el conjunto del cuerpo equilibrado y para conservar o restaurar dicho estado durante los desplazamientos amplios del cuerpo.

**Capacidad de orientación.** Capacidad para determinar y modificar la situación y los movimientos del cuerpo en el espacio y el tiempo en relación con un campo de acción definido y/o con un objeto en movimiento.

**Capacidad de ritmo.** Capacidad de procesar un ritmo que nos viene dado del exterior reproduciéndolo en forma de movimiento.

**Capacidad de reacción.** Capacidad de inducir y ejecutar rápidamente acciones motoras breves, adecuadas a un estímulo.

**Capacidad de adaptación a las variaciones.** Capacidad para adaptar el programa de acción a las nuevas circunstancias durante el transcurso de la acción, basándose en cambios de la situación percibidos o anticipados, o bien de continuar la acción de forma completamente distinta.

Las capacidades de reacción y de adaptación a las variaciones se trabajan de forma insuficiente en algunas modalidades ejemplo: el gimnasta no tiene que prepararse para la intervención de ningún contrario, circunstancia que no favorece el desarrollo de estas capacidades coordinativas.

#### **4) Capacidades condicionales**

Capacidad condicional también plantea problemas. En la literatura especializada el concepto de capacidad condicional se entiende de forma diferente en función del punto de vista adoptado por los autores. Sin embargo, podemos decir que las capacidades condicionales se basan sobre todo en procesos energéticos. Dentro de las capacidades condicionales se encuadran la resistencia, la fuerza, la velocidad y la flexibilidad.

Las capacidades condicionales son las aptitudes físicas que posee el ser humano para mejorar gradualmente su rendimiento físico; por tanto, dependen de los procesos energéticos.

**5) Tipos de capacidades condicionales.** Dentro de las capacidades condicionales distinguimos: resistencia, fuerza, velocidad y flexibilidad.

**a) Resistencia.** Capacidad de mantener un esfuerzo físico durante un tiempo prolongado. Existen dos tipos: resistencia aeróbica y resistencia anaeróbica.

**b) Fuerza.** Capacidad de oponerse a una resistencia. Existen varios tipos: fuerza resistencia, fuerza máxima y fuerza velocidad.

**c) Velocidad.** Capacidad de recorrer un espacio en el menor tiempo posible. Se distinguen varios tipos: velocidad cíclica, velocidad acíclica y velocidad de reacción.

**d) Flexibilidad.** Capacidad de elongar los músculos y después recuperar su posición inicial. Distinguimos entre flexibilidad activa y flexibilidad pasiva.

### 2.3.6. *Habilidades motrices*

Sánchez (1984) considera que las habilidades motrices son aquellos patrones motores en el que se sustenta el movimiento del ser humano. Son:

- ✓ Desplazamientos
- ✓ Saltos
- ✓ Giros
- ✓ Lanzamientos
- ✓ Recepciones

#### 1) **Desplazamientos**

Esta habilidad motriz genérica implica un cambio de posición del cuerpo de un punto a otro del espacio. Su realización conlleva una mejora de la coordinación dinámica general y de la percepción y estructuración espacio-temporal.

Los tipos de desplazamiento son:

- ✓ Carrera
- ✓ Marcha
- ✓ Reptación
- ✓ Cuadrupedia
- ✓ Arrastres
- ✓ Transportes
- ✓ Deslizamientos

#### 2) **Saltos**

La habilidad motriz básica de saltar consiste en separar los pies del suelo, venciendo la fuerza de la gravedad. A su vez, implican la extensión de una o de ambas piernas.

Hacer saltos supone un incremento de la fuerza muscular en las piernas, de la coordinación y del equilibrio.

Desde un punto de vista estructural, los saltos pueden ser:

- ✓ A la pata coja
- ✓ Alternantes (cambiando de pierna)
- ✓ Con los pies juntos

Según su finalidad, hay 2 tipos:

Longitud: suponen llegar lo más lejos posible.

Altura: implican alcanzar la mayor altura dentro de las posibilidades de cada individuo

### **3) Giros**

Esta habilidad motriz genérica implica realizar una rotación sobre cualquiera de los ejes del cuerpo humano. Los giros mejoran: la percepción y estructuración espacio-temporal; el control postural; la conciencia corporal; la organización del esquema corporal; y la coordinación neuromuscular.

En función del eje, nos encontramos con los siguientes tipos de giros:

Longitudinal: rodar de lado.

Transversal: vuelta pineta.

Sagital: hacer una U o rueda lateral.

### **4) Lanzamientos**

La habilidad motriz básica del lanzamiento supone enviar algo a alguien sin llevarlo. Su desarrollo está ligado al de la recepción. Los lanzamientos mejoran: la coordinación segmentaria y la percepción y estructuración espacio-temporal.

Desde un punto de vista estructural, existen 2 tipos de lanzamientos:

- ✓ Con una sola mano.
- ✓ Con las 2.
- ✓ Atendiendo a la función que persiguen, podemos diferenciar los siguientes propósitos:
- ✓ Precisión: acertar un blanco que puede ser fijo o móvil.
- ✓ Llegar lejos: ya sea en longitud o altura.
- ✓ Precisión + velocidad: alcanzar un objetivo con fuerza.

## **5) Recepciones**

Esta habilidad motriz básica implica coger lo que el otro ha enviado. Cabe mencionar que lanzamientos y recepciones son habilidades motrices genéricas que se trabajan conjuntamente.

Por tanto, su realización implica los mismos beneficios que los lanzamientos, además de un incremento de los reflejos.

Los tipos de recepción que conocemos son:

Parar: atrapar un móvil.

Despejar: desviar un objeto de su trayectoria.

Controlar: implica mantener la posesión del móvil, pero sin cogerlo.

## **6) Capacidad afectiva**

Promueve al buen desarrollo de conflictos emocionales al satisfacer sus necesidades humanas para afianzar su seguridad personal, desarrollar una adecuada regulación de sus emociones y afrontar los conflictos de manera eficaz. practicando una serie de valores como el respeto, solidaridad, paciencia, empatía es aquella capacidad que tiene el individuo para

reaccionar ante ciertos estímulos ya sean del medio interno o externos y que se caractericen por los sentimientos y emociones

Por otro lado, las capacidades afectivas son los procesos del pensamiento utilizados para analizar y entender las distintas situaciones a las que una persona está expuesta cuando interactúa con otra que equivaler a sentimiento, afección, estado de ánimo, comprendiendo los diversos elementos de la afectividad. Se entiende frecuentemente en el sentido de estado de emoción, sentimiento intenso y relativamente corto; en sentido amplio, es afecto todo proceso afectivo. También destaca las presiones afectivas como movimientos y actos de causa afectiva y que tienen relación con los reflejos dentro de los afectos

### **¿Qué es el afecto?**

Es una de las pasiones de nuestro ánimo, es la inclinación que manifestamos hacia algo o alguien, especialmente de amor o de cariño, una persona, una mascota, un objeto, un trabajo, entre otros. Por ejemplo, José me demostró su afecto llamando todas las noches para saber cómo me sentía luego de sufrir el accidente.

Desde el punto de vista psíquico es una pasión que siente nuestro ánimo y que está especialmente asociada al cariño y amor, pero sin connotaciones de tipo sexual, es decir, no solamente tiene una intensidad moderada, sino que el destinatario no es la persona con la cual mantenemos una relación amorosa, para él están destinados mayormente la pasión y el amor.

De esto se desprende que los seres humanos, independientemente de que seamos más o menos sensibles, siempre necesitamos de la afectividad para vivir, para desarrollarnos y para seguir adelante a pesar de los obstáculos que a veces nos pone el destino, porque, aunque el día en el trabajo no haya sido de lo más brillante, sabemos que encontraremos contención y olvido en casa cuando nos abracemos a ese ser querido que nos está esperando.

La afectividad, entonces, es parte fundamental de la vida porque es la que en definitivas cuentas nos ayudará a ser mejores personas y a no sentirnos jamás solos. Existen una gran cantidad de símbolos de afecto, aunque los más recurrentes y usados por los seres humanos son los besos, las caricias, los abrazos, las sonrisas, entre otros.

Las personas toman muchas decisiones y determinan aquello que consideran o no de su agrado a partir de sus sentimientos y necesidades afectivas, de allí que algunas de estas posturas pueden resultar las menos idóneas porque parten de las emociones y no de la razón.

Los valores afectivos se relacionan, especialmente, con los valores familiares porque son los primeros que se aprenden y se demuestran a través de diversas manifestaciones de amor, cariño o respeto que se reciben de los padres y demás seres queridos.

## **7) Valores afectivos**

Existen diferentes valores afectivos entre los que se pueden mencionar el amor, la amistad, el respeto, la honestidad, la paciencia, el compromiso, la confianza, entre otros. A continuación, se mencionan algunos ejemplos de valores afectivos que son de gran importancia para la sociedad.

## **8) Amor**

El amor es el objetivo principal de los valores afectivos. El amor es un sentimiento fuerte y perdurable, aunque su intensidad puede variar en el tiempo. Nos permite amar a otros y tener mayor aprecio hacia ciertos espacios y cosas. Por ejemplo, amar a nuestros padres y dejarnos amar por ellos es un valor afectivo que genera bienestar y seguridad.

## **9) Gratitud**

La gratitud busca expresar el agradecimiento que se tiene hacia alguien o algo que ocurrió. Recibir o dar un abrazo, unas palabras de consuelo, unas felicitaciones, entre otros, son gestos que se reciben con gratitud y demuestran apoyo, solidaridad y respeto.

**10) Respeto**

Es un valor que forma parte de nuestra integridad y es una virtud que se debe aplicar a lo largo de la vida

**11) La solidaridad**

Es un valor afectivo que genera empatía y nos permite ponernos en el lugar del otro, para poder entender qué es lo que está experimentando y saber qué ayuda ofrecer. La solidaridad es genuina, es un sentimiento que nace de la necesidad de ayudar y de querer que los demás se sientan bien.

**12) La cortesía**

Es una demostración de respeto que denota atención y cuidado hacia la otra persona. Es un valor afectivo que propicia buenas relaciones con aquellas personas con las que se comparte en un momento determinado.

**13) La paciencia**

Implica tener la capacidad de entender a los demás y a nosotros mismos. Por ejemplo, los padres practican la paciencia con sus hijos, los escuchan y ofrecen los mejores consejos posibles para orientarlos a tomar una conducta positiva.

**14) Práctica docente**

Son las actividades desarrolladas por el maestro o profesor, permite el estudio de la didáctica, el espacio empírico para contrastar las teorías sobre la práctica en las aulas y a su vez, corresponde realizar desde ellas una permanente reflexión. Esta influenciada por múltiples factores desde la propia formación académica del docente, la bibliográfica adoptada, la capacidad de socialización, el talento pedagógico, la experiencia y el medio externo.

Según, Rodríguez (1999) para el desarrollo la práctica docente, es importante contar con un referente pedagógico donde los profesores por convicción adaptan sus propias formas de concebir la enseñanza y el aprendizaje, así como analizan, seleccionan y regulan lo que sucede en torno a la enseñanza y el aprendizaje lo que sin duda propicia que los estudiantes valoren la experiencia de aprendizaje en los cursos. Se retoman conocimientos previos y se destaca la responsabilidad del profesor para preparar y planear, para enfocarse al programa como eje de su acción; unida, además, a la necesidad de que el estudiante aprenda a través del estudio independiente y en equipo, y sea consciente de su propio proceso de aprendizaje para lograr los objetivos de la materia.

Según, Grossman (2005) la tarea del profesor es supervisar y dar seguimiento, siempre con cierto control y cuidado de la disciplina para que trabajen de manera adecuada. Además, los profesores esperan que el estudiante realice un proceso de pensamiento reflexivo y crítico que le permita participar, interrogar, investigar por su cuenta y llevar a cabo los trabajos encomendados. Los profesores de pregrado buscan preparar al estudiante para ser autónomo y responsable de su proceso de aprendizaje. Esta dinamicidad que se refleja en la ejecución de la enseñanza proviene del saber académico y de su experiencia como docente, lo cual ayuda a los profesores a integrar y adaptar la planeación al desarrollo de su clase.

La práctica docente se guía tanto por la fase de planeación como por la de ejecución. Ambas se construyen con base en las concepciones de enseñanza y aprendizaje, y además en las señales que los estudiantes emiten; así, el profesor construye significados y da sentido a los contenidos a través de procesos de pensamiento y actividades. El profesor trabaja juntamente con los estudiantes y promueve el logro de los objetivos de la materia; esto, a través de estrategias discursivas de desarrollo temático, para definir y clarificar contenidos, así como estrategias discursivas de interacción para acercar a los estudiantes a éstos.

## 2.4. Marco conceptual

**Agilidad.** Capacidad para mover el cuerpo en el espacio, combinando la fuerza y coordinación para que el cuerpo pueda moverse de una posición a otra.

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

**Coordinación.** Es el control neuromuscular del movimiento.

**Dinámica.** Aquella en la que al desplazar o vencer la resistencia, el musculo sufre un desplazamiento.

**Equilibrio.** Capacidad de asumir y sostener cualquier posición del cuerpo contra la fuerza de la gravedad.

**Flexibilidad.** Es la capacidad de extensión máxima de un movimiento en una articulación determinada.

**Fuerza.** Es la capacidad de vencer una resistencia exterior mediante un esfuerzo muscular.

**Habilidad.** Capacidad para una cosa.

**Imaginación.** Facultad de representar los objetos no presentes.

**Juegos.** Son vistos como pasatiempos, momentos de diversión y recreación, no necesariamente contienen normas, sin embargo, son un estímulo para crear conocimientos y aprendizajes.

**Juego motor.** Se pone énfasis en las destrezas, la fuerza y el movimiento,

**Juegos populares.** Son aquellos que se transmiten de generación en generación, y son propios de la cultura del lugar. Además, utilizan materiales originarios del contexto, hechos a manos u obtenidos a través de la naturaleza.

**Psicomotricidad.** Es aquel movimiento realizado como medio de comunicación transmitido a través del tono muscular y tiene como base las primeras emociones.

**Motricidad gruesa.** Son aquellos movimientos grandes corporales, tales como, correr, trepar, saltar, lanzar, y para realizar todos estos tipos de movimiento de necesitar de un movimiento armonioso que involucra a los músculos de manera total, y consecuencia de ello se tendrá buen equilibrio, fuerza, lateralidad, entre otros

**Resistencia.** Menor intensidad durante el mayor tiempo posible.

**Velocidad.** Es la capacidad de realizar uno o varios movimientos en el menor tiempo posible

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1. Enfoque de investigación**

Blasco y Pérez (2007) puntualizan que la investigación cualitativa investiga el contexto y cómo ocurre en su entorno natural, describiendo y detallando los eventos según los individuos involucrados.

De esta manera, por la naturaleza de la investigación se desarrolló una investigación de enfoque cualitativo.

#### **3.2. Tipo de estudio**

Martinez (2006) sostienen que, los métodos cualitativos se basan en la idea básica de que el contexto social está formado por procesos y símbolos. Así, el sujeto humano es el foco del estudio cualitativo y el punto de inicio para captar el significado social.

Por la característica del fenómeno de estudio se realizará una investigación cualitativa.

#### **3.3. Nivel de investigación**

Carrasco (2006) manifiesta sobre el nivel de investigación descriptiva que responde

a las preguntas. ¿Cómo son?, ¿Dónde están?, ¿Cuántos son?, ¿Quiénes son?, en otras palabras, informa y detalla sobre las condiciones, contextos internos y externos, cualidades y los aspectos más importantes de los eventos y aspectos de la realidad en un tiempo histórico determinado.

Por las características del fenómeno de estudio se efectuará una investigación del nivel descriptivo.

### **3.4. Alcance de la investigación**

Hurtado (2016) afirma que los alcances de investigación lo determinan los objetivos que se pretende lograr al desarrollar el estudio elegido.

La presente investigación tiene alcance en cuenta al fenómeno de estudio a 5 docentes seleccionados en el distrito de Vinchos en el nivel de educación inicial

### **3.5. Método de investigación**

Fuster (2018) en un artículo menciona los conceptos básicos de la metodología del estudio cualitativo, la fenomenología hermenéutica, sustentado en las teorías de Van Manen, Miguel Martínez y Raquel Ayala. Este enfoque conlleva a las descripciones e interpretaciones de la naturaleza de la experiencia de vida, y a la comprensión del significado y el valor de la educación, la psicología y la sociedad, a partir de las experiencias recopiladas. Para entender y examinar los fenómenos de investigación, utilizamos el método inductivo para procesar los datos recopilados y transformarlos en información mediante el análisis y la interpretación mediante clasificación, estructura, contrastación y teorización.

### **3.6. Diseño de investigación**

El diseño de investigación es investigación fenomenológica.

Palacios y Corral (2010) destacan que, para construir adecuadamente los diseños de investigación fenomenológica, es trascendental conservar un equilibrio entre la dirección

cualitativa a considerar, las preguntas de la investigación, los métodos de recopilación y análisis de datos y la naturaleza de los datos resultantes. De esta manera los resultados se presentan con cierto grado de complejidad científica.

Permite realizar una investigación fenomenológica sobre los juegos populares en la práctica docente.

### **3.7. Población y muestra de estudio**

#### **3.7.1. Población**

Carrasco (2016) afirma, que la población lo constituyen las personas que son los informantes que proporcionan información para alcanzar los objetivos de investigación previstos.

La población está representada por 38 docentes de las instituciones educativas de educación inicial del distrito de Vinchos, región Ayacucho.

#### **3.7.2. Muestra**

Según Parra (2003) menciona que una muestra es una porción (sección) de la población tomada para investigar una propiedad de dicha población.

Se han escogido 5 profesoras como consultores que brindan experiencia docente en varios centros de formación inicial del distrito de Vinchos.

### **3.8. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

<b>Técnica</b>	<b>Instrumento</b>
<p><b>Entrevista en profundidad</b></p> <p>Varguillas (2007) indica que es una conversación personal larga, no estructurada, en la que se busca que</p>	<p><b>Guía de entrevista en profundidad</b></p>

los entrevistados expresen de manera libre su opinión, actitudes, o preferencias sobre el tema objeto estudio.	Se desarrollará una entrevista en profundidad relacionado al fenómeno de estudio con la finalidad de conocer su práctica docente
--	--

### 3.9. Análisis e interpretación de datos

Se analiza e interpreta los datos recogidos de cinco docentes durante el desarrollo de un juego popular, y realiza una clasificación y categorización por estructura, contraste y conceptualización del resultado. El procesamiento de la data cualitativa se realiza de manera manual.

### 3.10. Aspectos éticos

El presente estudio se rige por el principio universal de respeto a la dignidad de la persona, que asegura que la población de estudio no sea expuesta a un riesgo o agresión sin el suceso de beneficios personales o sociales. 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: aspecto que con el cual se ha gozado con la autorización individual de cada uno de los actores comprendidos en el presente estudio. Cumpliendo estos aspectos fundamentales, estaos en condiciones de mencionar que el presente estudio tiene validez científica y relevancia social.

## **CAPITULO IV**

### **SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA**

#### **4.1. Descripción contextualizada del área de estudio**

##### ***4.1.1. A nivel interno***

La IEI N.º 432- 85 /Mx-P de Arizona, está ubicado en el distrito de Vinchos, provincia de Huamanga, región Ayacucho, creado con Resolución Directoral N.º 0410, con muchos años de servicio formando niños en el nivel de Educación Inicial de 3, 4 y 5 años de edad, distribuida en 03 secciones, con un personal docente innovador, de buen trato, competente y de vocación de servicio.

La comunidad educativa posee como lengua materna el castellano y como segunda lengua el quechua, provienen de familias dedicadas a la agricultura y comercio, con una economía de condición pobre; las comunidades de padres de familia tienen como religión la católica. El ámbito territorial está delimitado entre las altitudes que van desde los 2761 msnm. de la Región Quechua, las coordenadas geográficas del distrito se encuentran entre los 13° 9' 37" Latitud Sur y 74° 13' 33" Longitud Oeste del Meridiano de Greenwich, se

caracteriza por ser un distrito frío, acogedor con una temperatura máxima anual entre los 16°C.

### **Visión ¿A dónde queremos llegar?**

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.

<b>VALORES</b>	<b>ACTITUDES</b>
<p><b>Responsabilidad.</b> Faculta la estabilidad y determinación del resultado del trabajo realizado. Un individuo responsable es digno de crédito, absoluta confianza, es independiente, utiliza eficazmente su libertad y cumple lo que promete.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Llega a la hora indicada.</li> <li>● Preocupación por la presentación personal y aseo.</li> <li>● Gestiona y establece las ejecuciones de sus acciones, proyectos y tareas.</li> <li>● Realiza tareas, acciones y proyectos empezados en el tiempo designado.</li> <li>● Colabora de manera permanente en las actividades de la escuela.</li> <li>● Se hace cargo de la responsabilidad y los resultados de sus acciones.</li> <li>● Conserva la disciplina y el orden.</li> </ul>

<p><b>Respeto.</b> Promueve la dignidad humana, la capacidad de comunicar, la honestidad y el respeto a las ideas, valores y buenas prácticas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Escuchar y respetar la opinión e ideas de los demás.</li> <li>● Emplea un vocabulario adecuado y cortés.</li> <li>● Cuida los patrimonios institucionales.</li> <li>● Obedece con la norma y reglamento que regulan la convivencia.</li> <li>● Respeto a los componentes de las comunidades educativas.</li> <li>● Respeto las propiedades ajenas y las propiedades intelectuales de los demás.</li> </ul>
<p><b>Solidaridad.</b> Inculca la formación del espíritu humano, el apoyo colectivo, el buen vivir y la reciprocidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Colabora con sus colegas para lograr resultados.</li> <li>● Interviene con sus conocimientos, experiencia y recursos de formación con sus compañeros.</li> <li>● Promueve actividades de ayuda mutua y bienestar común.</li> <li>● Evidencia valores cooperativos y democráticos.</li> <li>● Muestra respeto por la sensibilidad y empatía, además de los sentimientos y necesidades de los otros.</li> </ul>

<p><b>Integridad.</b> Nos orienta a accionar en el ámbito de la justicia, la verdad y la honestidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Valora con claridad sus dificultades</li> <li>● Es honesto en su evaluación de sí mismo y de sus colegas.</li> <li>● Es honrado.</li> <li>● Muestra humildad y sinceridad en sus acciones.</li> <li>● Es sincero y veraz.</li> <li>● Muestra honestidad en las interacciones sociales.</li> <li>● Aprecia el mérito propio y el de los demás.</li> <li>● Practica la crítica y autocrítica.</li> </ul>
<p><b>Identidad.</b> Elabora el sentido de pertenencia y la reflexión crítica sobre las fortalezas personales y las autoevaluaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Cree en sus fortalezas y habilidades.</li> <li>● Se define por las marcas y valores de la empresa.</li> <li>● Se define por el entorno y sus cuidados.</li> <li>● Valora las diversidades culturales, la expresión cultural y artística local y regional.</li> <li>● Desarrolla su propósito personal y de vida.</li> </ul>

<p><b>Perseverancia.</b> Es la fuerza que impulsa el logro del objetivo, resultado y tareas educativas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Participa activamente en las acciones académicas, curriculares y de proyecciones comunales.</li> <li>● Trabaja duro para alcanzar logros y elaborar sus planes, trabajos o actividades.</li> <li>● Realiza más de lo que se le solicita.</li> <li>● Expone permanente interés por investigar y aprender.</li> <li>● Continúa pese a sus faltas.</li> <li>● Participa de manera permanente en clase.</li> <li>● Busca superar sus errores.</li> </ul>
<p><b>Libertad.</b> Demuestra pensamiento y acción independientes, la habilidad de tomar decisiones y actuar sin impactar en los derechos de los demás y la capacidad de perseguir la excelencia y la creatividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Muestra autodirección personal.</li> <li>● Muestra ingenio y creatividad.</li> <li>● Forma los pensamientos críticos.</li> <li>● Muestra liderazgo e iniciativa.</li> <li>● Forma la innovación y el emprendimiento.</li> </ul>

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.

**Misión: ¿Cuál es nuestra 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.

**Valores institucionales**

Los valores son criterios o creencias que guían la vida y las acciones de una persona, los cuales pueden realizarse plenamente, dependiendo del ámbito social y cultural. Los valores son un marco referencial para determinar la conducta individual y grupal y se expresan mediante las acciones que los individuos muestran en las diversas actividades de la vida. Las acciones son expresiones visibles de los sistemas de valores.

**4.1.2. A nivel externo**

Según el PEI (2018), esta comunidad pertenecía a una hacienda que estaba a cargo del señor Vasallos, luego fueron comprando en parcelas de terreno por cada familia que integraba la comunidad con la finalidad de poder trabajarlos dichos terrenos. Por fin en el año 1975 se creó esta comunidad con el nombre de Vinchos, provincia de Huamanga, Región Ayacucho y está situado a 3800 msnm.

**1) Aspecto económico**

Los pobladores de la comunidad se dedican mayormente a la agricultura; produciendo los siguientes productos como: la cebada, trigo, avena, olluco, arveja, haba, quinua entre otros. Así mismo explotan el eucalipto, en la ganadería trabajan en la crianza

de ganado, vacuno, caballos, caprino, ovino. En cuanto a la crianza de animales menores se encuentra el cuy, gallina, pato, entre otros y el comercio en menor escala.

El ingreso económico familiar es bajo, en vista de que su producción en la mayor parte es para el autoconsumo. También todavía se observa aún la costumbre ancestral del trueque.

## **2) Aspecto cultural**

El distrito de Vinchos mantiene las mismas costumbres. En las faenas comunales se práctica el ayni y la minka; su lengua materna es el quechua, la comprensión y acciones de los comuneros están estrechamente relacionados con su cosmovisión andina; hay creencias en la pacha mama, pagapu, qayapu, etc. En la actualidad se ha observado la presencia de sectas religiosas más o menos en un porcentaje de 80%, siendo los católicos un mínimo de pobladores.

## **3) Aspecto sociolingüístico**

Los niños en su mayoría poseen como lengua materna el quechua y como segunda lengua el castellano insipiente lo que repercute en la dificultad en expresar sus afectos, para trazar estrategias con base común y de esta manera tener en cuenta para su desarrollo integral en los diferentes aspectos que tiene cada niño y niña. Constituyendo no solo un medio de comunicación personal o grupal si no, es un elemento de identidad cultural la cual es practicada por los pobladores. En la zona rural el 100% manejan la lengua quechua como primera lengua y el castellano como segunda.

## **4) Aspecto de la salud**

Podemos mencionar que el principal mal que afecta a los niños es la desnutrición con índice altos de anemia; por cuanto que al no alimentarse adecuadamente sufren de

desnutrición infantil, no obstante que las familias reciben ayuda de parte del programa QALI WARMA y los adultos de parte del Programa PENSIÓN 65.

A ello se agrega que en la comunidad no cuenta con un puesto de salud por lo que en casos de necesidad tienen que acudir hasta el centro de salud de Rosaspata.

Esto implica que las personas mayormente están propensas a enfermedades como la tos, gripe, diarrea ya que el clima es frío.

## **5) Aspecto social**

Se observa la desintegración familiar, abandono de hogares por parte de los padres, violencia familiar, embarazos a temprana edad por la cual hay madres solteras y además dejan de estudiar tanto los varones como las mujeres que ya se tiene que hacer cargo de un nuevo ser, pero también se encuentran familias consolidadas quienes están pendiente de sus hijos y de las necesidades que puedan tener.

### **4.2. Selección y caracterización de los participantes**

#### **Profesores**

Como nuestra población de estudio consta de 38 profesores de las instituciones educativas de educación inicial del distrito de Vinchos seleccionamos a cinco profesoras que tenían experiencia sobre los juegos populares en su práctica docente, que a continuación se menciona:

Profesora Erlinda Sumary Alanya encargada en el aula de los niños de 3 años de edad de la institución educativa de educación inicial N° 432-85/Mx-P de Arizona.

Profesora Sonia Carbajal Arbayza encargada en el aula de los niños de 4 años de edad de la institución educativa de educación inicial N° 432-85/Mx-P de Arizona.

Profesora Kathy Infante Cuba encargada en el aula de los niños de 5 años de edad de la institución educativa de educación inicial N.° 432-85/Mx-P de Arizona.

Profesora Yanina Ayvar Torre encargada en el aula de los niños de 4 años de edad de la institución educativa de educación inicial N.º 308 “Arcángel San Gabriel” de Vinchos.

Profesora Karina Arones Chancos encargada en el aula de los niños de 5 años de edad de la institución educativa de educación inicial N.º 308 “Arcángel San Gabriel” de Vinchos.

### **4.3. Descripción de recojo de información**

#### **Estrategias de recogida de datos**

Teniendo los protocolos correspondientes se presentó los documentos de carta de consentimiento a las direcciones de las instituciones educativas de educación inicial de las 5 profesoras seleccionadas y teniendo el aval correspondiente se realizó la entrevista en profundidad de acuerdo al siguiente cronograma:

El 15 de diciembre del año en curso nos presentamos a la institución educativa de educación inicial N.º 432-85/Mx-P de Arizona en cumplimiento al acuerdo realizado con el documento de carta de consentimiento Para realizar la entrevista en profundidad de nuestro trabajo de investigación teniendo en cuenta nuestro guion de entrevista y siendo las 9:00 am en las instalaciones del aula de 4 años bajo el consentimiento para la grabación de parte de la profesora Sonia Carbajal Arbayza desarrollamos toda la secuencia de la entrevista hasta las 10:00 am.

A partir de las 10:00 am continuamos con la entrevista en profundidad en este caso realizamos a la profesora Kathy Infante Cuba, profesora encargada de los niños de 5 años, bajo el consentimiento para su grabación iniciamos con todo el protocolo sanitario desarrollamos teniendo en cuenta nuestra guía de entrevista culminamos a las 11 am.

Finalmente culminamos nuestra entrevista a profundidad con la profesora Erlinda Sumary Alanya encargada en el aula de los niños de 3 años de edad. siendo las 12:05 minutos bajo su consentimiento para desarrollar la entrevista y su grabación pertinente culminamos

a las 12 del día sin ninguna novedad para luego agradecer a las profesoras por permitirnos brindar sus experiencias y lograr de esta manera los objetivos de nuestro trabajo de investigación.

Por otro lado, desarrollamos la entrevista en profundidad en la institución educativa inicial N.º 308 “Arcángel San Gabriel” de Vinchos previa la presentación de la carta de consentimiento a través de la dirección. el 16 de diciembre del presente año nos permitimos realizar la entrevista en profundidad en sus instalaciones siendo las 9:00 am con la profesora Yanina Ayvar Torre y teniendo su consentimiento para la grabación de todo el proceso iniciamos haciendo uso de nuestro guion de preguntas y tomando todos los protocolos de bio seguridad y culminamos a las 10:15 de la mañana para luego continuar con la profesora Karina Arones Chancos de igual forma solicitamos el permiso para su grabación, también realizamos los mismos procedimientos desarrollado con la profesora anterior y culminamos a las 11:30 de la mañana. finalmente agradecemos a las profesoras por habernos brindado sus valiosas experiencias relacionados a nuestro trabajo de investigación.

#### 4.4. Identificación de categorías y subcategorías

<b>Categoría</b>	<b>Subcategorías</b>	<b>Descripción</b>	<b>Unidades de significado</b>
Juegos populares	<b>Capacidades motrices</b>	Piaget (1970) <b>considera que las</b> capacidades motrices son esenciales para que los niños coordinen sus aspectos físicos y mentales durante su desarrollo cognitivo.	Las motrices en capacidades de los niños se refieren a las habilidades y destrezas físicas relacionadas con el movimiento y la coordinación motora. Estas habilidades se desarrollan cuando los infantes crecen y son más activos en su

			entorno. Las capacidades motrices son las gruesas y finas.
	<b>Capacidades sensoriales</b>	Kokko (2013) plantea que los diversos canales de información que alcanzan el cerebro por medio de los sentidos, como el tacto, la visión, el gusto, el olfato y el oído, contribuyen a una comprensión completa y precisa del entorno en el que una persona reside.	A través de la estimulación sensorial adecuada, los niños aprenden a interpretar y entender el mundo que los rodea, a regular sus respuestas emocionales ya participar en actividades diarias de manera eficiente. La estimulación sensorial promueve actividades como el juego libre, la exploración sensorial, la música, el arte y la interacción con diferentes materiales y texturas, etc. en el que participan los sentidos uno más que otros.
	<b>Capacidades afectivas</b>	Piaget (1981) el término de la afectividad incluye los propiamente llamados sentimientos, así como impulsos e instintos.	Las capacidades afectivas son sentimientos, emociones e impulsos que cada docente debe ejecutar.
		Freire (1970) enfatiza la práctica docente	La enseñanza en el aula desempeña un papel

	<b>Práctica docente</b>	como un acto de diálogo y transformación. Según él, los docentes deben adoptar un enfoque dialógico y participativo, involucrando activamente a los educandos en la elaboración de su conocimiento propio y fomentando la conciencia crítica sobre la realidad.	esencial en el progreso y la adquisición de conocimiento de los niños, al facilitar la dinámica de aprendizaje, ajustarse a las necesidades personales, ejemplificar actitudes y principios, ofrecer respaldo emocional y social, y proporcionar evaluación y orientación constructiva que contribuye al desarrollo infantil.
	<b>Elementos culturales</b>	Geertz (1973) se refiere a las diferentes manifestaciones y aspectos que conforman una cultura específica. Estos elementos incluyen tradiciones, costumbres, valores, creencias, arte, música, idioma y otros aspectos que son característicos de un grupo social o comunidad.	Los componentes culturales juegan un rol esencial en el desarrollo de los infantes, ya que les posibilitan comprender y apreciar su contexto cultural individual, a la vez que fomentan la valoración y el respeto hacia otras culturas. A, se exponen algunas justificaciones que resaltan la relevancia de los elementos culturales en la educación infantil.

#### 4.5. Sistematización de la información

##### 4.5.1. Categorización de la entrevista en profundidad

Cód.	Entrevista a profesoras					Categorización
	M1	M2	M3	M4	M5	
1	¿Cómo desarrolló los	¿Cómo desarrolló	¿Cómo desarrolló los	¿Cómo desarrolló los	¿Cómo	<b>Juegos populares</b> <b>M1</b> (9-10-39-62-82-83-98-111-112-139) <b>M2</b> (10-25-26-60-156) <b>M3</b> (14-15-47-171-172) <b>M4</b> (10-11-50-51-103-104-191-192) <b>M5</b> (118-119-157-158-180-181) <b>Motricidad</b>
2	juegos populares en su	los juegos	juegos populares en su	juegos populares en	desarrolló los	
3	práctica pedagógica?	populares en su	práctica pedagógica?	su práctica	juegos	
4	En mi práctica	práctica	En el ámbito de mi práctica	pedagógica?	populares en su	
5	pedagógico, he adoptado	pedagógica?	pedagógica, obtuvo un alto	Para mí, los juegos son	práctica	
6	una perspectiva que se	En el trasfondo de	valor a la participación	una herramienta muy	pedagógica?	
7	alinea con el calendario	mi práctica	activa tanto de padres como	interesante para	A través del	
8	comunal, seleccionando	pedagógico, surgió	de hijos, dado que juntos	desarrollar habilidades	juego, en los	
9	con cuidado juegos	la revelación de que	podemos nutrir las y	clave en los niños y	diferentes	
10	populares apropiados	los juegos populares	competencias de una	niñas. Entre los juegos	sectores en el	
11	para cada mes. Por	ejercen un papel	manera que sea a la vez	populares que	jardín, se	
12	ejemplo, en el mes de	motivador en los	enriquecedora y divertida.	utilizamos es la salta	crearon	
13	marzo, aprovechamos la	niños y niñas,	Dentro de esta perspectiva,	soga, en el que	momentos	
14	celebración de los	especialmente	hemos adoptado juegos	logramos habilidades	especiales	
15	carnavales para	cuando su atención	populares como vehículos	como la motricidad	donde los niños	
16	incorporar una actividad	se disipa o su	para tal fin, como la	gruesa y fina, de igual	y niñas se	
17	emocionante: llenar	vitalidad flaquea.	cocinita, las canicas,	forma "tumba lata", que	divierten y	

18	globos de agua.	En esos momentos	trompo, rompe cabeza.	se desarrolla en el	aprenden.	<b>M1</b> (92-102-
19	Previamente, elegimos	en que la energía en	Estos juegos no solo	campo al aire libre. En	Durante el	115-125-131-
20	globos de una variedad de	el aula parece	incorporan elementos de	este juego, los niños y	recreo, nos	132)
21	colores y determinamos la	necesitar un	entretenimiento, sino que	niñas lanzan a la torre	encontramos	<b>M2</b> (122-159-
22	adecuada para llenar. Esta	revulsivo, los invito	también refuerzan los	de latas, y cuentan el	atentos a los	161-168-187)
23	actividad no solo	a adentrarse en el	conceptos matemáticos en	total de latas	juegos que	<b>M3</b> (96)
24	promovió la diversión,	patio, donde una	un ambiente	derrribadas. Además de	nuestros	<b>M4</b> (15-27-29-
25	sino que también se	serie de juegos	fenomenológico.	aprender los números	pequeños	36-55-74-133-
26	convirtió en una	populares cargados	Dentro de este juego, los	desarrollan la	disfrutan en la	146-162)
27	oportunidad perfecta para	de emociones	niños se alinean detrás de	motricidad gruesa al	chepa, la ronda,	<b>M5</b> (142-185-
28	cultivar habilidades	aguardan una gran	uno de sus compañeros (ya	momento de lanzar las	el sube baja y	190-198-207)
29	motrices esenciales.	motivación enorme.	sea niño o niña),	pelotas y la motricidad	también	
30	Este enfoque holístico nos	El arranque de	desplegando así la	final al momento de	agrupando	<b>Estrategias</b>
31	permitió fusionar diversas	emoción surge	oportunidad de	agarrar las latas y armar	piedritas.	<b>M1</b> (113)
32	áreas de aprendizaje de	cuando los niños,	experimentar nociones	las torres. De igual	En la educación	<b>M2</b> (157-182)
33	una manera creativa. Así,	ansiosos por	espaciales, como la idea de	forma al agarrar las	inicial, no hay	<b>M3</b> (130)
34	la experiencia se convirtió	participar, se reúnen	estar "detrás" de alguien.	pelotas y cuando lanza	recreo para las	<b>M4</b> (93-120-
35	en algo significativo y	en grupos	Luego, nos adentramos en	las pelotas desarrolla la	maestras, ya que	130-167)
36	enriquecedor para los	dispuestos a	otro juego cargado de	motricidad gruesa	estamos	<b>M5</b> (178)
37	pequeños aprendices. La	sumergirse en	emoción, denominado	porque moviliza las	comprometidos	
38	combinación de los	experiencias como	"pase el rey", en el que los		a estar presentes	

39	juegos populares con la	el desafío de la	roles son asumidos por los	extremidades	y atentas a cada	<b>Elementos</b>
40	inmersión en diversos	ollita. En este juego,	niños.	superiores.	paso de nuestros	<b>culturales</b>
41	campos del conocimiento	los pequeños, con	A través de esta dinámica	<b>¿Cómo desarrollaste</b>	niños.	<b>M1(160-188)</b>
42	destacó un entusiasmo	precisión y destreza,	lúdica, los niños se ven	<b>las capacidades</b>	Observamos	<b>M2(225-226)</b>
43	palpable entre nuestros	tratan de lograr sus	desafiados a emplear	<b>motrices a través de</b>	cómo	<b>M3 (103-115-</b>
44	niños. Cada día se	objetivos del juego	habilidades motrices.	<b>los juegos populares</b>	desarrollan sus	<b>185-186-202)</b>
45	convirtió en una nueva	estratégicamente	En este entorno	<b>en la práctica</b>	capacidades	<b>M4(180-195-</b>
46	oportunidad para	dispuestas a	fenomenológico, la sinergia	<b>docente?</b>	mientras juegan	<b>196)</b>
47	explorar, descubrir y	ubicarse con	entre los juegos populares y	Para enriquecer las	en la ronda, y los	<b>M5(215-216)</b>
48	aprender juntos de una	maestría.	la cultura se traduce en un	capacidades motrices	emocionantes	<b>Capacidades</b>
49	manera que no solo	Estos juegos son	aprendizaje que reverbera	en los niños y niñas,	juegos del lobo	<b>afectivas</b>
50	fomentó el desarrollo	más que una fuente	como experiencia	dirigí mi enfoque hacia	y el gato con	<b>M1(232)</b>
51	cognitivo, sino que	de diversión y	enriquecedora y memorable	la integración de juegos	ratón, entre	<b>M2(244-245)</b>
52	también cultivó un	alegría. Son	para nuestros niños.	populares y actividades	otros.	<b>M3 (210-211)</b>
53	sentido de conexión con	portadores de	A medida que hemos	creativas con la	Dirigimos y	<b>M4(238)</b>
54	nuestras tradiciones y la	valores arraigados	amalgamado la riqueza	finalidad de nutrir	participamos en	<b>M5(237-238)</b>
55	comunidad que nos rodea.	en la comunidad,	cultural con el juego, hemos	específicamente su	estas	
56	<b>¿Cómo desarrollaste las</b>	como el trabajo	alcanzado un rincón	motricidad fina. En este	actividades,	
57	<b>capacidades motrices a</b>	colaborativo, el	efectivo y gratificante para	sentido, decidí	asegurándonos	
58	<b>través de los juegos</b>	respeto y la	el desarrollo de capacidades	incorporar el juego	de que todos los	
59		perseverancia. Así,	en distintos frentes.	popular conocido como	niños se	

60	<b>populares en la práctica docente?</b>	los juegos populares han tejido su presencia en lo más profundo de mi práctica pedagógico contribuyendo a tejer un entorno de aprendizaje donde la alegría es constante, la participación es clave y el enriquecimiento se da de manera natural para todos los involucrados.	<b>¿Cómo desarrollaste las capacidades motrices a través de los juegos populares en la práctica docente?</b>	"canica", complementado con trabajos manuales utilizando la plastilina. Estas dinámicas requerían movimientos precisos de los dedos, contribuyendo de manera significativa al desarrollo temprano de las habilidades necesarias para la escritura. Por otro lado, la promoción de la motricidad gruesa, esencial para establecer la base de movimientos coordinados y simétricos en las extremidades	involucren y disfruten plenamente del aprendizaje a través del juego. Al estar presentes y guiándolos en estas experiencias lúdicas, nos aseguramos de que cada niño tenga la oportunidad de desarrollar sus habilidades de manera integral. Así, a través de una variedad de juegos y
61					
62	Al rescatar y valorar los juegos populares de la comunidad se ha convertido en un pilar fundamental en mi práctica pedagógica. Estos juegos, condicionadamente ligados a las costumbres y actividades agrícolas de la zona, adquirirán vida y significado en épocas como la siembra y la cosecha, la herranza, la construcción de casas, así como en las alegres festividades del baile de la bajada de reyes y los coloridos carnavales.				
63					
64					
65					
66					
67					
68					
69					
70					
71					
72					
73					
74					
75					
76					
77					
78					
79					
80					

81	Cuando se observa a los	<b>populares en la</b>	de animales autóctonos,	superiores e inferiores,	actividades,	
82	niños y niñas que	<b>práctica docente?</b>	como la vaca, el toro, los	así como en el tronco,	estamos	
83	participan en estos juegos	Decidí enfocarme	burritos, las ovejas, el	fue otro de los pilares	comprometidos	
84	populares, es una	en el área de	caballo, los patos, la gallina,	de mi enfoque.	a crear un	
85	maravilla ver cómo sus	psicomotricidad	el chanco, el perro y el	Implementamos una	ambiente de	
86	rostros se iluminan con	para brindar a los	gato, entre otros. Cada una	serie de actividades	aprendizaje	
87	emoción y cómo se	niños y niñas una	de estas figuras actuaba	físicas y ejercicios	enriquecedor y	
88	sienten conectados con	experiencia lúdica y	como un puente especial	específicamente	emocionante	
89	las raíces culturales de su	enriquecedora. Para	que conectaba a los niños	diseñados para	para nuestros	
90	comunidad. A través de	ello, proporcione	con su comunidad y rica	estimular y fomentar el	queridos niños y	
91	estas actividades lúdicas,	una variedad de	herencia cultural.	desarrollo físico de los	niñas. Cada	
92	los niños movilizan tanto	materiales, como	A medida que se	infantes en esta área	juego se	
93	su motricidad fina como	cuerdas de saltar y	sumergieron en el proceso	crucial.	convierte en una	
94	gruesa, y sus cuerpos se	pelotas hechas con	de trabajar con la arcilla, los	Esta estrategia no	oportunidad	
95	llenan de energía y alegría	medias y telitas de	niños no solo ejercitaron su	abarca solo el	para aprender,	
96	mientras corren, saltan,	colores, latas,	motricidad fina, sino que	enriquecimiento de sus	crecer y	
97	juegan y se entregan a la	muñecas, utensilios	también experimentaron un	habilidades motoras,	fomentar la	
98	diversión.	de cocinas entre	avance en su expresión	sino que también	curiosidad y el	
99	En los juegos populares	otros, y con gran	artística y capacidad de	reconoce la importancia	amor por el	
100	que requieren	entusiasmo, los	representación. Sus dedos	de aprovechar	conocimiento.	
101	movimientos precisos y	niños se entregaron	capaces dieron forma a las	elementos lúdicos y		

102	coordinados, los niños	a la aventura por	texturas y formas de estos	tradicionales en el	<p><b>¿Cómo desarrollaste las capacidades motrices a través de los juegos populares en la práctica docente?</b></p> <p>Con el propósito de fomentar la capacidad psicomotora en los niños y niñas, me enfoqué en incorporar juegos populares sugeridos por los padres de</p>
103	desarrollan su motricidad	ejemplo de saltar la	elementos culturales,	proceso educativo.	
104	fina mientras trenzan,	soga, desafiando su	reforzando su conexión con	Mediante estos juegos	
105	tejen o manipulan	coordinación	la tradición local y	populares y ejercicios	
106	pequeños objetos.	motora gruesa y	permitiendo que sus manos	creativos, logramos un	
107	<b>¿Qué estrategias</b>	fortaleciendo sus	materializaran la esencia de	abordaje integral que va	
108	<b>metodológicas</b>	habilidades físicas	su entorno.	más allá del aspecto	
109	<b>empleaste para</b>	mientras saltaban al	Esta inmersión en el mundo	físico, desgasta a los	
110	<b>desarrollar los juegos</b>	ritmo de la cuerda.	de la arcilla y de las	niños y niñas una	
111	<b>populares?</b>	Además, les brindé	plastilinas no solo fomentó	experiencia educativa	
112	Sabemos que, los juegos	pelotas de medias y	el desarrollo de habilidades	que atiende tanto a su	
113	populares se utiliza una	telas coloridas, lo	motoras finas, sino que	crecimiento motor	
114	estrategia para fomentar	que les permitió	también nutrió su aprecio	como a su conexión con	
115	el desarrollo de la	experimentar con	por los elementos culturales	la cultura y el	
116	motricidad fina y gruesa	diferentes texturas y	que los rodeaban. A medida	aprendizaje placentero.	
117	en los niños y niñas. Por	mientras se	que moldeaban las figuras,	<b>¿Qué estrategias</b>	
118	ejemplo, en la época de	divertían jugando	los niños no solo	<b>empleaste para</b>	
119	los carnavales, se	con ellas. Estas	perfeccionaban su destreza,	<b>desarrollar los juegos</b>	
120	emplearon juegos que	actividades no solo	sino que también forjaban	<b>populares?</b>	
121	involucraban llenar	estimulan la	un vínculo tangible con su	Las estrategias que	
122	globos con agua y atarlos	motricidad gruesa	patrimonio, dotando a su	implementé para	

123	con los dedos, lo que	de los niños, sino	aprendizaje de una	fomentar los juegos	familia. Entre	
124	contribuyó al	que también	dimensión experiencial y	populares se centraron	ellos se	
125	fortalecimiento de su	promueven el	sensorial única.	en el juego del trompo,	encontraron la	
126	motricidad fina.	desarrollo de su	<b>¿Qué estrategias</b>	el cual desempeñó un	Chanka lata, el	
127	El "yarqa aspiy"	coordinación	<b>metodológicas empleaste</b>	papel fundamental en el	daño, el pis pis y	
128	involucra el baile y la	motora fina. El área	<b>para desarrollar los</b>	desarrollo de	el trompo. Estos	
129	simulación de limpiar la	de psicomotricidad	<b>juegos populares?</b>	habilidades motoras de	juegos se	
130	sequía con pala y pico, lo	se convirtió en un	Como estrategia	los niños. A través de	utilizaron tanto	
131	que ayuda a desarrollar la	espacio mágico	metodológica, utilicé el	esta estrategia, se	como	
132	motricidad gruesa. En	donde los niños se	juego de la arcilla y la	perfeccionará una	motivación en	
133	cuanto a la motricidad	movieron y jugaron	plastilina como una	mejora notable en su	clase como	
134	fina, los niños y niñas	libremente,	herramienta invaluable para	motricidad fina al	durante el	
135	simularon recoger piedras	experimentando con	fomentar el desarrollo tanto	participar en	recreo.	
136	y desperdicios, lo que les	sus cuerpos y	de la psicomotricidad	actividades como	Al implementar	
137	permitió ejercitar sus	descubriendo	gruesa como de la fina en	enrollar el trompo y	estos juegos,	
138	destrezas finas.	nuevas habilidades.	los niños y niñas.	recogerlo con destreza.	pude observar	
139	De esta manera, los	La risa y la alegría	En el transcurso de la	Además, la acción de	cómo los niños y	
140	juegos populares son	llenaron el ambiente	experiencia con la arcilla y	lanzar el trompo	niñas	
141	importante para promover	mientras los niños	la plastilina, los pequeños	enrollado,	desarrollaron	
142	el desarrollo físico y	se entregaban a la	se sumergieron en una	permitiéndolo bailar en	constantemente	
143	motor de los niños y niñas	diversión y al	oportunidad para ejercitar	el piso o en sus manos,	su motricidad	

144	en la educación inicial, al	mismo tiempo,	su psicomotricidad gruesa	fue un factor	fina y gruesa. La
145	tiempo que les permita	fortalecían su	al manipular y trasladar la	determinante en el	ejecución de
146	sumergirse en su cultura y	desarrollo	arcilla y el agua. Estos actos	avance de su	estas actividades
147	tradiciones de una forma	psicomotor.	involucraban movimientos	motricidad gruesa.	siempre
148	divertida y enriquecedora.	<b>¿Qué estrategias</b>	coordinados y esfuerzos	En este proceso, los	involucraba
149	<b>¿Qué elementos</b>	<b>metodológicas</b>	físicos, lo que contribuía a	niños experimentaron	movimientos
150	<b>culturales emplea en su</b>	<b>empleaste para</b>	fortalecer su control sobre	una combinación de	precisos y
151	<b>clase de este pueblo?</b>	<b>desarrollar los</b>	su propio cuerpo en	movimientos sutiles y	coordinados que
152	En mi rol como docente,	<b>juegos populares?</b>	movimientos más amplios	más amplios, lo que	contribuían al
153	he tenido la oportunidad	En nuestro enfoque	y dinámicos.	contribuyó a la	fortalecimiento
154	de sumergirme	pedagógico,	Por otra parte, al interactuar	coordinación y control	de su desarrollo
155	profundamente en la vida	utilizamos dos	con la arcilla al mezclarla	tanto de sus manos	físico y
156	cultural de la comunidad	juegos populares	con agua y dar forma a	como de su cuerpo en	habilidades
157	a la que sirvo. A medida	como estrategia	juguetes y objetos como	general. La práctica del	motoras. Los
158	que interactúo con mis	para desarrollar	animalitos, juguetitos, los	juego del trompo se	juegos
159	niños, reconozco la	tanto la motricidad	niños emprendieron un	erigió como un vehículo	populares
160	poderosa influencia que	fina como la	proceso de desarrollo de su	integral para el	demonstraron ser
161	los elementos culturales	motricidad gruesa	psicomotricidad fina.	desarrollo motriz,	una herramienta
162	ejercen en su desarrollo.	en los niños y niñas.	Durante este proceso, se	enriqueciendo tanto la	efectiva y
163	Estos niños y niñas, día a	En el juego de la	enfrentaron a la necesidad	motricidad fina como	atractiva para
164	día, se sumergen en un		de trabajar con precisión y	gruesa a través de una	promover el

165	entorno que refleja su	tumba lata, los	delicadeza, lo que	actividad	desarrollo
166	herencia familiar y	pequeños tienen la	implicaba una mejora en su	tradicionalmente	psicomotor de
167	tradiciones locales	oportunidad de	destreza manual y una	arraigada en la cultura.	los niños en
168	arraigadas. Sus ojos	desarrollar su	mayor coordinación en	Esta estrategia encarnó	diferentes
169	curiosos capturan	motricidad fina al	movimientos más sutiles y	un abordaje equilibrado	momentos y
170	meticulosamente las	recoger y armar las	precisos.	que contempló aspectos	contextos.
171	actividades diarias de sus	latas, así como al	A través de estos juegos	físicos y culturales,	<b>¿Qué</b>
172	padres: desde la	recoger las pelotas	populares, no solo	fusionando la diversión	<b>estrategias</b>
173	dedicación en la siembra	utilizadas en el	fomentamos el desarrollo	de un juego popular con	<b>metodológicas</b>
174	y cosecha de alimentos	juego. A su vez, al	psicomotor de los niños y	el beneficio educativo.	<b>empleaste para</b>
175	hasta la efervescencia de	lanzar las pelotas,	niñas, sino que también	En última instancia, no	<b>desarrollar los</b>
176	los carnavales y las	fortalece en su	honramos y preservamos	solo se promovió el	<b>juegos</b>
177	celebraciones patronales.	psicomotricidad	las tradiciones y costumbres	desarrollo motor de los	<b>populares?</b>
178	Incluso la crianza de	gruesa, lo que les	de nuestra comunidad.	niños, sino que también	Entre la
179	animales se convierte en	permite mejorar su	<b>¿Qué elementos culturales</b>	se fomentó su	estrategia más
180	una ventana a su rica	coordinación y	<b>emplea en su clase de este</b>	participación activa en	usada de los
181	cultura.	fuerza en los	<b>pueblo?</b>	elementos culturales	juegos
182	Con un conocimiento más	movimientos.	Como docente de niños, hay	que enriquecen su	populares fue el
183	profundo de sus	Otra estrategia que	varias experiencias que se	experiencia de	juego de los
184	contextos, dio paso a una	se empleo fue la	pueden tener en cuenta al	aprendizaje.	daños para
185	enseñanza enriquecedora	salta soga, donde		<b>¿Qué elementos</b>	mejorar la

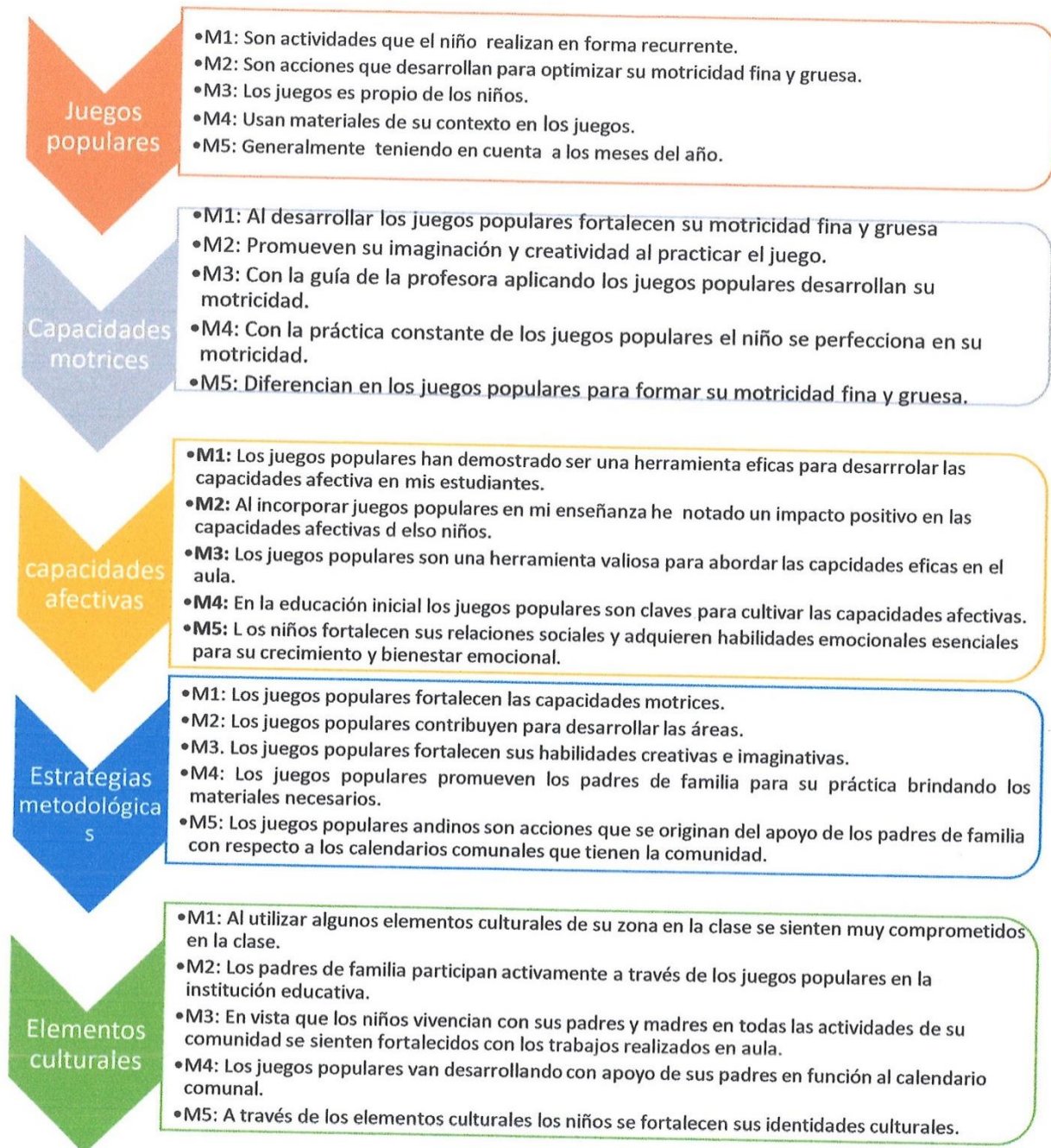
186	y significativa.	los niños y niñas	emplear elementos	<b>culturales emplea en</b>	motricidad fina
187	He abrazado la	pueden trabajar su	culturales en el aula:	<b>su clase de este</b>	al momento de
188	oportunidad de canalizar	motricidad fina al	visitas a lugares relevantes	<b>pueblo?</b>	coger los daños
189	estos elementos culturales	agarrar la sogá con	dentro de la comunidad,	En el desarrollo de sus	o canicas y al
190	en actividades	destreza y cantar al	sitios históricos o lugares de	sesiones de clase	contar, mientras
191	pedagógicas que van más	ritmo del juego.	interés cultural, que	teniendo en cuenta el	la motricidad
192	allá de lo académico.	Además, al realizar	permitieron a los niños	desarrollo de los juegos	gruesa cuando
193	Cada proyecto y ejercicio	los movimientos de	sumergirse aún más en su	populares de acuerdo al	lanzan los daños
194	diseñado busca no solo	salto, desarrolla su	herencia cultural y	calendario comunal y	a los hoyos
195	fortalecer sus habilidades	motricidad gruesa,	tradiciones.	acondicionando a los	preparados para
196	motoras finas y gruesas,	fortaleciendo sus	Invitados y pedir	diferentes elementos	el juego.
197	sino también consolidar	habilidades físicas y	testimonios a miembros de	culturales que existe en	El juego de la
198	su arraigo a la identidad	equilibrio.	la comunidad, padres de	la zona, como al inicio	canica fortalece
199	cultural que fluye en sus	<b>¿Qué elementos</b>	familia, ancianos, para	de las clases del año	su motricidad
200	venas. Las actividades	<b>culturales emplea</b>	compartir sus experiencias,	escolar se inicia con los	fina cuando
201	que diseñé no son meros	<b>en su clase de este</b>	que fueron muy valiosos	juegos de los	seleccionan por
202	ejercicios, sino	<b>pueblo?</b>	para conocer en detalle los	carnavales donde los	colores, cogen
203	experiencias vivenciales	Como experiencia	elementos culturales de su	niños se divierten	canica y la
204	que los conectan con sus	de profesora en	contexto cultural.	cantando, bailando,	pelota, cuando
205	raíces, les permiten	nuestra institución		usando las vestimentas	lanzan la pelota
206	explorar su creatividad y	educativa, opte por		de la zona, de esta	para jugar

207	les dan un sentido de	tomar como	<b>¿Cómo es el desarrollo de</b>	manera creándoles su	desarrollan la
208	pertenencia.	referencia las	<b>las capacidades afectivas</b>	identidad cultural, al	motricidad
209	Esta inmersión en la	actividades más	<b>en la práctica docente?</b>	igual cuando realizaron	gruesa.
210	riqueza cultural local	recurrentes y	Respondiendo la pregunta	la herranza de sus	<b>¿Qué</b>
211	trasciende el aula de	significativas de la	desarrollo las capacidades	animales en el mes de	<b>elementos</b>
212	clases. Se convierte en	comunidad en la	afectivas con mis niños	agosto setiembre, los	<b>culturales</b>
213	una investigación	que nuestros niños y	respetando su estilo de	niños vivenciaban de	<b>emplea en su</b>
214	fenomenológica en sí	niñas se encuentran	aprendizaje. Hay muchas	todo el proceso de la	<b>clase de este</b>
215	misma, donde puedo	inmersos. Entre	formas diferentes de	herranza, cantando y	<b>pueblo?</b>
216	observar cómo los niños	estas actividades se	aprender y todas son	bailando, en algunos	Los elementos
217	asimilan, interpretan y se	destacan la crianza	válidas. Cada alumno trae al	casos los padres y	culturales que
218	relacionan con su	de animales, la	aula un bagaje diferente:	madres de familia	más se observan
219	entorno.	siembra y cosecha	unos valores, unas	apoyaban en la	en la zona rural
220	A través de estas	de productos, la	creencias, unas inquietudes,	organización, lo que los	del distrito que
221	actividades, los veo no	celebración de	unas expectativas,	niños se sentía muy	empleo para
222	solo aprender conceptos	carnavales, fiestas	etc. Conocer a nuestros	motivados, para	desarrollar las
223	abstractos, sino también	patronales y la	estudiantes y favorecer que	aprender actividades	clases fueron:
224	internalizar valores y	navidad, así como	se conozcan entre sí nos	diseñadas para	las plantas, los
225	tradiciones transmitidas a	su alimentación y	ayudará a ayudarlos a	cualquier área	animales y
226	lo largo de generaciones.	otros elementos	aprender y a conseguir sus	curricular.	fiestas
227		culturales.	propias metas.		patronales,

228	<b>¿Cómo es el desarrollo</b>	<b>¿Cómo es el</b>		<b>¿Cómo es el</b>	aniversario de la
229	<b>de las capacidades</b>	<b>desarrollo de las</b>		<b>desarrollo de las</b>	escuela,
230	<b>afectivas en la práctica</b>	<b>capacidades</b>		<b>capacidades afectivas</b>	carnavales.
231	<b>docente?</b>	<b>afectivas en la</b>		<b>en la práctica</b>	<b>¿Cómo es el</b>
232	Yo desarrollo las	<b>práctica docente?</b>		<b>docente?</b>	<b>desarrollo de</b>
233	capacidades afectivas con	Estableciendo		También se puede decir	<b>las capacidades</b>
234	mis niños y niñas	afecto con todos los		como maestra debemos	<b>afectivas en la</b>
235	demonstrando la	niños practicando la		ser afectiva, cariñosa,	<b>práctica</b>
236	afectividad, entonces, es	empatía y dando		comprensiva, pasiva, y	<b>docente?</b>
237	parte fundamental de la	seguridad y		evitar poner apodos a	Yo desarrollo
238	vida porque es la que en	confianza en todo		los niños y niñas. Estas	las capacidades
239	definitivas nos ayudara a	momento es		capacidades afectivas	afectivas con
240	ser mejores personas y a	importante conocer		se tienen que dar desde	mis niños
241	no sentirnos jamás	la situación		el inicio como si fueras	brindándoles
242	solos. Como los besos,	emocional de cada		su madre o padre de los	cariño, amor,
243	las caricias, los abrazos,	niño y niña, así		niños y niñas y ganarte	dándole
244	las sonrisas, entre otros.	desarrollo las		la confianza de cada	seguridad en
245		capacidades		uno de tus estudiantes.	todo momento.
246		afectivas.			

#### 4.5.2. Estructuración

**Título:** Los juegos populares en la práctica pedagógica de las profesoras en las instituciones educativas de Educación Inicial del distrito de Vinchos, 2020



## **Interpretación**

A partir de profundas entrevistas con cinco profesoras de instituciones educativas de Educación Inicial en el distrito de Vinchos durante el año 2020, mi investigación fenomenológica "Los juegos populares en la práctica pedagógica de las profesoras en las Instituciones Educativas de Educación Inicial del distrito de Vinchos, 2020" revela valiosas perspectivas. A través de estas conversaciones, se destaca la visión unánime de las profesoras sobre la importancia de los juegos populares en la formación de los niños y niñas.

Las profesoras compartieron opiniones unificadas sobre cómo los juegos populares se convierten en actividades propias y recurrentes en la vida de los niños, alineadas con su etapa de desarrollo. Subrayaron que, mediante la participación en estos juegos bajo la guía y el apoyo de sus compañeros, los niños no solo experimentan diversión, sino que también logran el fortalecimiento de sus habilidades motrices finas y gruesas, contribuyendo así a su desarrollo integral.

Un aspecto relevante señalado por las profesoras es su práctica de los juegos populares en consonancia con el calendario comunal. Esta conexión con las tradiciones y la cultura local refuerza la importancia de los juegos en el contexto de los niños y niñas, enriqueciendo aún más su experiencia de aprendizaje.

Por otro lado, destacaron con claridad el papel esencial que desempeñan los juegos populares como estrategias metodológicas altamente efectivas, se emergen como puentes hacia un aprendizaje holístico y completo. Estas actividades no se limitan a ser simples entretenimientos, sino que trascienden para abordar múltiples dimensiones curriculares. Las profesoras identifican cómo los juegos populares se convierten en vehículos didácticos que no solo entretienen, sino que también construyen una base sólida para el desarrollo de áreas curriculares clave. El efecto se extiende más allá de los límites de las aulas, generando experiencias que resuenan en la memoria y el aprendizaje de los niños y niñas.

Los elementos culturales consideraron como un cimiento sólido para fomentar la participación activa y enriquecedora de padres y madres de familia en las sesiones educativas. Al sintonizar con las raíces ancestrales de los juegos populares, los carnavales vibrantes y las festividades comunitarias, se establece un puente cultural que trasciende el aula. Estos elementos culturales no solo dotan de significado a las actividades, sino que también propician el vínculo entre la educación y la vida cotidiana del infante.

La influencia de los elementos culturales se extiende más allá de las paredes de la escuela. Padres y madres de familia se convierten en guías y colaboradores en el proceso educativo al compartir su conocimiento sobre tradiciones arraigadas y actividades comunitarias. Al orientarse sobre la riqueza de los juegos populares y las festividades locales, se establece un diálogo colaborativo entre la comunidad y la educación. Estas interacciones fortalecieron los lazos entre la escuela y las familias, promoviendo un enfoque holístico en el desarrollo de los niños.

La participación activa de los niños en estas actividades culturales desarrolló lentamente su identidad cultural y familiar. A través de la inmersión en los juegos populares y la participación en las celebraciones tradicionales, los niños no solo adquirieron habilidades y conocimientos, sino que también interiorizaron su patrimonio cultural. Esta conexión con su herencia cultural contribuyó a una comprensión más profunda de quiénes son de la comunidad a la que pertenecen.

En síntesis, los elementos culturales consideraron como un puente que une la educación y la comunidad. Al nutrir las sesiones de aprendizaje con la riqueza de los juegos populares, los carnavales y las festividades tradicionales, se crearon un entorno enriquecedor donde los niños no solo aprenden, sino que también celebran su herencia y crean conexiones profundas con su cultura. La colaboración con los padres y madres de familia fortalecieron

este puente cultural, transformando la educación en una experiencia que va más allá de las aulas y se arraiga en la vida cotidiana de los niños.

#### **4.5.3. Contrastación**

Wittgenstein (1973), detalla que la contrastación es un instrumento utilizado en el estudio de textos, que radica en tomar en cuenta las propiedades de las cosas o personas para delimitar similitudes o diferencias, y sacar conclusiones de ellas para optimizar los conocimientos del tema.

La contrastación es asegurar la validez del concepto. De hecho, debido a que la hipótesis no puede compararse de manera con los eventos debido a su naturaleza general, los científicos aprenden menos de sus hipótesis y las comparan con un evento en concreto.

En el marco de mi investigación y en consonancia con el título "Los juegos populares en la práctica pedagógica de las profesoras en las Instituciones Educativas de Educación Inicial del distrito de Vinchos, 2020", surge la valiosa contribución de Wittgenstein (1973) sobre la contrastación, una herramienta fundamental en el análisis textual que arroja luz sobre las similitudes y diferencias entre los elementos investigados.

La contrastación, como señala Wittgenstein, es un enfoque que permite explorar las características de objetos o individuos con el fin de identificar semejanzas y discrepancias, y de esta manera derivar conclusiones que enriquezcan el entendimiento del tema en cuestión. Este enfoque es esencial para analizar la práctica pedagógica de las profesoras en el distrito de Vinchos en relación con la integración de los juegos populares en la educación inicial.

La contrastación, en este contexto, juega un papel crucial para respaldar y refinar la veracidad de la teoría propuesta en el título de la investigación. Dado que las hipótesis a menudo no pueden ser directamente confrontadas con los hechos debido a su naturaleza

general, la contrastación ofrece una metodología efectiva para examinar sus implicaciones en el terreno concreto de la práctica pedagógica. Las profesoras, en su experiencia, deducen enunciados menos generales a partir de las hipótesis y los someten a contrastación con la realidad de sus aulas y comunidades.

Este proceso de contrastación, en última instancia, refuerza y enriquece la comprensión de cómo los juegos populares se integran y contribuyen a la pedagogía en el nivel de Educación Inicial. Al considerar las similitudes y diferencias entre las teorías y la práctica en las Instituciones Educativas de Vinchos, se consolida el conocimiento, permitiendo que la teoría se nutra de la realidad y que la práctica se enriquezca con un enfoque reflexivo.

En esencia, la contrastación, como presentada por Wittgenstein, emerge como un catalizador esencial para la exploración crítica de la investigación, uniendo la teoría y la realidad, y garantizando que el conocimiento extraído de la investigación tenga un fundamento sólido y una aplicación práctica en el contexto educativo de Vinchos.

Piaget (1962) justifica la importancia de la contrastación en la investigación fenomenológica. Al analizar la experiencia de las profesoras en el fenómeno de estudio, observamos cómo los niños se fortalecieron en gran medida mediante la participación en juegos populares. Esta es una forma de adaptación al medio ambiente educativo y cultural que se asemeja a la teoría de Piaget.

Los juegos populares actúan como desafíos para los niños, presentándoles situaciones nuevas que requieren la organización de su pensamiento, la asimilación de conceptos familiares y la acomodación de nuevos conocimientos. A través de la exposición a estas situaciones lúdicas, los niños están en proceso de adaptación al entorno, una

adaptación que va más allá de la mera reproducción de información, sino que también implica la creación y la invención.

La contrastación, en este contexto, se convierte en una herramienta crucial para examinar cómo la teoría de Piaget se refleja en la realidad. Al considerar la experiencia de las profesoras y su observación de cómo los niños se benefician de los juegos populares, se establece un vínculo directo con la teoría de Piaget sobre la adaptación, la organización y la creación en respuesta a situaciones nuevas. La contrastación, por lo tanto, respalda y enriquece la validez de la teoría, al demostrar cómo se manifiesta en la práctica.

En resumen, la contrastación, bajo la perspectiva de Piaget, actúa como un puente entre la teoría y la práctica en el contexto de los juegos populares y el desarrollo infantil. La teoría de Piaget sobre la adaptación y la organización se refleja en cómo los niños se benefician de los juegos populares, fortaleciendo sus capacidades psicomotoras y sensoriales mientras se ajustan y se adaptan al entorno socio-cultural. La contrastación, por lo tanto, valida y enriquece tanto la teoría como la experiencia práctica.

#### ***4.5.4. Teorización***

Siguiendo la perspectiva epistemológica de Rodríguez (1996), se destaca el enfoque inductivo de la investigación cualitativa, que parte de los datos concretos de la realidad para llegar a una teorización. Es evidente la intención de establecer criterios para la validación del conocimiento obtenido.

Siguiendo esta línea, en nuestro rol de investigadoras, es importante recalcar que en ningún momento hemos coaccionado ni obligado a los participantes de nuestro estudio. La participación ha sido completamente voluntaria, lo que ha permitido una colaboración genuina y auténtica en la recolección de datos. Estos datos, proporcionados por la directora

y las profesoras de las instituciones educativas de intervención, forman la base sólida para realizar una investigación en profundidad.

Siguiendo la metodología de investigación cualitativa, hemos abordado los datos con un enfoque inductivo, permitiendo que las voces y las experiencias de los participantes guíen el proceso de teorización. Esta aproximación respalda la validez y la autenticidad del conocimiento construido a partir de las perspectivas de quienes viven la realidad estudiada.

En resumen, se destaca con claridad el enfoque epistemológico y metodológico adoptado en la investigación, destacando la importancia de la voluntariedad de los participantes y la base inductiva en la construcción de la teoría. Este enfoque asegura que el conocimiento generado esté arraigado en las experiencias reales y auténticas de los actores involucrados.

<b>Objetivos específicos</b>	<b>Categorías</b>	<b>Profesora</b> <b>Discrepancias</b>	<b>Marco referencial</b>
Conocer los juegos populares en la práctica docente	Trompo, canica, que pase el rey, salta sogas, tumba latas y ollitas.	<p>M1: Considera que los niños lo hacen de manera espontánea y natural.</p> <p>M2: A través de estas actividades desarrollan su motricidad de los niños y niñas.</p> <p>M3: Estos juegos desarrollan de padres a hijos.</p> <p>M4: Practican teniendo en cuenta los</p>	<p>González (2002), los juegos populares consideran que son actividades recreativas tradicionales que han sido transmitidas a lo largo del tiempo de generación en generación dentro de una comunidad. estos juegos suelen ser parte del folclore y la cultura local, y</p>

		<p>elementos culturales de la comunidad.</p> <p>M5: Generalmente estos juegos populares en base al calendario comunal del pueblo.</p>	<p>se caracterizan por ser jugados de manera informal, utilizando reglas y recursos simples, a menudo sin la necesidad de equipos especializados.</p>
--	--	---	---

### **Teorización**

Siguiendo las directrices del reglamento de investigación de la institución, en relación con la teorización que abarca los procesos de comprensión, síntesis y contextualización, con respecto al objetivo determinado en este análisis, y tomando en consideración las respuestas surgidas de las entrevistas en profundidad realizadas a cinco profesoras que forman parte del nivel de educación inicial en el distrito de Vinchos, se ha logrado identificar un enriquecedor tejido conceptual.

Las experiencias compartidas por estas profesoras en su práctica pedagógica han revelado que los juegos populares se manifiestan como una tradición transmitida generacionalmente, de padres a hijos, en un contexto intrínseco de naturalidad. Se observa que estos juegos son impulsados por la búsqueda de la competencia y la excelencia, sin más incentivo que el afán de superación. Las destrezas motrices, tanto finas como gruesas, encuentran su desarrollo en estos juegos, y su práctica es adaptada a la naturaleza de cada juego, en sincronía con el calendario comunal del distrito de Vinchos.

El contexto local está plenamente incorporado en la dinámica de estos juegos, materializando su esencia. La utilización de productos disponibles en la proximidad geográfica de los niños se convierte en una forma de satisfacer sus necesidades al nivel de sus pares y del contexto en el que se desenvuelven.

Esta fase de teorización, fundamentada en las voces y experiencias de las profesoras, ha proporcionado una comprensión más profunda y contextualizada de cómo los juegos populares son una parte vital en la pedagogía del nivel de educación inicial en el distrito de Vinchos. Esta perspectiva fundada en la realidad local agrega matices

significativos a la comprensión general del valor de los juegos populares en la elaboración de habilidades motrices y en la conexión de los niños con su entorno cultural y social.

<b>Objetivos específicos</b>	<b>Categorías</b>	<b>Profesora</b> <b>Discrepancias</b>	<b>Marco referencial</b>
<p>Desarrollar las capacidades motrices en los juegos populares en la práctica docente</p>	<p>Destreza motriz Desarrollo de autonomía, creatividad, Imaginación, fantasía curiosidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• M1: Desarrollo de los movimientos motrices de manera armónica en las extremidades del cuerpo.</li> <li>• M2: Los juegos populares promueven la autonomía, creatividad e imaginación en los niños.</li> <li>• M3: A través del andamiaje entre sus pares o el docente desarrollan su motricidad bajo la estrategia de los juegos populares.</li> <li>• M4: Al desarrollar con el apoyo de los padres de</li> </ul>	<p>Para Vygotsky (1987), la movilidad humana depende mucho del contexto social y cultural en el que se desenvuelve. Conforme a este autor, la causa de todos los movimientos y acciones voluntarias no está en el organismo ni en la influencia constante de experiencias pasadas. Pero sí en la historia de la humanidad.</p>

		<p>familia los juegos populares desde sus espacios los niños tienen mayor creatividad e imaginación.</p> <p>M5: Diferencian en la práctica de los juegos populares para priorizar el desarrollo de la motricidad gruesa y fina.</p>	
--	--	---	--

### **Teorización**

Considerando las entrevistas a profundidad llevadas a cabo con las cinco profesoras, es posible desvelar las experiencias intrínsecas que informan nuestro objetivo de enriquecer la pedagogía a través del progreso de las capacidades motrices mediante los juegos andinos. Las voces de estas educadoras arrojan luz sobre un proceso esencial y enriquecedor.

La ejecución de los juegos andinos se convierte en un vehículo específico para la estimulación de capacidades motrices. La práctica docente se enfoca en movimientos precisos y concretos del cuerpo, convirtiendo estos juegos en una plataforma funcional para la exploración y el refinamiento de habilidades físicas. Las profesoras, conscientes de la importancia de motivar a sus niños, emplean diferentes juegos andinos como fuentes de inspiración. Estos juegos no solo despiertan la imaginación y creatividad de los niños, sino que también instigan la experimentación de movimientos variados y la mejora continua, bajo la tutela de la profesora.

La orientación de las profesoras en estos juegos andinos no solo apunta a la mejora en la ejecución de movimientos, sino también a la evolución progresiva de las capacidades motrices. A través de una guía cuidadosa, los niños aprenden a coordinar movimientos finos y horribles, lo que culmina en el desarrollo integral de su motricidad. Los juegos andinos, así, se convierten en plataformas educativas que no solo entretienen,

sino que también educan, permitiendo que los niños naveguen por un trayecto de crecimiento físico y cognitivo simultáneo.

En esencia, las voces de las profesoras articulan cómo los juegos andinos, dentro de la práctica docente, dan vida a un proceso educativo dinámico y efectivo. Los movimientos corporales precisos se entrelazan con la creatividad y la guía docente para forjar un camino hacia el perfeccionamiento motriz. Esta narrativa educativa resalta cómo los juegos andinos son más que meras actividades; son herramientas pedagógicas ricas en posibilidades de desarrollo, alineadas con la visión de cultivar la motricidad fina y gruesa en un entorno educativo estimulante y divertido.

<b>Objetivos específicos</b>	<b>Categorías</b>	<b>Profesora</b>	<b>Marco referencial</b>
Conocer estrategias en el desarrollo de los juegos populares.	Canicas, que pase el Rey, Trompo, tumba lata.	<p><b>Discrepancias</b></p> <p>M1: A través de los juegos populares se pueden integrar las diferentes áreas curriculares.</p> <p>M2: La mejor estrategia para los niños para desarrollar su motricidad son los juegos populares.</p> <p>M3. Los juegos populares como estrategia motivan a los niños a ser sociables.</p> <p>M4: Los juegos populares como la chanca la lata, salta</p>	Rojas (2014) expone que los Juegos populares son técnicas culturales basadas en actividades relacionadas con el contexto sociocultural en el que se desarrollaron.

		<p>soga, canicas entre otras sirven como una estrategia adecuada para desarrollar de manera integral a los niños.</p> <p>M5: Para desarrollar las áreas curriculares los juegos populares son excelentes estrategias más aun cuando están relacionados con el calendario comunal que tiene la comunidad.</p>	
--	--	--	--

### **Teorización**

Mediante un cuidadoso cruce de la información recabada en las entrevistas en profundidad con las profesoras participantes, ha surgido una rica matriz de conocimiento. Frente la pregunta: ¿existen estrategias que impactan en el progreso de los juegos populares dentro de la práctica pedagógica? Esta pregunta, ha permitido delinear un conjunto de perspectivas fundamentales.

Que, las profesoras han coincidido en una serie de observaciones compartidas. A través de sus experiencias, han tejido estratégicamente el desarrollo de los juegos populares en la dinámica del proceso de E-A. Estas estrategias se manifiestan en diversas modalidades, desempeñando roles significativos en el progreso integral de los educandos.

Los juegos populares como elementos enriquecedores en el entorno de aprendizaje. Las profesoras, conscientes del valor de la motivación y la animación, incorporan estos juegos como parte de las experiencias de aprendizaje. Esta integración no solo fomenta un ambiente lúdico, sino que también potencia las relaciones

interpersonales entre los niños. A través de estas interacciones, los niños exploran y aprenden los roles y patrones sociales, modelen valores y comportamientos a partir de su entorno inmediato, ya sea en el ámbito familiar, escolar o comunitario, los juegos populares actúan como espejos que reflejan y transmiten modelos de conducta. Este proceso de identificación y asimilación contribuye a la formación de valores y a la comprensión de las normas culturales que moldean sus vidas.

En esencia, esta fase de teorización desde las voces de las profesoras, que los juegos populares se manifiestan como instrumentos multidimensionales que no solo enriquecen el aprendizaje, sino que también tejen relaciones, valores y habilidades físicas en el aspecto educativo.

<b>Objetivos específicos</b>	<b>Categorías</b>	<b>Profesora</b> <b>Discrepancias</b>	<b>Marco referencial</b>
Conocer los elementos culturales del contexto socio cultural que emplea en su práctica docente.	Los elementos culturales están constituidos de actitudes, creencias, costumbres, lengua, juegos populares, entre otros.	M1: Al desarrollar a través de los elementos culturales los niños se desenvuelven de manera dinámica. M2: los padres de familia como conocen su contexto contribuyen en el desarrollo de los juegos populares al	Castillo (2013) considera al contexto socio cultural a las actitudes, deseos, expectativas, creencias, tradiciones y costumbres de las personas de un grupo determinado.

		<p>acompañar a sus hijos.</p> <p>M3: Al participar en las diferentes actividades organizadas en la comunidad se van familiarizado con su identidad cultural los niños.</p> <p>M4: Los juegos populares de su contexto van desarrollando de generación en generación.</p> <p>M5: Al recrearse con los elementos culturales los niños van formando su identidad cultural.</p>	
--	--	---	--

## **Teorización**

En la etapa de teorización, podemos vincular las prácticas docentes y las experiencias compartidas por las profesoras con la conceptualización de los elementos culturales. Estos elementos, arraigados en el contexto sociocultural, son implementados en la práctica pedagógica como parte de la rica tradición de juegos populares. La elección de incorporar estos juegos, en concordancia con el calendario comunitario y festividades locales, refleja la integración efectiva de la cultura en el proceso educativo.

Los juegos populares, al estar conectados con actividades cotidianas como la siembra, los cuidados de los animales y las preparaciones del alimento, ofrecen un entorno donde los niños exploran su identidad cultural y su relación con su comunidad. Esta experiencia inmersiva no solo fortalece sus lazos interpersonales, sino que también les permite discernir entre lo positivo y lo negativo en su entorno.

En definitiva, la teorización se centra en cómo las profesoras, a través de su práctica pedagógica basada en juegos populares enraizados en la cultura local, cultivan una educación más profunda y significativa. La integración de elementos culturales no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también forja conexiones auténticas con la comunidad y desarrolla habilidades esenciales en los niños para navegar su día a día de manera informada y valiosa.

## **4.6. Discusión**

### ***4.6.1. Reflexión sobre resultados de la categoría (I)***

Los resultados de las entrevistas en profundidad realizadas con las cinco profesoras de educación inicial en el distrito de Vinchos, en relación a su experiencia pedagógica con los juegos populares, revelan una confluencia esencial de observaciones. Los juegos

populares, según las profesoras, se manifiestan como actividades intrínsecamente naturales para los niños. Estas actividades están diseñadas con el objeto primordial de mejorar las habilidades motrices de los infantes en desarrollo. El hecho de que estos juegos sean transmitidos generacionalmente, de padres a hijos, subraya su arraigo en la cultura local y resalta su naturaleza arraigada. La incorporación de productos autóctonos en la ejecución de estas actividades, no solo fundamenta la conexión con el entorno, sino que también resalta cómo el progreso de las habilidades motrices se alinea con la utilización de recursos disponibles en la zona. Al mismo tiempo, es evidente que la temporalidad de los juegos populares es moldeada por el calendario comunal de la comunidad. Esta adaptación contextual subraya cómo estas se integran con las actividades y celebraciones culturales, enriqueciendo así el significado y la relevancia de los juegos populares.

La valoración entre los hallazgos y las ideas de Guitart (1998) refuerza aún más la esencia natural y fundamental de los juegos populares en la vida de los infantes de la comunidad. Considera también que es una expresión inherente a la naturaleza de los niños locales. La satisfacción y el placer inherentes al juego residen en satisfacer necesidades vitales, ya sea a través del juego individual o grupal. Esta noción resuena con la importancia que nuestros participantes atribuyen a los juegos populares en el progreso integral del infante, reforzando así la concepción de que el juego no solo es un pasatiempo, sino una actividad esencial para el crecimiento cognitivo, físico y emocional.

En síntesis, la visión compartida por las profesoras en esta categoría resalta la espontaneidad y la adaptabilidad de los juegos populares, arraigados profundamente en la identidad cultural y la experiencia de los niños en el distrito de Vinchos. La resonancia con las ideas de Guitart (1998) refuerza la comprensión de que el juego, como actividad natural y fundamental, actúa como un motor para el desarrollo multifacético de los niños, contribuyendo a su identidad y crecimiento dentro de la comunidad.

#### ***4.6.2. Reflexión sobre resultados de la categoría (2)***

Al analizar detenidamente las experiencias compartidas por las profesoras en esta investigación y considerando las valiosas perspectivas obtenidas a través de las entrevistas en profundidad, emerge un panorama claro en relación con la mejora de las capacidades motrices del infante mediante la implementación de juegos populares.

Las profesoras, a partir de sus prácticas pedagógicas y del exhaustivo análisis de las entrevistas, han observado de manera unánime cómo los niños experimentan mejoras notables en una amplia gama de habilidades motrices. Entre estas, se destacan la capacidad para golpear, reptar, escalar, trepar, rodar, realizar cuadrupedia, atrapar, lanzar, saltar, correr, entre otros movimientos. Estas mejoras son el resultado directo de la participación activa en juegos populares, una realidad que respalda la relevancia y eficacia de esta metodología en la educación inicial.

Como Vygotsky (1987) resalta que el movimiento humano es intrínsecamente dependiente del contexto sociocultural en el que se desenvuelve. Esta conexión vital entre la actividad motriz y el contexto social refuerza la importancia de los juegos populares como herramienta educativa. Al priorizar juegos andinos específicos, las profesoras no solo fomentan el desarrollo de capacidades motrices, sino que también inciden en la formación de competencias motrices clave.

En consecuencia, la reflexión sobre los resultados en esta categoría revela cómo la implementación de juegos populares impacta positivamente en el progreso motriz del infante. Las observaciones y conclusiones de las profesoras, respaldadas por la perspectiva de Vygotsky, refuerzan la importancia de considerar el entorno cultural y social en la formación de habilidades motrices. En última instancia, esta reflexión subraya cómo la

metodología pedagógica basada en juegos populares contribuye en gran medida al desarrollo integral y holístico del infante en el ámbito de la Educación Inicial.

#### ***4.6.3. Reflexión sobre resultados de la categoría (3)***

Reflexionando sobre los resultados en la categoría (3), se revela un enfoque coherente con la metodología de investigación aplicada en este trabajo. La información recopilada a través de la planificada técnica e instrumento de investigación brinda una visión esclarecedora sobre las experiencias pedagógicas en relación con los juegos populares como estrategia educativa fundamental.

La metodología basada en juegos populares emerge como un componente para enriquecer y diversificar el proceso educativo. Los testimonios de las profesoras resaltan la importancia de esta técnica para el progreso integral del infante, a incluir no solo las áreas curriculares, sino también aspectos esenciales como la motricidad fina y gruesa, la motivación y la socialización. Es destacable cómo la planificación de actividades en consonancia con el calendario comunitario crea un entorno donde los juegos populares se convierten en una herramienta poderosa para la educación.

Las reflexiones de Rojas (2014) respaldan y fortalecen la perspectiva presentada. Los juegos populares, al estar arraigados en actividades auténticas del contexto socio cultural, se convierten en estrategias metodológicas coherentes y efectivas. Esta convergencia entre teoría y práctica subraya cómo los juegos populares trascienden lo lúdico y se convierten en herramientas educativas con un impacto profundo.

En esencia, los resultados obtenidos y reflexionados en esta categoría consolidan la noción de que los juegos populares no solo son entretenimiento, sino una estrategia pedagógica valiosa y versátil. Estos juegos abren puertas a un desarrollo integral en los niños, equipándolos con habilidades esenciales y preparándolos para ser ciudadanos

competentes en su plenitud. La reflexión sobre estos resultados subraya cómo los juegos populares no solo complementan, sino que también transforman el proceso educativo en una experiencia significativa y formativa.

#### ***4.6.4. Reflexión sobre resultados de la categoría (4)***

Finalizando con la categoría (4) y basándonos en los resultados arrojados por los objetivos planteados en esta investigación, las reflexiones de las profesoras involucradas brindan una perspectiva enriquecedora. A través de sus experiencias, se evidencia de manera concluyente que los elementos culturales desempeñan un papel de suma importancia en la integración de los juegos populares en la pedagogía. La atención al calendario comunal emerge como un factor trascendente, permitiendo la participación activa de padres y madres de familia en la institución educativa y brindando una ventana para conocer las diferentes acciones que se desenvuelven en sus contextos a lo largo del año.

La afirmación de Castillo (2013) se encuentra eco en este contexto. Su análisis sobre el entorno sociocultural, caracterizado por actitudes, deseos, expectativas, tradiciones, fiestas, creencias y costumbres, cobra vida en las experiencias compartidas por las profesoras. La conexión entre estos elementos y la educación a través de los juegos populares se revela como un vehículo para fortalecer el vínculo del infante con su entorno y para desarrollar una identidad cultural sólida y auténtica.

En última instancia, los resultados y reflexiones presentadas en esta categoría resaltan cómo los juegos populares, cuando se enmarcan en un contexto cultural rico y diverso, se convierten en más que simples actividades recreativas. Se transforman en herramientas educativas que permiten al niño no solo comprender su realidad, sino también establecer un vínculo profundo con su herencia cultural. La interacción entre los juegos populares y los elementos culturales se convierte en un puente que conecta la educación con

la identidad y la comunidad, fortaleciendo el sentido de pertenencia y enriqueciendo la formación integral del niño.

En resumen, la reflexión sobre los resultados en esta categoría confirma cómo la integración de elementos culturales en los juegos populares eleva el valor de la educación, dotando a los niños de una profunda comprensión de su entorno y fomentando la construcción de una identidad cultural sólida. Estos resultados resuenan con la visión de Castillo y con las experiencias compartidas por las profesoras, subrayando la importancia de una educación que trascienda las aulas y se conecte con la riqueza de la cultura y la comunidad.

## CONCLUSIONES

1. La implementación de juegos populares en la práctica pedagógica de las profesoras en las instituciones educativas de Educación Inicial del distrito de Vinchos demostró ser un vehículo efectivo para el fortalecimiento de las capacidades motrices en los niños. Estos juegos no solo contribuyeron al desarrollo físico, sino que también promovieron relaciones interpersonales más sólidas y facilitaron la comprensión de roles y patrones sociales, arraigados en los entornos familiar, escolar y comunal. De esta manera, se reafirmó su papel trascendental en la socialización de los niños, enriqueciendo su experiencia educativa de manera integral. No podemos afirmar que la investigación que realizamos y los logros que tiene los estudiantes, ya que no hay instrumento para evidenciar.
2. La integración de juegos populares en la práctica pedagógica de las profesoras en las instituciones educativas de Educación Inicial del distrito de Vinchos ha demostrado ser una estrategia altamente efectiva en el desarrollo de una educación enriquecedora y holística. Estos juegos no solo han promovido un mejoramiento de las relaciones interpersonales, sino también han proporcionado a los niños valiosos recursos para comprender y adoptar roles y patrones sociales arraigados en sus entornos familiares, escolares y comunitarios. De esta manera, se ha fomentado una socialización activa y significativa, en línea con el desarrollo integral del infante y su preparación para enfrentar su entorno de manera informada y comprometida. No podemos afirmar que la investigación que realizamos y los logros que tiene los estudiantes, ya que no hay instrumento para evidenciar.
3. La implementación de diversos juegos populares en las prácticas pedagógicas de las profesoras de la muestra de estudio ha demostrado ser un enfoque efectivo para promover el progreso de capacidades motrices básicas en los niños. A través de estas actividades

lúdicas como golpear, reptar, escalar, trepar, caminar, rodar, realizar cuadrupedia, atrapar, lanzar, saltar y correr, los niños han logrado fortalecer significativamente su motricidad. Esta estrategia no solo enriquece su experiencia educativa, sino que también fomenta el crecimiento físico y motor de manera integral. Las experiencias compartidas por las profesoras respaldan la importancia de los juegos populares como un componente valioso en la educación de los niños, proporcionando una base sólida para su desarrollo físico y habilidades motrices esenciales. No podemos afirmar que la investigación que realizamos y los logros que tiene los estudiantes, ya que no hay instrumento para evidenciar.

4. La implementación de juegos populares en la práctica pedagógica de las cinco profesoras de educación inicial en el distrito de Vinchos desempeña un papel importante al introducir situaciones vivenciales auténticas que reflejan la vida social de la comunidad. Esta conexión directa con la realidad local enriquece el proceso formativo de los niños, dotándolo de pertinencia y relevancia. Además, esta metodología tiene el potencial de cultivar capacidades fundamentales, como la motricidad fina, la imaginación y la creatividad, impulsando así un desarrollo integral que va más allá de la educación tradicional. La incorporación de juegos populares no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también fortalece el vínculo entre la educación y la vida cotidiana de los niños. No podemos afirmar que la investigación que realizamos y los logros que tiene los estudiantes, ya que no hay instrumento para evidenciar.
5. La implementación de elementos culturales a través de los juegos populares en las sesiones de aprendizaje ha demostrado ser una poderosa herramienta para fomentar la formación de la identidad cultural de los niños en su contexto de vida. Estos juegos no solo son actividades lúdicas, sino que también actúan como puentes hacia la comprensión profunda de su entorno y herencia cultural. Al incorporar elementos auténticos de su

comunidad en el proceso educativo, se ha logrado una conexión tangible entre el aprendizaje y su realidad cotidiana, enriqueciendo así su perspectiva y fortaleciendo su sentido de identidad cultural. Esta integración cuidadosamente planificada y ejecutada refuerza el valor de la educación en la capacitación de ciudadanos conscientes y arraigados en su patrimonio cultural. No podemos afirmar que la investigación que realizamos y los logros que tiene los estudiantes, ya que no hay instrumento para evidenciar.

## RECOMENDACIONES

1. Es recomendable que las directoras de las instituciones de educación inicial, involucradas en el estudio, fomenten la sistematización de la experiencia vinculada con el empleo de juegos populares en la práctica docente de las profesoras del nivel inicial en el distrito de Vinchos. Esta sistematización tendría el potencial de enriquecer el proceso formativo de los niños, haciéndolo más pertinente y adecuado a sus necesidades. La incorporación deliberada de juegos populares podría potenciar el progreso de habilidades, como la creatividad, la imaginación y la motricidad fina, en un contexto lúdico y educativo.
2. Es fundamental que se tome como referencia las valiosas experiencias desarrolladas por las profesoras en las sesiones de aprendizaje promovidas. Estas experiencias, marcadas en los centros educativos de educación inicial en su ámbito, deben ser altamente relevantes en cuanto al uso de los juegos populares. Dicha pertinencia no solo enriquecerá el proceso educativo, sino que también permitirá que los niños mantengan y fortalezcan su identidad cultural. Al adoptar estrategias que incorporan juegos populares arraigados en la tradición, se crea un puente directo entre la educación y la riqueza cultural local, enriqueciendo así la experiencia educativa y promoviendo un sentido de pertenencia en los niños.
3. Se sugiere que se tome como valiosa referencia las experiencias concretas desarrolladas por las profesoras en las sesiones de aprendizaje que ellas promueven. Estas experiencias deben ser cuidadosamente seleccionadas para garantizar su alta pertinencia en el contexto de las instituciones educativas de educación inicial dentro de su ámbito. Es crucial enfocarse en el enriquecimiento del proceso educativo a través de la incorporación de juegos populares arraigados en la tradición local. Esta estrategia no solo revitalizará las prácticas educativas, sino que también

desempeñará un papel crucial en la conservación de la identidad cultural de los niños. Al conectarse con juegos que han sido parte integral de la comunidad, los niños no solo se beneficiarán en términos de habilidades y conocimiento,

4. Basándose en las conclusiones derivadas de esta investigación fenomenológica, se propone que se diseñen las sesiones de aprendizaje considerando cuidadosamente los elementos culturales arraigados en el contexto sociocultural. Además, se sugiere tomar en consideración el calendario comunal como una guía fundamental. Esta aproximación no solo fomentará el enriquecimiento de las sesiones educativas, sino que también promoverá el progreso de la creatividad y las destrezas comunicativas de los niños. Al incorporar elementos culturales auténticos en el proceso educativo, se proporcionará a los niños una oportunidad única para interpretar su realidad desde una perspectiva profunda y contextual.
5. Se recomienda que los resultados alcanzados en este análisis sean integrados al repositorio institucional del instituto. Esto permitirá que los profesionales del ámbito académico tengan acceso a estos resultados y puedan ofrecer valiosas sugerencias. Además, estos hallazgos pueden servir como puntos de referencia y fuentes de inspiración para futuras investigaciones académicas. Al compartir este conocimiento a través del repositorio, se fomenta el intercambio y el enriquecimiento mutuo entre los colegas investigadores, contribuyendo así al continuo avance y desarrollo del campo académico.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aranda, L. (2011). Entre el arte y el títere: su importancia en las enseñanzas con el Adulto Mayor. *Palabras Mayores* 4(7). <https://n9.cl/e1p3n>
- Bernardo, M. (1962). *El Títere y el niño*. Eudeba.
- Castillo, L. (2013). *Los títeres como recurso didáctico*. Bruño
- Carrasco, S. (2016). *Metodología de la Investigación*. Investigación Mixta.
- Cervera, J. (1996). *Las dramatizaciones en las escuelas*. Bruño.
- Coleman, R., & Goldenberg, C. (2009). *Dominio del lenguaje oral*. Kappa Delta Pi Record.
- Eines, J. (1980). *Las teorías de los juegos dramáticos*. Ministerio de Educación. Instituto Nacional de Ciencia de la Educación. 77
- Fierro, C. (1999). *Desarrollando las Prácticas Docentes. Planes fundamentados en la I-A. Paidós*. Capítulos 1 y 2.
- Freire, P. (1970). *Pedagogía de los oprimidos*.
- Geertz, Cl. (1973). *La interpretación de las culturas*.
- González, J. (2002). *El juego popular: planes para las escuelas*.
- Guerra, P. (2008). *Metáfora del Teatro del Títere Rito*. [Tesis de Licenciatura]. Universidad de Chile.
- Gutiérrez (2017). *Uso de los títeres para el progreso de la lecto escritura de los infantes de 5 años de la I.E. Inicial Pública N°432-124/Mx-U de la comunidad de Huayllapampa, periodo 2015- 2016*, trabajo de investigación presentada al IESPP “Nuestra Señora de Lourdes” para obtener el título de Profesora de Educación Inicial.
- Hernández, R.; Baptista, P. y Fernández, C. (2010). *Metodología de la investigación*. (5<sup>a</sup> ed.). Mc Graw-Hill.
- Mayer, F. (2006). *Diseño experimental*. Nueva Era.

- Méndez, I., Namihira, D., Moreno, L. y Sosa, C. (2009). *Los protocolos del estudio: lineamiento para su desarrollo y examinación*. Trillas.
- Mora, I. (2016). *Acción lúdica como método didáctico para desarrollar el progreso del lenguaje verbal en los infantes de 5 años de la I.E. "Jorge Guevara Mellado"*. [Tesis de maestría]. Universidad César Vallejo.
- Mora, I. (2014). *La técnica didáctica manejada por el docente en el curso de comunicación y el progreso del lenguaje verbal en los infantes de 5 años de Formación Inicial de los centros educativos de Chosica, UGEL 06, 2013* [Tesis de licenciatura]. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Muñiz, J. (2003). *Teorías clásicas del test*. (3ª ed.). Pirámide.
- Navidi, W. (2006). *Criterios estadísticos para el ingeniero y científico*. Mc Graw-Hill.
- Núñez, L. (2007). *Dramatizaciones y formación: aspecto teórico*. Universidad de Sevilla.
- Lujan Rodriguez, J. J., & Linares Ruiz, J. (2013). *Desarrollo de los talleres del títere para desarrollar las Socializaciones en infantes de 4 años de la I.E.P "S.J. B de la salle"*. Tesis, Universidad Cesar Vallejo.
- Oltra, M. (2013). *Cuando el títere cura: terapias, formación especial y títeres*. ISSN 6(3).  
<https://n9.cl/zyj4y>
- Pacheco, M. (2015). *El teatro del títere en las integraciones del lenguaje artístico en el estudiante del VII Ciclo de la especialidad de Formaciones Artísticas de la UNE*. [Tesis de maestría]. Universidad Nacional de Educación.
- Fierro, M., Fortoul, B. y Rosas, L. (1999). *Desarrollando las prácticas docentes*. Planes fundamentados en la I-A. México: Paidós Mexicana.
- Freire, P. (2005). *Pedagogía de los oprimidos*. (2ª ed.). México: Siglo XXI.
- García-Cabrero, B., Loredó, J. y Carranza, G. (2008). Estudio de las prácticas educativas del docente: pensamientos, interacciones y reflexiones. *Revista Electrónica del*

*estudio Educativo. Especial. Consultado el 13 de julio de 2016.*

<https://n9.cl/ghsdx>

Hernández, M. C. y Hernández. E. R. (2010). *Los trabajos colegiados en las escuelas secundarias. En: Condición de los trabajos colegiados para el desarrollo del maestro en el colegio secundario técnico. Estudios de caso.* (Tesis). México: UPN. (pp. 32-61).

Liston, D. y Zeichner K. (2003). *Capacitación del maestro y condición social de las escolarizaciones.* (3ª ed.). Madrid, España: Morata.

Marcelo, C. y Vaillant, D. (2009). *Desarrollos profesionales docentes. ¿De qué manera aprendemos a enseñar?* Madrid: Narcea.

Martinez, M. (2006). El estudio cualitativo (síntesis conceptuales). *Revista IIPSI*, 123-146.

file:///C:/Users/Win10/Desktop/tesis%20fresia-Mari/TRIANGULACION,%20T

Mercado, R. (1988). *Las formaciones del maestro y prácticas docentes.* México: Centro de Investigación Avanzada IPN.

Paulín, R. (2012). *Los modelos pedagógicos en las formaciones teológicas sacerdotales y su vínculo con sus actualizaciones y prácticas docente: Caso del Seminario Mayor Diocesano de Cuautitlán.* Tesis de licenciatura, México: UPN.

Pereda, Y. y Tamayo, C. (2014). *Juego de Rol con el Títere como Expresiones Orales en Infantes de 4 años.* InCrescendo 1(2). <https://n9.cl/jyu00m>

Putrino, E. (2013). *Distintos sentidos y empleo que se le dan al títere en el grado inicial* [Tesis de licenciatura]. Universidad Abierta Interamericana.

Shapiama, J. y Trigoso, S. (2013). *Consecuencias de los programas del taller de títeres en los desarrollos de las expresiones orales en infantes de 4 años del C.E. I. N° 657 “Niños del saber”, distrito de Punchana-2013.* [Tesis de licenciatura]. Universidad Nacional de la Amazonía Peruana.

Shapiama Santillan, J., & Trigoso Alvarez, S. (2013). *Consecuencias de los programas de taller de títeres en los desarrollos de las expresiones orales en infantes de 4 años del C.E. N° 667 del distrito de Puchana*. Tesis, Universidad Nacional de la Amazonia.

## **ANEXOS**

### Matriz de consistencia

**Título:** Los juegos populares en la práctica pedagógica de las profesoras en las instituciones educativas de educación inicial del distrito de Vinchos, 2020

Preguntas científicas	Objetivos	Marco teórico	Hipótesis guía	Fenómeno de estudio	Metodología
<p><b>Pregunta principal</b> ¿Cómo desarrollan los juegos populares en la práctica pedagógica las profesoras en las Instituciones Educativas de Educación Inicial del distrito de Vinchos, 2020?</p> <p><b>Preguntas específicas</b> ¿Cómo es el desarrollo de las capacidades motrices en la práctica docente? ¿Cómo es el desarrollo de las capacidades afectivas en la práctica docente? ¿Cuál es la estrategia en el desarrollo de los juegos populares en la práctica docente? ¿Cómo emplea los elementos culturales del contexto socio cultural en su práctica docente?</p>	<p><b>Objetivo principal</b> Analizar los juegos populares de la práctica pedagógica de las profesoras en las Instituciones Educativas de Educación Inicial del distrito de Vinchos, 2020</p> <p><b>Objetivos específicos</b> Conocer el desarrollo de las capacidades motrices en la práctica docente. Conocer las capacidades afectivas en la práctica docente. Conocer las estrategias en el desarrollo de los juegos populares en la práctica docente. Conocer los elementos culturales del contexto que emplea en su práctica docente.</p>	<p><b>Supuestos filosóficos</b></p> <p><b>Estado de arte</b></p> <p><b>Bases teóricas</b> Los juegos populares en la práctica pedagógica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● capacidades motrices</li> <li>● Capacidades sensoriales</li> <li>● Capacidades afectivas.</li> <li>● Estrategias de juegos populares</li> <li>● Elementos culturales</li> </ul> <p><b>Marco conceptual</b></p>	<p>Comprender los juegos populares de la práctica pedagógica de las profesoras en las Instituciones Educativas de Educación Inicial del distrito de Vinchos, 2020</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Los juegos populares en la práctica pedagógica.</li> <li>● Capacidades motrices.</li> <li>● Capacidad afectiva.</li> <li>● Estrategias de juegos populares.</li> <li>● Elementos culturales.</li> </ul>	<p><b>Paradigma:</b> Interpretativo <b>Enfoque:</b> Cualitativo <b>Tipo de estudio:</b> Investigación cualitativa <b>Alcance de investigación:</b> Descriptivo Interpretativo <b>Método de investigación:</b> Inductivo <b>Diseño de investigación:</b> Fenomenológico hermenéutico <b>Población y muestra</b> <b>Población</b> 38 profesoras de IEI del distrito de Vinchos. <b>Muestra:</b> 5 profesoras de las I.E.I. del distrito de Vinchos. <b>Técnicas e instrumentos:</b> Entrevista a profundidad Guía de entrevista <b>Análisis e interpretación de datos:</b> Categorización Estructuración Contrastación Teorización</p>

## Guia de entrevista en profundidad

**Nombre de la entrevistadora:**.....

**Nombre de la entrevistada:**.....

**Edad:** ..... **Sexo:** .....

**Nivel académico alcanzado:**.....

**Tiempo de servicio en el sector:** .....

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

**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 ( )

1. ¿Cómo desarrolló los juegos populares en su práctica pedagógica?
2. ¿Cómo desarrollaste las capacidades motrices a través de los juegos populares en su práctica docente?
3. ¿Qué estrategias empleaste para desarrollar los juegos populares?
4. ¿Qué elementos culturales emplea en su clase de este pueblo?
5. ¿Cómo es el desarrollo de las capacidades afectivas en la práctica docente?

# RESOLUCIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

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



CREADO POR DS N° 041-95-ED.

## RESOLUCIÓN DIRECTORAL N.º 047-2022-IESPPr."CLAM"-D-AYAC.

Ayacucho, 2020 junio 8.

Visto, el informe N.º 005-2022-PID/IESPP"CLAM", de fecha 7 junio de 2022, revisor del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "Cuna de la Libertad Americana" de Ayacucho, sobre el Proyecto de Investigación Titulado **Los juegos populares en la práctica pedagógica de las profesoras en las instituciones educativas de Educación Inicial del distrito de Vinchos, 2022**; presentado por las egresadas Miriam Alina Bellido Quicaño y Nieve Violeta Carrasco Durand, del programa profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe;

### 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 1.º Aprobar** el proyecto de investigación titulado **Los juegos populares en la práctica pedagógica de las profesoras en las instituciones educativas de Educación Inicial del distrito de Vinchos, 2022**; presentado por las egresadas Miriam Alina Bellido Quicaño y Nieve Violeta Carrasco Durand, de la especialidad de Educación Inicial Intercultural Bilingüe del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "Cuna la Libertad Americana" de Ayacucho.

**Artículo 2.º Nombrar** como asesora del trabajo de investigación a la Profesora FELICITAS ROSELI ROMANI ALLPACCA, a fin de garantizar el desarrollo y el informe final de la tesis.

**Artículo 3.º Encargar** a la secretaria de la institución la entrega de la presente a las interesadas.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE.



YAG/DIR  
SMC/JUI  
PID/JUA  
SJHL/Sec

¡CLAM, siempre adelante en formación pedagógica!

## INFORME DE LA ASESORA

“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”

Ayacucho, 14 de diciembre de 2022.

### INFORME N.º 001-2022-DA-IESPPr.”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 en la práctica pedagógica de las profesoras en las instituciones educativas de educación inicial del distrito de Vinchos, 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 002-2019-D-IESPPr.”CLAM”-A.
- 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,

  
Felicita R. Romani Allpacca  
DNI: 47909816

Prof. FELICITA R. ROMANÍ ALLPACCA  
Asesor

## CONSTANCIA

### DE EJECUCION DE TRABAJO DE INVESTIGACION

Otorga la presente constancia a:

Miriam Alina Bellido Quicaño

**LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N.º 432\_85 "ARIZONA" del  
DISTRITO DE VINCHOS: MARIA SONIA CARBAJAL ARBAYZA**

Hace constar, que la estudiante MIRIAM ALINA BELLIDO QUICAÑO del instituto de educación superior pedagógico privado "cuna de la libertad americana" CLAM de la carrera de Educación Inicial Intercultural Bilingüe identificada con DNI: 43612717, ha realizado sus prácticas pre profesionales en los años 2020-2021 en la INSTITUCIÓN EDUCATIVA N.º 432\_85 "ARIZONA" con los niños y niñas de 3 años.

Donde se realizó su trabajo de investigación cualitativa y fenomenológico titulado:

**LOS JUEGOS POPULARES EN LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA DE LAS  
PROFESORAS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE EDUCACIÓN  
INICIAL DEL DISTRITO DE VINCHOS 2020-2021.**

La estudiante ha demostrado empeño y responsabilidad en la labor que se encomendaron y la mejora de la dificultad encontrada en dicha institución educativa.

Se expide la presente constancia a solicitud de los interesados para los fines que estime por conveniente.

Ayacucho, 08 de diciembre 2021



UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL  
HUAMANGA

*Maria Sonia Carvajal Arbayza*  
Directora de la I.E.

MARIA SONIA CARBAJAL ARBAYZA

## CONSTANCIA

### DE EJECUCION DE TRABAJO DE INVESTIGACION

Otorga la presente constancia a:

NIEVEZ VIOLETA CARRASCO DURAND

**LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N.º 432\_85 "ARIZONA" del  
DISTRITO DE VINCHOS: MARIA SONIA CARBAJAL ARBAYZA**

Hace constar, que la estudiante NIEVEZ VIOLETA CARRASCO DURAND del instituto de educación superior pedagógico privado "cuna de la libertad americana" CLAM de la carrera de Educación Inicial Intercultural Bilingüe identificada con DNI: 72660356, ha realizado sus prácticas pre profesionales en los años 2020-2021 en la INSTITUCIÓN EDUCATIVA N.º 432\_85 "ARIZONA" con los niños y niñas de 3 años.

Donde se realizó su trabajo de investigación cuantitativa y fenomenológico titulado:

**LOS JUEGOS POPULARES EN LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA DE LAS  
PROFESORAS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE EDUCACIÓN  
INICIAL DEL DISTRITO DE VINCHOS 2020-2021.**

La estudiante ha demostrado empeño y responsabilidad en la labor que se encomendaron y la mejora de la dificultad encontrada en dicha institución educativa.

Se expide la presente constancia a solicitud de los interesados para los fines que estime por conveniente.

Ayacucho, 08 de diciembre 2021



UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL  
HUAMANGA

Directora de la I.E. Arbayza  
MARIA SONIA CARBAJAL ARBAYZA

## EVIDENCIAS



Tesistas en la IEI de Arizona



Directora de la IEI N.º 432-85/Mx.P-Arizona



Entrevistas





Entrevista a la profesora de vinchos





Entrevistas



## II Tesis Mirian-Nieves (Corrección)

---

### ORIGINALITY REPORT

---

24%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

19%

STUDENT PAPERS

---

### PRIMARY SOURCES

---

1	Submitted to University of Southern Mississippi Student Paper	6%
2	<a href="http://www.juntadeandalucia.es">www.juntadeandalucia.es</a> Internet Source	2%
3	<a href="http://www.juegoydeporte.com">www.juegoydeporte.com</a> Internet Source	2%
4	<a href="http://repositorio.unh.edu.pe">repositorio.unh.edu.pe</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://galuvi.com">galuvi.com</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://www.scielo.org.mx">www.scielo.org.mx</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://dspace.utb.edu.ec">dspace.utb.edu.ec</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://uploads.strikinglycdn.com">uploads.strikinglycdn.com</a> Internet Source	1%

---