

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**JUEGOS ANDINOS COMO ESTRATEGIA EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA
PERSONAL SOCIAL EN LOS NIÑOS (AS) DE CUATRO AÑOS DE LA IEI
CORAZÓN DE JESÚS ÁCORA 2017**

TESIS

PRESENTADA POR:

BLANCA LUZ CANDIA SANTOS

ROSMERY MAQUERA MARON

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

PROMOCIÓN: 2016 – II

PUNO – PERÚ

2017

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**JUEGOS ANDINOS COMO ESTRATEGIA EN EL APRENDIZAJE
DEL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN LOS NIÑOS (AS) DE
CUATRO AÑOS DE LA IEI CORAZON DE JESUS ACORA**

**BLANCA LUZ CANDIA SANTOS
ROSMERY MAQUERA MARON**

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



29 NOV 2017

APROBADA POR EL SIGUIENTE JURADO:

PRESIDENTE

:

Lic. Milciades Conrado Suaña Calsin

PRIMER MIEMBRO

:

Dr. Beker Maraza Vilcanqui

SEGUNDO MIEMBRO

:

Lic. Sara Farfan Cruz

DIRECTOR / ASESOR

:

Dra. Martha Ticona Mamani

Área: Perspectivas de la educación
Tema: Cultura popular andina.

Fecha de sustentación: 06 / Nov/ 2017

DEDICATORIA

A Dios por dejarnos conocer su grandeza y por guiar nuestros caminos,
a nuestros padres por habernos apoyado incondicionalmente en nuestra
formación profesional y a todos aquellos que nos brindaron su apoyo.

BLANCA LUZ Y ROSMERY

AGRADECIMIENTO

A la universidad nacional del altiplano de puno, en especial a las docentes de la facultad de ciencias de la educación de la escuela profesional de educación inicial por habernos formado e inculcado sabias enseñanzas para desarrollarnos profesionalmente en la práctica educativa.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
RESUMEN	10
ABSTRACT	12
CAPÍTULO I	
INTRODUCCIÓN	14
1.1. EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN	15
1.1.1. Descripción del problema.....	15
1.2. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	16
1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	17
1.3.1. Problema general.....	17
1.3.2. Problemas específicos	17
1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	17
1.4.1. Objetivo general.....	17
1.4.2. Objetivos específicos	18
1.5. CARACTERIZACIÓN DEL ÁREA DE INVESTIGACIÓN.....	18
CAPÍTULO II	
REVISIÓN DE LITERATURA.....	19
2.1. MARCO TEÓRICO	19
2.1.1. Definiciones del juego	19
2.1.2. Andino	20
2.1.3. Juegos andinos	20
2.1.4. Tipos de juegos andinos	23
2.1.5. La importancia del juego	28
2.1.6. Características del juego.....	29
2.1.7. Características del juego andino	29
2.1.8. Capacidades que desarrolla.....	29
2.1.9. Importancia del juego andino en el aprendizaje.....	30
2.1.10. Estrategias metodológicas	30
2.1.11. Área de personal social	31
2.1.12. Desarrollo personal	32

2.1.13. El desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo	34
2.1.14. Los talleres de los juegos andinos.....	36
2.1.15. Secuencia didáctica del taller de psicomotricidad	36
2.2. Marco conceptual	37
2.3. Hipótesis de la investigación	38
2.3.1. Hipótesis general	38
2.3.2. Hipótesis específicas	38
CAPÍTULO III	
MATERIALES Y MÉTODOS.....	40
3.1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	40
3.1.1. Tipo de investigación	40
3.1.2. Diseño de investigación.....	41
3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA DE INVESTIGACIÓN	42
3.2.1. Población	42
3.2.2. Muestra	42
3.3. MATERIAL EXPERIMENTAL	43
3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	44
3.5. PROCEDIMIENTO DEL EXPERIMENTO	45
3.6. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS.....	50
3.7. DISEÑO ESTADÍSTICO PARA LA PRUEBA DE HIPÓTESIS:	50
CAPITULO IV	
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	51
4.1. RESULTADOS.....	51
4.1.1. Resultados de la prueba de entrada (Pre Test) y la prueba de salida (Post Test).	51
4.1.2. Prueba de hipótesis para la diferencia de promedios de los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 194 Corazón de Jesús Acora – 2017.	62
V. CONCLUSIONES	66
VI. RECOMENDACIONES.....	68
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	69
ANEXOS	72

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Resultados obtenidos del desarrollo personal del grupo experimental en el pre test y post test.....	52
Figura 2	Resultados obtenidos en el desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo del grupo experimental en el pre test y post test	53
Figura 3	Resultados obtenidos del aprendizaje del área de personal social del grupo experimental en el pre test y post test.....	54
Figura 4	Resultados obtenidos en el desarrollo personal del grupo control en el pre test y post test.	55
Figura 5	Resultados obtenidos en el desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo del grupo control en el pre test y post test.....	56
Figura 6	Resultados obtenidos en el aprendizaje del área de personal social del grupo control en el pre test y post test	57
Figura 7	Resultados obtenidos en el desarrollo personal del grupo experimental y el grupo control de la prueba de salida	58
Figura 8	Resultados obtenidos en el desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo del grupo experimental y el grupo control de la prueba de salida.....	60
Figura 9	Resultados obtenidos en el aprendizaje del área de personal social del grupo experimental y el grupo control de la prueba de salida.....	61

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Población de investigación.....	42
Tabla 2	Muestra de población de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Corazón de Jesús “acora” -2017	43
Tabla 3	Listado de juegos y talleres de aprendizaje con el tratamiento experimental.....	44
Tabla 4	Resultados obtenidos en el desarrollo personal del grupo experimental en el pre test y post test.....	52
Tabla 5	Resultados obtenidos en el desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo del grupo experimental en el pre test y post test	53
Tabla 6	Resultados obtenidos del aprendizaje del área de personal social del grupo experimental en el pre test y post test.....	54
Tabla 7	Resultados obtenidos en el desarrollo personal del grupo control en el pre test y post test.	55
Tabla 8	Resultados obtenidos en el desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo del grupo control en el pre test y post test.....	56
Tabla 9	Resultados obtenidos en el aprendizaje del área de personal social del grupo control en el pre test y post test.	57
Tabla 10	Resultados obtenidos en el desarrollo personal del grupo experimental y el grupo control de la prueba de salida	58
Tabla 11	Resultados obtenidos en el desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo del grupo experimental y el grupo control de la prueba de salida.....	59
Tabla 12	Resultados obtenidos en el aprendizaje del área de personal social del grupo experimental y el grupo control de la prueba de salida .	61

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

I.E.I : Institución Educativa Inicial

MINEDU : Ministerio de educación

RESUMEN

El trabajo de investigación Juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área personal social en los niños (as) de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°194 Corazón de Jesús Acora - 2017, tiene como objetivo general; aplicar los juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área personal social, por consiguiente el tipo de investigación que se planteó es experimental que se caracteriza por la manipulación de la variable independiente: juegos andinos como estrategia en el aprendizaje, que genera el efecto sobre la variable dependiente: área personal social, el diseño de investigación empleado es cuasi - experimental con un grupo control y otro experimental en los que se aplicó una prueba de entrada y salida, luego se seleccionó según muestreo aleatorio simple y se ejecutó con niños y niñas de cuatro años sección "A" como grupo experimental y sección "B" como grupo control. Se observó la diferencia de promedios en la prueba de salida; en el grupo control la aplicación de los juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área personal social representa el 50% y se encuentran en la escala de "proceso = B" lo que indica que tienen dificultades respecto a su desarrollo personal por ende muestran una inseguridad al realizar movimientos. En el grupo experimental el 75% de los niños mejoraron respecto a su desarrollo personal en cuanto a la realización de acciones o movimientos utilizando objetos, demostrando emoción al coordinar los movimientos como caminar, correr, girar, manifestando deseos en la acomodación de su cuerpo vivenciando el equilibrio en sus posturas y desplazamientos demostrando de ese modo confianza y seguridad al realizar distintos movimientos en las diferentes

actividades y lograron ubicarse en la escala de " logro previsto = A" lo cual indica que la aplicación de los juegos andinos ayudo a interactuar consigo mismo, con su medio natural y social. Como resultado final de la investigación se logró utilizar los juegos andinos como estrategia en el desarrollo personal en un 60% donde los niños mostraron autonomía y confianza lo cual les ayudo a convivir pacíficamente respetando las normas dentro y fuera del aula, respecto a la implementación de los juegos andinos como estrategia en el desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo se muestra un progreso en un 70% potenciando de ese modo la acomodación de su cuerpo realizando movimientos al aire libre que le generan bienestar emocional y físico en el desarrollo pleno de sus diversas capacidades y competencias corporales, cognitivas y emocionales.

Palabras claves: Juegos andinos, estrategias de aprendizaje, desarrollo personal, desarrollo psicomotor.

ABSTRACT

The research work Andean Games as a strategy in the learning of the personal social area in children (as) of four years of the Initial Educational Institution No. 194 Heart of Jesus Acora -2017, It has as its general objective; apply the Andean games as a strategy in learning the personal social area in children of four years of the Initial Educational Institution, therefore the type of research that was raised is experimental that is characterized by the manipulation of the independent variable: games Andean as a learning strategy, which generates the effect on the dependent variable: personal social area, the research design used is cuasi – experimental with a control group and an experimental group in which an entrance and exit test was applied, then It was selected according to simple random sampling and was carried out with four-year-old boys and girls, section "A" as experimental group and section "B" as control group. The difference of averages in the exit test was observed; In the control group, the application of Andean games as a strategy in learning the personal social area represents 50% and they are in the "process = B" scale, which indicates that they have difficulties with respect to their personal development, therefore they show a insecurity when making movements. In the experimental group, 75% of the children improved with respect to their personal and integral development, thus showing confidence and security by performing different movements in the different activities and achieving the "expected achievement = A" scale, which indicates that the application of Andean games helped to interact with itself, with its natural and social environment. As a final result of the research, the Andean games were used as a strategy for personal development in 60% where the children showed

autonomy and confidence, which helped them to coexist peacefully respecting the rules inside and outside the classroom, regarding the implementation of Andean games as a strategy in the psychomotor development in the care of the body shows a progress in 70% thus enhancing the full development of their various abilities and bodily, cognitive and emotional skills.

Key words: Andean games, learning strategies, personal development, psychomotor

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

La presente investigación destaca como un tema de mayor importancia en el campo educativo porque aportó en cuanto al uso y aplicación de los juegos andinos como estrategia de igual modo contribuyó en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas, además se puede realizar esta actividad de forma agradable y cómoda para el docente como para los alumnos. Todo ello con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión. El juego es fundamental para favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños e incrementando técnicas y estrategias lúdicas lo cual facilitan el proceso de aprendizaje y ayuda a mejorar los conflictos entre los estudiantes.

Los juegos andinos son cortos en su duración y repetitivos y no requieren de mucho material, lo cual es indispensable utilizar estas estrategias donde se pueden incluir con facilidad. Teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos.

El propósito de la investigación es conocer si la aplicación de las estrategias de los juegos andinos influyen en el área de personal social en los niños; ya que la finalidad es revalorar nuestros juegos andinos y hacer que no se pierda, partiendo de nosotros mismos como impulsores de nuestras tradiciones y transmitiendo estos juegos a nuestras nuevas generaciones que son los niños.

El aprendizaje es una de las mejores formas que tiene el individuo de sentirse vivo, se forma a través de las experiencias y vivencias interactuando con el mundo exterior.

1.1. EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1.1. Descripción del problema

En la Institución Educativa Inicial N°194 Corazón de Jesús del distrito de Acora, antes de ejecutar el proyecto de investigación se pudo observar varias situaciones que afectaban el desempeño en los estudiantes durante el desarrollo de labores académicas, tales como; dificultades en el aprendizaje del área personal social en los niños y niñas de cuatro años, puesto que la docente de aula no participaba en el acompañamiento de los juegos. Además los limita a que realicen otros juegos, imponiéndole a desarrollar solo una actividad, también se pudo observar que no les facilitaba materiales para las diferentes actividades lúdicas fuera del aula sino que esos materiales los mantenía dentro del aula, tenía la desconfianza a que lo pierdan algún material o que lo cojan los niños de otras secciones, viendo esa situación los niños sintieron temor de pedir prestado los materiales de la docente, así mismo de veinte niños quince se encontraron incómodos esto hace que emocionalmente no se sientan bien, lo cual es un problema para su desarrollo personal, respecto a ello mostraron dificultades al realizar diferentes movimientos, tales como coordinación psicomotriz, intelectual, afectivo y social al momento de realizar los diferentes juegos, a sí mismo se pudo observar que a los niños les falta desarrollar sus habilidades, capacidades expresivas y creativas al relacionarse con su medio, ya que el desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo determina su personalidad e identidad.

Para ello propusimos aplicar los juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área personal social, ya que es fundamental para la formación de los niños y niñas por que mediante el juego desarrollan su creatividad e imaginación, mientras generan procesos de aprendizaje, socialización e identidad. Como bien sabemos que los infantes son sabios conservadores de la cultura y la naturaleza, ejerciendo a través de sus actividades lúdicas.

1.2. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

- a. Tesis titulada” Los juegos andinos como estrategias didácticas para desarrollar la identidad cultural de niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°197 Huáscar 2012”. (Pre grado) Universidad Nacional del Altiplano cuyo objetivo es: Determinar la eficacia de los juegos andinos como estrategia didáctica para el desarrollo de la identidad cultural de dicha institución. El cual arribo a la siguiente conclusión: La aplicación de los juegos andinos como estrategias didácticas es eficaz para el desarrollo de la identidad cultural en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa 197 Huáscar según los resultados, en la prueba de entrada predomina la categoría en proceso, mientras que en la prueba de salida se ubicaron en la categoría de logro previsto. (Humpiri & Huarachi, 2012)

- b. Tesis titulada “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños y niñas de 5 años, cuyo objetivo general es: Vincular el juego cooperativo con el desarrollo de habilidades sociales necesidades para la edad de 5 años, conocer los resultados de la aplicación de un programa de juegos cooperativos orientados al desarrollo de habilidades sociales, en conclusión: El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner

en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejorar los niveles de comunicación entre los participantes. (Medina J. L., 2003)

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.3.1. Problema general

El presente informe de investigación responde a la siguiente interrogante:

¿Cómo influye los juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área de personal social en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 194 Corazón de Jesús Acora – 2017?

1.3.2. Problemas específicos

¿Cuáles son los resultados del nivel de desarrollo personal con la aplicación de los juegos andinos en niños y niñas de cuatro años antes y después del experimento?

¿En qué medida se da el desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo con la aplicación de los juegos andinos en niños y niñas de cuatro años antes y después del experimento?.

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. Objetivo general

Aplicar los juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área personal social en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa Inicial N° 194 Corazón de Jesús del distrito de Acora 2017”.

1.4.2. Objetivos específicos

Utilizar los juegos andinos como estrategia en el desarrollo personal en los niños y niñas.

Implementar los juegos andinos como estrategia en el desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo en los niños y niñas.

1.5. CARACTERIZACIÓN DEL ÁREA DE INVESTIGACIÓN

Está constituida por los niños y niñas de la I.E.I. N° 194 Corazón de Jesús Acora, el cual se encuentra ubicado en el distrito de Acora departamento de Puno, en el Jr. Acora que colinda con la Institución Educativa Primaria N° 7070. Dicha infraestructura es propia y adecuada a las necesidades de los niños. La población es de clase media ya que la mayoría de los padres de familia se dedican al comercio.

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. MARCO TEÓRICO

2.1.1. Definiciones del juego

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí que a los niños no debe privárseles del juego porque con él desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo, según los autores definen el juego de la siguiente manera:

Históricamente, no ha existido ni existe sociedad que no ha otorgado un significado al juego, conforme a su ideología, religión costumbres, educación e influencias imperantes de la época. Aunque determinar el tiempo en que el juego tuvo su origen es casi imposible por ser una actividad de su origen de nuestra cultura. (Campos, 2006, pág. 38)

El juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. (Martinez, 2008, pág. 14)

El juego es la actividad lúdica propia del niño es su forma de conocer el mundo. El juego es indispensable para el crecimiento psíquico, intelectual y social de la niña (o). Es su actividad natural y una necesidad para su desarrollo (Unicef, 2007, pág. 30)

2.1.2. Andino

Es relativo a los Andes (Cordillera de América del Sur) Bolivia, Chile y Perú son países andinos. Andino, el individuo perteneciente a las siguientes tribus inca, quechua, aimara y araucana todos ellos pueblos que habitan la región andina. Veamos dos propuestas para acercarnos a una definición de la narrativa andina. (Peña, 2012, pág. 29)

2.1.3. Juegos andinos

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos. No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación.

El juego ha sido utilizado como un recurso, técnica y estrategia educativa desde la antigüedad, aunque la pedagogía tradicional lo ha mantenido alejado de la educación formal. Por lo general, se considera que tiempo dedicado al juego es tiempo perdido para el estudio. Sin embargo, los grandes pedagogos siempre han afirmado que el juego para el niño, es el método más eficaz de aprendizaje (Campos, 2006. Pág. 33)

Socorro Ochoa en su trabajo de investigación titulado “juegos y juguetes en niños y niñas de las comunidades de Vilcas Huamán y Cangallo, 2011”, manifiesta: “El juego andino es la actividad de esparcimientos en los andes peruanos, caracterizada por una estrecha relación con las actividades productivas del niño

andino, lo que determina una suerte de juego – trabajo. Se encuentra una gran variedad de juegos denominados andinos porque están asociados a su particular naturaleza, cultura y también juegos de naturaleza intercultural. Un hallazgo importante fue el siguiente: antes de los tres años, hay limitados juegos y casi no hay juguetes en todas las edades se encuentran una insuficiente y restringido acceso a la posesión al uso de juguetes, no obstante el niño le otorga gran valor y afecto a los mismos. Existen juegos con juguetes físicos que permiten establecer procesos cognitivos en función del entorno del niño y la niña. (Ochoa, 2011, pág. 6)

Los juegos y juguetes se caracterizan por ser manifestaciones de la cultura profunda de la civilización a la que pertenecen, a través de ellos los niños desarrollan creatividad e imaginación, mientras generan procesos de aprendizaje, socialización e identidad. De forma inconsciente los infantes son sabios conservadores de la cultura y la naturaleza, ejerciendo a través de sus actividades lúdicas una recopilación sistemática de ambos aspectos al atribuirle nuevos códigos y significados.

Diversos estudiosos han abordado el valor de juegos y juguetes en tanto que presentan un importante papel en el desarrollo integral del hombre, en sus aptitudes psicomotoras y su inteligencia. Por su puesto que los juguetes electrónicos y globalizados no aplican a tal teoría sino que son las actividades más sencillas, los juguetes básicos y cotidianos, los que llevan inmersa toda esta fenomenología, de ahí la importancia de su preservación y difusión.

En Perú encontramos antecedentes de numerosos juguetes en hallazgos arqueológicos, presentando curiosamente similitudes con culturas lejanas. A través de cronistas como Felipe Guamán Poma de Ayala conocemos la existencia de juegos peruanos como el taptana que es equivalente al juego actualmente conocido como “el zorro y las ovejas” o juegos ligados al rito agrario como el consistente en portar frijoles en las manos. El trompo es otro juguete de considerable antigüedad, a grado tal que en vestigios de la prehistoria dentro de la región peruana, han sido encontrados juguetes que fueron ciertamente antecesores de lo que hoy conocemos también con el nombre de peonza.

Igualmente la pichca, un tipo de dado en forma trapezoidal evidencia su larga historia al ser encontradas en el sitio arqueológico de Pachacamac piezas que claramente marcaron los orígenes de este juguete. En el año de 1958, realizándose en dicho conjunto prehispánico la limpieza de la rampa de una pirámide perteneciente al periodo intermedio tardío, se halló uno de estos dados con forma de pirámide trunca y que se puede observar actualmente en el museo de sitio de estas ruinas.

En las siguientes líneas enumeramos juegos y juguetes típicos de Perú cuyos orígenes se remontan tanto a épocas prehispánicas como coloniales y modernas pero que siguen vigentes en el siglo XXI. (Piñeiro, 2017, págs. 24-26)

Los juegos andinos son actividades tradicionales que se han ido consolidando a lo largo de los años, con la finalidad de recrear y crear ambientes de esparcimiento y divertimento.

Los juegos andinos se han difundido en todas las edades, pero en la niñez ha adquirido un rol protagónico para formar el talento humano y motivar al desarrollo de capacidades generales en todas las áreas del conocimiento.

2.1.4. Tipos de juegos andinos

Según el juego en los diferentes contextos de nuestro país tenemos tres tipos de juegos los cuales son:

1. Juegos que favorecen el desarrollo psicomotriz:

Título: El aro y la manija

Concepto

Es un juego andino anteriormente ya se utilizaba los aros como instrumento de juego, en la actualidad las niñas y niños debido a la costumbre, en la zona rural tienen acceso a estos materiales, por ello este juego es muy popular.

Capacidad: se valora a si mismo

Título: Las cadenitas

Concepto

El juego de la “Cadenita” es un juego por medio del cual se logra la integración de los participantes del juego. Además de ser un juego andino para divertirse, también es un juego que ayuda desde el punto de vista de la actividad física, porque los niños en el campo siempre están correteando para ir a hacer cualquiera de sus actividades, ya que para jugar este juego hay que correr rápido y durante un gran tiempo, lo que sería un trabajo cardiovascular, lo cual es muy importante para niños y adultos.

Capacidad: se valora a si mismo

Título: La chueca**Concepto**

Este juego es andino, al no existir terreno adecuado ni balones como en la actualidad, los niños y niñas andinos desde mucho tiempo atrás idearon balones con diversos materiales, principalmente contruidos con retazos de telas, esto sirvió como un material para realizar su juego andino.

Capacidad: Práctica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien desarrolla sus capacidades físicas a través del juego.

Título: Tejo andino**Concepto**

Este juego es andino y muy popular para los niños, producto del sincretismo, porque tiene características y elementos netamente andinos y al realizar esta actividad los niños y niñas se divierten. (Block, 2016, pág. 5)

Capacidad: Se valora a sí mismo.

Título: El run run de tapa**Concepto**

Este juego es muy atractivo y divertido para los niños andinos porque ellos reciclan las chapitas o tapas para crear sus propios juegos utilizando el cordel, lo que mas les llama la atención es escuchar el sonido a través del viento o el frio. (Block, 2016, pág. 5)

Capacidad: se valora a sí mismo.

Título: El sapo

Concepto

Este juego es andino porque el sapo es de nuestra región y es jugado por los adultos y niños también es jugado por los adultos, quienes organizaban campeonatos interesantes de sapo. (Piñeiro, 2017, pág. 10)

Capacidad: Realiza acciones motrices variadas con autonomía controla todo sus cuerpo y cada uno de sus partes en un espacio y un tiempo determinado.

2. Juegos verbales

Título: Niños alfareros

Concepto

Este juego se remonta a la antigüedad de los andes, debido a que los antepasados dominaban el arte de la alfarería y cerámica. En la actualidad existen zonas en las que se practican estas actividades como en Pucara los niños realizan sus propios juguetes a través de la arcilla. (Piñeiro, 2017, pág. 7)

Capacidad: Se valora a sí mismo.

Título: El trompo andino

Concepto

Este juego es netamente andino porque el trompo es un juguete de considerable antigüedad por otro lado es muy divertido para los niños y niñas, es elaborado de madera lo cual es un material para su juego y se utiliza la pita para luego hacer bailar a su trompo o lanzándolos por el aire. (Piñeiro, 2017, pág. 10)

Capacidad: Se valora a sí mismo.

Título: El zorro y las ovejas

Concepto

Este juego andino del taptana que es equivalente al juego actualmente conocido como el zorro y las ovejas. Este juego lo realiza con la finalidad de recrear y crear ambientes de esparcimiento y divertimento. (Schroeder, 2011, pág. 6)

Título: Zapatito Acoreño

Concepto

Este juego andino es entretenido para los niños y niñas para desarrollar el juego se canta la canción zapatito acoreño, cambia de piecito, pero mi burrito que vino del campo muy cansado dijo que mejor lo cambiarías tú. (Piñeiro, 2017, pág. 10)

Capacidad: Realiza acciones motrices variadas con autonomía controla todo sus cuerpo y cada uno de sus partes en un espacio y un tiempo determinado.

3. Juegos perceptuales

Título: Tres piernas

Concepto

Este juego andino es muy atractivo para los niños para ello se coloca la soga gruesa a una distancia de diez metros. Luego los participantes se emparejaran para amarrarse con la soga delgada en la pierna, izquierda de uno con la derecha del otro; puede ser un poco más arriba del tobillo o un poco debajo de la rodilla. A la señal del sonido de las latas, parten los pares corriendo hacia la soga que es la llegada. (Block, 2016, pág. 2)

Capacidad: Se valora a si mismo

Título: El baile de la papa

Concepto

Este juego es netamente andino por que la papa produce en el campo gracias a los agricultores porque ellos lo siembran en las tierras en la época de la siembra además es un producto nativo. (Schroeder, 2011, pág. 7)

Capacidad: Se valora a sí mismo.

Título: Perros y tarucas

Concepto

Este juego es de nuestra región, por qué los perros y tarucas están en nuestro contexto, podemos observar estos animales en el campo y en las zonas alto andinas. (Schroeder, 2011, pág. 6)

Capacidad: Se valora a si mismo

Título: El Zorro y el Cuy

Este juego es considerado andino por que los zorros siempre están acostumbrados a cazar animales para su alimentación mayormente el zorro permanece en los cerros es uno de los animales más astutos de nuestra región. (Schroeder, 2011, pág. 7)

Capacidad: Realiza acciones motrices variadas con autonomía controla todo sus cuerpo y cada uno de sus partes en un espacio y un tiempo determinado.

Título: Pañuelito pañuelo

Concepto .Este juego andino por que antiguamente las personas utilizaban y reciclaban distintos retazos de telas donde ellos lo utilizaban como su pañuelo para desarrollar el juego del pañuelito pañuelo. (Piñeiro, 2017, pág. 9)

Capacidad: Realiza acciones motrices variadas con autonomía controla todo sus cuerpo y cada uno de sus partes en un espacio y un tiempo determinado.

Luego de un análisis de los conceptos vertidos, se llegó a la siguiente conclusión que los juegos andinos se han ido transmitiendo de generación en generación, y están ligadas a su cultura de cada pueblo.

2.1.5. La importancia del juego

El juego es la actividad principal, así como lo menciona Jean Piaget y María Montessori. Por medio del infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. Los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizaje individual; fundamental para su crecimiento, independientemente del medio ambiente en el que se desarrolle.

El juego es indispensable para los niños y niñas porque es su lenguaje principal, ya que estos se comunican con el mundo a través del juego, el cual tiene siempre sentido según las experiencias y las necesidades particulares de los niños.

Los juegos complicados le restan interés a su realización. En la primera etapa se recomiendan juegos simples, donde la motricidad esté por delante. Los juegos de imitación y cacería y persecución deben predominar en esta etapa. En la segunda, deben incluirse las competencias y los deportes. (Torres, 2002, pág. 128).

2.1.6. Características del juego

A través del juego el niño y la niña se comunican con el mundo, ya que desde que nace es su primer lenguaje.

Siempre tiene sentido según sus experiencias e interés particulares

Muestra la ruta interior de las niñas y niños ya que expresan sus deseos, sus fantasías, temores y conflictos de forma simbólica a través del juego.

A través de él los niños reflejan su percepción de sí mismos, de otras personas y del mundo que le rodea.

Estimula los sentidos y enriquece la creatividad y la imaginación.

Ayuda a utilizar energía física y mental de manera productiva y entretenida.

(Murillo, 2009, pág. 3)

2.1.7. Características del juego andino

Imita al adulto

Dan muestra de creatividad y destreza.

Utiliza su imaginación.

Desarrollan habilidades motoras y psicomotoras.

Se socializa con los demás niños.

2.1.8. Capacidades que desarrolla

Se valora a sí mismo.

Autorregula sus emociones y comportamiento.

Realiza acciones motrices variadas con autonomía controla todo su cuerpo y cada uno de sus partes en un espacio y un tiempo determinado.

Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien, desarrolla sus capacidades físicas a través del juego.

2.1.9. Importancia del juego andino en el aprendizaje.

Es importante el aprendizaje de las niñas y niños ya que ello da muestra de comunicación, creatividad y destreza. Además van construyendo sus habilidades a través de la actividad lúdica que está referida a los roles y al trabajo de los hombres de la comunidad como si fueran una preparación para la vida adulta en las que la imitación de lo que hacen sus padres u otros adultos es la parte principal del juego. En este contexto, las niñas y niños aprenden de los mayores imitando los movimientos y habilidades requeridas para cada uno de los juegos al mismo tiempo que van comprendiendo la lógica y las reglas del mismo. Como se puede apreciar el juego y la imitación es la forma en el que el niño realiza la mayoría de sus aprendizajes.

2.1.10. Estrategias metodológicas

Se entiende que la estrategia es un proceso regulable o conjunto de pautas que aseguran una decisión óptima en cada momento. La estrategia es una acción humana orientada a una meta intencional, consciente y de conducta controlada, en relación con conceptos como: plan, táctica, reglas y desde esta perspectiva, las estrategias han sido consideradas como una actividad permanente intelectual encaminada a trazar el puente de unión entre el qué y el cómo pensar.

Las estrategias de enseñanza son el tipo de experiencias o condiciones que el maestro crea para favorecer el aprendizaje del alumno. Determina; cómo se van a predecir las interacciones entre los niños y niñas, el profesor, los materiales didácticos, los conocimientos del currículo, la infraestructura, etc. La estrategia define las condiciones en que se favorecerá el aprendizaje del alumno

2.1.11. Área de personal social

Esta área contribuye al desarrollo integral de los niños y niñas como personas y como miembros activos de una comunidad, promoviendo su desarrollo socio afectivo, intelectual y psicomotor, que les permita elaborar una relación positiva consigo mismo y con los otros, en interacción con su medio natural y social. Esta área ha sido organizada en torno a dos ejes:

El niño y la niña en relación consigo mismo.

En relación con sus padres.

Responde a la necesidad de identidad personal y social. Lo cual Prioriza la elaboración de su autoestima positiva, lo que implica crear condiciones pedagógicas en el aula y en la escuela (CEI/PRONOEI), para que cada niño y niña logre: conocerse y valorarse positivamente, tener confianza y seguridad en sí mismo(a), expresar sus sentimientos de pertenencia a un grupo social, aceptar sus características físicas y psicológicas y valorar positivamente su identidad sexual.

El área de personal social Apoya a los estudiantes en el desarrollo de capacidades y actitudes que les permitan manejar, en mejores condiciones las exigencias y desafíos que se presentan en el transcurso de su vida en sociedad. Para ello los esfuerzos se orientarán al fortalecimiento de su identidad personal y social (Diseño Curricular Nacional, 2016, pág. 53)

La finalidad de esta área consta en que el niño y la niña estructuren su personalidad teniendo como base su desarrollo integral, que se manifiesta en el equilibrio entre cuerpo, mente, afectividad y espiritualidad, lo cual le permitirá enfrentar de manera exitosa los retos que se le presente.

2.1.12. Desarrollo personal

Es fundamental para estar en armonía con uno mismo, con los otros y con la naturaleza. Es la base para vivir en comunidad y la realización personal. Amplía las oportunidades de las personas para mejorar su calidad de vida, generar su bienestar y el de los demás, ejerciendo sus derechos, cumpliendo con sus deberes y teniendo la posibilidad de ser felices, de acuerdo con su propia concepción de felicidad. Es un proceso personal, gradual y en permanente construcción. Si bien los niños al nacer dependen de un entorno humano y material para desarrollarse, tienen una fuerza interior que los motiva a actuar para explorar y conocerse a sí mismos, a los otros, a los objetos y al espacio.

2.1.12.1. Capacidades que desarrolla para la vida como:

Conocerse y valorarse.

Sentir confianza en sí mismo.

Reconocer y regular sus emociones.

Integrar normas y valores.

Convivir respetuosamente con los otros y con su ambiente.

Resolver conflictos.

Ser autónomos.

Desarrollar un pensamiento flexible, abierto y crítico.

Desarrollar habilidades para “aprender a aprender”.

2.1.12.2. Afirma su identidad

Afirmar y valorar la propia identidad supone que el estudiante se conozca, se aprecie, partiendo por reconocer las distintas identidades que lo definen, las raíces históricas y culturales que le dan sentido de pertenencia. Además, pasa

por aprender a manejar sus emociones y su comportamiento cuando interactúa con otros. Todo ello le permite desarrollar los sentimientos de seguridad y confianza en sí mismo, necesarios para actuar autónomamente en diferentes contextos. Los niños, en tanto personas en evolución, requieren de condiciones específicas para desarrollarse y afirmar su identidad, es decir, conocerse, valorarse y tener confianza en sí mismos para actuar de manera autónoma. En el desarrollo de esta competencia, el rol del adulto es esencial, pues la calidad del acompañamiento y el ambiente que lo rodee durante los primeros años de su vida pueden facilitar u obstaculizar su logro. Los niños afirman su identidad cuando son reconocidos como sujetos activos, con iniciativas, competencias y derechos. Por eso, es fundamental conocer la importancia que tiene la calidad de los cuidados cotidianos, el juego y la actividad autónoma en el desarrollo personal de cada uno de ellos. Respetar y valorar sus iniciativas en cada acción y pensamiento es contribuir a la afirmación de su ser.

2.1.12.3. Se valora a si mismo

Implica un proceso de conocimiento, valoración y aceptación de uno mismo como ser singular y diferente de los demás. Ello supone el reconocimiento de sus características personales y de sus raíces familiares, sociales y culturales.

En el aula, y fuera de ella, los adultos significativos somos quienes acompañamos a los niños en este proceso de autoconocimiento, para que ellos puedan ir identificando sus características personales, así como también lo que les gusta hacer o no, sus diferencias frente a los demás, que los hace seres únicos e irrepetibles. Este acompañamiento se da en el quehacer diario. En las múltiples interacciones del día, en las que nos comunicamos con ellos mediante

gestos, frases o palabras que los ayudan a ir construyendo una imagen de sí mismos. En donde su autonomía se ve reforzada con la posibilidad de probarse a sí mismo que puede cubrir sus necesidades y que además puede pedir ayuda para satisfacer otras.

Por otro lado, el hecho de sentirse parte de una familia lo hace sentirse querido, seguro y con capacidad para pertenecer a otros grupos, como su salón, su institución educativa, su comunidad, su cultura, sus creencias.

2.1.13. El desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo

El desarrollo psicomotor en el aprender a cuidarse para mantener una buena salud. Física y emocional son aspectos importantes en la formación integral de los niños. El movimiento humano, es decir la motricidad, no solo es moverse y desplazarse; es explorar, experimentar, comunicar y aprender. Por esta razón, en el nivel de Educación Inicial (de 3 a 5 años) se promueve la relación del niño con su medio a través del movimiento, la actividad autónoma y el placer de jugar, potenciando el desarrollo pleno de sus diversas capacidades y competencias (corporales, cognitivas y emocionales).

A través del juego, los niños exploran sus posibilidades de acción y viven el movimiento como fuente de sensaciones y emociones, además desarrollan sus capacidades expresivas y creativas al relacionarse con su medio. El movimiento interviene también en su desarrollo psíquico y en el comportamiento habitual, debido a que es uno de los factores que determinan el desarrollo de su personalidad. A medida que los niños actúan van construyendo su identidad, Identificando sus intereses, necesidades y características, relacionándose y Comprendiendo el mundo que les rodea. La psicomotricidad expresa la relación

que existe entre el cuerpo, la emoción y los procesos psicológicos que se manifiestan a través del gesto, el cuerpo, el movimiento y el juego. (MINEDU, 2015, pág. 15)

2.1.13.1. Construye su corporeidad

Cuando hablamos de corporeidad nos referimos a que nuestro cuerpo es mucho más que un conjunto de músculos, huesos, sistemas y órganos. Somos nuestro cuerpo: una unidad de múltiples dimensiones (física, psíquica, afectiva, espiritual, cognitiva, motriz, social). Esta visión integral rompe con la idea que antiguamente se tenía del ser humano, dividido en cuerpo-mente o cuerpo-espíritu como dos aspectos separados.

Esta competencia, referida a la construcción de la corporeidad, está orientada a que nuestros niños puedan conocerse e ir tomando conciencia de sí mismos, es decir, a que construyan su esquema e imagen corporal como resultado de las experiencias que viven a través de los sentidos, la acción, el movimiento y la emoción. Esta primera competencia incluye aspectos del desarrollo psicomotor, así como la manifestación de las emociones y la evolución de la expresividad y creatividad por la vía motriz.

2.1.13.2. Practica actividades físicas

Están orientadas hacia una cultura de la salud, es decir, que el niño la valore como algo que le puede permitir desarrollar todas sus potencialidades, al concebirla como un estado o situación de bienestar completo: físico, mental y social. Adquirir una cultura de la salud a través de la práctica de actividades

físicas, como el juego, que lo ayuden a sentirse bien, a reconocer las respuestas corporales asociadas a la actividad.

2.1.14. Los talleres de los juegos andinos

Están vinculadas a actividades cotidianas de esparcimiento, de trabajo, de deporte. Debido a que en el mundo andino siempre hay un momento de descanso, de trabajo, porque algunos trabajos requieren manifestaciones lúdicas en cuanto al tiempo y la perspicacia, de deporte porque el esfuerzo físico está vinculado de alguna forma al juego. (Ochoa, 2011, pág. 7)

La investigación es de importancia Porque apporto en cuanto al uso y aplicación de los juegos andinos como estrategia de igual modo contribuirá en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas para que sienta la necesidad de aprender a si las docentes podrán utilizar esta estrategia dentro del aula además se puede realizar esta actividad de forma agradable y cómoda para el docente como para los alumnos. Todo ello con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión. El juego es fundamental para favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo, relacional entre los niños incrementando técnicas y estrategias lúdicas que facilitan el aprendizaje y ayuda a mejorar los conflictos entre los estudiantes.

El taller de los juegos andinos consistió en 15 talleres donde se incluyó el área, competencias, capacidades y los indicadores del área personal social. En donde se recopiló los juegos más conocidos en el ámbito de la cultura andina

2.1.15. Secuencia didáctica del taller de psicomotricidad

Según la psicomotricidad la secuencia didáctica del taller son:

Asamblea.- Los niños y las niñas junta a la profesora se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y construir juntos las normas o reglas para el uso de material, uso del espacio y respeto a sus compañeros.

Expresividad motriz.- Se invita a los niños a que hagan un reconocimiento del espacio, para desarrollar el calentamiento de manera lenta y rápida. Posteriormente exploran los materiales a utilizar, de manera libre para desarrollar el juego planificado.

Relajación.- La docente propicia una vuelta a la calma, a la tranquilidad a través de canciones relajantes en un espacio acogedor. Seguidamente hacen lo que es la respiración (inhalar - exhalar).

Representación.- Los niños representan de manera libre lo que más les agrado de la actividad desarrollada.

Verbalización.- Los niños y niñas expresan sus agrados e inquietudes que tuvieron durante el juego. (MINEDU, 2011, pág. 28)

2.2. Marco conceptual

Pericia.- La pericia (del latín peritía) es la habilidad, sabiduría y experiencia en una determinada materia. (Enciclopedia Culturalia, 2017, pág. 2)

Esparcimiento.- Diversión o distracción, en especial para descansar o alejarse por un tiempo del trabajo o de las preocupaciones. (Oxford dictionaries., 2017, pág. 1)

Aprendizaje

Cada generación da nueva forma a las aspiraciones que configuran la educación en su época. Lo que puede surgir como marca en nuestra propia generación es la preocupación por la calidad y aspiraciones de que la educación ha de servir como medio para preparar ciudadanos bien equilibrados para una democracia.(Bruner,2001,pág.12)

Perspicacia.- Es poder percatarse de halgo que no es tan claro, cualquier asunto, situación u objeto para entender las cosas como realmente son.

Lúdica.- Lúdico es un calificativo que hace referencia a una cualidad humana. (Chavira,2015,pág. 13)

2.3. Hipótesis de la investigación

2.3.1. Hipótesis general

Los juegos andinos como estrategia en el aprendizaje es significativo en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 194 Corazón de Jesús Acora en el año 2017, es significativo.

2.3.2. Hipótesis específicas

El desarrollo personal con la aplicación de los juegos andinos antes del experimento es mínimo y después del experimento es eficiente en los niños y niñas de cuatro años.

El desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo con la aplicación de los juegos andinos antes del experimento es regular y después del experimento es significativo en los niños y niñas de cuatro años.

2.4. Operalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	Escala
Variable independiente: Juegos andinos como estrategia en el aprendizaje.	Estrategia	🚩 Asamblea 🚩 Expresividad motriz 🚩 relajación 🚩 representación 🚩 verbalización	En inicio = C En proceso = B Logro previsto =A
Variable dependiente: Área personal social	Dimensión desarrollo personal	Expresa satisfacción sobre sí mismo cuando se esfuerza y logra su objetivo, en juegos u otras actividades.	
		Demuestra satisfacción y emoción cuando logra alcanzar objetivos sencillos demostrándolo a través de sonrisas, aplausos, saltos o gritos.	
		Manifiesta sus deseos y muestra iniciativa para resolver diferentes situaciones.	
		Expresa las emociones que siente en las diferentes situaciones que vive.	
		Actúa y toma decisiones propias, y resuelve con autonomía situaciones cotidianas.	
		Manifiesta satisfacción con las personas y con las cosas que hace.	
		Manifiesta su agrado o desagrado ante palabras, gestos o actitudes que recibe o percibe.	
	Dimensión desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo	Acomoda su cuerpo a las acciones que desea realizar como caminar, saltar y correr.	
		Realiza actividades de movimiento y juegos al aire libre.	

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

3.1.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación: nivel cuasi experimental, las razones técnicas son:

Se lleva a cabo un experimento para analizar si una o más variable independiente afecta a una o más variables dependientes por ahora simplifiquemos el problema de estudio a una variable independiente y una dependiente. En un experimento, la variable independiente resulta de interés para el investigador ya que hipotéticamente será una de las causas que producen el efecto supuesto. Para obtener evidencia supuesta relación causal, el investigador manipula la variable independiente y observa si la dependiente varía o no. Aquí manipular es sinónimo de hacer varias o distintos valores a la variable independiente. (Hernandez, Fernandez & Baptista, 2014, pág. 130)

La investigación experimental se caracteriza por que el investigador interviene en el curso del hecho o problema de investigación. Interviene en cuanto manipula o trata la variable independiente, que el investigador previamente debe conocerlo y organizarla para determinar su eficacia e influencia en la variable dependiente. Se experimenta primero y luego se observa o mide la variable dependiente para conocer el efecto de intervención, o sea del experimento (Platon , 1996, pág. 2)

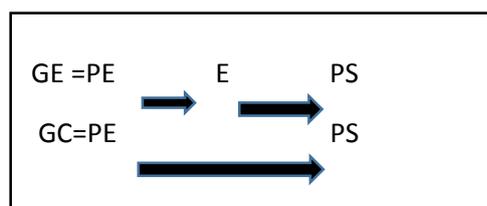
El presente trabajo de investigación es cuasi experimental para comprobar la eficacia del taller de juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área

personal social en los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 194 corazón de Jesús acora -2017.

3.1.2. Diseño de investigación.

Los diseños cuasi experimentales también manipulan deliberadamente, al menos una variable independiente observar su efecto sobre una o más variables dependientes, solo que difiere de los experimentos “puros” en el grado de seguridad que pueda tenerse sobre la equivalencia inicial de los grupos. En los diseños cuasi experimentales, los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, si no que dichos grupos ya están conformados antes del experimento: Son grupos intactos (la razón por la que surgen y la manera como se integraron es independiente o aparte del experimento). Por ejemplo si fueran tres grupos escolares formados con anterioridad a la realización del experimento y cada uno de ellos constituye un grupo experimental. (Hernandez, Fernandez & Baptista, 2014, pág. 15)

Este diseño contra equilibrado se puede realizar con grupos intactos de alumnos de cualquier centro Educativo hacen rotar a los grupos a intervalos determinados durante el experimento. Supone una serie de reproducciones en los que se substituyen los grupos que de manera que al final del experimento todo los grupos se hayan sometido al tratamiento experimental. (Platon , 1996, pág. 128)



Leyenda:**GE** = Grupo experimental**GC** = Grupo control**PE** = Prueba de entrada**PS** = Prueba de salida**E** = Estrategia**3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA DE INVESTIGACIÓN****3.2.1. Población**

La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación (Tamayo & Tamayo, 1997, pág. 114)

La investigación está constituida por los niños y niñas de cuatro años de la IEI. N° 194 Corazón de Jesús “Acora”- 2017.

Tabla 1 población de investigación

SECCION DE CUATRO AÑOS	NIÑOS	NIÑAS	SUB TOTAL
A	9	11	20
B	9	11	20
TOTAL			40

Fuente: nómina de matrícula, 2017.

Responsables: las ejecutoras.

3.2.2. Muestra

“La muestra es, en esencia un sub grupo de la población digamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población con frecuencia leemos y escuchamos hablar de nuestra representativa, muestra al azar, muestra aleatoria, como si con

los simples términos se pudiera dar más seriedad a los resultados” (Hernandez, Fernandez & Baptista, 2014, pág. 35).

Se utilizó el muestreo no probabilístico por conveniencia tomándose en cuenta a dos secciones “A y B”, siendo el grupo experimental la sección “A” y el grupo control la sección “B” los cuales representamos en la siguiente tabla:

Tabla 2 Muestra de población de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Corazón de Jesús “acora” -2017

GRUPOS	SECCIÓN	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
Grupo experimental	4 años “A”	9	11	20
Grupo control	4 años “B”	9	11	20

Fuente: nómina de matrícula, 2017.

Responsables: las ejecutoras.

3.3. MATERIAL EXPERIMENTAL

Prueba de entrada (Pre test) y prueba de salida (Post test).

El propósito es conocer la estrategia en el aprendizaje del área personal social en los niños y niñas de cuatro años de edad, antes de iniciar con la aplicación del experimento del trabajo de investigación, tanto en el grupo control y grupo experimental.

Talleres de aprendizaje

Se desarrollaron 15 talleres considerando estrategias y capacidades relacionadas a la aplicación de los juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área personal social.

Tabla 3 Listado de juegos y talleres de aprendizaje con el tratamiento experimental

Talleres de aprendizaje	
N°	Nombre de los juegos
01	“El aro y la manija”
02	“Las cadenitas”
03	“Tres piernas”
04	“Niños alfareros”
05	“La chueca”
06	“El baile de la papa”
07	“El tejo andino”
08	“El run run de tapa”
09	“Perros y tarucas”
10	“El trompo”
11	“El gato y el raton”
12	“el zorro y el cuy”
13	“El zorro y las ovejas”
14	“Zapatito de Ácoreño”
15	“El sapo”

Fuente: Talleres de aprendizaje

Responsables: Las ejecutoras

3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.4.1. Técnicas

La observación: La observación es una técnica que se utilizó para recoger información y evaluar sobre las capacidades y actitudes de los niños y niñas de manera grupal e individual. A través de esta técnica se recoge en forma directa la información durante el desarrollo de los talleres.

Escala de calificación

Logro previsto (A): Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la competencia, demostrando manejo en todas las tareas satisfactorias en todas las tareas propuestas y en el tiempo indicado.

En proceso (B): Cuando el estudiante esta próximo o cerca a nivel esperado respecto a la competencia, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.

En inicio (C): Cuando la niña y el niño están empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje. (MINEDU, 2016, pág. 27)

3.5. PROCEDIMIENTO DEL EXPERIMENTO

El procedimiento que se siguió para la ejecución del presente trabajo de investigación es el siguiente:

Se coordinó y se presentó una solicitud a la Directora de la I.E.I. N° 194 Corazón de Jesús “Acora”, pidiendo autorización para la ejecución del proyecto de investigación. Se realizó una reunión con la docente del aula para realizar las coordinaciones respectivas para la realización del proyecto de investigación.

Al iniciar la investigación se tomó una prueba de entrada a los dos grupos (control y experimental) para conocer en qué condiciones ingresan los estudiantes al proceso de esta investigación científica.

El tratamiento del taller de los juegos andinos se aplicó solamente al grupo experimental, a través de los talleres de aprendizaje.

La aplicación del experimento planificado ha sido 15 talleres de aprendizaje.

Al finalizar los 15 talleres de aprendizaje se aplicó la prueba de salida a ambos grupos. Luego se procedió a la sistematización, análisis e interpretación de los datos obtenidos de la Institución Educativa Inicial N°194 Corazón de Jesús Acora.

Juegos que favorecen el desarrollo psicomotriz:

El aro y la manija

Es un juego que consiste en hacer girar un aro utilizando una manija. se puede competir iniciando de una meta y culminando en un final.

Materiales: Aro, manija

Las cadenitas

El juego de “la cadenita” trata de que una persona empieza a correr y a tratar de atrapar a las demás personas, los cuales se encuentra libremente corriendo en un espacio determinado. Cuando una persona es cogida, entonces esta persona se coge de la mano del que la cogió y los dos juntos tratan de seguir atrapando a los demás, y así consecutivamente hasta que no quede nadie libre. El juego lo gana la última persona que es atrapada.

La chueca

Es el fútbol andino que es un juego muy divertido que consiste en hacer que el balón sea enviado al campo del equipo contrario utilizando paletas.

Materiales: Pelotas de trapo, paletas.

Tejo andino

Es un juego divertido que consiste en saltar espacios de acuerdo a determinadas numeraciones para llegar hasta el inti.

Materiales: tizas, piedras.

El run run de tapa

Este juguete debe tener la forma circular y un agujero a través de él se pasa un hilo o cordel. El cordel se hace girar y luego se estira haciendo que se enrolle y desenrolle.

Materiales: chapas, cordel

El sapo

Materiales: Cajón con un agujero, piedras

En este caso se utiliza un cajón especial con varios casilleros, con el sapo en la parte superior a una distancia prudencial los jugadores arrojan ordenadamente, la pelota, dentro de la boca del sapo, Gana el jugador que introduce más pelotas dentro de la boca del sapo.

Juegos verbales

Niños alfareros

Materiales: Arcillas, maquetas.

Consiste en realizar objetos de alfarería, utensilios de cocina, animales, muñecos y otros utilizando la arcilla y maquetas. Este juego se juega al aire libre donde los niños y niñas utilizan el trompo y la pita para luego hacen bailar a su trompo o lanzándolos por el aire o al suelo desarrollando sus destrezas.

El zorro y las ovejas

Este juego consiste en que el cuadrado grande representa “la pradera de las ovejas”, el triángulo grande la “gruta del zorro” y las horizontales, verticales y diagonales son los “caminos”. Donde las Ovejas y el zorro se ubican en las

intersecciones, Pueden desplazarse de una intersección a otra contigua. y las ovejas solo pueden avanzar en forma horizontal, vertical y diagonal.

El zorro puede avanzar y retroceder en forma horizontal, vertical y diagonal.

Donde el zorro tratará de comerse a las ovejas. Las ovejas ganan el juego si todas llegan a la gruta o encierran al zorro sin dejar que se pueda mover.

El zorro gana un punto por cada oveja que se comió, cada oveja que llega a la gruta gana un punto.

Zapatito acoreño

Los niños y niñas se disponen en círculo con el pie derecho adelantado. El que dirige el juego va señalando los pies mientras canta: Zapatito acoreño, cambia de piecito, pero mi burrito que vino del campo muy cansado dijo que mejor lo cambiarías tú. El niño cuyo pie señale al final de la canción, debe adelantar el pie izquierdo en lugar del derecho. Cuando le vuelve a tocar a un niño con el pie izquierdo adelantado, pierde y sale de la ronda. El ganador será el último niño que quede en el círculo.

Juegos perceptuales

Tres piernas

Materiales: Soga gruesa, soga delgada.

Se coloca la soga gruesa a una distancia de diez metros. Luego los participantes se emparejaran para amarrarse con la soga delgada en la pierna, izquierda de uno con la derecha del otro; puede ser un poco más arriba del tobillo o un poco debajo de la rodilla. A la señal del sonido de las latas, parten los pares corriendo hacia la soga que es la llegada. El secreto para correr bien es sincronizar la

partida. El par debe dar el primer paso con las piernas que le quedan sueltas. Será vencedor el par que llegue primero a la meta.

El baile de la papa

Material: Papas.

Este juego consiste en que los niños y niñas tienen que ponerse en parejas. Sosteniendo un papa que sus padres cosechan, se colocan en la unión de las frentes, deben bailar al ritmo de la música. Además los brazos deben estar detrás de la espalda y no deben topar a la papa. Gana la pareja que logra terminar el baile sin hacer caer la papa.

Perros y tarucas

Del grupo se escoge 6 o 7 niños y se les denomina perros, a los restantes, tarucas. Por qué en el mundo andino existen esos animales. Los perros persiguen a las tarucas hasta tocarles; al momento que son tocados debe sentarse y ponerse en posición cuadrúpeda; las tarucas que se encuentran en esta posición esperan ser salvados; esto se logra cuando otro venado salta sobre él. Se consideran ganadores los perros, cuando eliminan a todos las tarucas. Los venados ganan si no son atrapados dentro del tiempo convenido.

El zorro y el cuy

Este juego consiste en que los cuyes se dispersan dentro de un círculo, el zorro es quien va tras de los cuyes para atrapar a sus presas y comérselos. Los cuyes cuando ven que están perseguidos por el zorro empiezan a correr, el zorro persigue a los cuyes hasta atraparlos el juego lo gana el cuy que no fue atrapado por el zorro.

Pañuelo pañuelito

Materiales: Retazos de tela.

Se formaran dos equipos con un mismo número de participantes en cada equipo. Una persona que no pertenezca a ningún equipo tendrá el retazo de tela en el centro del campo de juego. Cada integrante del equipo debe tener un número y el encargado es el que nombra los números que saldrán a correr por el retazo de tela.

3.6. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS

Para verificar la confiabilidad de los resultados de la presente investigación.

Primero se tabularon los datos recolectados durante la ejecución de la investigación, luego se procedió a presentar los datos en tablas y figuras, con un anexo interpretativo inmediato de igual manera se empleó la prueba de hipótesis para su respectivo análisis, los datos se han obtenido de las calificaciones del grupo experimental y control.

3.7. DISEÑO ESTADÍSTICO PARA LA PRUEBA DE HIPÓTESIS:

Los estadígrafos que se utilizaron para la prueba de hipótesis son:

a. Prueba de hipótesis estadística.

Las distribuciones t de Student fueron descubiertas por William S. Gosset (1876-1937). Se utiliza para determinar si hay una diferencia significativa entre las medias de dos grupos, es decir que se utiliza cuando deseamos comparar dos medias.

Para la prueba de hipótesis se empleó la prueba t de Student para muestras relacionadas o apareadas por tratarse de una muestra pequeña ($n < 30$).

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

Cuestiones previas

En el presente capítulo se da a conocer los resultados obtenidos mediante tablas y figuras, interpretación y análisis respectivo del borrador de investigación titulada: “Juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área personal social en los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 194 Corazón de Jesús Acora”, que está desarrollado de acuerdo al plan de tratamiento de datos que se ha mencionado. Cabe destacar que los resultados presentan sus dimensiones e indicadores, de la misma forma las tablas se presentan tal como se evaluó durante la ejecución de la investigación; todo ello para dar respuesta a la interrogante ¿De qué manera influye los juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área personal social en los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 194 Corazón de Jesús Acora?

4.1.1. Resultados de la prueba de entrada (Pre Test) y la prueba de salida (Post Test).

Se realizó tomando en cuenta la relación existente entre el objetivo general, así mismo el calificativo se considera según la escala de calificación literal: Logro previsto (A), En proceso (B) y En inicio (C); para su mejor comprensión se detalla en la siguiente tabla.

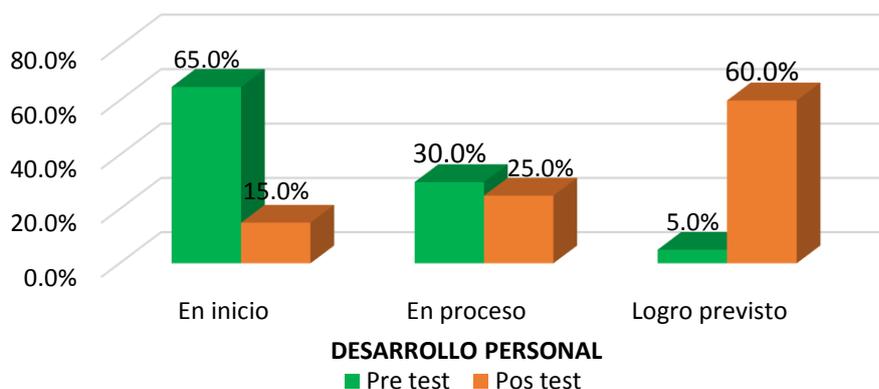
Tabla 4 Resultados obtenidos en el desarrollo personal del grupo experimental en el pre test y post test

ESCALA		PRE TEST		POS TEST	
ESCALA LITERAL	ESCALA NUMÉRICA	Fi	%	fi	%
EN INICIO	0 – 10	13	65%	3	15%
EN PROCESO	11-13	6	30%	5	25%
LOGRO PREVISTO	14- 20	1	5%	12	60%
PROMEDIO		7.08			
TOTAL		20	100%	20	100%

Fuente: Pre test y post test .

Elaborado por: Las ejecutoras

Figura 1 Resultados obtenidos del desarrollo personal del grupo experimental en el pre test y post test



Fuente: Tabla 04

Elaborado por: Las ejecutoras.

INTERPRETACIÓN

En la tabla 4 y figura 1 del grupo experimental, según el pre test, se observa que el 65% de los niños, se encuentra en “Inicio”, lo que indica que aún hay dificultades respecto a las acciones básicas de movimiento, sin embargo, el 30 % de los mismos, se encuentran “En proceso” lo cual indica que los niños están en proceso de exploración, y el 5% de los niños se encuentran en “logro previsto” en cuanto al desarrollo personal, así mismo tenemos como resultado en el post test, el 15 % de niños que indica que están en “Inicio”, el 25 % “en proceso” y el 60% se encuentran en la escala de “logro previsto” lo que demuestra que hubo un mejor desarrollo en cuanto a su desarrollo personal puesto que toma decisiones propias y de esa manera resuelve conflictos que se presentan en los diferentes juegos.

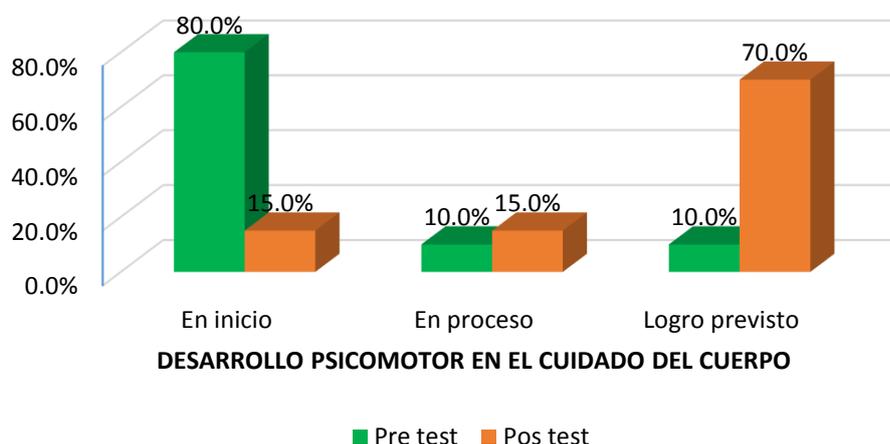
Tabla 5 Resultados obtenidos en el desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo del grupo experimental en el pre test y post test

ESCALA		PRE TEST		POS TEST	
ESCALA LITERAL	ESCALA NUMÉRICA	fi	%	Fi	%
EN INICIO	0 - 10	16	80%	3	15%
EN PROCESO	11-13	2	10%	3	15%
LOGRO PREVISTO	14- 20	2	10%	14	70%
PROMEDIO		7			
TOTAL		20	100%	20	100%

Fuente: Pre test y post test.

Elaborado por: Las ejecutoras.

Figura 2 Resultados obtenidos en el desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo del grupo experimental en el pre test y post test



Fuente: Tabla 05

Elaborado por: Las ejecutoras.

INTERPRETACIÓN

En la tabla 5 y figura 2 del grupo experimental, según el pre test, se observó que el 80% de los niños se encuentra en la escala “Inicio” mientras que un 10% en “proceso” y el 10%, en logro previsto lo que demuestra es que aún no han logrado desarrollar su autonomía y seguridad al realizar los juegos. También podemos observar que en el post test el 15 % se encuentra en “Inicio” en cuanto a las orientaciones en relación al espacio. Sin embargo, el 15 % “En proceso” y el 70% se encuentra en el nivel “Logro previsto” indicando así que hubo una mejora significativa al desarrollo psicomotor.

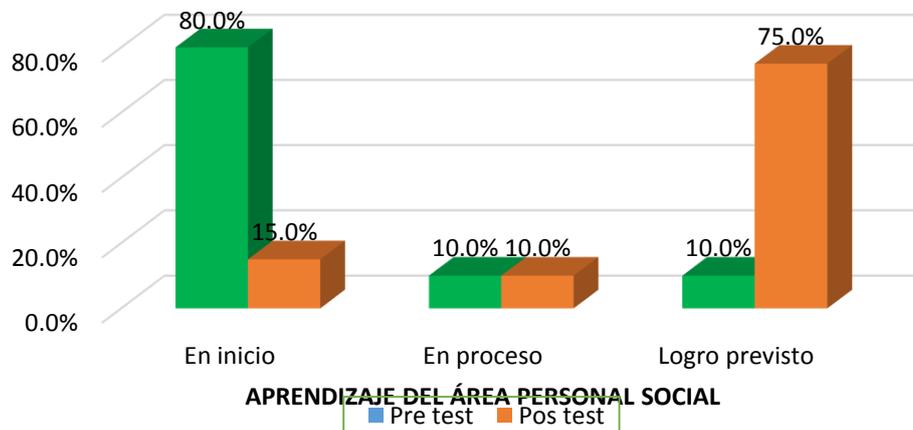
Tabla 6 Resultados obtenidos del aprendizaje del área de personal social del grupo experimental en el pre test y post test

ESCALA		PRE TEST		POS TEST	
ESCALA LITERAL	ESCALA NUMÉRICA	fi	%	fi	%
EN INICIO	0 – 10	16	80%	3	15%
EN PROCESO	11-13	2	10%	2	10%
LOGRO PREVISTO	14- 20	2	10%	15	75%
PROMEDIO		7.4			
TOTAL		20	100%	20	100%

Fuente: Pre test y post test .

Elaborado por: Las ejecutoras.

Figura 3 Resultados obtenidos del aprendizaje del área de personal social del grupo experimental en el pre test y post test



Fuente: tabla 06.

Elaborado por: Las ejecutoras.

INTERPRETACIÓN

En la tabla 6 y figura 3 del Grupo Experimental en el pre test se observó que el 80% de los niños se encuentra en “Inicio”, lo que indica que aún tienen dificultades respecto a sus orientaciones en relación al espacio utilizando objetos, acciones como correr, saltar, caminar, sin embargo, el 10 % de los mismos, se encuentran “En proceso” lo que demuestra que los niños y niñas han logrado coordinar de manera regular sus movimientos y acomodar su propio cuerpo para realizar diferentes acciones, por otro lado se tiene un 10% en la escala de “Logro previsto”. También podemos observar en el post test que el 15 % se encuentran en “Inicio” Sin embargo, el 10 % “En proceso” y el 75% se encuentra en el nivel “Logro previsto” mostrando una mejora significativa.

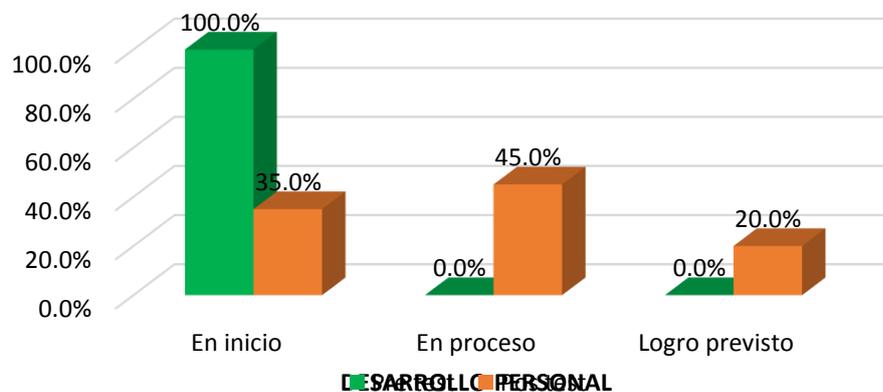
Tabla 7 Resultados obtenidos en el desarrollo personal del grupo control en el pre test y post test.

ESCALA		PRE TEST		POS TEST	
ESCALA LITERAL	ESCALA NUMÉRICA	Fi	%	fi	%
EN INICIO	0 – 10	20	100%	7	35%
EN PROCESO	11-13	0	0%	9	45%
LOGRO PREVISTO	14- 20	0	0%	4	20%
PROMEDIO		5.05			
TOTAL		20	100%	20	100%

Fuente: Pre test y post test .

Elaborado por: Las ejecutoras.

Figura 4 Resultados obtenidos en el desarrollo personal del grupo control en el pre test y post test.



Fuente: Tabla 07.

Elaborado por: Las ejecutoras.

INTERPRETACIÓN

En la tabla 7 y figura 4 del grupo control respecto al desarrollo personal en el pre test, se observó que el 100% de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 194 Corazón de Jesús Acora se encuentra en “Inicio”, lo que indica que tienen dificultades en cuanto a la coordinación, movimientos, equilibrio y posturas, sin embargo, el 0 % de los mismos, se encuentran “en proceso” lo que indica que los niños no están desarrollando adecuadamente sus diferentes posturas, así mismo tenemos un 0% en “logro previsto”, también podemos apreciar que en el post test el 35 % se encuentra en “Inicio”, el 45 % “En proceso” y el 20% se encuentra en el la escala de “logro previsto” indicando así que no lograron un mejor desarrollo en cuanto a su aprendizaje.

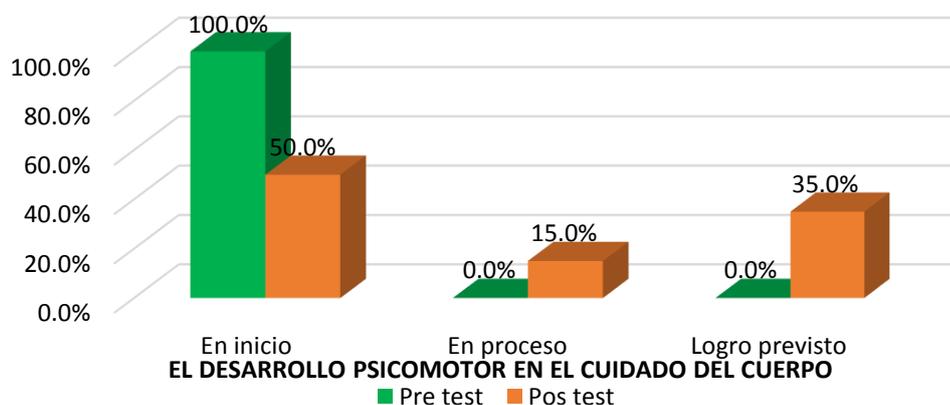
Tabla 8 Resultados obtenidos en el desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo del grupo control en el pre test y post test

ESCALA		PRE TEST		POS TEST	
ESCALA LITERAL	ESCALA NUMÉRICA	fi	%	fi	%
EN INICIO	0 - 10	20	100%	10	50%
EN PROCESO	11-13	0	0%	3	15%
LOGRO PREVISTO	14- 20	0	0%	7	35%
PROMEDIO		4.4			
TOTAL		20	100%	20	100%

Fuente: Pre test y post .

Elaborado por: Las ejecutoras.

Figura 5 Resultados obtenidos en el desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo del grupo control en el pre test y post test



Fuente: Tabla 08.

Elaborado por: Las ejecutoras.

INTERPRETACIÓN

En la tabla 8 y figura 5 del grupo control, en la dimensión del desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo, en el pre test, se observó que el 100% de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 194 Corazón de Jesús Acora se encuentra en “Inicio”, esto indica que les falta desarrollar y acomodar su cuerpo para realizar diferentes acciones, sin embargo, el 0 % de los mismos, se encuentran “en proceso” lo que indica que los niños y niñas no lograron un aprendizaje eficaz en cuanto a diversas actividades como son los juegos andinos, así mismo tenemos el 0% que se encuentra en “logro previsto”, también observamos que en el post test el 50 % se encuentra en “Inicio” sin embargo, el 15 % se ubica “en proceso” y el 35% se encuentra en el nivel “logro Previsto” lo que indica que esto hace que no lograron desarrollar eficazmente en cuanto a diversas actividades.

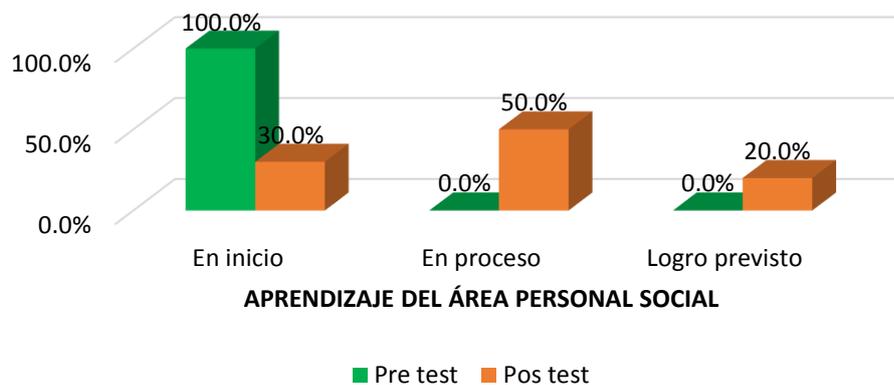
Tabla 9 Resultados obtenidos en el aprendizaje del área de personal social del grupo control en el pre test y post test.

ESCALA		PRE TEST		POS TEST	
ESCALA LITERAL	ESCALA NUMÉRICA	fi	%	fi	%
EN INICIO	0 – 10	20	100%	6	30%
EN PROCESO	11-13	0	0%	10	50%
LOGRO PREVISTO	14- 20	0	0%	4	20%
PROMEDIO		4.725			
TOTAL		20	100%	20	100%

Fuente: Pre test y post test .

Elaborado por: Las ejecutoras.

Figura 6 Resultados obtenidos en el aprendizaje del área de personal social del grupo control en el pre test y post test



Fuente: Tabla 9

Elaborado por: Las ejecutoras.

INTERPRETACIÓN

En la tabla 9 y figura 6 en el grupo control en el pre test, se observó que el 100% de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 194 Corazón de Jesús Acora se encuentra en la escala de “Inicio”, lo que indica que sus orientaciones en relación al espacio y la coordinación de sus movimientos de los juegos al aire libre está en comienzo de desarrollo, sin embargo, el 0 % de los mismos, se encuentran “en proceso” lo cual indica que los niños y niñas no lograron desarrollar de manera positiva, así mismo tenemos el 0% que se encuentran en “Logro previsto”, también observamos que en el post test el 30 % se encuentra en “Inicio”, el 50% “En proceso” esto respecto ala coordinación de sus movimientos como correr trepar saltar lo cual le genera bienestar emocional y físico y el 20% se encuentra en el nivel “logro previsto “esto indica que no lograron desarrollar de manera positiva la coordinación de sus movimientos puesto que no se aplicó los juegos andinos como estrategia.

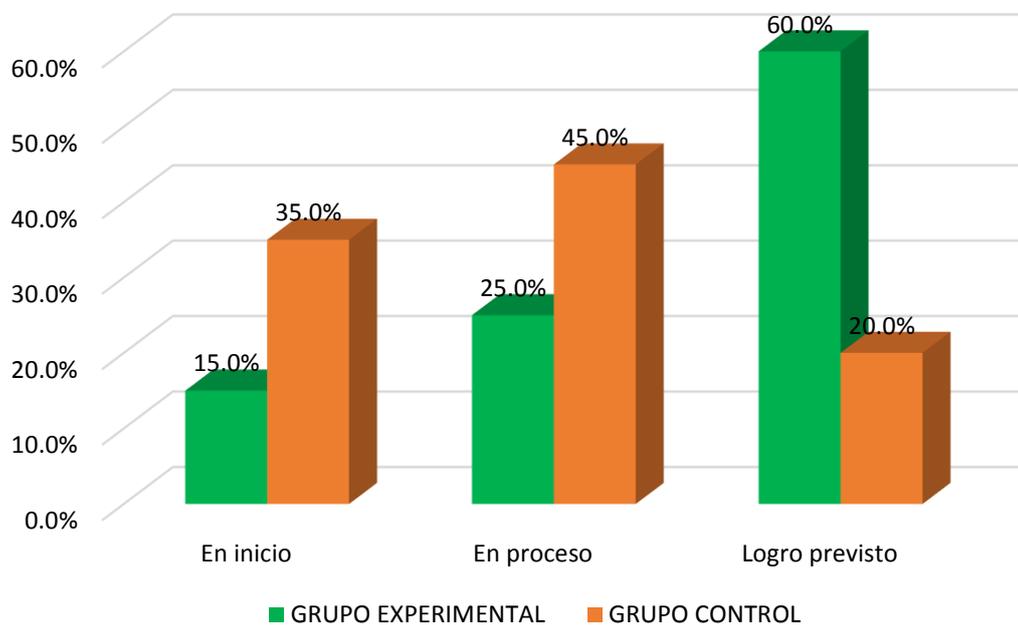
Tabla 10 Resultados obtenidos en el desarrollo personal del grupo experimental y el grupo control de la prueba de salida

ESCALA		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
ESCALA LITERAL	ESCALA NUMÉRICA	fi	%	fi	%
EN INICIO	0 – 10	3	15%	7	35%
EN PROCESO	11-13	5	25%	9	45%
LOGRO PREVISTO	14- 20	12	60%	4	20%
PROMEDIO		15.15		11.7	
TOTAL		20	100%	20	100%

Fuente: Grupo experimental y grupo control

Elaborado por: Las ejecutoras.

Figura 7 Resultados obtenidos en el desarrollo personal del grupo experimental y el grupo control de la prueba de salida



Fuente: Tabla 10.

Elaborado por: Las ejecutoras.

INTERPRETACIÓN

En la tabla 10 y figura 7 se observa la comparación de porcentajes obtenidos por los niños del grupo experimental y del grupo control que se realizó con prueba de salida, en el grupo experimental, 3 niños se encuentran escala de “Inicio” lo que representa el 15% indicando de ese modo que tienen dificultades en cuanto a su desarrollo personal tales como la confianza en sí mismo, 5 niños y niñas se encuentran en la escala de “proceso” lo que constituye el 25% demostrando así que tienen un nivel regular en cuanto a su desarrollo personal y 12 niños se encuentran en la escala de “Logro previsto” lo que representa el 60%, indicando de ese modo que la aplicación de juegos andinos fue significativa puesto que mejoró su expresión oral, demostrando de ese modo satisfacción, emoción, deseos e iniciativa en las diferentes situaciones de la vida cotidiana, mientras que en el grupo control 7 niños se encuentran en la escala de “inicio” lo que representa un 35% esto indica que tienen dificultades en cuanto a su desarrollo personal, 9 niños se encuentran en la escala de “proceso” lo que representa el 45% demostrando así que se encuentran en un nivel regular en cuanto a su desarrollo personal y 7 niños se encuentran en la escala de “logro previsto” lo que representa el 20%, indicando así que en el grupo control no hubo mejoras en cuanto a su desarrollo personal puesto que no se aplicó los juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área personal social.

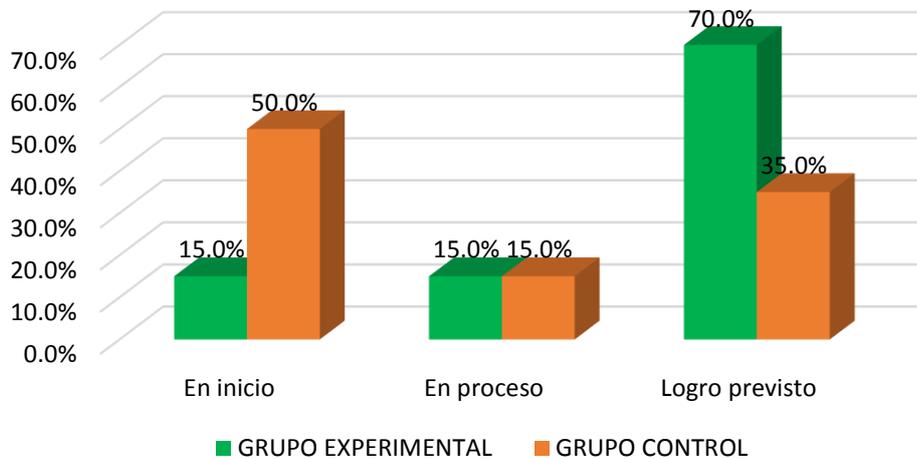
Tabla 11 Resultados obtenidos en el desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo del grupo experimental y el grupo control de la prueba de salida

ESCALA		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
ESCALA LITERAL	ESCALA NUMÉRICA	Fi	%	Fi	%
EN INICIO	0 – 10	3	15%	10	50%
EN PROCESO	11-13	3	15%	3	15%
LOGRO PREVISTO	14- 20	14	70%	7	35%
PROMEDIO		15		11.6	
TOTAL		20	100%	20	100%

Fuente Grupo experimental y grupo control.

Elaborado por: Las ejecutoras.

Figura 8 Resultados obtenidos en el desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo del grupo experimental y el grupo control de la prueba de salida



Fuente: Tabla 11.
Elaborado por: Las ejecutoras

INTERPRETACIÓN

En la tabla 11 y figura 8 se aprecia que en el grupo experimental, 3 niños se encuentran en la escala de “inicio” lo que representa el 15% indicando de ese modo que tienen dificultades al realizar movimientos en las diferentes actividades, 3 niños se encuentran en la escala de “proceso” lo que constituye el 15% demostrando así que de manera regular realizan las acciones tales como, caminar, saltar y correr y 14 niños se encuentran en la escala de “Logro previsto” lo que representa el 70% demostrando así que la aplicación de juegos andinos como estrategia generaron bienestar emocional y físico en los niños y niñas. De la misma manera observamos que en el grupo control 10 niños se encuentran en la escala de “inicio” lo que simboliza el 50% indicando así que la mayoría de los niños tienen dificultades al realizar movimientos en las diferentes actividades, 3 niños se encuentran en la escala de “proceso” lo que representa el 15% indicando de ese modo que de manera regular realizan las acciones tales como, caminar, saltar y correr y 7 niños se encuentran en la escala de “logro previsto” lo que representa el 35%, demostrando así que en el grupo control no hubo mejoras respecto al desarrollo psicomotor y cuidado del cuerpo puesto que no se aplicó en dicho grupo los juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área personal social.

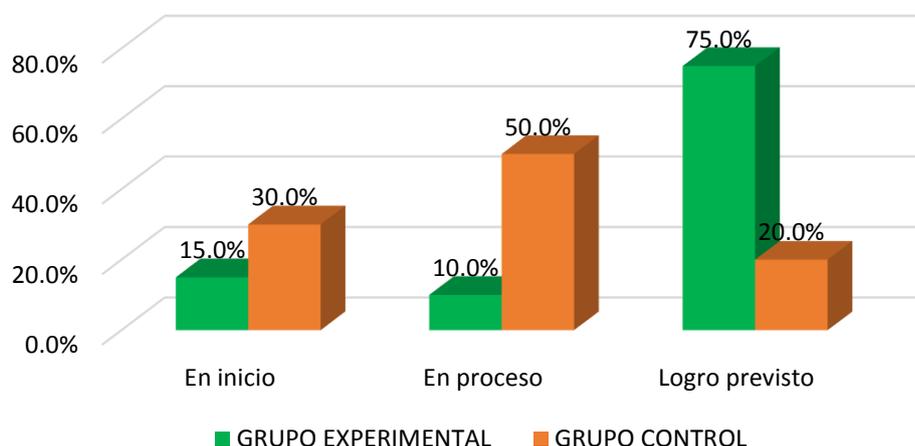
Tabla 12 Resultados obtenidos en el aprendizaje del área de personal social del grupo experimental y el grupo control de la prueba de salida

ESCALA		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
ESCALA LITERAL	ESCALA NUMÉRICA	fi	%	fi	%
EN INICIO	0 – 10	3	15%	6	30%
EN PROCESO	11-13	2	10%	10	50%
LOGRO PREVISTO	14- 20	15	75%	4	20%
PROMEDIO		15.08		11.65	
TOTAL		20	100%	20	100%

Fuente: Grupo experimental y grupo control

Elaborado por: Las ejecutoras.

Figura 9 Resultados obtenidos en el aprendizaje del área de personal social del grupo experimental y el grupo control de la prueba de salida



Fuente: tabla 12.

Elaborado por: las ejecutoras.

INTERPRETACIÓN

En la tabla 12 y figura 9 se observa que en la prueba de salida del grupo experimental, 3 niños se encuentra en la escala de “Inicio” lo que representa el 15% ,2 niños se encuentran en la escala de “ proceso” lo que representa el 10% y 15 niños se encuentran en “Logro previsto” lo que constituye el 75% En evidenciando así que después de la aplicación de los juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área personal social se muestra una mejora en cuanto a las acciones en relación al espacio, acciones motrices, dominio, óculo

manual, óculo podal, coordinación de sus movimientos y exploración de objetos. Por otro lado respecto al desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo permitió mejorar la acomodación de su cuerpo respecto a diferentes acciones que le generaron bienestar emocional y físico.

También observamos que en el grupo control, 6 niños se encuentra en “Inicio” lo que representa el 30% ,10 niños en la escala de “proceso” lo que constituye el 30% y 4 niños se encuentra en la escala de “Logro previsto” lo que representa el 20% lo cual indica que no hubo una mejora en este grupo puesto que no se aplicó los juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área personal social.

4.1.2. Prueba de hipótesis para la diferencia de promedios de los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 194 Corazón de Jesús Acora – 2017.

Hipótesis general

1. Planteamiento de la hipótesis

H₀: $\mu_E = \mu_C$ (El aprendizaje del área personal social del grupo experimental es igual al aprendizaje del grupo control en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 194 Corazón de Jesús de Ácora - 2017).

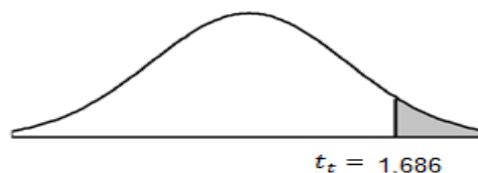
H₁: $\mu_E > \mu_C$ (El aprendizaje del área personal social del grupo experimental es mayor al aprendizaje del grupo control en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 194 Corazón de Jesús de Ácora - 2017).

2. Nivel de significancia

$$\alpha = 0.05$$

3. Valor crítico

El valor crítico empleando la distribución t de Student y a un nivel de significancia del 5% y con 38 grados de libertad es $t_t = 1.686$

**4. Estadístico de prueba**

El valor del estadístico t es:

$$t_c = \frac{(\bar{x}_E - \bar{x}_C)}{s_p \sqrt{\frac{1}{n_E} + \frac{1}{n_C}}}$$

$$t_c = \frac{(15,08 - 11,65)}{3,3015 \sqrt{\frac{1}{20} + \frac{1}{20}}}$$

$$t_c = 3,2806$$

$$s_p = \sqrt{\frac{(n_E - 1)S_E^2 + (n_C - 1)S_C^2}{n_E + n_C - 2}}$$

$$s_p = \sqrt{\frac{(20 - 1)(4.0662)^2 + (20 - 1)(2.2947)^2}{20 + 20 - 2}}$$

$$s_p = \sqrt{10.8998}$$

$$s_p = 3.3015$$

Donde:

t_c = valor estadístico de la prueba t de Student.

\bar{x}_E = valor promedio del grupo experimental

\bar{x}_C = valor promedio del grupo control.

n_E = tamaño de la muestra del grupo experimental.

n_C = tamaño de la muestra del grupo control.

S_p = desviación estándar ponderada de ambos grupos.

5. Regla de decisiones

Como el valor de $t_c = 3,2806$ es mayor a $t_t = 1,686$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, por tanto El nivel de aprendizaje del grupo experimental es mayor al nivel del aprendizaje del grupo control en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 194 Corazón de Jesús de Ácora – 2017.

	Grupo experimental	grupo control
Media	15,08	11,65
Desviación estándar	4,066	2,295

INTERPRETACIÓN

A partir de los resultados obtenidos de la prueba t de estudent se puede concluir que: La diferencia de medias observadas entre la prueba de entrada y la prueba de salida, en el grupo experimental resulto significativo al nivel 0.05.

Los juegos andinos como estrategia en el aprendizaje en el área personal social ayudo, en cuanto a su desarrollo personal, de igual manera en el desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo de manera significativo a los niños y niñas.

Discusión

Los resultados de esta investigación concuerdan con los autores que mencionamos, quienes dieron a conocer que los juegos andinos como estrategia

en el aprendizaje del área personal social en los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. Corazón de Jesús Acora. Hizo que tengan un mejor aprendizaje en el área personal social y que pongan en práctica los juegos andinos

Según el autor, el juego ha sido utilizado como un recurso, técnica y estrategia educativa desde la antigüedad, aunque la pedagogía tradicional lo ha mantenido alejado de la educación formal. Por lo general, se considera que tiempo dedicado al juego es tiempo perdido para el estudio. Sin embargo, los grandes pedagogos siempre han afirmado que el juego para el niño, es el método más eficaz de aprendizaje (Campos, El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa., 2006, pág. 33)

Los juegos y juguetes se caracterizan por ser manifestaciones de la cultura profunda de la civilización a la que pertenecen, a través de ellos los niños desarrollan creatividad e imaginación, mientras generan procesos de aprendizaje, socialización e identidad. (Piñeiro, 2017, págs. 24-26)

Es importante reconocer que los juegos andinos como estrategia mejoramos de manera significativa el aprendizaje en el área personal social. por ello la docente es fundamental en el acompañamiento de los juegos, esto hace que se debe de aplicar estrategias novedosas, lúdicas en cuanto a sus aprendizajes en el desarrollo personal de igual manera en el desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo, de este modo los niños y niñas sean capaces de formarse como personas y como miembros activos de una comunidad, promoviendo su desarrollo socio afectivo, intelectual y psicomotor, que les permita elaborar una relación positiva consigo mismo, con los "otros", en interacción con su medio natural y social.

V. CONCLUSIONES

PRIMERA La aplicación de los juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área personal social en los niñas y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 194 Corazón de Jesús Acora – 2017. Según los resultados en el grupo experimental en la escala numérica 0 - 10 se encuentran 3 niños que corresponden a la escala en inicio, posteriormente tenemos de 11 - 13 a 2 niños que pertenecen a la escala en proceso finalmente de 14 – 20 se encuentran 15 niños que se hallan en logro previsto. Así mismo se puede observar el promedio de 15.08 que corresponde al grupo experimental, por otro lado vemos un promedio de 11.65 en el grupo control, en la desviación estándar se obtuvo, un 4.066 en el grupo experimental y en el grupo control un 2.295, como resultado final de la desviación estándar global es 3.3015, esto indica que el aprendizaje del área personal social en el grupo experimental es significativo. Por lo tanto se acepta la hipótesis alterna del aprendizaje del área personal social del grupo experimental es mayor al aprendizaje del grupo control.

SEGUNDA: La utilización de los juegos andinos como estrategia en el desarrollo personal de acuerdo a la descripción de los resultados obtenidos de la prueba de salida (post test), se deduce que en el grupo experimental tenemos en la escala literal de inicio a 3, en proceso a 5 y en logro previsto a 12. Sin embargo en el grupo control se puede observar a 7 en inicio y en proceso a 9 finalmente en logro

previsto a 4; por lo tanto los talleres de los juegos andinos como estrategia en el desarrollo personal es muy relevante en la formación de niños y niñas.

TERCERA: Se precisa implementar los juegos andinos como estrategia en el desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo en los niños y niñas; según los resultados obtenidos de la prueba de salida (post test).del grupo experimental según la escala de calificación se observa a 3 niños que se encuentran en la escala literal en inicio, así mismo tenemos 3 niños que se encuentran en proceso y 14 niños en la escala logro previsto. Por otro lado tenemos al grupo control a 10 que se encuentran en inicio, en proceso 3 niños y finalmente 7 niños que están en la escala de logro previsto, por lo tanto el desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo del área personal social es fundamental porque el juego les ayuda adquirir progresivamente su autonomía.

VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA: Se sugiere a las maestras del nivel inicial a que apliquen los juegos andinos, con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión, porque esto mejora el aprendizaje en el área de personal social, tal como se demuestra en la investigación realizada.

SEGUNDA: Sugerimos a las docentes de educación inicial a que utilicen en las Instituciones Educativas los juegos andinos como estrategia en cuanto al desarrollo personal en los niños y niñas, esto les ayudara en la realización de las diferentes actividades motrices, como bien sabemos que el aprendizaje es una de las mejores formas que tiene el individuo de sentirse vivo.

TERCERA: Que las docentes implementen los juegos andinos como estrategia para ver el desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo en el área personal social, para así mejorar en las actividades físicas en los niños y niñas, ya que ellos lo realizan de manera espontánea.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Block, G. (2016). *Los antiguos juegos en nuestro país*. Lima, Perú:Editorial fabrica de ideas S.A.C.
- Bruner, J. (2001). *La concepción del aprendizaje. el proceso mental en el aprendizaje*. Narcea. Madrid.
- Campos, M. (2006). *El juego como estrategia pedagógica:una situación de interacción educativa*. Santiago, Chile:Editorial Universidad de Chile.
- Chavira, D. (2015). *La lúdica una estrategia pedagógica*. México, Editorial: Claudia Teresa.
- Enciclopedia culturalia. (2017). Recuperado de <https://edukavital.blogspot.pe/2013/04/pericia - definición-de-pericia-concepto.html>.
- Hernandez, S, Fernández, & Baptista. (2010). *Metodología de la investigación*. México. D.C. Mc graw -hill/ Interamericana. Editores: S.A. de C.V.
- Humpiri, L., & Huarachi, L. (2012). *Los juegos andinos como estrategias didácticas para desarrollar la identidad cultural de niños y niñas de cinco años I.E.I. N° 197 Huáscar 2012*. Puno - Perú: UNA.
- Martinez, E. (2008). *El juego como escuela de vida*. España:Editorial *Miscelania de Investigación*.
- Medina, J. L. (2003). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños y niñas de 5 años*. Lima, Perú:(tesis pre grado) Universidad Catolica.

- MINEDU. (2011). *Secuencia didáctica del taller de psicomotricidad*. Lima, Perú:
Editorial metrocolor S.A.
- MINEDU. (2016). *Recuperado de Escala de calificación de los aprendizajes*:
[http://carpetapedagógica.com/escala de calificación de los aprendizajes](http://carpetapedagógica.com/escala%20de%20calificación%20de%20los%20aprendizajes)
- MINEDU. (2016). *Rutas del aprendizaje. área personal social* Recuperado de
[http://www.minedu.gob.pe/rutas-del aprendizaje /sesiones 2016 /pdf /
inicial/talleres/taller-de-psicomotricidad-n7.pdf](http://www.minedu.gob.pe/rutas-del%20aprendizaje%20sesiones%202016/pdf/inicial/talleres/taller-de-psicomotricidad-n7.pdf).
- MINEDU. (2015). Lima, Perú: Ministerio de Educación. Editorial metrocolor S.A.
- MINEDU. (2016). Recuperado de *El juego en los diferentes contextos de
nuestro país*: <http://www.minedu.gob.pe/digesutp/desp/modernización>.
- Murillo, M. B. (2009). *El juego como herramienta de aprendizaje*. Lima, Perú:
Editorial Colihue S.R.L.
- Ochoa, S. (2011). *Juegos y juguetes en niños y niñas de las comunidades de
Vilcas Huamán y Cangallo*.
- Oxford dictionaries*. (2017). <https://es.oxforddictionaries.com/definición>.
- Peña, P. V. (2012). *Trabajos de la cultura andina*. Cuba: Editorial: Hebera.
- Piñeiro, M. (2017). *Juegos y juguetes típicos del Perú*. Lima, Perú: Editorial Abedul
E.I.R.L.
- Platón , P. (1996). *Metodología de la investigación*. Puno, Perú: Editorial:
Titicaca. FCEDUC. UNA-Puno.

Schroeder, J. (2011). *Juego peruano el zorro y las ovejas*. Lima, Perú: Editorial navarrete S. A.

Tamayo, T. (1997). *Metodología de la investigación*. México: Editorial: Limusa S.A.

Torres, C. M. (2002). *El juego como estrategia en el aula*. Barcelona. Ginebra: Narcea.

Unicef. (Noviembre de 2007). *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica*. Lima, Perú: Editorial: Edimag.

ANEXOS

ANEXO N° 01

FICHA DE OBSERVACIÓN

PRUEBA DE ENTRADA (PRE TEST) Y PRUEBA DE SALIDA (POST TES) PARA EL GRUPO EXPERIMENTAL Y CONTROL

JUEGOS ANDINOS COMO ESTRATEGIA EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA I.E.I. N° 194 CORAZÓN DE JESUS ACORA.

Apellidos y Nombres:.....

Edad y sección:.....Fecha:.....

ÁREA	COMPETENCIAS	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE VALORACIÓN		
				A	B	C
P E R S O N A	DESARROLLO PERSONAL	1. Expresa satisfacción sobre sí mismo cuando se esfuerza y logra su objetivo, en juegos u otras actividades.	Expresa satisfacción al momento de realizar acciones o movimientos, utilizando objetos.			
		2. Demuestra satisfacción y emoción cuando logra alcanzar objetivos sencillos demostrándolo a través de sonrisas, aplausos, saltos o gritos.	Demuestra emoción al realizar acciones motrices básicas como correr y saltar.			
			Demuestra coordinación al realizar los movimientos como caminar, correr y girar.			
		3. Manifiesta sus deseos y muestra iniciativa para resolver diferentes situaciones.	Manifiesta sus deseos y acomoda su cuerpo a las acciones que desea realizar.			
		4. Expresa las emociones que siente en las diferentes situaciones que vive.	Expresa y coordina sus movimientos a nivel visomotriz en acciones óculo manual y óculo podal.			
			Expresa y explora sus movimientos, vivenciando el equilibrio en sus posturas, desplazamientos utilizando diversos objetos.			

L		5. Actúa y toma decisiones propias, y resuelve con autonomía situaciones cotidianas.	Actúa con autonomía al realizar acciones motrices básicas como saltar desde cierta altura y girar.			
			Actúa con autonomía y utiliza los objetos para realizar diferentes movimientos.			
S O C I A L		6. Manifiesta satisfacción con las personas y con las cosas que hace.	Manifiesta satisfacción con las personas al momento de realizar las acciones como correr, caminar y saltar.			
		7. Manifiesta su agrado o desagrado ante palabras, gestos o actitudes que recibe o percibe.	Manifiesta y coordina mediante palabras, gestos y actitudes.			
	EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN EL CUIDADO DEL CUERPO	8. Acomoda su cuerpo a las acciones que desea realizar como caminar, saltar y correr.	Acomoda su cuerpo para caminar, correr y saltar.			
			Acomoda su cuerpo para correr.			
		9. Realiza de manera espontánea actividades de movimiento y juegos al aire libre que le generaran bienestar emocional y físico.	Realiza movimientos y juegos al aire libre.			
			Realiza acciones que le generan bienestar emocional y físico.			
Realiza actividades de movimiento y juegos al aire libre.						

LEYENDA:

A = LOGRO PREVISTO = (14 -20)
 B = EN PROCESO = (11 -13)
 C =EN INICIO = (0 -10)

ANEXO N° 02**TALLER N°1****I.DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. I.E.I. :N° 194 Corazón de Jesús
 1.2. UGEL :Puno
 1.3. AREA : Personal Social
 1.4. ACTIVIDAD : El aro y la manija
 1.5. EDAD : 4 años
 1.6. EJECUTORAS : Blanca Luz Candia Santos
 Rosmery Maquera Maron
 1.7. DURACIÓN : 45 min.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Desarrollo personal	Se valora a si mismo	Expresa satisfacción al momento de realizar acciones o movimientos, utilizando objetos.

Momentos	SECUENCIA METODOLOGICA	RECURSOS	Tiempo
Inicio	Asamblea Los niños y niñas juntamente con la docente se ubican en el espacio cómodamente para dialogar, posteriormente se les presentara el material que se va utilizar y construyen juntos las reglas o normas sobre la actividad.	- Dialogo	10 Min
Desarrollo	Expresividad motriz La docente les entregará tarjetas con números para que ellos puedan formar grupos según el número que les toco. Seguidamente formaran cuatro columnas para realizar el juego andino para ello la docente tocará el silbato para la partida del juego. Finalmente se realizará el conteo de las tapas para ver el grupo ganador.	- Tarjetas - Tapitas - Cajas - Aro	25 Min

<p>Cierre</p>	<div data-bbox="564 259 842 450" data-label="Image"> </div> <p>Relajación Una vez finalizado el juego la docente propone a los niños a tomar un momento de respiración.</p> <p>Representación Los niños y niñas libremente plasman lo que más les gusto del juego desarrollado.</p> <p>verbalización Todos sentados en un círculo, expresan y cuentan a todo el grupo a que jugaron, quienes jugaron, como se sintieron y que paso en el transcurso del juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Manija - Silbato 	<p>10 Min</p>
----------------------	---	---	---------------

(Piñeiro, 2017, pág. 11)

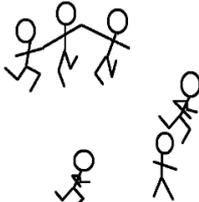
TALLER N°2**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. I.E.I. : N° 194 Corazón de Jesús
 1.2. UGEL : Puno
 1.3. AREA : Personal Social
 1.4. ACTIVIDAD : Las cadenitas
 1.5. EDAD : 4 años
 1.6. EJECUTORAS : Blanca Luz Candia Santos
 Rosmery Maquera Maron
 1.7. DURACIÓN : 45 min.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Desarrollo personal	Se valora a si mismo	Demuestra satisfacción y emoción cuando logra alcanzar objetivos sencillos demostrándolo a través de sonrisas, aplausos, saltos o gritos

Momentos	SECUENCIA METODOLOGICA	RECURSOS	Tiempo
Inicio	Asamblea Los niños y niñas juntamente con la docente dialogan para desarrollar el juego, posteriormente se les presentara los materiales que se utilizara en la actividad.	- Dialogo	10 Min
Desarrollo	Expresividad motriz Dando una pequeña explicación de que es el juego de las cadenitas, luego se repartirá círculos de colores a los niños y a uno de ellos le tocara con una imagen, luego ese niño tendrá que salir al centro del círculo, luego la docente tocara el silbato para para que empiece el juego y el tendrá que atrapar a uno de ellos Cuando una persona es	- Círculos de colores	25 Min

<p>cierre</p>	<p>cogida, entonces esta persona se coge de la mano del que la cogió y los dos juntos tratan de seguir atrapando a los demás, así consecutivamente hasta que no quede nadie libre. El juego lo gana la última persona que es atrapada.</p>  <p>Relajación La docente propicia a que hagan movimientos con calma en un espacio acogedor posteriormente realizan la inhalación y la exhalación.</p> <p>Representación Los niños y niñas dibujan y pintan la parte que les gusto de la actividad desarrollada.</p> <p>Verbalización Se les propone a que den a conocer que parte del juego les gusto más que no les gusto y que paso en el transcurso del juego desarrollado entre otros.</p>	<p>- Silbato</p>	<p>10 Min</p>
----------------------	--	------------------	---------------

TALLER N°3**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. I.E.I. : N° 194 Corazón de Jesús
 1.2. UGEL :Puno
 1.3. AREA : Personal Social
 1.4. ACTIVIDAD : Tres piernas
 1.5. EDAD : 4 años
 1.6. EJECUTORAS : Blanca Luz Candia Santos
 Rosmery Maquera Maron
 1.7. DURACIÓN : 45 min.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Desarrollo personal	Se valora a si mismo	Demuestra satisfacción y emoción cuando logra alcanzar objetivos sencillos demostrándolo a través de sonrisas, aplausos, saltos o gritos.

Momentos	SECUENCIA METODOLOGICA	RECURSOS	Tiempo
Inicio	Asamblea Los niños y niñas juntamente con la docente dialogan para desarrollar el juego, posteriormente se les presentara los materiales que se utilizara en la actividad.		10 Min
Desarrollo	Expresividad motriz Se coloca la soga gruesa a una distancia de diez metros. Luego los participantes se emparejaran para amarrarse con la soga delgada en la pierna, izquierda de uno con la derecha del otro; puede ser un poco más arriba del tobillo o un poco debajo de la rodilla. A la señal del sonido de las latas, parten los pares corriendo hacia la soga que es la llegada.	- Soga gruesa - Soga delgada - Latas	25 Min

<p>Cierre</p>	<p>El secreto para correr bien es sincronizar la partida. El par debe dar el primer paso con las piernas que le quedan sueltas. Será vencedor el par que llegue primero a la meta.</p>  <p>Relajación La docente propicia a que hagan movimientos con calma en un espacio acogedor posteriormente realizan la respiración.</p> <p>Representación A través de diversas actividades los niños y niñas representan lo que más les ha llamado la atención del juego realizado.</p> <p>Verbalización Dialogan entre todos sobre la actividad realizada y expresan sus inquietudes, emociones y conflictos que tuvieron durante el juego.</p>		<p>10 Min</p>
----------------------	---	--	---------------

(Block, 2016, pág. 2)

TALLER N°4

I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : N° 194 Corazón de Jesús
- 1.2. UGEL :Puno
- 1.3. AREA : Personal Social
- 1.4. EDAD : 4 años
- 1.5. ACTIVIDAD : Niños alfareros
- 1.6. EJECUTORAS : Blanca Luz Candia Santos
Rosmery Maquera Maron
- 1.7. DURACIÓN : 45 min.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Desarrollo personal	Se valora a si mismo	Manifiesta sus deseos y muestra iniciativa para resolver diferentes situaciones.

Actividad	ESTRATEGIAS	Recursos	Tiempo
Estatuas	Asamblea Los niños y niñas juntamente con la docente dialogan para desarrollar el juego, posteriormente se les presentara los materiales que se utilizara en la actividad.		10 Min
	Expresividad motriz Los niños se ubican en el patio para realizar objetos de alfarería utilizando el barro y la arcilla, diseñando diferentes animales, muñecos o utensilio de cocina.		25 Min
	Relajación La docente propicia a que hagan movimientos con calma en un espacio acogedor posteriormente realizan la inhalación y la exhalación.		
	Representación Los diseños que elaboraron representan con la plastilina cada uno de los niños y niñas.		
	Verbalización Conversan sobre los distintos diseños que elaboraron y muestran a todo el grupo y comentan sobre que dificultades tuvieron durante la actividad.		10 Min

(Piñeiro, 2017, pág. 7)

TALLER N°5

I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : N° 194 Corazón de Jesús
- 1.2. UGEL :Puno
- 1.3. AREA : Personal Social
- 1.4. ACTIVIDAD : La chueca
- 1.5. EDAD : 4 años
- 1.6. EJECUTORAS : Blanca Luz Candia Santos
Rosmery Maquera Maron
- 1.7. DURACIÓN : 45 min.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Desarrollo personal	Autorregula sus emociones y comportamiento	Expresa las emociones que siente en las diferentes situaciones que vive.

Momentos	Secuencia metodológica	Recursos	Tiempo
Inicio	Asamblea Los niños y niñas juntamente con la docente dialogan para desarrollar el juego, posteriormente se les presenta los materiales que se utilizara en la actividad y acuerdan juntos las reglas que deben tener en cuenta.		10 Min
Desarrollo	Expresividad motriz Dando una pequeña explicación de que es la chueca (futbol andino) se formaran dos equipos con las niñas y niños para jugar y divertirse, utilizando paletas con las que se debe golpear la pelota y enviarlo al campo del equipo contrario.	- Pelota de trapo	
Cierre	Relajación Luego de haber finalizado el juego los niños y niñas realizan la respiración.	- paletas	25 Min
	Representación La docente da la oportunidad para que los niños en forma individual o grupal representen lo que más les agrado del juego.	- Silbato	
	Verbalización Todos dialogan y verbalizan sobre cómo se sintieron y que pasó sobre el transcurso del juego realizado.		10 Min

(Piñeiro, 2017, pág. 9)

TALLER N°6

I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : N° 194 Corazón de Jesús
- 1.2. UGEL :Puno
- 1.3. AREA : Personal Social
- 1.4. ACTIVIDAD : EL baile de la papa
- 1.5. EDAD : 4 años
- 1.6. EJECUTORAS : Blanca Luz Candia Santos
Rosmery Maquera Maron
- 1.7. DURACIÓN : 45 min.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Desarrollo personal	Se valora a si mismo	Expresa las emociones que siente en las diferentes situaciones que vive.

Momentos	Secuencia metodológica	Recursos	Tiempo
Inicio	Asamblea Los niños y niñas juntamente con la docente dialogan en el patio sobre la actividad que se va a ejecutar, seguidamente presenta los materiales y recuerdan las normas de convivencia.		10 Min
Desarrollo	Actividad motriz. Se organiza al grupo en parejas. Sosteniendo un papa colocado en la unión de las frentes, deben bailar al ritmo de la música. Además los brazos deben estar detrás de la espalda y no deben topar a la papa. Ganan la pareja que logra terminar el baile sin hacer caer la papa.	- Papa - Música - Equipo	25 Min
Cierre	Relajación Al concluir la actividad la docente les tomar un momento de descanso a los niños. Representación Los niños y niñas en grupos representan libremente lo que más les justo del juego Verbalización Todos en círculo verbalizan y dan a conocer a todo el grupo a que jugaron, como les pareció, que dificultades tuvieron, que parte del juego les justo más.	- Usb.	10 Min

(Schroeder, 2011, pág. 7)

TALLER N°7

I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : N° 194 Corazón de Jesús
- 1.2. UGEL :Puno
- 1.3. AREA : Personal Social
- 1.4. ACTIVIDAD :Tejo andino
- 1.5. EDAD : 4 años
- 1.6. EJECUTORAS : Blanca Luz Candia Santos
Rosmery Maquera Maron
- 1.7. DURACIÓN : 45 min.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Desarrollo personal	Se valora a si mismo	Actúa y toma decisiones propias, y resuelve con autonomía situaciones cotidianas.

Actividad	Estrategias	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Asamblea Los niños juntamente con la docente dialogan sobre la actividad que se va ejecutar, así mismo se les presenta los materiales que se utilizara para la actividad y establecen las normas.</p> <p>Expresividad motriz Se les explica en que consiste el juego del tejo andino, Se elabora un tejo divertido con el inti a la cabeza, luego se procede a jugar saltando y tratando de no equivocarse.</p>		10 Min
Desarrollo	 <p>Relajación Al finalizar la actividad la docente les hace realizar diferentes movimientos.</p> <p>Representación La docente les da oportunidad en forma individual o grupal representar lo que más les justo de la actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tizas - Piedras planas de colores - Caja 	25 Min
Cierre	<p>Verbalización En este momento los niños dan a conocer a que jugaron, quienes participaron, como les pareció y que paso en el transcurso del juego.</p>		10 Min

(Block, 2016, pág. 5)

TALLER N°8

I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : N° 194 Corazón de Jesús
- 1.2. UGEL :Puno
- 1.3. AREA : Personal Social
- 1.4. ACTIVIDAD : El run run de tapa
- 1.5. EDAD : 4 años
- 1.6. EJECUTORAS : Blanca Luz Candia Santos
Rosmery Maquera Maron
- 1.7. DURACIÓN : 45 min.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Desarrollo Personal	Se valora a si mismo	Actúa y toma decisiones propias, y resuelve con autonomía situaciones cotidianas.

Momentos	Secuencia metodología	Recursos	Tiempo
Inicio	Asamblea Los niños y niñas juntamente con la docente se ponen cómodamente a través de un círculo para dialogar sobre la actividad del juego.	-Dialogo	10 min.
Desarrollo	Expresividad motriz Dando una pequeña explicación de que trata el juego del run run, se facilitara a cada niño y niña un run run y ellos tendrán que hacer girar y estirar el cordel haciendo que se enrolle y desenrolle para que la tapa de vueltas, finalmente se agruparán de dos para realizar el juego del run run de tapa.	-Tapas -Cordel	20 min.
Cierre	Relajación Es el momento donde los niños y las niñas realizan la respiración calmadamente. Representación A través del dibujo los niños y niñas representan libremente lo que más les impacto del juego. Verbalización Los niños y niñas verbalizan y dan a conocer el juego que aprendieron, como les pareció el juego, como se sintieron, que no les gusto.		15 min.



(Block, 2016, pág. 5)

TALLER N°9**I.DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. I.E.I. : N° 194 Corazón de Jesús
 1.2. UGEL :Puno
 1.3. AREA : Personal Social
 1.4. ACTIVIDAD : Perros y tarucas
 1.5. EDAD : 4 años
 1.6. EJECUTORAS : Blanca Luz Candia Santos
 Rosmery Maquera Maron
 1.7. DURACIÓN : 45 min.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Desarrollo personal	Se valora a si mismo	Manifiesta satisfacción con las personas y con las cosas que hace.

Momentos	Secuencia metodológica	Recursos	Tiempo
Inicio	Asamblea Los niños y la docente dialogan sobre el desarrollo del juego, posteriormente se presentara las máscaras de los personajes del juego y las reglas que deben de tener en cuenta.	-Dialogo	10 Min
Desarrollo	Expresividad mtriz Se formarán dos grupos y se les denominará perros, a los restantes, tarucas. Seguidamente la docente tocará el silbato para iniciar el juego donde los perros persiguen a las tarucas hasta tocarles; al momento que son tocados deben sentarse. Se consideran ganadores los perros, cuando eliminan a todos los venados. Los venados ganan si no son atrapados dentro del tiempo convenido.	- Mascaras de perros y tarucas - Silbato	25 Min
	Relajación Los niños y niñas ordenadamente en forma circular realizan diferentes		10 Min

Cierre	movimientos, para así llevar un momento de relajación. Representación Libremente representan lo que más les agrado de la actividad del juego. Verbalización Los niños y niñas reflexionan sobre el juego realizado y dan conocer a través de preguntas. ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué les gusto más? ¿Cómo lo aprendimos hoy?		
---------------	--	--	--

(Schroeder, 2011, pág. 6)

TALLER N°10

I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : N° 194 Corazón de Jesús
- 1.2. UGEL :Puno
- 1.3. AREA : Personal Social
- 1.4. ACTIVIDAD : El trompo andino
- 1.5. EDAD : 4 años
- 1.6. EJECUTORAS : Blanca Luz Candia Santos
Rosmery Maquera Maron
- 1.7. DURACIÓN : 45 min.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Desarrollo personal	Se valora a si mismo	Manifiesta su agrado o desagrado ante palabras, gestos o actitudes que recibe o percibe.

Momentos	Secuencia metodológica	Recursos	Tiempo
Inicio	Asamblea Los niños y niñas junto con la docente dialogan sobre el juego que se va a desarrollar y construyen entre todos las normas de convivencia.	- Dialogo	10 Min
Desarrollo	Expresividad motriz Los niños y niñas se acomodan libremente en el patio para realizar el juego, cada uno de los niños tienen su trompo y su pita luego hacen bailar a su trompo o lanzándolos por el aire desarrollando sus destrezas.	- Trompo	25Min
Cierre	Relajación En este momento los niños y niñas realizan la respiración en forma libre. Representación Los niños y niñas representan libremente a través de diversas actividades lo que más le agrado del juego. Verbalización Dan a conocer a todo el grupo las inquietudes que tuvieron durante el juego, que parte les gusto más, con quienes jugaron, y quien fue el rey.	- Pita	10 Min

(Piñeiro, 2017, pág. 10)

TALLER N°11**I.DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. I.E.I. : N° 194 Corazón de Jesús
 1.2. UGEL :Puno
 1.3. AREA : Personal Social
 1.4. ACTIVIDAD : El zorro y el cuy
 1.5. EDAD : 4 años
 1.6. EJECUTORAS : Blanca Luz Candia Santos
 Rosmery Maquera Maron
 1.7. DURACIÓN : 45 min.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Desarrollo psicomotor y cuidado del cuerpo.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo.	Demuestra autonomía seguridad e iniciativa al realizar acciones y movimientos de su interés.

Momentos	Secuencia metodológica	Recursos	Tiempo
Inicio	Asamblea Los niños y niñas juntamente con la docente dialogan en el patio sobre el juego que se va a desarrollar, posteriormente se presentara los materiales y hacen un acuerdo de reglas que van a tener en cuenta.	-Dialogo	10 Min
Desarrollo	Expresividad motriz La docente da la partida del juego con un silbato para que los cuyes se dispersan en el patio de la institución, el zorro es quien va tras los cuyes para atrapar a sus presas y comérselos. Los cuyes cuando ven que están perseguidos por el zorro empiezan a correr, el zorro persigue a los cuyes hasta atraparlos el juego lo gana el cuy que no fue atrapado por el zorro.	-Mascaras del zorro. y el cuy -Silbato	25 Min



Cierre	Relajación Al concluir el juego la docente les hace realizar a los niños y niñas la respiración a través de la inhalación y la exhalación Representación En este momento plasman libremente lo que más les gusta del juego. Verbalización Dialogan sobre las dificultades que tuvieron durante el juego posteriormente se realizará las siguientes interrogantes. ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué les gustó más? ¿Cómo lo aprendimos hoy?.		10 Min
---------------	---	--	--------

(Schroeder, 2011, pág. 7)

TALLER N°12**I.DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. I.E.I. : N° 194 Corazón de Jesús
 1.2. UGEL :Puno
 1.3. AREA : Personal Social
 1.4. ACTIIDAD : Pañuelo pañuelito
 1.5. EDAD : 4 años
 1.6. EJECUTORAS : Blanca Luz Candia Santos
 Rosmery Maquera Maron
 1.7. DURACIÓN : 45 min.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado.	Explora sus posibilidades de movimiento vivenciando el equilibrio en sus posturas desplazamientos y juegos utilizando diversos objetos como: cuerdas, telas entre otros.

Momentos	Secuencia metodológica	Recursos	Tiempo
Inicio	Asamblea Se dialoga con las niñas y niños a cerca del juego pañuelo pañuelito, luego se les presentara los materiales que se utilizar en el juego y se establecen reglas.	- Dialogo	10 Min
Desarrollo	Expresividad motriz Dando una pequeña explicación a los niños y niñas sobre el juego pañuelito pañuelo, se formarán 2 equipos con un mismo número de participantes en cada equipo. Una persona que no pertenezca a ningún equipo tendrá el pañuelo en el centro del campo de juego. Cada integrante del equipo debe tener un número y el juez es el que nombra los números que saldrán a correr por el retaso de la tela y ponerlo dentro de la caja. Relajación	- Caja - Retazos de tela	25 Min

Cierre	Los niños y niñas luego de haber terminado la actividad realizan diferentes movimientos de maneras libre. Representación Representan libremente lo que más les gusta del juego. verbalización Dan a conocer como se sintieron en el transcurso del juego, que juego aprendieron, que les pareció difícil entre otros.		10 Min
---------------	---	--	--------

(Piñeiro, 2017, pág. 9)

TALLER N°13

I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : N° 194 Corazón de Jesús
- 1.2. UGEL : Puno
- 1.3. AREA : Personal Social
- 1.4. ACTIVIDAD : El zorro y las ovejas
- 1.5. EDAD : 4 años
- 1.6. EJECUTORAS : Blanca Luz Candia Santos
Rosmery Maquera Maron
- 1.7. DURACIÓN : 45 min.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo.	Práctica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien desarrolla sus capacidades físicas a través del juego.	Realiza de manera espontánea, actividades de movimiento y juegos al aire libre que le generan bienestar emocional y físico.

Momentos	Secuencia metodológica	Recursos	Tiempo
Inicio	Asamblea La docente juntamente con los niños dialogan en el patio en forma circular sobre la actividad que se va a desarrollar, seguidamente se les presentara los materiales que se utilizara.	- Dialogo	10 Min
Desarrollo	Expresividad motriz Empiezan a desarrollar el juego del zorro y la ovejas Los niños que juegan deben diseñar estrategias adecuadas para “atrapar al zorro” o para “comerse las ovejas, según sea el rol que les corresponde desempeñar. El cuadrado grande representa “la pradera de las ovejas”, el triángulo grande la “gruta del zorro” y las horizontales, verticales y	- Tiza - Piedra negro - 12 piedras de color blanco	25 Min

<p>Cierre</p>	<p>diagonales son los “caminos”.Donde las Ovejas y el zorro se ubican en las intersecciones, Pueden desplazarse de una intersección a otra contigua. y las ovejas solo pueden avanzar en forma horizontal, vertical y diagonal. El zorro puede avanzar y retroceder en forma horizontal, vertical y diagonal.</p> <p>Donde el zorro tratará de comerse a las ovejas. Las ovejas ganan el juego si todas llegan a la gruta o encierran al zorro sin dejar que se pueda mover. El zorro gana un punto por cada oveja que se comió, cada oveja que llega a la gruta gana un punto.</p> <p>Relajación Es el momento que terminan de jugar, luego la docente les hace realizar la respiración.</p> <p>Representación Los niños plasman libremente sobre el juego andino.</p> <p>Verbalización Los niños y niñas dialogan y cuentan sobre el juego realizado.</p>		<p>10 Min</p>
----------------------	--	--	---------------

(Schroeder, 2011, pág. 6)

TALLER N°14**I.DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. I.E.I. : N° 194 Corazón de Jesús
 1.2. UGEL :Puno
 1.3. AREA : Personal Social
 1.4. ACTIVIDAD : Zapatito Acoreño
 1.5. EDAD : 4 años
 1.6. EJECUTORAS : Blanca Luz Candia Santos
 Rosmery Maquera Maron
 1.7. DURACIÓN : 45 min.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía controla todo sus cuerpo y cada uno de sus partes en un espacio y un tiempo determinado.	Coordina sus movimientos a nivel visomotriz en acciones óculo manual y óculo podal.

Momentos	Secuencia metodología	Recursos	Tiempo
Inicio	Asamblea Los niños y niñas junto con la docente se acomodan en el suelo del patio y dialogan sobre el desarrollo del juego pañuelo pañuelito, los materiales que se utilizara y se establecen algunos acuerdos.	- Dialogo	10 Min
Desarrollo	Expresividad motriz Los niños se disponen en círculo con el pie derecho adelantado. El que dirige el juego va señalando los pies mientras canta: "Zapatito Acoreño, cambia de piecito, pero mi burrito dijo que mejor lo cambiarías tú" El niño cuyo pie señale al final de la canción, debe adelantar el pie izquierdo en lugar del derecho. Cuando le vuelve a tocar a un niño con el pie izquierdo adelantado, pierde y sale de la ronda. El ganador será el último niño que quede en el círculo.	- Lanas de colores - Canción	25 Min

Cierre	Relajación En este momento la docente les hacer un momento de descanso. Representación Plasman libremente lo que más les agrado del juego. Verbalización Expresan y dan a conocer sus opiniones acerca de la actividad desarrollada.		10 Min
---------------	--	--	--------

(Piñeiro, 2017, pág. 10)

TALLER N°15**I.DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. .I.E.I. : N° 194 Corazón de Jesús
 1.2. UGEL :Puno
 1.3. AREA : Personal Social
 1.4. ACTIVIDAD : El Sapo
 1.5. EDAD : 4 años
 1.6. EJECUTORAS : Blanca Luz Candia Santos

Rosmery Maquera Maron

- 1.7. DURACIÓN : 45 min.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Desarrollo psicomotor en el cuidado del cuerpo.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Coordina sus movimientos a nivel visomotriz en acciones óculo manual y óculo podal, como lanzar una pelota.

Momentos	Secuencia metodológica	Recursos	Tiempo
Inicio	Asamblea Los niños y niñas acompañado de la docente dialogan sobre el desarrollo del juego posteriormente se les presentara los materiales y recuerdan las normas de convivencia.	- Dialogo	10 Min
Desarrollo	Expresividad motriz Para este juego se utiliza un cajón especial con un agujero, con el sapo en la parte superior. A una distancia prudencial las niñas y niños arrojan ordenadamente, la piedra, dentro del agujero. Las niñas y niños tendrán dos oportunidades para lanzar la pelota, los ganadores serán aquellos niños que lograron insertar al agujero.	- Silbato - Caja forrada - piedra	

<p>Cierre</p>	 <p>Relajación Los niños y niñas luego de haber finalizado el juego, realizan diferentes imaginaciones a través de la actividad desarrollada.</p> <p>Representación Los niños y niñas representan de manera libre lo que más les gusto de la actividad desarrollada.</p> <p>Verbalización Expresan y dan a conocer a todo el grupo sobre las emociones que tuvieron durante el juego, dificultades, agrados y desagradados.</p>		<p>10 Min</p>
----------------------	---	--	---------------

(Piñeiro, 2017, pág. 10)