

**UNIVERSIDAD CATÓLICA SEDES SAPIENTIAE**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**



Plan de mejora para la implementación de juegos ancestrales  
Yanesha para fortalecer la psicomotricidad en los estudiantes de  
sexto grado de la Institución Educativa N.º 34381-B Loma Linda,  
UGEL Oxapampa, 2024

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE**  
**LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA BILINGÜE**  
**INTERCULTURAL**

**AUTOR**

Noe Zenon Lopez Francis

**ASESORA**

Marietta Zoraida Socorro Arellano Cabo

Lima, Perú

2025

## METADATOS COMPLEMENTARIOS

### Datos del autor

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	
Número de Orcid (opcional)	

### Datos del asesor

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	
Número de Orcid (obligatorio)	

### Datos del Jurado

#### Datos del presidente del jurado

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	

#### Datos del segundo miembro

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	

#### Datos del tercer miembro

Nombres	
Apellidos	
Tipo de documento de identidad	
Número del documento de identidad	

**Datos de la obra**

Materia	
Campo del conocimiento OCDE Consultar el listado:	
Idioma (Normal ISO 639-3)	
Tipo de trabajo de investigación	
País de publicación	
Recurso del cual forma parte (opcional)	
Nombre del grado	
Grado académico o título profesional	
Nombre del programa	
Código del programa Consultar el listado:	

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**SUSTENTACIÓN DE TESIS**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS: EDUCACIÓN BÁSICA BILINGÜE INTERCULTURAL**

**ACTA N° 145**

Siendo las 03:00 p.m. del día 9 de julio de 2025, el bachiller LOPEZ FRANCIS, NOE ZENON, rindió la sustentación virtual de la Tesis titulada “Plan de mejora para la implementación de juegos ancestrales Yanasha para fortalecer la psicomotricidad en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa N.º 34381-B Loma Linda, UGEL Oxapampa, 2024”, para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Básica Bilingüe Intercultural.

Habiendo concluido los pasos establecidos según el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Católica Sedes Sapientiae para la modalidad de Tesis, el Jurado Calificador a horas 04:00 p.m. le dio el calificativo de:

**APROBADO CON EXCELENCIA**

Es todo cuanto se tiene que informar.

  
Marietta Zoraida Socorro Arellano Cabo

  
Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades  
LIMA-PERU

  
Jovita Vásquez Balarezo

  
Enver Alembert Rivera Daza

Los Olivos, 9 de julio de 2025

**Anexo 2**

**CARTA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR(A) DE TESIS CON INFORME DE EVALUACIÓN DEL SOFTWARE ANTIPLAGIO**

Ciudad, Lima 20 de mayo de 2025

Señor,

MANUEL VEJARANO INGAR  
Jefe del Departamento de Investigación  
Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades

Reciba un cordial saludo.

Sirva el presente para informar que la tesis, bajo mi asesoría, con título: Plan de mejora para la implementación de juegos ancestrales Yanesha para fortalecer la psicomotricidad en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa N°34381-B Loma Linda, UGEL Oxapampa, 2024, presentado por NOE ZENON LOPEZ FRANCIS, DNI: 73352187 y Código de estudiante: 2019102076 para optar el título profesional de LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA BILINGÜE INTERCULTURAL ha sido revisado en su totalidad por mi persona y **CONSIDERO** que el mismo se encuentra **APTO** para ser sustentado ante el Jurado Evaluador.

Asimismo, para garantizar la originalidad del documento en mención, se le ha sometido a los mecanismos de control y procedimientos antiplagio previstos en la normativa interna de la Universidad, **cuyo resultado alcanzó un porcentaje de similitud de 15%** (poner el valor del porcentaje).\* Por tanto, en mi condición de asesor(a), firmo la presente carta en señal de conformidad y adjunto el informe de similitud del Sistema Antiplagio Turnitin, como evidencia de lo informado.

Sin otro particular, me despido de usted. Atentamente,



Firma del Asesor (a)

**MTRA. MARIETTA ZORAIDA SOCORRO ARELLANO CABO**

DNI N°: 07739006

ORCID: 0000-001-6812-4040

Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades

\* De conformidad con el artículo 8°, del Capítulo 3 del Reglamento de Control Antiplagio e Integridad Académica para trabajos para optar grados y títulos, aplicación del software antiplagio en la UCSS, se establece lo siguiente:

Artículo 8°. Criterios de evaluación de originalidad de los trabajos y aplicación de filtros

El porcentaje de similitud aceptado en el informe del software antiplagio para trabajos para optar grados académicos y títulos profesionales, será máximo de veinte por ciento (20%) de su contenido, siempre y cuando no implique copia o indicio de copia.

## **DEDICATORIA**

A mis padres, por ser cimiento y cielo, por enseñarme a caminar con los pies en la tierra y los sueños en alto.

A mis hermanos, por ser abrigo en los días fríos, espejo en los días claros y risa en los días difíciles.

A mis maestros, sembradores de ideas, faros en las noches de incertidumbre, gracias por encender preguntas más que dar respuestas.

A las madrugadas que me vieron construir este sueño entre dudas y café.

A las derrotas, por forjar mi temple.

A las ausencias que me dolieron y, sin saberlo, me empujaron hacia adelante.

Y a mí mismo, por no rendirme cuando todo invitaba a hacerlo.

Esta tesis no es solo un logro académico. Es la suma de cada voz, cada gesto, cada momento que me trajo hasta aquí.

## Índice de Contenido

DEDICATORIA .....	2
RESUMEN .....	7
ABSTRACT .....	8
AKÑETHTEÑETS .....	9
INTRODUCCIÓN .....	10
CAPÍTULO I: ANTECEDENTES DEL ESTUDIO .....	14
1.1 Título del Tema: .....	14
1.2 Planteamiento del Problema: .....	14
1.3 Objetivos.....	16
1.3.1 Objetivo General.....	16
1.3.2 Objetivos Específicos .....	16
1.4 Metodología.....	17
1.4.1 Tipo de estudio .....	17
1.4.2 Diseño de investigación.....	18
1.4.3 Técnicas e instrumentos.....	18
1.4.4 Población y muestra.....	19
1.5 Justificación .....	19
1.5.1 Justificación teórica .....	20
1.5.2 Justificación Práctica .....	21
1.5.3 Justificación Metodológica.....	21
1.6 Definiciones.....	22
1.7 Alcances y Limitaciones.....	29
Capítulo II: MARCO TEÓRICO .....	31
2.1 Conceptualización de las variables o tópicos claves .....	32
2.2 Importancia de la(s) variable(s) o tópico(s) clave .....	44
2.3 Análisis comparativo. ....	46
2.4 Análisis crítico. ....	49
CAPÍTULO III: MARCO REFERENCIAL.....	51
3.1 Reseña histórica .....	51
3.2 Filosofía organizacional .....	53
3.3 Diseño organizacional .....	55

3.4 Productos y/o servicios .....	57
3.5. Diagnóstico organizacional .....	58
CAPÍTULO IV: RESULTADOS .....	61
CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	67
BIBLIOGRAFÍA .....	70
ANEXOS .....	80

## Índice de Tablas

<b>Tabla 1</b> Análisis comparativo .....	46
<b>Tabla 2</b> Diagnóstico FODA .....	59
<b>Tabla 3</b> Técnica e instrumento.....	61

## Índice de Figuras

<b>Figura 1</b> Organigrama de la IE .....	57
<b>Figura 2</b> Aprendizaje de las reglas básicas del juego ancestral Yanesha .....	62
<b>Figura 3</b> Fortalecimiento físico y motor por la práctica del juego ancestral Yanesha .	63
<b>Figura 4</b> Reconocimiento de los beneficios del juego ancestral Yanesha.....	64
<b>Figura 5</b> Valoración del del juego ancestral Yanesha .....	65
<b>Figura 6</b> Mejora de habilidades psicomotrices gracias al juego ancestral Yanesha.....	66

## RESUMEN

La investigación tiene como objetivo desarrollar un plan de mejora para implementar juegos ancestrales Yanasha para fortalecer la psicomotricidad en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa N°34381-B Loma Linda, UGEL Oxapampa, 2024. La psicomotricidad es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, sin embargo, en la escuela se ha identificado una escasa práctica de actividades lúdicas contextualizadas que fomenten el fortalecimiento de estas habilidades. Para abordar esta problemática, se establecieron tres objetivos específicos: en primer lugar, realizar un diagnóstico para identificar el nivel de conocimiento sobre los juegos ancestrales Yanasha entre los estudiantes; en segundo lugar, diseñar una propuesta de mejora que emplee estos juegos en sesiones de aprendizaje con el propósito de mejorar las capacidades psicomotrices de los estudiantes; y, finalmente, evaluar la relevancia de esta propuesta durante su implementación, utilizando diversos instrumentos de recolección de datos. El enfoque metodológico de la investigación es cualitativo de alcance descriptivo, y el diseño utilizado es hermenéutico etnográfico, lo que permitió una comprensión profunda del contexto y las prácticas culturales de la comunidad. Para la recopilación de datos, se emplearon técnicas como la observación participante y la aplicación de la escala de valoración a los escolares, lo que facilitó obtener información contextualizada sobre la realidad educativa. Los resultados obtenidos muestran que la planificación y ejecución de esta propuesta fue clave para el rescate, práctica y fortalecimiento de los saberes ancestrales de la cultura Yanasha. Además, se evidenció una mejora significativa en el desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes, destacándose los beneficios de incorporar juegos ancestrales en la educación. Esta investigación demuestra que el plan propuesto es una herramienta valiosa para abordar la problemática observada, ya que ofrece una solución sencilla y efectiva que integra aspectos educativos y culturales en beneficio del desarrollo integral de los estudiantes.

**Palabras claves:** plan de mejora, juegos ancestrales, psicomotricidad, fortalecer.

## ABSTRACT

The research aims to develop an improvement plan to implement Yanasha ancestral games to strengthen psychomotor skills in sixth grade students of the Educational Institution N°34381-B Loma Linda, UGEL Oxapampa, 2024. Psychomotor skills are fundamental for the integral development of students; however, the school has identified a scarce practice of contextualized play activities that promote the strengthening of these skills. To address this problem, three specific objectives were established: first, to carry out a diagnosis to identify the level of knowledge about Yanasha ancestral games among students; second, to design an improvement proposal that employs these games in learning sessions with the purpose of improving the psychomotor skills of students; and finally, to evaluate the relevance of this proposal during its implementation, using various data collection instruments. The methodological approach of the research is qualitative with a descriptive scope, and the design used is ethnographic hermeneutic, which allowed a deep understanding of the context and cultural practices of the community. For data collection, techniques such as direct observation and the application of the rating scale to schoolchildren were used, which facilitated obtaining contextualized information on the educational reality. The results obtained show that the planning and execution of this proposal was key for the rescue, practice and strengthening of the ancestral knowledge of the Yanasha culture. In addition, a significant improvement in the development of the students' psychomotor skills was evidenced, highlighting the benefits of incorporating traditional games in education. This research shows that the proposed plan is a valuable tool to address the observed problem, since it offers a simple and effective solution that integrates educational and cultural aspects for the benefit of the students' integral development.

**Keywords:** improvement plan, ancestral games, psychomotor skills, strengthening.

## AKÑETHTEÑETS

Añ thorreñets ehchenan poktheña och phan pahtherr kotheñets atthoch anman yellsheñecheñets Yanasha atthoch yenpan powomenkëña yenar akellkañnesho ñeñth allotsenet xheñets pechapo eñohteñtsopawo N°34381-B Loma Linda, Okshapampó, char 2024. powomenkëña yenarpa atarr yenpoen cheshanasha och anemyeset porrorreña, tharraña, eñohteñtsopawo yent koñetha phayeñets yellsheñecheñets yanetsroth ñeñthcha yenpayesamet och anemyeset kowenoneth powomenkëña yenar. Atthoch yakowenet a echarretyeñetspa, yehna mapa kotheñets: ñanempa, och yokwayes ñeñth panamenare yellsheñecheñets eñohtyen cheshanasha; allempopa, och yehpha pahtherr kotheñets ñeñthcha anem yellsheñecheñets yanasha allempo yeyxhaten atthoch yeyenpayes all echarretyena cheshanasha; ñamha, och yetpayes ñeñth yent allempo yehpha añ thorreñets, xhach yanemyes allo yetpoen eñohteñets. Ñeñth poktheña yenpay arr thorreñetspa añ pokweña all yenpeñ all xhenpa aña eñohratañ, ñamha pañeñapa aña kakowentañ all yehpen thorreñets, ñeñth yenpay och yeñotnom panamenare phayeñets cheshanasha. Atthoch yagahp eñohteñetspa, xha yenpay koweñets ñamha tepoeñets eñohteñtso, ñeñth yenpay atthoch yent popoñoxherr cheshanasha. Ñeñth yenyepa arrotsen arr thorreñtso kowhtatay pokowenar korreñets atthoch yehper amath thamettsen Yanasha. Atthokma, yent chashanesho xha akowenterret pkthapña ñamha kowen anemyeset powomenkëña, yent kowen och yehphayes yellsheñecheñets eñohteñtsopawo. Añ thorreñetspa entan kowen och yanemyes allempo yeyxhaten yellsheñecheñets atthoch yanap echarretyeñets eñohteñtsopawo athoch yenpayes cheshanasha ora porrorreño.

***Kellkëñets pamother:*** thorreñets akowentañ, yellsheñecheñets yahnestroth, powomenkëña yenar, yenpoeñets.

## INTRODUCCIÓN

El presente estudio, titulado Plan de mejora para la implementación de juegos ancestrales Yanesha para fortalecer la psicomotricidad en los estudiantes de sexto grado de la institución educativa N.º 34381-B Loma Linda, tuvo por finalidad efectuar una propuesta de mejora respecto al logro de las competencias correspondientes al área de educación física como respuesta a la situación problemática observada durante la práctica preprofesional.

Las actividades realizadas con los estudiantes no incorporan recursos propios de la cultura, como los juegos ancestrales Yanesha, situación que afecta la integralidad de la educación primaria. Esta situación se refleja en el desconocimiento de dichos juegos por parte de los estudiantes, a pesar de que su inclusión en la práctica pedagógica podría enriquecer el aprendizaje y fortalecer la psicomotricidad.

Por otro lado, diversos estudios revelan la importancia de la psicomotricidad entendida desde un enfoque holístico de la persona, tal como lo destaca Durivage (1999), este enfoque abarca las interacciones entre los aspectos cognitivos, emocionales, simbólicos y sensoriomotores, lo que facilita que las personas se expresen y sean auténticas en un entorno psicosocial. Desde este modo, se subraya la relevancia de la psicomotricidad que contribuye de manera significativa a un crecimiento armónico en diferentes áreas de la vida. Esta visión es la que impregna este plan de mejora y que puede favorecer al desarrollo del esquema corporal, la autoimagen y una diversidad de aprendizajes a través de los juegos propios de la cultura Yanesha revitalizando su recuperación a través de una secuencia metodológica que responda a las características evolutivas de los estudiantes y de su contexto socio cultural, fuente de conocimientos y experiencias formativas.

Andreu-Cabrera y Romero-Naranjo (2021) establece que el aspecto psicomotor es una materia que examina el comportamiento humano integrando lo físico y lo mental, y destacan que el desarrollo mental se manifiesta a través de movimientos coordinados. Estos movimientos están vinculados a la interacción con el entorno, concibiendo al ser humano como un todo que crece y se transforma tanto física como mentalmente mediante sus experiencias y acciones en el mundo que lo rodea.

Dicha interacción con el entorno está revestida de una serie de medios y recursos que la propia cultura ofrece y deben ser aprovechados en la experiencia educativa con los estudiantes. Asimismo, es fundamental promover el sentido de pertinencia en los educandos siendo el juego una actividad que los disfrutan y por la que es posible fomentar valores y distintos conocimientos. Consecuentemente, este proyecto tuvo gran relevancia, ya que facilitó implementar elementos lúdicos ancestrales, promoviendo la preservación su cultura y el fomento de una variedad de componentes de la psicomotricidad.

La situación problemática nos cuestiona sobre la pérdida de prácticas como los juegos ancestrales Yanesha en la formación de los educandos, lo cual debilita la experiencia educativa y la cultura con su bagaje de oportunidades de aprendizaje y de preservación de la identidad cultural. En este contexto, radica la importancia del plan de mejora, el cual fue diseñado para integrar, dentro de la dinámica cotidiana de las sesiones de aprendizaje, los aportes de los juegos ancestrales Yanesha para el fortalecimiento de la psicomotricidad de los estudiantes.

La presente planificación estableció como objetivos específicos realizar un diagnóstico, diseñar una propuesta de mejora y evaluar dicha propuesta para implementar los juegos ancestrales Yanesha, buscando fortalecer la psicomotricidad en los estudiantes de sexto grado de la institución educativa N°34381-B Loma Linda, UGEL Oxapampa, 2024.

El estudio se focalizó en los escolares de sexto grado de la institución educativa N.º34381-B Loma Linda, y tuvo como propósito implementar los juegos ancestrales del pueblo Yanasha como herramienta para el fortalecimiento de la psicomotricidad. La intervención tuvo una duración de dos meses, lo que permitió un análisis exhaustivo de las posibilidades que ofrece la propuesta a través de las sesiones de clases diseñadas específicamente para este propósito. A lo largo del estudio y desde los instrumentos de la práctica preprofesional se evaluaron las habilidades psicomotoras de los estudiantes. Estos indicadores fueron evaluados a través de instrumentos como la observación participante y la escala de valoración, lo que permitió una interpretación cualitativa sobre los progresos alcanzados. Asimismo, se pone en valor la relevancia de los juegos ancestrales Yanasha no solo desde una perspectiva educativa, sino también como un medio para promover el respeto y la integración de la cultura ancestral dentro del proceso pedagógico para su rescate y práctica en las siguientes generaciones. De este modo, se pretendió reforzar el legado cultural de los estudiantes, se ha fomentado mayor reconocimiento de las tradiciones originarias en el contexto escolar.

La propuesta se encuentra organizada de la siguiente manera:

En el primer capítulo, comenzaremos por presentar los antecedentes de la investigación, incluyendo el título del tema, el planteamiento del problema, el objetivo general y los objetivos específicos. Asimismo, delinea la propuesta de la metodología de investigación, se establecieron las justificaciones, las definiciones y los alcances y limitaciones del estudio.

En el capítulo II, se presenta el marco teórico, delimitando la conceptualización de los tópicos clave y su importancia, se establece el análisis comparativo y crítico.

En el tercer capítulo, que corresponde al marco referencial se presenta la reseña de la institución educativa de práctica preprofesional, filosofía y diseño organizacional y los productos y servicios. Además, se menciona el diagnóstico básico y organizacional de la escuela, poniendo énfasis en las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas.

En el cuarto capítulo, se presentan los resultados de la implementación de la planificación de mejora que se llevó a cabo con los estudiantes de sexto grado. Este capítulo fue clave para comprender cómo las estrategias aplicadas impactaron en el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes.

En el quinto capítulo, se ofrecieron algunas recomendaciones y sugerencias identificadas durante el proceso de planificación de mejora en la institución educativa.

Finalmente se detalla la bibliografía empleada y los anexos del estudio.

## **CAPÍTULO I: ANTECEDENTES DEL ESTUDIO**

### **1.1 Título del Tema:**

Plan de mejora para la implementación de juegos ancestrales Yanesha para fortalecer la psicomotricidad en los estudiantes de sexto grado de la institución educativa N°34381-B Loma Linda, UGEL Oxapampa, 2024.

### **1.2 Planteamiento del Problema:**

El estado peruano se le conoce por su increíble diversidad de pueblos indígenas y poblaciones campesinas, que conforman una gran riqueza pluricultural y multilingüe. Esta diversidad se manifiesta a través de las prácticas culturales únicas de cada pueblo. Un ejemplo destacado es el pueblo Yanesha, uno de los 55 pueblos originarios reconocidos por el estado peruano. Las comunidades Yanesha están distribuidas en diversas partes del país, especialmente en los departamentos de Pasco, Huánuco y Junín.

En la región Pasco, particularmente en el distrito de Palcazú-Iscozacín, las poblaciones Yanesha enfrentan problemáticas que afectan su ámbito cultural incluyendo costumbres, tradiciones, cosmovisión y vivencias propias de la zona. En la escuela N.º 34381-B Loma Linda, ubicado en el distrito de Palcazú-Iscozacín se observa que existe un rechazo significativo hacia las prácticas culturales y los conocimientos ancestrales por parte los estudiantes pertenecientes al pueblo Yanesha. Este desinterés está influenciado por la población en general y, específicamente, por los mismos progenitores quienes son esenciales en la educación de su descendencia. Su influencia se extendió a diversos aspectos, desde la educación y los valores hasta el desarrollo emocional y social. Al ver estas actitudes como algo positivo, los padres transmiten este desinterés a sus hijos, dejando de lado las actividades culturales importantes como el juego ancestral Yanesha.

Además, la presencia de juegos occidentales, impulsados por los avances tecnológicos y la globalización, ha ganado mayor importancia entre los pobladores. Esto se debe a la falta de consideración de los recursos culturales y la escasa valoración de la tradición y la sabiduría de los sabios, quienes se encuentran aislados. La falta de docentes familiarizados con las particularidades del pueblo Yanesha y la falta de recursos educativos que apoyen la implementación de actividades lúdicas en las escuelas empeora la situación. Hay padres que piensan que dejar que sus hijos participen en juegos es un retroceso, influenciados por opiniones de personas ajenas a la comunidad. Actualmente, el pueblo originario Yanesha cuenta con pocos miembros, y su lengua está en proceso de revitalización debido al riesgo de extinción en el que se encuentra. Por consiguiente, si no se emprendían acciones que permitan dar alternativas de solución a estas problemáticas se corría el riesgo de que los elementos culturales disminuyan o desaparezcan debido a la falta de práctica. Esto provocaría una pérdida de identidad cultural en la población actual y el desconocimiento por parte de los jóvenes y futuras generaciones. La adopción de prácticas culturales ajenas debilita el desarrollo cultural en relación con sus raíces, facilitando la sustitución de sus tradiciones por culturas occidentales.

El presente plan de mejora desarrolló el interés en conocer y practicar el saber cultural desde la escuela con los estudiantes a través de estrategias pedagógicas y, a partir de ellos su posterior transmisión a la población fomentando el orgullo cultural en los planos personal, familiar y social. Se orientó a generar entendimiento de la sabiduría ancestral y reflexionar sobre su valor desde la perspectiva actual y el futuro que tomará estos elementos. Se necesitó estrategias para despertar la curiosidad y práctica de los elementos culturales, especialmente los juegos ancestrales Yanesha, para asegurar la preservación en los años posteriores. Esta planificación ha permitido conocer las

características de cada juego, como los procedimientos, tiempos específicos, momentos de desarrollo y los fines en relación con la naturaleza y las formas de ver el mundo.

### **1.3 Objetivos**

#### **1.3.1 Objetivo General**

Elaborar una propuesta para la implementación de juegos ancestrales Yanesha para fortalecer la psicomotricidad en los estudiantes de sexto grado de la institución educativa N°34381-B Loma Linda, UGEL Oxapampa, 2024

#### **1.3.2 Objetivos Específicos**

- Desarrollar un diagnóstico a partir de los instrumentos de evaluación empleados en la práctica profesional a fin de reconocer, practicar y valorar los juegos ancestrales Yanesha para fortalecer la psicomotricidad en los estudiantes de sexto grado de la institución educativa N°34381-B Loma Linda, UGEL Oxapampa,2024
- Diseñar la propuesta de mejora basada en la planificación de las sesiones de aprendizaje, para desarrollar los juegos ancestrales Yanesha para fortalecer la psicomotricidad en los estudiantes de sexto grado de la institución educativa N°34381-B Loma Linda, UGEL Oxapampa,2024
- Evaluar la propuesta de mejora desarrollada en el transcurso de la práctica profesional por medio del diseño y aplicación de instrumentos utilizados a lo largo del desarrollo de la práctica profesional en la institución educativa N°34381-B Loma Linda, UGEL Oxapampa,2024

## **1.4 Metodología**

### **1.4.1 Tipo de estudio**

Según Ñaupas et al. (2018) define que el enfoque cualitativo es el estudio de las particularidades de los componentes que conforman una realidad con un carácter no rígido que le permite al investigador realizar teorías a partir de las opiniones, pensamientos, vivencias, sucesos, significados y expresiones consensuadas con un procedimiento de comprobación que tiene en consideración las características originales del objeto de estudio. Este tiene como finalidad digerir los datos encontrados empleando instrumentos como la observación y la descripción, las cuales se desarrollan a medida que se realiza la investigación. Además, tiene como propósito reflejar la realidad de los acontecimientos exhibirlo y comprenderlo a partir de las experiencias.

La presente investigación adoptó el enfoque cualitativo porque permitió al investigador estudiar cada parte de los aspectos que conforman la implementación de los juegos ancestrales Yanesha en la escuela a través del desarrollo de las sesiones de aprendizaje y se utilizó elementos de estudio como observación con lo que se pudo mostrar la realidad desde el espacio cultural para posteriormente analizarla e interpretarla.

Del mismo modo, Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) establecen que el alcance descriptivo es el estudio de los rasgos característicos que tiene una situación, sociedad, población, causa y realidad en la que no existe intervención por parte del investigador en la recolección de información, que al mismo tiempo cumple la función de averiguar, examinar, experimentar, detallar y reunir información a través de la observación de los sucesos acontecidos en el contexto para posteriormente analizarlo, contrastarlo y compararlo. Se recurrió al alcance descriptivo porque aportó al investigador

reunir información que le permitió estudiar el impacto que tuvo la implementación de los juegos ancestrales en los estudiantes para su posterior descripción y análisis de los sucesos registrados.

#### **1.4.2 Diseño de investigación**

Por su parte, Bernal (2016) afirma que el diseño hermenéutico etnográfico es el estudio de expresiones particulares de una realidad, sirve para reflejar: hechos, convivencia, actividades cotidianas, relación entre pares de una comunidad o cultura de forma subjetiva, con el objetivo de encontrar y describir los rasgos característicos de los sucesos. Además, busca encontrar el motivo de sus acciones, analizarlo, interpretarlo y comprenderlo para así reflexionar críticamente frente al escenario. Frente a esta idea, el trabajo de investigación aplicó el diseño etnográfico porque facilitó especificar las particularidades de los sucesos que tuvo la implementación de los juegos ancestrales Yanasha, reuniendo información verídica fue consensuada, examinada y se indagó el significado desde lo más íntegro. En las cuales también ha permitido hacer un análisis de esta investigación para conocer el significado de las actividades recreacionales de la cultura.

#### **1.4.3 Técnicas e instrumentos**

Cabe considerar que, para Medina et al. (2023) definen que la técnica de observación participante es un método de investigación que consiste en involucrarse activamente en el contexto de los sujetos investigados, con el fin de visualizar en primera persona los sucesos que acontecen para poder realizar un análisis profundo a partir de las experiencias adquiridas en el momento. Por lo tanto, en este estudio se empleó esta

técnica ya que permitió registrar información verídica desde la convivencia e interrelación directa con los estudiantes.

Dentro de este marco de ideas, Nelly Melendez (2021) establece que la escala de valoración o estimación es un instrumento de evaluación que permite medir el desempeño de una situación de un sujeto o grupo de sujetos, a partir de criterios previamente establecidos por el investigador en relación a lo que se requiere saber. Se recurrió a este instrumento de evaluación por su naturaleza ya que permitió reunir información directamente dentro de la dimensión real de los estudiantes.

#### **1.4.4 Población y muestra**

Cabe resaltar que, conforme a Sucasaire (2021) sustenta que la población es un grupo de componentes que pueden ser personajes, acontecimientos, vivencias y escenarios en la que se evidencia información con las peculiaridades del objeto que se requiera averiguar. Por ello, la población para esta investigación comprende la totalidad de escolares de la Institución Educativa N.º 34381-B Loma Linda.

Por otro lado, Poveda et al. (2018) define que la muestra es una sección seleccionada de la cantidad total de la población, son los miembros específicos en donde se ejecuta el recojo de los saberes. Cabe decir que, para este trabajo, la muestra que se utilizó fueron 12 estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Nº34381-B Loma Linda situado en la comunidad nativa Loma Linda.

#### **1.5 Justificación**

Este proyecto de investigación propuso la implementación de juegos ancestrales Yanasha con el objetivo de fortalecer la psicomotricidad en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa N.º34381-B Loma Linda. La elección de los juegos

ancestrales Yanesha no fue casual, ya que, a través de su práctica, los estudiantes no solo ejercitaron sus habilidades motrices, sino que también tuvieron la oportunidad de conocer, valorar y preservar la riqueza cultural de sus antepasados. En un contexto en el que la globalización y las nuevas tecnologías pusieron en riesgo el mantenimiento de las costumbres tradicionales, esta propuesta se enfocó principalmente en revitalizar las prácticas ancestrales como una parte esencial de la identidad cultural del pueblo Yanesha.

### **1.5.1 Justificación teórica**

La implementación de los juegos ancestrales Yanesha se fundamentó en teorías del desarrollo psicomotor y enfoques pedagógicos que destacan la importancia de integrar la cultura en el aprendizaje. En este sentido, al implementar actividades propias de la cultura Yanesha respondemos a la necesidad de estimular estas habilidades motoras en los estudiantes ya que, no solo facilita el desarrollo psicomotor, sino que también promueve la interacción con elementos significativos de su entorno cultural que les permite conectar el conocimiento académico con su identidad cultural, fortaleciendo su sentido de pertenencia y respeto por sus raíces. Al integrar estos elementos en la educación, se contribuye a la valorización y preservación de este capital cultural. En un contexto de globalización y homogeneización, la implementación de los juegos ancestrales en las escuelas refuerza la identidad cultural de los estudiantes, asegurando la continuidad de las prácticas y conocimientos de su comunidad y contribuye a la preservación de los valores y tradiciones del pueblo Yanesha. Se utilizó un listado de 8 juegos ancestrales Yanesha, que se presenta en los anexos, lo cual permitió al investigador ofrecer alternativas de solución en esta investigación.

### **1.5.2 Justificación Práctica**

La investigación en lo práctico responde a las necesidades concretas en el ámbito educativo y cultural de los estudiantes de la Institución Educativa N.º34381-B Loma Linda. El uso de los juegos ancestrales Yanesha permitió el desarrollo de habilidades motoras en los estudiantes de sexto grado, por su carácter dinámico esto hace fácilmente implementable desde el contexto escolar generando relevancia cultural como una forma práctica de preservar, valorar las costumbres y desarrollar un sentido de identidad y pertenencia a la comunidad Yanesha. De la misma manera, este proyecto puede ser replicable en otras escuelas que comparten las mismas características culturales, ofreciendo una alternativa de solución práctica y sostenible para el desarrollo psicomotor y la preservación cultural. Por estas razones, la propuesta es no solo realizable, sino también relevante y aplicable en el contexto educativo actual, los juegos ancestrales Yanesha constituyen una estrategia que responde a la problemática observada, permitiendo fortalecer las deficiencias identificadas en los estudiantes.

### **1.5.3 Justificación Metodológica**

La implementación de este proyecto integró un enfoque cualitativo que comprende lo lúdico y cultural para fortalecer la psicomotricidad, a través del uso de los juegos ancestrales Yanesha se ha facilitado el desarrollo de habilidades motoras y, al mismo tiempo, ha promovido el aprendizaje significativo de la cultura ancestral. Además, al ser de tipo descriptivo integró tanto la observación como la participación activa de los estudiantes. A través de la observación, se ha podido evaluar el progreso en el desarrollo psicomotor, integración y comprensión cultural de los estudiantes. Del mismo modo, la evaluación del impacto de los juegos ancestrales fue observable mediante herramientas pedagógicas, como la escala de valoración empleada en las sesiones de aprendizaje.

## **1.6 Definiciones**

### **Plan de mejora**

Proaño et al. (2017) establecen que es una estrategia fundamental diseñada que permite mejorar la calidad de un acontecimiento. Tiene como función enseñar un camino para responder a un problema observado mediante un proceso que abarca métodos, recursos, personas y desarrollando mecanismos que permitan ser eficiente y efectivos para generar un ambiente que incentive el desarrollo integral. En este sentido, emplear un enfoque de mejora para abordar una situación que requiere ser analizada implica considerar diversos factores que pueden involucrar diferentes procesos y plazos, dependiendo de los objetivos establecidos. El propósito fundamental de este enfoque es transformar la situación en algo positivo dentro de un determinado contexto o espacio.

### **Implementación**

Revuelta (2007) establece que la implementación es una estrategia que abarca un proceso mediante el cual, a través de su puesta en acción puede influir en un fenómeno. Estas acciones involucran a participantes y elementos que de acuerdo a lo que se quiere lograr genera un resultado que puede mejorar, cambiar o estancarse. Adicionalmente, la implementación implica poner en acción algo que se tiene planificado consiste en responder a las implicancias iniciales de una visión, adaptándolas a las necesidades específicas y evaluando los resultados evidenciados para generar un impacto en un contexto.

### **Autoimagen**

Según Grandes (2020), la autoimagen es la percepción y valoración que un individuo tiene de sí mismo, y constituye un componente fundamental en el desarrollo de la personalidad. Este aspecto influye significativamente en la forma en que nos relacionamos con los demás y en cómo nos enfrentamos a los desafíos, ya que juega un

papel crucial en la construcción de nuestra identidad y autoestima. En este sentido, es desarrollar una noción propia que implica aprender a evaluarse tanto a nivel físico como mental, considerando los componentes del ser humano y su interacción con los demás potenciando el bienestar propio.

### **Autoestima**

Beauregard et al. (2005) define que la autoestima se refiere a la percepción que tenemos de nuestro propio valor personal, y se expresa a través de un conjunto de actitudes y creencias que nos capacitan para enfrentar las adversidades de la vida. Es una representación emocional de nosotros mismos, que se fundamenta en un juicio positivo sobre nuestras cualidades y habilidades. Esta valoración personal influye directamente en nuestra capacidad para afrontar los desafíos cotidianos. En este sentido, la autoestima representa la visión innata de la conciencia, que abarca tanto aspectos internos como externos, incluyendo las percepciones generales que una persona tiene frente a diferentes situaciones, las cuales pueden fortalecerla o afectarla.

### **Autonomía**

De acuerdo con Tuarez y Tarazona (2022) argumentan que la autonomía se entiende como la capacidad del individuo para establecer sus propias normas y principios, sin depender de influencias externas. En este sentido, una persona autónoma es aquella que, a partir de su conciencia y reflexión personal, evalúa la validez y razonabilidad de las reglas para determinar si estas son adecuadas para orientar su conducta. Por otro lado, es la capacidad natural de actuar con libertad y conciencia frente a diversas situaciones, tomando decisiones críticas que no comprometan la integridad personal y la de otras personas.

## **Autoconcepto**

López (2008) establece que el autoconcepto se define como el conjunto de percepciones, emociones y actitudes que una persona desarrolla sobre sí misma. Estas se componen de pensamientos, sentimientos y comportamientos, los cuales están influenciados tanto por las opiniones de los demás, especialmente de aquellos significativos, como por la imagen ideal que el individuo aspira a proyectar en diversas áreas de su vida, tales como la académica, social, personal y física. En este sentido, el autoconcepto representa la imagen interior que un individuo ha desarrollado a lo largo de su vida, influenciada por su comportamiento personal, familiar y social. Este proceso impacta directamente en su identidad, ya que moldea la manera en que se percibe a sí mismo y se relaciona con su entorno.

## **Educación Intercultural Bilingüe**

Dionicio (2021) sostiene que la educación intercultural bilingüe tiene como objetivo formar personas que sean competentes tanto en su lengua materna como en castellano. Este enfoque educativo ofrece la oportunidad de profundizar en la propia cultura y aprender sobre otras, lo que contribuye al enriquecimiento del conocimiento y a la mejora de la calidad de vida, tanto individual como comunitaria. Para que la educación sea verdaderamente intercultural y bilingüe, es fundamental que el docente fomente la práctica cultural hasta alcanzar el dominio de ambas lenguas al mismo nivel. En efecto, la educación intercultural bilingüe es una medida que permite a los miembros de poblaciones indígenas adquirir conocimientos y aprendizajes adaptados a su contexto. Al utilizar su lengua materna, este enfoque les ofrece una educación más contextualizada, que responde a las necesidades e intereses específicos de su comunidad.

### **Capacidades perceptivo - motrices**

Molina y Gamba (2015) afirman que las capacidades perceptivo-motrices se refieren a la conexión directa entre los movimientos voluntarios y la forma en que se percibe la información. Todos los movimientos voluntarios incluyen un componente perceptivo, el cual se origina a partir de una estimulación sensorial. En este sentido, se puede afirmar que las capacidades perceptivas motrices tienen su origen en los sentidos, los cuales permiten coordinar los movimientos corporales y adaptarse de manera efectiva a las condiciones del entorno. Estos comprenden dos componentes importantes como: el equilibrio.

Para Redondo (2011), el equilibrio puede entenderse como el mantenimiento adecuado de la posición de los diferentes segmentos del cuerpo y su conjunto en el espacio. Estos están divididos en dos tipos: el equilibrio estático que se refiere al proceso perceptivo-motor que ajusta la postura del cuerpo, utilizando información sensorial tanto exteroceptiva como propioceptiva, cuando no se está realizando movimiento locomotor. En este caso, el equilibrio postural es el aspecto predominante. Asimismo, el equilibrio dinámico es la que implica el desplazamiento del centro de gravedad fuera de la línea vertical del cuerpo, seguido de una acción correctiva que permite que el cuerpo recupere su estabilidad y regrese a la base de sustentación.

De igual manera, Fais-Peña et al. (2023) definen a la coordinación como una habilidad compleja que implica el control preciso de distintos grupos musculares para ejecutar movimientos eficientes. Este proceso está estrechamente vinculado con las capacidades cognitivas y sensoriales, ya que requiere integrar la información perceptiva para realizar movimientos controlados y efectivos. Es esencial para el desarrollo motor y físico humano.

## **Capacidades físico - motrices**

Camacho (2022) establece que las capacidades físico-motrices son las que se encuentran estrechamente vinculadas con el desarrollo de la condición física de las personas, siendo el resultado tanto de factores naturales como del cuerpo humano. Estas capacidades incluyen la fuerza, la resistencia, la velocidad y la flexibilidad, las cuales pueden considerarse elementos fundamentales para la mejora del rendimiento físico. La estimulación y entrenamiento de estas capacidades no solo favorecen un mejor desempeño físico, sino que también contribuyen a una mayor adaptación y eficiencia ante las demandas de la vida cotidiana. Esto resalta la importancia de incorporar actividades que promuevan el desarrollo de estas capacidades, ya que tienen un impacto directo en la salud, el bienestar y la calidad de vida.

Para Silva (2021), la fuerza es una capacidad física fundamental que se manifiesta de diversas maneras y puede ser estimulada a través de diferentes enfoques, dependiendo de los procesos madurativos del organismo. Esta capacidad es esencial para la realización de tareas que impliquen esfuerzo físico y movimiento, siendo un componente clave en las actividades cotidianas. Su desarrollo no solo está vinculado a factores biológicos, sino también a la práctica y el entrenamiento continuo, lo que permite mejorar la eficiencia en la ejecución de labores que requieren el uso de la fuerza. Además, la capacidad de generar fuerza tiene un impacto directo en la funcionalidad física, facilitando el desempeño en diversas situaciones de la vida diaria.

Sáenz y Gutiérrez (2007) establecen que la resistencia es una cualidad fisiológica compleja que se refiere a la capacidad del individuo para tolerar la fatiga, y que abarca múltiples aspectos del organismo, como los planos anatómico, biológico y neurológico. Su manifestación varía dependiendo del tipo de actividad realizada, ya que diferentes esfuerzos requieren adaptaciones específicas en los sistemas corporales. Esta capacidad

no solo se refiere a la resistencia muscular, sino también a la eficiencia en el funcionamiento de otros sistemas, como el cardiovascular y el metabólico, que permiten mantener el rendimiento a lo largo del tiempo. De esta manera, la resistencia es una habilidad integral que depende de la interacción entre diversos procesos fisiológicos.

Azabache y Guzmán (2017) definen que la velocidad es la capacidad de ejecutar uno o más movimientos en el menor tiempo posible, o bien, al tiempo necesario para recorrer una distancia determinada. Para desarrollar esta habilidad, es fundamental entrenar diferentes componentes físicos y técnicos, ya que el rendimiento en velocidad depende de una interacción compleja de factores como la fuerza, la técnica y la resistencia. El entrenamiento específico en estos aspectos es esencial para mejorar el desempeño en actividades que requieren alta velocidad.

Echevarría-Pérez et al. (2013) establecen que la flexibilidad se define como la capacidad de las articulaciones para realizar movimientos dentro de un rango específico. Esta habilidad física no está influenciada directamente por factores energéticos, sino que depende de aspectos morfológicos y estructurales, tales como la conformación de las articulaciones y la elasticidad de los músculos, ligamentos y tendones. Estos elementos contribuyen a la amplitud de movimiento que una persona puede alcanzar en las diversas articulaciones del cuerpo.

### **Capacidades sociomotrices**

Rosas (2021) argumenta que las capacidades sociomotrices son las que permiten que una persona se desarrolle adecuadamente en un entorno social a través de habilidades motrices específicas, adaptadas a su etapa de desarrollo. Estas capacidades son fundamentales para la interacción efectiva con otros, ya que implican no solo destrezas físicas, sino también competencias sociales y emocionales, que varían según la edad y madurez del individuo. A lo largo del crecimiento, estas habilidades se ajustan y

evolucionan, facilitando una participación más adecuada en actividades grupales y favoreciendo el bienestar social y personal.

Calua et al. (2021) definen a la comunicación como un proceso de intercambio de información entre un emisor y un receptor, cuyo propósito es la transmisión o recepción de un mensaje específico. Este fenómeno cobra gran relevancia en los seres humanos, ya que facilita el intercambio de diversos tipos de información, permitiendo la interacción entre individuos. La capacidad de comunicarse se convierte así en una actividad fundamental para el funcionamiento de la sociedad, dado que es a través de la comunicación que se construyen relaciones, se transmiten conocimientos y se coordinan acciones dentro de un contexto social.

Torrelles et al. (2011) definen el trabajo en equipo como la integración y movilización de recursos tanto internos como externos, así como la aplicación de conocimientos, habilidades y aptitudes específicas. Esta capacidad permite a un individuo adaptarse eficazmente a un entorno y colaborar con otros para alcanzar un objetivo común en un contexto determinado. En este sentido, el trabajo en equipo no solo requiere de la competencia individual, sino también de una interacción armónica entre los miembros del grupo, lo que favorece la consecución de metas compartidas. Así, trabajar en equipo se presenta como un proceso dinámico que optimiza los esfuerzos colectivos para lograr resultados que serían inalcanzables de manera individual.

De acuerdo con Conejo (2023), la empatía va más allá de los simples intercambios verbales; abarca una serie de señales no verbales como gestos, miradas y tonos de voz, que forman parte integral de nuestra interacción con los demás. Esta habilidad nos permite conectarnos emocionalmente con los otros, no solo comprendiendo sus palabras, sino también interpretando sus emociones y perspectivas. Al ponernos en el lugar del otro, somos capaces de captar sus sentimientos y comprenderlos desde su propia experiencia.

La empatía, por tanto, implica una profunda capacidad de escuchar y percibir las necesidades emocionales ajenas, facilitando una comunicación más efectiva y respetuosa en las relaciones interpersonales.

### **Recuperación de juegos ancestrales**

De acuerdo con Acero (2015), la recuperación de los juegos ancestrales implica realizar un registro detallado de las prácticas lúdicas que se llevaban a cabo dentro de una comunidad, enfocándose en aquellos juegos que son característicos y propios de dicha comunidad. Este proceso no incluye actividades lúdicas universales que se desarrollan en diversos contextos, ya que el objetivo es identificar y preservar las tradiciones de juego específicas de la comunidad en cuestión. Se trata de una acción que busca documentar las dinámicas y juegos históricos que formaban parte del entorno social y cultural local. No obstante, consiste en desarrollar, reconocer, practicar y valorar las actividades recreativas propias de un pueblo específico, que con el tiempo han sido abandonadas por diversas circunstancias. Su objetivo es reavivar estas tradiciones, ponerlas al alcance de toda la población y así garantizar su conservación para las generaciones futuras.

### **1.7 Alcances y Limitaciones**

El alcance que refiere a esta investigación es de un enfoque cualitativo lo que significa que tendrá un punto de partida a partir de las experiencias adquiridas en el proceso del desarrollo de las prácticas preprofesionales. De la misma manera, por su carácter básico y descriptivo se recoge información verídica a través de la observación y el desarrollo de las sesiones de clase sin alterar los resultados adquiridos dentro de la Institución Educativa N°34381-B Loma Linda, UGEL Oxapampa, 2024

Las limitaciones primordiales, dentro de este estudio, se encuentran centradas en el ámbito local debido a que la población corresponde a la cantidad total de la escuela y la muestra es de 12 estudiantes del sexto grado de primaria de la institución. finalmente,

otra limitación es el escaso material de información que se tiene acerca del tema de investigación lo que realza en gran medida los resultados de este plan de mejora.

## Capítulo II: MARCO TEÓRICO

En este capítulo se presentan los conceptos, teorías y estudios relacionados con el tema de la investigación, con el objetivo de brindar claridad para la comprensión del sustento teórico y de su debida contextualización. El modelo educativo en el Perú busca responder a las necesidades e intereses de los estudiantes, teniendo en cuenta su contexto. A través de diversas propuestas pedagógicas, se realizan distintos esfuerzos para responder a las exigencias de una educación integral de las personas. Sin embargo, en las instituciones educativas bilingües, se ha evidenciado un rendimiento académico por debajo de los estándares establecidos por el Ministerio de Educación (MINEDU), lo que refleja una serie de problemáticas que afectan directamente a los estudiantes de pueblos indígenas originarios.

Entre los principales factores que influyen en la pérdida del aporte cultural de los pueblos originarios se encuentran: la presencia de docentes que desconocen los elementos culturales locales, el escaso conocimiento de las tradiciones por parte de la población en general, el uso predominante del tiempo en actividades lúdicas occidentales y tecnológicas, así como la falta de recursos culturales para la enseñanza y el aprendizaje en las aulas. Estas carencias dificultan el desarrollo de una educación contextualizada y pertinente para los estudiantes. Ante esta realidad, el objetivo de esta investigación es proponer una posible solución mediante la implementación de los juegos ancestrales Yanesha como una estrategia pedagógica en el área de Educación Física, específicamente para fortalecer la psicomotricidad de los estudiantes. Diversos investigadores como Durivage (1999) y Andreu-Cabrera y Romero-Naranjo (2021), abordan el estudio de la psicomotricidad desde un enfoque holístico e integrador que comprende aspectos motrices, cognitivos y socioafectivos que aportan al desarrollo del esquema corporal. En

este contexto, la recuperación de los juegos ancestrales Yanesha cobra especial relevancia, ya que integran una experiencia educativa con un sentido especial.

La recuperación de los juegos ancestrales en la presente investigación se alinea con los aportes de Merejildo y Tigrero (2023) quienes señalan que la inclusión de estos juegos en el área de Educación Física potencia el crecimiento de diversas habilidades y capacidades motoras. Además, fomenta hábitos de buena conducta física y cuidado de la salud, y que además permite revalorar las vivencias y tradiciones propias que han dejado de practicarse debido al inadecuado trabajo en las aulas. Por su parte, el Ministerio de educación (MINEDU, 2017), sostiene que el área de Educación Física, desde el enfoque de corporeidad, comprende a la capacidad de desplazarse de acuerdo con la voluntad y las emociones. En este marco, los juegos ancestrales Yanesha, al ser incorporados en las instituciones a través del curso de Educación Física, se constituyen en un recurso que facilita el incremento del desarrollo motor, la socialización, la diversión y la motivación. Asimismo, promueven la educación en valores, y sobre todo, contribuyen al desarrollo emocional, creando una conciencia efectiva en el reconocimiento de la identidad y la valoración de la identidad cultura.

## **2.1 Conceptualización de las variables o tópicos claves**

### **Pueblo Yanesha**

López (2017) sostiene que los Yanesha son una población indígena milenaria presente en la selva peruana, conocida por mantener relaciones de reciprocidad con otras comunidades y por su fuerte compromiso con la protección de sus territorios. El término Yanesha, en su lengua originaria, significa "nosotros" o "nuestra gente", diferenciándose de otros nombres históricos con los que se les ha identificado, siendo este una autodenominación. Por otro lado, su idioma es considerado complejo de aprender desde la perspectiva de personas que no pertenecen a la cultura, debido a que presenta

particularidades que lo distinguen de su familia lingüística, lo que lo convierte en un patrón difícil de pronunciar. Además, esto refuerza el hecho de que existen palabras que se escriben de la misma manera, pero su significado varía según la entonación con la que se pronuncien.

### **Historia del pueblo Yanesha**

Según Desorientados (2022), en el pasado, el pueblo Yanesha habitaba tradicionalmente las regiones que comprenden la costa, la sierra y la selva. No obstante, la expansión del imperio incaico y, posteriormente, la llegada de los españoles los obligaron a huir de sus territorios ancestrales para resguardarse en la selva central. Allí enfrentaron enfermedades traídas por los conquistadores, las cuales redujeron su población en un 80%. A pesar de estas adversidades, los Yanesha lograron perdurar hasta la actualidad, manteniendo un vínculo de respeto y armonía con su entorno natural.

### **Identidad del pueblo Yanesha**

Según Espinosa (2014), la identidad del pueblo Yanesha se sustenta en tres aspectos clave: su cultura, su idioma y su territorio. En este contexto, ser Yanesha idealmente significa dominar bien su lengua. Sin embargo, hoy en día, especialmente en las generaciones más jóvenes y en aquellos que viven en áreas urbanas, se ha ido perdiendo el uso del idioma. La identidad cultural yanesha también está estrechamente vinculada a su cosmovisión y a una serie de principios y valores que regulan la vida comunitaria, destacándose entre ellos la práctica de compartir lo que se posee con los demás. Por otro lado, es la manera en que una persona desarrolla un conjunto de percepciones sobre su pertenencia a algo, influenciada por elementos culturales que se consideran propios dentro de un espacio determinado y que se manifiesta en la interrelación con sus pares en distintas circunstancias.

## **Cosmovisión del pueblo Yanesha**

Según Valadeu et al. (2010), la cosmovisión del pueblo Yanesha es la que refleja su percepción del cuerpo en conexión con el universo. Los pobladores consideran que existe una estrecha relación entre el mundo tangible, visible para todos, y un mundo sobrenatural habitado por entidades con distintos poderes. Estas entidades no solo coexisten con los humanos, sino que también ejercen una influencia directa sobre ellos, pudiendo provocar enfermedades, la muerte y otros infortunios.

## **El juego**

De acuerdo con Benítez (2009) define que el juego es una forma de manifestar la naturaleza del ser humano y está presente en nuestra existencia, aunque se presenta con más frecuencia durante la niñez. Por medio del juego, se adquieren habilidades tanto físicas como mentales, colectivas, lo cual es crucial para su crecimiento y aprendizaje. Sin embargo, el juego no es exclusivo de la niñez, ya que continúa siendo una forma de interacción, entretenimiento y aprendizaje a lo largo de la vida adulta. Lo que hace interesante al juego es su diversidad en cuanto a formas y contenidos, que están profundamente influenciados por la cultura de cada sociedad. Cada grupo social moldea las actividades lúdicas de sus miembros, promoviendo ciertos valores, costumbres y formas de ver el mundo. Asimismo, para Delgado (2011) , el juego es una acción particular y versátil que pertenece tanto a la humanidad como a algunas especies de seres vivos más desarrolladas. El juego constituye una naturaleza propia de las personas y de ciertas especies animales avanzadas. Mediante su práctica, los individuos adquieren una mejor comprensión de su entorno y desarrollan habilidades para interactuar con él. Se trata de una actividad de gran complejidad, ya que integra un conjunto de comportamientos que abarcan dimensiones físicas, psicológicas y sociales.

Gallardo y Gallardo (2018) exponen que el juego se basa en una actividad practicada por todas las personas, sin que la edad sea un factor limitante. Estas acciones despiertan en los sujetos la curiosidad de explorar y comprender la realidad para generar aprendizajes que fomenten la interrelación y permiten responder a las demandas del entorno.

### **Los juegos ancestrales Yanesha**

Daza et al. (2020) definen a los juegos ancestrales como quehaceres de entretenimiento de un pueblo, integrados dentro de las labores cotidianas y que han sido transmitidos desde tiempos remotos. Estos juegos, no requieren de mecanismos complicados para su desarrollo, solamente el propio cuerpo y de materiales que existen en su contexto. Según la perspectiva del autor, los juegos ancestrales Yanesha se consideran como actividades significativas y valiosas que realiza el poblador que tiene un objetivo específico vinculado a su cosmovisión y sus estados de ánimo. Se desarrollan dentro del quehacer diario como una forma de escapar de la rutina laboral para relajar el cuerpo y la mente. Estas actividades han sido transmitidas desde el seno familiar y posteriormente al ámbito comunal, en paralelo al desarrollo del pueblo. Cada juego es propio de la comunidad y compone un significado distinto pueden ser individuales o grupales, estos han servido como una forma de confraternizar entre los propios pobladores en algún evento muy importante como las festividades culturales, del mismo modo es el nexo para la transmisión de muchos conocimientos propios. La puesta en práctica de estos juegos, se llevan a cabo utilizando los recursos que están disponibles de manera inmediata. Asimismo, Gonzales et al. (2016) reafirman el concepto de los juegos ancestrales consisten en la puesta en práctica de actividades recreativas que se transmiten de una generación a otra en el vínculo familiar que propicia la interrelación entre uno o

más miembros y que no requieren de aplicación de tecnologías solo del cuerpo y de cualquier objeto sencillo que le permita desarrollarse con fines placenteros.

Respecto a la historia de los juegos ancestrales Yanesha, Capcha y Barzola (2021) sostienen que estos constituyen la expresión de las vivencias propias de una comunidad que ha sido construida a lo largo de su recorrido cultural gracias a la transferencia de los saberes culturales a los miembros. Cabe mencionar que, muchos de estos juegos presentan distintas adaptaciones y denominaciones de acuerdo con el lugar donde se encuentran desarrollados y que son el instintivo y la marca visible de los desplazamientos que ha tomado el pueblo a lo largo de su historia, asimismo, muestran los primeros pasos de acercamiento y transferencia de conocimientos con agrupaciones culturales distintas a las suyas. Si bien es cierto que, los juegos ancestrales no emergieron tal como se les conoce ahora. Con el tiempo han experimentado algunas modificaciones en su estructura, pero siguen manteniendo su autenticidad. Ante esta idea, la historia de los juegos ancestrales Yanesha, son la viva imagen de la cultura en donde se expresa la naturalidad de los saberes ancestrales, las vivencias, los valores, el idioma y las creencias religiosas. Inclusive, estas actividades han adoptado nombres y designaciones de acuerdo al espacio donde es ejecutado, lo cual pone de manifiesto los desplazamientos geográficos que ha experimentado la cultura, evidentemente, es el testigo de los primeros encuentros que ha tenido con culturas distintas a ellos y su posterior relación a medida que se ha ido desarrollando el pueblo.

Del mismo modo, Araujo (2018) establece que los juegos son una parte fundamental dentro de las culturas ya que en ellos se encuentran la herencia cultural de las manifestaciones lúdicas, los mismos que expresan su autenticidad. Asimismo, presenta repeticiones en distintas partes del mundo que son desarrolladas de acuerdo con su contexto cultural.

## **Finalidad de los juegos ancestrales Yanesha**

Según Florez (2021), los juegos ancestrales tienen como finalidad la diversión que a su vez impulsa la construcción de saberes generando satisfacción en las personas porque al ejecutarlos les permite expresarse libremente facilitando su desarrollo integral. Cabe destacar que estos juegos promueven valores, fortalecen habilidades y capacidades, tanto corporales como cognitivas, y refuerzan las relaciones familiares, cimentando aprendizajes y conocimientos culturales que permiten afrontar diversas situaciones a lo largo de la vida.

En esa misma línea los juegos ancestrales Yanesha buscan crear momentos de alegría y diversión que al ser ejecutados generan un ambiente de júbilo en los pobladores porque les permite encontrarse consigo mismo y con la cultura, edificando una conexión propia con los elementos culturales. De manera inconsciente, van adquiriendo aprendizajes valiosos que les ayudan a enfrentar las diversas dificultades que surgen en su vida, lo que a su vez refuerza su crecimiento individual, familiar y comunitario con los miembros de su pueblo y diferentes a ellos.

Del mismo modo, estos juegos tienen como objetivo expresar respeto a las deidades con las cuales conviven dentro del plano espiritual y de manifestar agradecimiento por algún motivo en particular tales como: una buena cosecha, caza, por la salud, por la vida o la familia. Asimismo, estas acciones tienen como propósito consolidar relaciones armoniosas entre los lugareños.

Ardila-Barragán (2022) reafirma que los juegos tradicionales cumplen con la finalidad de favorecer al desenvolvimiento integral físico, emocional y sociocultural de la persona, solidificando su sentido de pertinencia y permitiéndole crear relaciones armónicas con los integrantes de su medio.

### **Los juegos ancestrales Yanesha en la escuela**

Lachi (2015) argumenta que los juegos ancestrales son un componente fundamental en la educación del niño, al actuar como un enfoque pedagógico mediador y eficaz para el logro de aprendizajes significativos. Del mismo modo, ayudan a estimular el desarrollo físico y cognitivo permitiéndole responder a las adversidades del día a día. Además, Ospina (2015) define que los juegos ancestrales son una herramienta fundamental dentro del aula, ya que por medio de ellos, se logra motivar y despertar el interés en los niños dentro del proceso de formación. Las acciones lúdicas son actividades esenciales en la exigencia de los individuos, debido al carácter imperativo genera el desarrollo de la madurez y la socialización.

En la escuela, el juego y las actividades desarrolladas por el docente debe de tener una estrecha conexión para el logro de los objetivos. Cabe destacar que, la puesta en práctica de los juegos ancestrales Yanesha permite el crecimiento pleno de los educandos fortaleciendo su conexión con los saberes culturales y abriendo camino a la reconstrucción de conocimientos que, en el tiempo, han dejado de practicarse. Al ser actividades conocidas por los niños, facilitan una adquisición natural de los aprendizajes.

### **Los juegos ancestrales Yanesha como estrategia de enseñanza**

Minerva (2002) establece que los juegos ancestrales constituyen una herramienta clave para guiar a los estudiantes en su camino hacia el conocimiento, considerando las diferentes maneras en que aprenden y las adaptaciones de acuerdo con las necesidades e intereses contextuales permitiéndole establecerse en el plano social, creando así un ambiente de aprendizaje representativo. Igualmente, Guzmán y Huamaní (2016) afirman que al implementar actividades lúdicas en los educandos se generan espacios de aprendizaje y desarrollo corporal. En relación a la puesta en acción, fortalece la enseñanza

y el logro de aprendizajes como un componente esencial para el crecimiento de la personalidad y sobre progresos motoras.

Desde la pedagogía educativa, los juegos ancestrales Yanesha son considerados no solamente como un método para la consolidación de los aprendizajes sino también con un carácter que facilita la capacidad del niño. Mediante acciones lúdicas, los estudiantes aprenden a comunicar sus opiniones, inquietudes, desarrollan el pensamiento crítico y el trabajo grupal mediante una relación que les permite resolver conflictos suscitados.

### **Los juegos ancestrales Yanesha en el fortalecimiento de la psicomotricidad**

Vera (2020) afirma que incorporar acciones lúdicas en las labores cotidianas estimula el desarrollo intelectual y fortalece la capacidad de emplear la información de manera crítica. Asimismo, la pedagogía educativa destaca la viabilidad del juego en la retención de saberes, ya que este enfoque ayuda a mejorar el rendimiento de los niños y niñas por intermedio de experiencias prácticas realistas y científicas desde sus experiencias fortaleciendo sus habilidades físicas y cognitivas.

Por su parte, Bernate (2021) define que los juegos son una herramienta fundamental para ayudar a los niños a desarrollar sus habilidades psicomotoras, ya que permite fortalecer y desarrollar las capacidades motoras, biológicas y psicológicas. Asimismo, la inclusión de los juegos en la pedagogía educativa genera un valor necesario en los aprendizajes desde las escuelas reforzando el desempeño de los docentes.

Los juegos ancestrales Yanesha son una parte esencial y constante en incrementar capacidades y dotes psicomotrices en los adolescentes. Vista desde la historia cultural ha sido una parte esencial en el desempeño del quehacer diario del pueblo ya que gracias a estas acciones lúdicas han podido desarrollarse durante su existencia.

## **Los juegos ancestrales Yanesha y el enfoque del área de educación física**

Merejildo y Tigrero (2023) mencionan que, los juegos ancestrales empleados en el área de Educación Física potencian el crecimiento de diversas habilidades y capacidades motoras fomentando hábitos de buena conducta física y del cuidado de la salud, del mismo modo, permite revalorar las vivencias y tradiciones propias que han dejado de practicarse debido al mal manejo y disposición dentro de las sesiones de la asignatura.

Según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2016), la asignatura de Educación Física se caracteriza por tener un enfoque de corporeidad que comprende a la capacidad de desplazamiento conforme a su condición de voluntad y emociones. De la misma manera, refuerza la adquisición de aprendizajes significativos a partir de rutinas saludables, actividades físicas, psicológicas despertando la conciencia crítica y ambiental reforzando así su formación académica y humana en su búsqueda del bienestar personal y social.

Los juegos ancestrales Yanesha, al ser incorporados en las instituciones a través del curso de Educación Física, actúa como un recurso que facilita el incremento del desarrollo motor, la socialización, la diversión y la motivación. Además, promueven la educación en valores y, sobre todo, contribuyen al desarrollo emocional, generando una conciencia efectiva en el reconocimiento de la identidad con su cultura.

Nuevamente, MINEDU (2023) fundamenta que la destreza se desarrolla de forma independiente mediante la motricidad, y busca fomentar la conciencia en el alumnado a través de la composición del contexto. Interioriza la construcción de habilidades mediante movimientos de acuerdo con sus posibilidades a través de actividades físicas, juegos propios y distintos deportes. Al mismo tiempo, expresara acciones comunicativas y

psicológicas manifestando sus opiniones, emociones y sentimientos mediante recursos verbales, no verbales y paraverbales que posibilita el desarrollo de la motricidad.

Por su parte en Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB, 2016) señala que la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Esta permite al estudiante tomar conciencia de sí mismo y su entorno, lo que fortalece su identidad y autoestima. Asimismo, se expresa corporalmente al comunicar sus emociones y pensamientos mediante gestos, posturas y movimientos, lo que contribuye al desarrollo de su creatividad y capacidad expresiva. Es importante mencionar que, en sexto grado de primaria, uno de los desempeños clave es el fortalecimiento de las habilidades motrices, regulando sus acciones para adaptarse a diversas situaciones psicomotrices en contextos de juego y actividades predeportivas, entre otros.

### **Psicomotricidad**

Según Durivage (1999) establece que, la psicomotricidad comprendida desde un enfoque holístico de la persona, es la que abarca las interacciones entre los aspectos cognitivos, emocionales, simbólicos y sensoriomotores, lo que facilita que las personas se expresen y sean auténticas en un entorno psicosocial, subrayando la relevancia de la psicomotricidad para la vida de los estudiantes y el equilibrio personal, contribuyendo de manera significativa a un crecimiento armónico en diferentes áreas de la vida.

De la misma manera, Bocanegra (2014) expresa que, la psicomotricidad es la capacidad del ser humano que permite tomar conciencia del propio cuerpo y de sus movimientos, empleando patrones motores que se relacionan con la velocidad, el espacio y el tiempo. Esta habilidad no solo es esencial para llevar a cabo las actividades diarias, sino que también representa una herramienta eficaz para perfeccionar habilidades y una mayor sincronía motora. Además, al desarrollar una mayor conciencia corporal puede

favorecer el crecimiento de la autovaloración y la seguridad en uno mismo, ya que un mayor control sobre nuestros movimientos, permite interactuar de manera más efectiva con el entorno.

Andreu-Cabrera y Romero-Naranjo (2021) afirman que la psicomotricidad examina el comportamiento humano integrando lo físico y lo mental, destacando que el desarrollo mental se manifiesta a través de movimientos coordinados. Estos movimientos están vinculados a la interacción con el entorno, concibiendo al ser humano como un todo que crece y se transforma tanto física como mentalmente mediante sus experiencias y acciones en el mundo que lo rodea.

### **Psicomotricidad gruesa**

Ardanaz (2009) describe la psicomotricidad gruesa como la capacidad de controlar el propio cuerpo, con énfasis en los movimientos amplios y globales. Estos movimientos implican una práctica activa que utiliza el cuerpo, con una coordinación efectiva de desplazamientos, equilibrio y la integración de los sentidos. La psicomotricidad gruesa, por tanto, abarca la habilidad de realizar movimientos amplios y controlados, manteniendo un dominio completo sobre las extremidades y un adecuado desarrollo sensorial.

Hermosilla et al. (2022) explican que la psicomotricidad gruesa se refiere a las acciones coordinadas del cuerpo humano. Esta condición, permite a los niños y niñas manejar la coordinación de los elementos del cuerpo, lo que resulta fundamental para controlar la postura, el equilibrio y los desplazamientos.

### **Psicomotricidad fina**

Según Matta (2019), la psicomotricidad fina se refiere al control preciso de los movimientos corporales, que surge del proceso de maduración y de la interacción con el

entorno. Esta capacidad se desarrolla mediante experiencias que requieren precisión en la coordinación de tiempo y espacio, destacando la importancia del entorno inmediato y las actividades que involucran destrezas motoras específicas para afianzar estos movimientos. La práctica y las vivencias contribuyen significativamente a este proceso, ya que permiten una adaptación y un manejo más exacto de las acciones en función de la realidad circundante.

Churquipa (2021) describe la psicomotricidad fina como la acción de regular movimientos pequeños de músculos en partes características del cuerpo, como los dedos, que generalmente actúan en sincronización con los ojos. Esta habilidad, relacionada con la motricidad de las manos y los dedos, se conoce comúnmente como destreza. Es importante destacar que la psicomotricidad fina requiere un alto grado de maduración y un proceso de aprendizaje prolongado para lograr un dominio completo, ya que presenta diversos niveles de dificultad y precisión.

### **Importancia de la psicomotricidad**

Ysla y Zegarra (2019) destacan que la psicomotricidad tiene un papel fundamental en el aprendizaje, ya que permite al estudiante interactuar de manera efectiva con su entorno y desarrollar habilidades de socialización, valorando las perspectivas de los demás. Desde esta perspectiva, la educación debe enfocarse más en el "sentir" que en la simple asimilación de datos. Lo esencial radica en cómo se procesa la información y se transforma en conocimiento útil.

Pinedo y Sanchez (2022) destacan que la psicomotricidad desde la educación es fundamental para apoyar el desarrollo y la maduración infantil mediante el juego y las actividades motrices del currículo escolar. Su propósito principal es fortalecer la relación del estudiante consigo mismo, con los objetos y con los demás, promoviendo tanto la salud física como mental. Esta técnica permite gestionar de forma saludable el

movimiento corporal, mejorando la interacción y comunicación con el entorno, y favorece la exploración, la resolución de conflictos, la socialización y la expresión libre.

## **2.2 Importancia de la(s) variable(s) o tópico(s) clave**

La implementación de los juegos ancestrales Yanesha en el ámbito educativo desempeñó un papel crucial en el fortalecimiento de la psicomotricidad de los estudiantes. A través de actividades lúdicas desarrolladas dentro de las sesiones de clase, se buscó ofrecer una alternativa pedagógica innovadora que pudiera responder a las problemáticas observadas en el entorno escolar, tales como la falta de interacción física, la disminución de habilidades motoras finas y gruesas, y la desconexión de los estudiantes con su patrimonio cultural. Estos juegos, profundamente arraigados en las tradiciones del pueblo Yanesha, permitieron no solo reforzar las habilidades psicomotoras, sino también vincular a los estudiantes con su identidad cultural de una manera significativa.

La aplicación de estos juegos ancestrales se fundamentó en la premisa de que la psicomotricidad es una herramienta clave para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que estas actividades involucran tanto el cuerpo como la mente, favoreciendo la coordinación motriz, el equilibrio, la agilidad y la capacidad de respuesta ante estímulos. A través de estas experiencias vivenciales, los estudiantes no solo mejoraron sus habilidades motoras, sino que también fueron capaces de experimentar y comprender el valor cultural y tradicional de las actividades que realizaban.

Este enfoque pedagógico no solo benefició a los estudiantes al fortalecer sus competencias psicomotoras, sino que también ofreció una oportunidad para enriquecer el proceso educativo en general. Los juegos ancestrales Yanesha fomentaron la curiosidad y el interés de los estudiantes por sus raíces culturales, contribuyendo a un aprendizaje más holístico y profundo. La conexión con las tradiciones de su comunidad les permitió

conocer y valorar el patrimonio cultural, lo que, a su vez, favoreció el fortalecimiento de su identidad y sentido de pertenencia.

Es especialmente relevante destacar la importancia de integrar estos juegos en el área de Educación Física, ya que, al estar directamente vinculados al entorno natural y cultural de los estudiantes, favorecieron el desarrollo de aprendizajes significativos, tanto en términos físicos como emocionales. Al estar inmersos en actividades que eran no solo físicas sino también recreativas, los estudiantes experimentaron una mayor motivación y disfrute en el proceso de aprendizaje, lo que a su vez contribuyó a un ambiente de aula más dinámico y participativo.

Por otro lado, el carácter lúdico y cooperativo de los juegos ancestrales generó un espacio propicio para la interacción social entre los estudiantes. A través de la colaboración y la competencia sana, se promovieron relaciones recíprocas entre los compañeros, fortaleciendo la cohesión grupal y el trabajo en equipo. Esto no solo impactó positivamente en su desarrollo psicomotor, sino que también favoreció su desarrollo social y afectivo.

## 2.3 Análisis comparativo.

**Tabla 1**

*Análisis comparativo*

<b>Tópico</b>	<b>Autor</b>	<b>Definición</b>	<b>Comentario</b>
El juego	Benítez (2009)	El juego es una forma de manifestar la naturaleza del ser humano y está presente en nuestra existencia, aunque se presenta con más frecuencia durante la niñez. Por medio del juego, se adquieren habilidades tanto físicas como mentales, colectivas, lo cual es crucial para el crecimiento y aprendizaje.	El autor menciona que las actividades lúdicas están presentes en la vida, pero que frecuentemente se evidencia en la niñez, una fase primordial para el aprendizaje sensorio motriz que contribuye a mejorar habilidades motoras finas y gruesas, lo que hace eco en su papel de facilitador de la enseñanza y aprendizaje.
	Delgado (2011)	El juego es una acción particular y versátil que pertenece tanto a la humanidad como a algunas especies de seres vivos más desarrolladas. El juego constituye una naturaleza propia de las personas y de ciertas especies animales avanzadas.	El juego no solo es una actividad humana ya que es común en algunas especies de animales, mediante el juego los individuos desarrollan elementos que les permite comprender su realidad fomentando habilidades de interacción como un recurso adaptable en distintas dimensiones.
	Gallardo y Gallardo (2018)	Es una labor de carácter placentera que se practica en las distintas etapas del desarrollo humano, estas acciones despiertan en los sujetos la curiosidad de explorar y comprender la realidad para generar aprendizajes que fomenten la interrelación, respondiendo a las	Al ser de naturaleza placentera el juego abre una ventana tanto a los adultos y niños a experimentar estas actividades por elección, estas acciones les permiten explorar más allá de lo superficial y colabora en las distintas etapas del desarrollo humano para responder a distintas situaciones.

Tópico	Autor	Definición	Comentario
		demandas que suceden en su entorno.	
	Daza et al. (2020)	Son actividades de entretenimiento oriundo de una comunidad efectuada dentro de las labores cotidianas y que ha venido desde tiempos remotos, en el que no se requiere de mecanismos complicados para su desarrollo, solamente el propio cuerpo y de materiales que existen en su contexto.	Se explica que son actividades que posee un profundo valor cultural ya que refleja las particularidades de un grupo social, estos están ligadas a las labores diarias contemplando el entorno natural y a la vez actuando como un medio de educación empírico transmitiendo los saberes ancestrales por medio de la oralidad.
Los juegos Ancestrales Yanasha	González et al. (2016)	Es la puesta en práctica de actividades que se transmiten de una generación a otra en el vínculo familiar. Además, propicia la interrelación entre uno o más miembros y no requieren de aplicación de tecnologías solo del cuerpo y de cualquier objeto sencillo que le permita desarrollarse con fines placenteros	Por lo tanto, es un hecho que se desarrolla con fines placenteros transmitidos desde el hogar que contienen la historia, valores y tradiciones familiares fomentando la armonía entre los pobladores. Estos juegos se destacan por presentar simplicidad al momento de ser desarrollados haciendo accesible a todos los individuos.
Psicomotricidad	Durivage (1999)	Es la que abarca las interacciones entre los aspectos cognitivos, emocionales, simbólicos y sensoriomotores, lo que facilita que las personas se expresen y sean auténticas en un entorno psicosocial, subrayando la relevancia de la psicomotricidad para la vida de los estudiantes y el equilibrio personal, contribuyendo de manera significativa a un crecimiento armónico en diferentes áreas de la vida.	Se establece que al conectar los planos físico y mental, la psicomotricidad no solo fortalece el crecimiento físico, sino también el emocional y social, asegurando una formación integral que beneficia la autonomía y el bienestar. Esta cualidad subraya su importancia en la vida escolar y en el equilibrio interno, promoviendo una evolución armoniosa que se extiende más allá del ámbito educativo.

Tópico	Autor	Definición	Comentario
	Bocanegra (2014)	<p>Es la capacidad del ser humano que ayuda a las personalidades a ser honestos de su propio cuerpo y de sus movimientos, empleando patrones motores que se relacionan con la velocidad, el espacio y el tiempo, es fundamental. Esta habilidad no solo es clave para llevar a cabo las actividades diarias, sino que también apuesta una acción fiable en la perfección de habilidades y la sincronía motora.</p>	<p>Por tal razón, la psicomotricidad ayuda a los niños y niñas a desarrollar conciencia y control sobre su cuerpo y sus movimientos, fortaleciendo la coordinación y el dominio de habilidades psicomotoras. Esta capacidad es esencial para realizar actividades diarias con eficacia, promoviendo precisión y fluidez en el movimiento, así como mejorando la sincronización y el rendimiento físico.</p>
	Andreu-Cabrera y Romero-Naranjo (2021)	<p>Es una materia que examina el comportamiento humano integrando lo físico y lo mental, destacando que el desarrollo mental se manifiesta a través de movimientos coordinados. Estos movimientos están vinculados a la interacción con el entorno, concibiendo al ser humano como un todo que crece y se transforma tanto física como mentalmente mediante sus experiencias y acciones en el mundo que lo rodea.</p>	<p>En consecuencia, la psicomotricidad estudia la relación entre mente y cuerpo, enfocándose en cómo el desarrollo mental se refleja en movimientos coordinados. Este enfoque considera al ser humano como una unidad que evoluciona física y mentalmente a través de sus experiencias y su interacción con el entorno.</p>
Los juegos ancestrales Yanesha en el fortalecimiento de la Psicomotricidad		<p>Afirma que efectuar acciones lúdicas dentro de las labores cotidianas despiertan los estímulos para el incremento intelectual y la facultad de emplear críticamente la información. Asimismo, la pedagogía educativa destaca la</p>	<p>El autor precisa que, incorporar actividades lúdicas en las tareas cotidianas potencia el desarrollo intelectual y el pensamiento crítico. Además, reafirma que la pedagogía valora el juego para consolidar conocimientos, facilitando el aprendizaje mediante</p>

<b>Tópico</b>	<b>Autor</b>	<b>Definición</b>	<b>Comentario</b>
	Vera (2020)	viabilidad de los juegos en la retención de saberes, ya que este enfoque ayuda a mejorar el rendimiento de los niños y niñas por intermedio de experiencias fortalecen sus habilidades físicas y cognitivas.	experiencias prácticas que fortalecen las habilidades físicas y cognitivas de los niños.
	Bernate (2021)	Son herramientas fundamentales para ayudar a los niños a desarrollar sus habilidades psicomotoras, permite fortalecer y desarrollar las capacidades motoras, biológicas y psicológicas. Asimismo, la inclusión de los juegos en la pedagogía educativa genera un valor necesario en los aprendizajes desde las escuelas reforzando el desempeño de los docentes.	El autor, menciona que juego es esencial para el desarrollo psicomotor infantil, promoviendo capacidades motoras, biológicas y psicológicas. Su inclusión en la pedagogía escolar no solo enriquece el aprendizaje, sino que también apoya el rol docente, facilitando una enseñanza más dinámica y significativa, que potencia el desarrollo integral de los estudiantes desde una perspectiva práctica y motivadora.

#### **2.4 Análisis crítico.**

Los juegos y la psicomotricidad según los autores mencionados revelan una comprensión profunda de cómo estas actividades influyen en el desarrollo humano, aunque también se pueden identificar ciertos puntos de convergencia y divergencia en sus enfoques. Benítez (2009) señala la importancia de los juegos como un medio para adquirir habilidades físicas y mentales, destacando su papel en la niñez. Esto es consistente con el concepto de desarrollo psicomotor, en el que se integra el aprendizaje de habilidades motoras finas y gruesas. Sin embargo, el enfoque de Benítez tiende a centrarse en el juego como una herramienta aislada, sin profundizar en cómo estas habilidades interaccionan con otras dimensiones del desarrollo, como las emocionales y sociales, que son resaltadas por otros autores. Delgado (2011), por otro lado, amplía la perspectiva al incluir no solo

a los seres humanos, sino también a algunas especies animales en la práctica de los juegos, lo que refuerza la idea de que el juego es una característica biológica que trasciende las fronteras de la humanidad. Su enfoque abre la puerta a la universalidad del juego, pero también puede restar profundidad a los aspectos culturales y contextuales del juego en distintas comunidades humanas, un aspecto que se aborda con mayor detalle en los estudios de juegos ancestrales.

En cuanto a Gallardo y Gallardo (2018), los juegos son descritos como una actividad placentera que impulsa la curiosidad y la interacción social. Esta descripción es coherente con el papel de esta acción en el desarrollo de competencias sociales y cognitivas, pero al enfocarse únicamente en los aspectos placenteros, podría pasar por alto las dimensiones educativas más serias y formales del juego, especialmente en contextos escolares. Por otro lado, el estudio de Daza et al. (2020) y González et al. (2016) sobre los juegos ancestrales resaltan su valor cultural y educativo, al estar estrechamente vinculados con las prácticas cotidianas y la transmisión de saberes tradicionales. Este enfoque, en contraste con los anteriores, pone énfasis en la relevancia cultural y educativa de los juegos en contextos específicos, lo que subraya su capacidad para enseñar y reforzar la identidad social. Finalmente, los trabajos de Vera (2020) y Bernate (2021) coinciden en que el juego, especialmente en contextos educativos, no solo fortalece las habilidades psicomotoras, sino también el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Ambos autores defienden la integración del juego en la pedagogía, reconociendo su valor para mejorar el aprendizaje y la interacción entre estudiantes y docentes. Si bien todos los autores coinciden en la importancia del juego para el desarrollo integral, sus enfoques varían en el énfasis en aspectos biológicos, culturales o educativos, lo que enriquece la comprensión de este fenómeno, aunque también revela algunas limitaciones al no integrar de manera plena todas las dimensiones del desarrollo humano.

## CAPÍTULO III: MARCO REFERENCIAL

De acuerdo con el Proyecto Educativo Institucional (2022), la Institución Educativa N.º 34381-B Loma Linda forma parte de la Red Educativa Rural (RER) N.º 02, denominada "San Matías San Carlos". Esta red incluye varias escuelas que brindan educación de calidad a estudiantes de nivel primaria, desde 1º hasta 6º grado, en los caseríos de Loma Linda, Puerto Laguna, Nueva Aldea y Santa María, ubicados en el distrito de Palcazú, provincia de Oxapampa, región Pasco.

Los estudiantes de estas instituciones hablan tanto el Yanesha como el castellano como lenguas maternas y provienen de familias dedicadas a la agricultura (cultivo de yuca, pituca, maíz, plátano y cacao) y a la crianza de animales menores, como gallinas, patos y cerdos. Las instituciones educativas de la RER N.º 02 se encuentran a partir del kilómetro 18 de la carretera marginal a Iscozacin y son de carácter multigrado, monolingüe y bilingüe, con un enfoque rural.

Las instituciones que conforman esta red son:

- I.E. N.º 34381 Loma Linda
- I.E. N.º 34309 Puerto Laguna
- I.E. N.º 34322 Nueva Aldea
- I.E. N.º 34513 Santa María

Actualmente, la coordinación de la RER está a cargo del profesor Andrés Mariño Pachari, junto con los demás docentes que laboran en estas instituciones.

### 3.1 Reseña histórica

La Institución Educativa N.º 34381-B Loma Linda, está ubicada en un territorio rodeado por el río Palcazú, debe su nombre a dos pequeños cerros que embellecen el

paisaje de la región, generando una vista llamativa para quienes la visitan. Este centro educativo se encuentra en la provincia de Oxapampa, y sus límites colindan con diversas comunidades vecinas, como Nueva Aldea, Santa María, Puerto Laguna y el centro poblado Laguna Raya. Los orígenes de la escuela se remontan a 1954, cuando el docente voluntario Elías Pachari ofreció sus servicios en la institución en un contexto en el que aún se encontraba en proceso de creación. Poco tiempo después, fue sucedido por el profesor Pepe Santiago Santos, quien trabajó durante cuatro años sin recibir remuneración, demostrando un profundo compromiso y amor por la labor educativa. El crecimiento y la consolidación de la escuela se vieron impulsados por la llegada del profesor Benjamín Sedano, quien desempeñó un papel clave en la oficialización de la institución. Este esfuerzo culminó en 1961, cuando el Estado peruano reconoció formalmente a la escuela, lo que permitió la llegada del profesor Mauro Mariño, el primer docente en recibir un salario por parte del Estado. Mariño permaneció en la escuela durante 19 años, contribuyendo de manera significativa a la estabilidad y el desarrollo de la comunidad educativa. En sus primeras décadas, la institución estuvo ubicada cerca de la ribera del río Palcazu, un lugar estratégico para facilitar el acceso de los estudiantes. No obstante, en 1990, gracias a las políticas implementadas por el gobierno peruano y el apoyo del programa FONCODES, se inició la construcción de una nueva infraestructura, que permitió el traslado de la escuela a su ubicación actual. Desde entonces, el crecimiento de los estudiantes ha sido notable, impulsado por el trabajo conjunto de los padres de familia, los maestros y diversas organizaciones locales. Hoy en día, la Institución Educativa N.º 34381-B Loma Linda cuenta con una matrícula de 80 estudiantes y un equipo docente conformado por cuatro profesores, todos ellos pertenecientes al pueblo originario Yanesha. Este aspecto es fundamental, ya que el centro educativo se caracteriza por impartir clases tanto en la lengua Yanesha como en

castellano, promoviendo la preservación cultural y el fortalecimiento de la identidad comunitaria. A lo largo de su historia, la Institución Educativa N.º 34381-B Loma Linda ha sido testigo y protagonista de un proceso de transformación que ha permitido brindar una educación de calidad a las nuevas generaciones, en un entorno donde la tradición y la modernidad se entrelazan para forjar el futuro de sus estudiantes.

### **3.2 Filosofía organizacional**

#### **Misión**

Brindar una educación de calidad, libre de violencia, enfocada en la inclusión y el respeto al medio ambiente, dentro del marco del Currículo Nacional de Educación Básica Regular. Esta educación se adapta a las tendencias tecnológicas y a las innovaciones científicas, culturales y deportivas, promoviendo la identidad cultural local, regional y nacional, y garantizando la igualdad de oportunidades, todo ello basado en sólidos valores éticos y morales. Contamos con educadores altamente capacitados y comprometidos con su vocación de servicio a la educación pública en la Institución Educativa N°34381-B Loma Linda, quienes trabajan para asegurar que los estudiantes del III, IV y V ciclo del nivel primario culminen exitosamente. Este esfuerzo se enmarca dentro del proceso de mejora continua de los aprendizajes, con la meta puesta en el 2024.

#### **Visión**

Aspiramos a ser reconocidos como instituciones educativas que fomentan el desarrollo integral de nuestros estudiantes desde la primera infancia, a través de un proceso de enseñanza y aprendizaje que abarca tanto lo afectivo como lo cognitivo, en estrecha colaboración con la comunidad educativa. Priorizamos el enfoque comunicativo, la resolución de problemas, el desarrollo personal, la ciudadanía activa, la investigación

y la alfabetización tecnológica. En este camino, los docentes guían y acompañan a los estudiantes, facilitando que construyan aprendizajes significativos. Nuestro propósito es formar ciudadanos del futuro que sean competentes, democráticos, con sólidos valores éticos y una conciencia ambiental, capaces de contribuir al desarrollo de su comunidad y su país, todo ello alineado con el perfil de egreso del Currículo Nacional de Educación Básica Regular (CNEBR).

### **Valores priorizados**

Somos una institución educativa bilingüe que se fundamenta en el compromiso de formar ciudadanos íntegros y conscientes, priorizando valores que promuevan no solo el aprendizaje académico, sino también el desarrollo integral y cultural de sus estudiantes. Para elevar los niveles de logro, nos esforzamos en practicar la ética, como base para una conducta honesta y responsable; la equidad e inclusión, garantizando oportunidades justas para todos, respetando la diversidad de culturas y capacidades. Fomentamos la calidad en la educación, con el objetivo de proporcionar una enseñanza significativa que responda a las necesidades de nuestra comunidad. Valoramos la democracia, alentando la participación activa y el respeto a la opinión de todos, así como la interculturalidad, promoviendo el diálogo entre saberes, costumbres y lenguas, en especial la Yanasha, para fortalecer la identidad cultural. Desarrollamos una conciencia ambiental, formando estudiantes comprometidos con la protección y sostenibilidad de nuestro entorno, y la creatividad e innovación, alentando el pensamiento crítico y la resolución de problemas con nuevas ideas. Finalmente, promovemos la empatía, para que nuestros estudiantes comprendan y respeten las emociones y situaciones de los demás, contribuyendo así a una comunidad educativa solidaria y armoniosa, en la que se practican valores que enriquecen tanto la vida personal como el bienestar colectivo.

### **3.3 Diseño organizacional**

La institución educativa cuenta con la siguiente organización y funciones establecidas: El Director Lic. JENRY BUJAICO MARIÑO, es la persona encargada de representar legalmente a la institución y de dirigir y manejar la gestión administrativa de la misma institución educativa. Organiza y supervisa las actividades en general, gestiona los recursos humanos, financieros y pedagógicos. Su labor se encuentra debidamente coordinada con los estamentos que correspondan como en CONEI, los docentes, autoridades y las familias. Despliega una labor coordinada y orientada al desarrollo de las actividades de la mejor forma. El Director además tiene la responsabilidad como docente del tercer y cuarto grado. El Director realiza el monitoreo a la labor docente brindando orientaciones para la mejora. También realiza reuniones con los apoderados para fortalecer el aprendizaje. Igualmente, supervisa el desarrollo del programa Qali Warma en la institución.

La institución también cuenta con un equipo de tres docentes. El docente Victor Huayoli López responsable del primer grado. El segundo grado está tutelado por el docente Emilio Ortiz Espíritu. El docente bajo la responsabilidad del tercer y cuarto grado es el Director y el profesor Gaviano Pachari Mario está a cargo del quinto y sexto grado. Su función primordial es el aseguramiento de la conducción de los aprendizajes de los estudiantes, cumpliendo el horario establecido, desarrollar el currículo en diversas áreas: académico, comunitario, de gestión y desarrollo institucional, Asimismo, se observa buena coordinación y compromiso que con el liderazgo del director genera un clima institucional favorable, brindando facilidades en la educación integrada de los estudiantes y colaboradores de la IE.

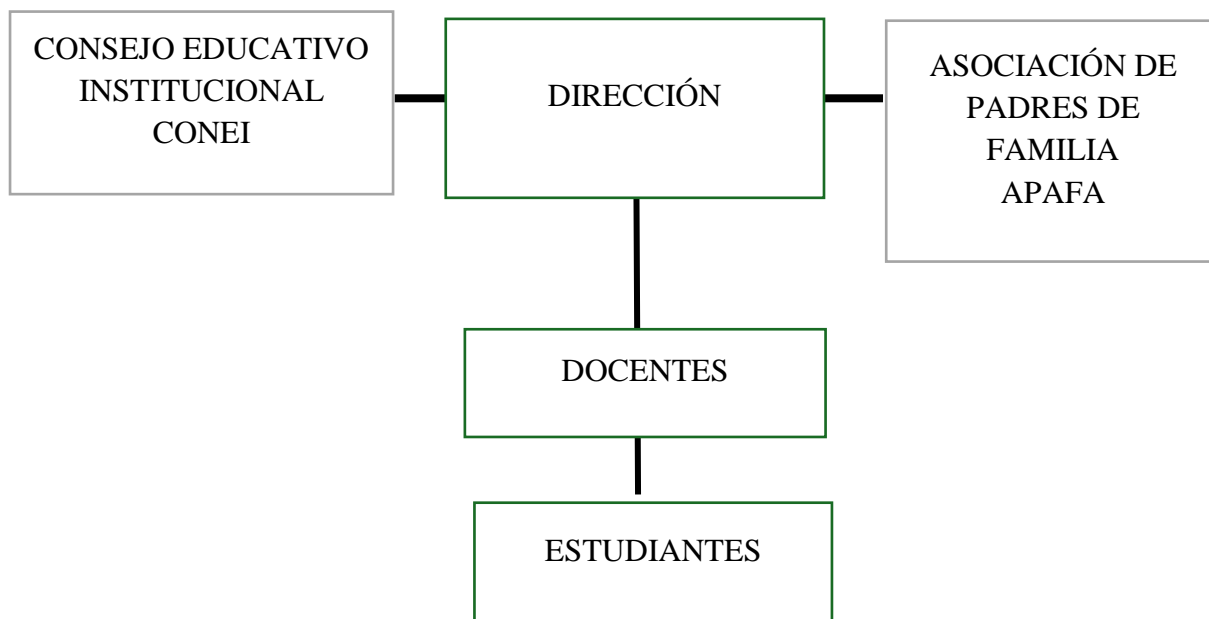
El órgano de participación es la APAFA (Asociación de padres de familia), que tiene la función de apoyar al personal educativo participando de la toma de decisiones

relacionadas a la formación educacional y los procesos referidos a la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes promoviendo el respeto.

Por su parte el CONEI (Consejo Educativo Institucional), *representado por el sr. RAUL ATAUCUSI*, asume la tarea de intervenir en el desarrollo y verificación de los documentos administrativos, tener en conocimiento la adjudicación de los docentes, regular el cumplimiento de las políticas educativas como la matrícula, la asistencia y cumplimiento de las horas pedagógicas de los docentes y estudiantes.

Los educandos, constituyen el centro de la educación, su papel fundamental es adquirir los conocimientos de enseñanza facilitados por los docentes, involucrarse en los hechos estipulados por los maestros dentro y fuera de la escuela generando un ambiente de trabajo en equipo, asistir puntuales a las aulas y respetar las normas establecidas por la casa de estudios.

Los padres de familia, realizan funciones de apoyo en las distintas actividades programadas por la escuela, velan por el pleno progreso educativo de sus menores, supervisan las tareas extracurriculares programadas por los docentes y fomentan los valores y costumbres propias de los educandos. Además, participan en las actividades de la institución y se reúnen mensualmente con el director para coordinar y recibir orientaciones en beneficio de sus menores hijos.

**Figura 1***Organigrama de la IE*

**NOTA:** Extraído del documento PEI de la institución educativa N°34381-B Loma Linda.

### 3.4 Productos y/o servicios

La Institución Educativa N.º34381-B Loma Linda cuenta con servicios básicos medianamente adecuados con tres salones, dos de los cuales están hechos de concreto y uno de madera, un comedor de limitado material y un servicio higiénico de materiales admisibles. Cuenta con un patio amplio, cancha deportiva que sirve como espacio de áreas verdes y para el desarrollo de distintas actividades escolares y deportivas. Brinda un servicio de formación educativa integral a los estudiantes de nivel primaria, desde el primer grado hasta el sexto grado. De la misma manera, se ha implementado por iniciativa de los docentes y los padres de familia talleres de reforzamiento en algunas asignaturas, talleres deportivos y elaboración de huertos escolares para contribuir al desarrollo integral de los estudiantes.

### **3.5. Diagnóstico organizacional**

Los datos recogidos en la institución educativa se organizan en un análisis FODA, que incluye las Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas que se registra desde el Proyecto Educativo Institucional y la observación efectuada en la práctica preprofesional con la finalidad de registrar con precisión aspectos relevantes de la escuela N.º34381-B Loma Linda.

Al examinar cómo se están llevando a cabo las condiciones articuladas para la puesta en marcha del trabajo de la institución educativa, se identifican como fortalezas, el cumplimiento al 100% de la planificación y calendarización de las actividades programadas por la institución educativa, se dispone con la cantidad requerida de personal antes de la apertura de clases. Se cuenta con una planificación de los talleres de tutoría y escuela de padres a nivel escolar y comunal. Un 96.74 % de los estudiantes concluyen satisfactoriamente el año escolar y los estudiantes han logrado un destacado promedio del 14.0 % en asignaturas de Matemáticas, Comunicación Personal y Social, así como en Ciencia y tecnología. Sin embargo, aún hay escolares con capacidad de mejorar su aprendizaje que se encuentran en proceso, un promedio de 86 % en las áreas de Matemática, Comunicación, Personal Social y Ciencia y tecnología, el 3.26 % de los alumnos se trasladaron a otras Instituciones Educativas, algunos docentes que inician labores educativas días después del inicio de clases por distintos motivos. Se nota que algunos estudiantes y padres de familia no están asistiendo a los talleres de tutoría y a la escuela de padres, e inasistencia de algunos estudiantes por razones familiares. Se evidencian algunos comportamientos que atropellan la estipulación de las aptitudes desde la perspectiva de los alumnos y las familias en la escuela y la comunidad. Educandos y tutores. Son oportunidades identificadas, la disposición para adecuaciones requeridas, es posible la apertura de espacios de planificación de

documentos, pedagógicos y administrativos, el currículo posibilita la enseñanza basados en las vivencias culturales y articuladas a los diferentes conocimientos. Se observa disposición de algunos padres de familia para realizar trabajos de colaboración conjunta y la entrega regular de recursos educativos por parte del MINEDU. En cuanto a las amenazas condiciones climáticas como lluvias intensas durante los meses de marzo, noviembre y diciembre, vientos huracanados que provocan desastres en la comunidad, inundaciones que dificultan el traslado de los estudiantes, ausencia de parte de los padres por motivos de trabajo con sus hijos, peligro de los estudiantes durante el tránsito en las carreteras y ríos. También se pueden presentar dificultades de acceso para participar en los cursos de Perúeduca, La disminución de la práctica de la identidad cultural se ve afectada por las condiciones laborales que complican la acción de todos los integrantes de la IE, además de la tardanza en la entrega de los cuadernos de trabajo.

A Continuación, el Diagnóstico de matriz FODA

**Tabla 2**

*Diagnóstico FODA*

Fortalezas	Oportunidades
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estudiantes que alcanzan logro destacado en un promedio de 14.0 % en el área de Matemática, Comunicación, Personal Social y Ciencia y Tecnología.</li> <li>- El 96.74 % de los escolares concluyen satisfactoriamente el año escolar.</li> <li>- Se cumple el 100% de la planificación y calendarización de labores establecidos por la escuela.</li> <li>- Se dispone de la cantidad requerida de personal antes de la apertura de clases.</li> <li>- Se cuenta con una planificación de los talleres de tutoría y escuela de padres a nivel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Disposición y adecuaciones requeridas.</li> <li>- Es posible la apertura espacios de planificación de documentos, pedagógicos y administrativos</li> <li>- El currículo permite una enseñanza basada en las vivencias culturales y articuladas a los diferentes conocimientos.</li> <li>- Disposición de algunos padres de familia para realizar un trabajo mancomunado.</li> <li>- Dotación periódica de materiales educativos por parte del MINEDU.</li> </ul>

---

<p>escolar y comunal.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Actitud de los estudiantes hacia la participación en actividades que buscan mejorar su calidad educativa.</li> <li>- Puesta en práctica de valores y principios para fomentar un ambiente positivo tanto en la institución como en la comunidad por parte de los actores educativos.</li> <li>- Profesores dedicados a elevar los saberes demostrando una enseñanza de calidad a sus estudiantes.</li> </ul>	
Debilidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estudiantes con capacidad de mejorar su aprendizaje que se encuentran en proceso, un promedio de 86% en asignaturas de Matemática, Comunicación, Personal Social y Ciencia y Tecnología.</li> <li>- El 3.26 % del alumnado se trasladó a otras Instituciones Educativas.</li> <li>- Pocas visitas de padres de familia a la institución educativa.</li> <li>- Docentes que inician labores educativas días después del inicio de clases por distintos motivos.</li> <li>- El desinterés de ciertos jóvenes y padres de familia en los talleres de tutoría y reforzamiento. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Inasistencia de algunos estudiantes por razones familiares.</li> <li>- Escaso apoyo a los estudiantes por parte de los apoderados.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lluvias intensas durante algunos meses de marzo, noviembre y diciembre.</li> <li>- Aires huracanados que provocan desastres en la comunidad.</li> <li>- Inundaciones que dificultan el traslado de los estudiantes.</li> <li>- Ausencia de parte de los padres por motivos de trabajo con sus hijos.</li> <li>- Peligro de los estudiantes durante el tránsito en las carreteras y ríos.</li> <li>- Dificultades de acceso para participar en los cursos de Perú educa y actividades del MINEDU.</li> <li>- Debilitamiento de la práctica propia de la identidad cultural.</li> <li>- Condiciones laborales que complican el nexo de padres en las actividades de la comunidad educativa.</li> <li>- Retraso en la entrega de los cuadernos de trabajo.</li> <li>- Se pueden observar actitudes de vandalismo que afectan a la comunidad.</li> </ul>

---

*Nota: Extraído del documento (PEI) de la institución educativa N°34381-B Loma Linda.*

## CAPÍTULO IV: RESULTADOS

En el presente capítulo se exponen los resultados obtenidos al concluir el plan de mejora para la implementación de juegos ancestrales Yanesha para fortalecer la psicomotricidad en los en los estudiantes de sexto grado de la Institución educativa N°34381-B Loma Linda, UGEL Oxapampa, 2024, diseñado con el objetivo de abordar las deficiencias identificadas en los estudiantes.

A través de diversas estrategias, entre las cuales se destaca la incorporación de juegos ancestrales Yanesha, con el objetivo de fortalecer las áreas de oportunidad y promover un aprendizaje más significativo. Los resultados presentados permiten evidenciar el impacto de estas intervenciones, ofreciendo una visión clara de los avances alcanzados a lo largo del proceso.

El instrumento que se ha utilizado en esta investigación es el siguiente:

**Tabla 3**

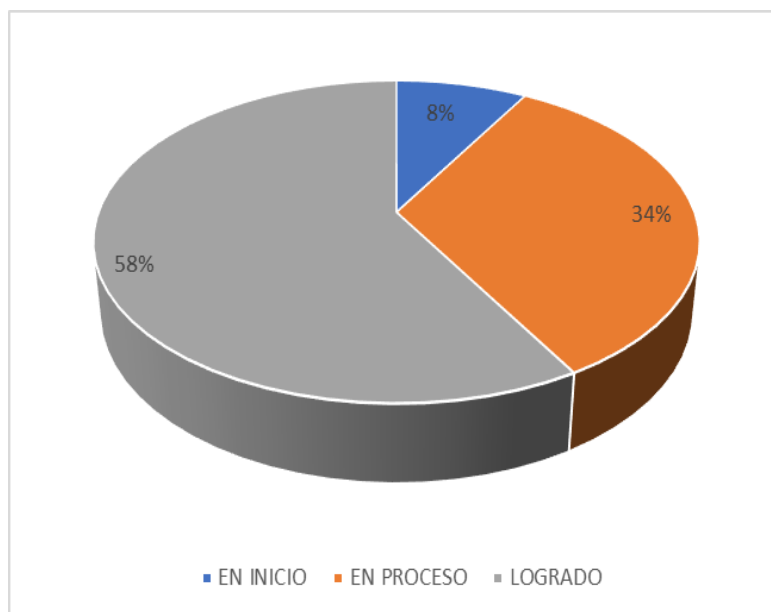
*Técnica e instrumento*

Técnica	Instrumento
<i>Observación participante</i>	<i>Escala de valoración</i>

Nota: Estos resultados fueron obtenidos utilizando la técnica y el instrumento propios de una investigación cualitativa.

**Figura 2***Aprendizaje de las reglas básicas del juego ancestral Yanasha*

*Indicador: Describe con precisión las reglas y características del juego ancestral Yanasha, identificando sus elementos clave para el desarrollo de habilidades psicomotrices.*



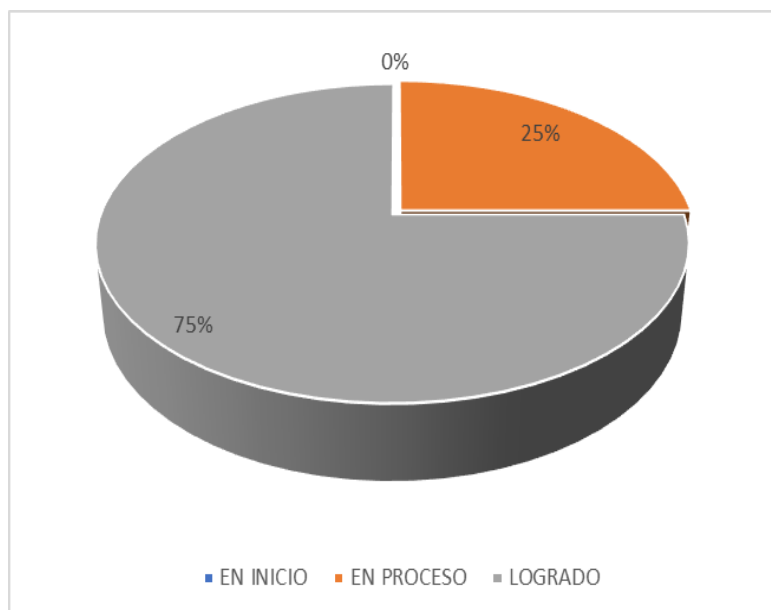
Nota: El presente gráfico ha sido desarrollado en la práctica preprofesional realizado específicamente en el mes de agosto del año 2024.

**Interpretación:** En la gráfica se observa que el 8% de los estudiantes están aprendiendo las reglas básicas del juego. El interés y la motivación por jugar están presentes, pero aún no han desarrollado una comprensión completa de la dinámica del juego, 34% ya están mejorando en el desarrollo de sus habilidades, pero aún tienen áreas para mejorar, pero su comprensión del juego sigue avanzando y el 58% han adquirido un dominio considerable del juego. Han desarrollado un mayor control sobre sus habilidades psicomotrices, y son capaces de ejecutar las reglas del juego con mayor fluidez y sin dificultad.

**Figura 3**

*Fortalecimiento físico y motor por la práctica del juego ancestral Yanasha*

*Indicador: Explica de manera clara cómo la práctica del juego ancestral Yanasha contribuye al fortalecimiento de la coordinación motora y el equilibrio físico.*



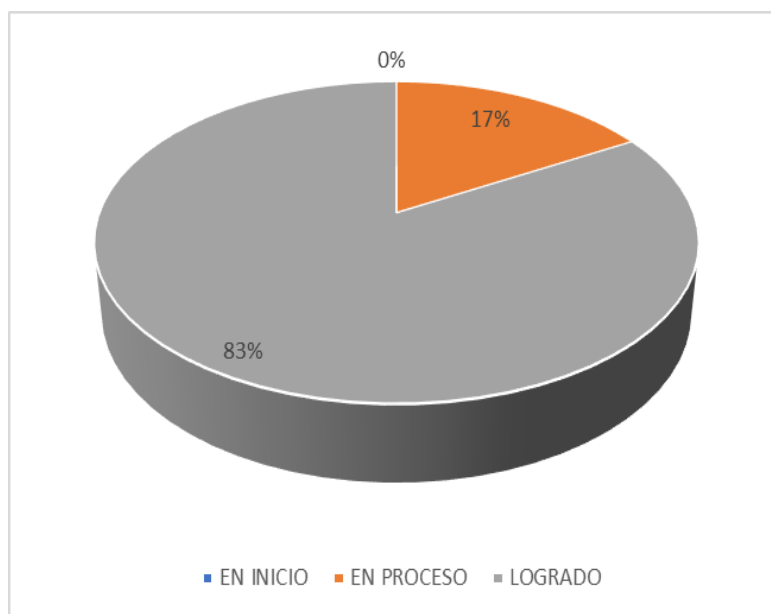
Nota: El presente gráfico ha sido desarrollado en la práctica preprofesional realizado específicamente en el mes de setiembre del año 2024.

**Interpretación:** En esta fase 0% de los estudiantes carecen de dificultades de comprensión de cómo el juego ancestral Yanasha contribuye al fortalecimiento de la coordinación motora y el equilibrio físico, 25% todavía están perfeccionando la noción de cómo el juego fortalece su capacidades para sincronizar sus movimientos con precisión y para mantener un equilibrio físico adecuado mientras realizan las actividades y 75% de los estudiantes reconocen de manera más natural y fluida que el juego ancestral contribuye la coordinación motora, lo que refleja una mejora significativa en la estabilidad y el control de su cuerpo en el espacio.

**Figura 4**

*Reconocimiento de los beneficios del juego ancestral Yanasha*

*Indicador: Reconoce los beneficios del juego ancestral Yanasha para su propio desarrollo psicomotriz y su aplicación en actividades diarias.*



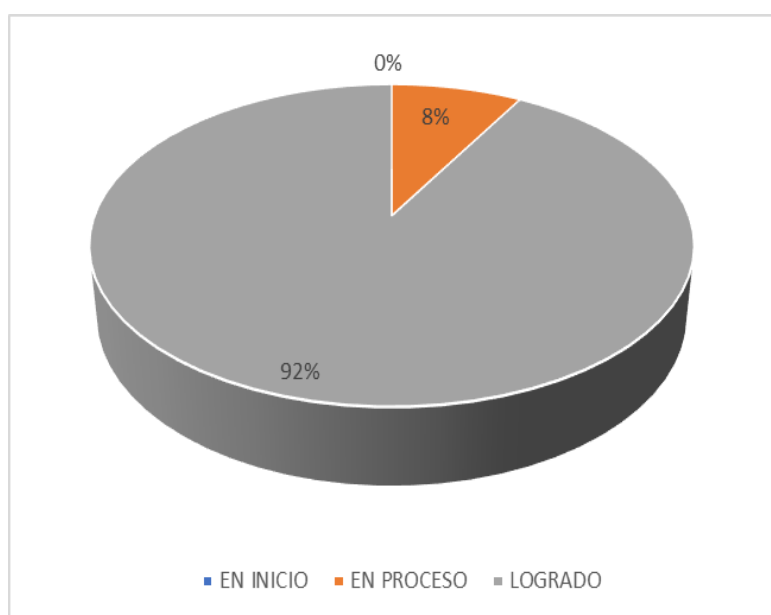
Nota: El presente gráfico ha sido desarrollado en la práctica preprofesional realizado específicamente en el mes de setiembre del año 2024.

**Interpretación:** 0% representa que ningún estudiante está en la etapa inicial, 17% de los estudiantes han comenzado a reconocer algunos beneficios de los juegos, aunque aún en una forma limitada o parcial. Este porcentaje refleja que, los niños y niñas están en proceso de reflexión sobre cómo las habilidades adquiridas a través del juego pueden ser útiles en su vida cotidiana y el 83% refleja un alto nivel de comprensión de los beneficios del juego ancestral Yanasha en el desarrollo psicomotriz y su aplicación efectiva en la vida diaria. En esta etapa, los participantes reconocen claramente cómo las habilidades adquiridas durante la práctica del juego tienen un impacto directo en actividades cotidianas, comienzan a valorar el juego no solo como una actividad recreativa, sino como una herramienta para el desarrollo físico y cognitivo integral.

## Figura 5

### Valoración del del juego ancestral Yanesha

*Indicador: Valora el juego ancestral Yanesha como una herramienta educativa que no solo fortalece la psicomotricidad, sino que también promueve el respeto por la cultura ancestral Yanesha.*



Nota: El presente gráfico ha sido desarrollado en la práctica preprofesional realizado específicamente en el mes de setiembre del año 2024.

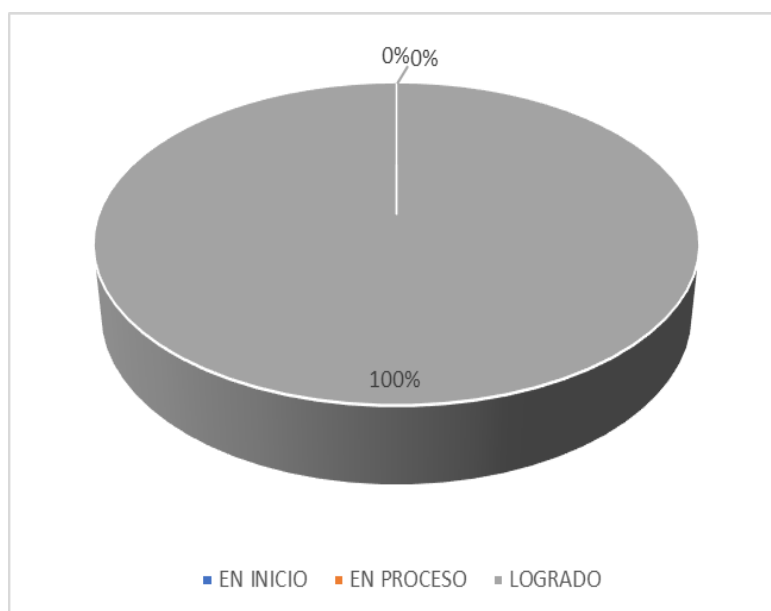
**Interpretación:** El 0% establece que no hay ningún estudiante en la etapa inicial, 8% de los educandos comienzan a intuir que el juego ancestral Yanesha no solo es útil para el desarrollo de habilidades psicomotrices, sino que también tiene un valor cultural significativo y a reconocer que, más allá de ser una simple actividad física, el juego tiene un propósito educativo más amplio. Esto puede incluir la comprensión de que el juego está vinculado con las tradiciones de la comunidad Yanesha, que implica respeto por la cultura ancestral y la preservación de sus costumbres y 92% refleja un alto grado de valoración del juego como una herramienta educativa integral, no solo han comprendido que el juego fortalece su psicomotricidad, sino que también han internalizado profundamente su valor en la preservación de la cultura ancestral Yanesha, se percibe

como un medio de transmisión de conocimientos y valores de generación en generación. Los participantes comprenden cómo este juego forma parte de su identidad cultural y cómo puede ser utilizado para transmitir y mantener vivas las tradiciones Yanesha.

### Figura 6

*Mejora de habilidades psicomotrices gracias al juego ancestral Yanesha*

*Indicador: Demuestra mejoras en sus habilidades psicomotrices a través de la ejecución precisa y coordinada de las actividades del juego ancestral Yanesha.*



Nota: El presente gráfico ha sido desarrollado en la práctica preprofesional realizado específicamente en el mes de octubre del año 2024.

**Interpretación:** La interpretación de los porcentajes en este indicador refleja el progreso total de los participantes en relación con el desarrollo de sus habilidades psicomotrices a través de la ejecución precisa y coordinada de las actividades del juego ancestral Yanesha.

## **CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **CONCLUSIONES**

1. La implementación de los juegos ancestrales Yanasha se presenta como una estrategia efectiva para contribuir al desarrollo psicomotor desde los entornos educativos. La propuesta para la implementación de juegos ancestrales Yanasha en la institución educativa N°34381-B Loma Linda favoreció la integración de estos juegos ancestrales en el ámbito escolar permitió una educación más integral, promoviendo valores como la cooperación, el trabajo en equipo y el respeto por las costumbres ancestrales. A través de esta actividad, los estudiantes no solo mejoraron sus habilidades motrices, sino que también adquirieron una mayor conciencia de su identidad cultural y de la importancia de preservar sus tradiciones.
2. A partir de los instrumentos de evaluación empleados en la práctica profesional, se logró identificar y valorar la importancia de los juegos ancestrales Yanasha como una herramienta efectiva para fortalecer la psicomotricidad en los estudiantes de sexto grado de la institución educativa N°34381-B Loma Linda. La aplicación de estas evaluaciones permitió reconocer las habilidades motrices de los educandos antes y después de participar en los juegos, evidenciando mejoras significativas. Además, se observó una mayor conexión de los estudiantes con su identidad cultural, lo cual resaltó la relevancia de practicar y conservar estas tradiciones.
3. La propuesta de mejora, basada en la planificación de las sesiones de aprendizaje, demostró ser un enfoque efectivo para desarrollar los juegos ancestrales Yanasha con el fin de fortalecer la psicomotricidad en los estudiantes de sexto grado de la institución educativa N°34381-B Loma Linda. A través de la estructura

organizada de las sesiones, se logró no solo un avance en el desarrollo de habilidades motrices, sino también un acercamiento significativo de los estudiantes a sus raíces culturales. La inclusión de estos juegos en la programación escolar permitió un aprendizaje más dinámico y vivencial, fomentando la participación activa y el trabajo en equipo. Esta propuesta contribuyó al fortalecimiento de la identidad cultural de los estudiantes y al mismo tiempo mejoró su desarrollo físico y emocional, haciendo que los juegos ancestrales Yanasha se integran de manera significativa en su proceso formativo.

4. La evaluación de la propuesta de mejora desarrollada durante la práctica profesional, a través del diseño y la aplicación de los instrumentos utilizados, permitió fortalecer la psicomotricidad de los estudiantes de sexto grado en la institución educativa N°34381-B Loma Linda en un clima de colaboración entre los estudiantes. Los instrumentos de evaluación, como la observación y la escala de valoración, proporcionaron datos valiosos que han reflejado un avance significativo en las habilidades motrices de los estudiantes. Además, se observó una mayor valoración de la identidad cultural y un desarrollo de la capacidad de trabajo en equipo. La aplicación de estos instrumentos permitió ajustar y mejorar la propuesta en tiempo real, lo que aseguró que los objetivos educativos se han alcanzado de manera efectiva.

## RECOMENDACIONES

1. Se ha evidenciado que la implementación de los juegos ancestrales Yanesha contribuye significativamente al mejoramiento de la psicomotricidad y a la recuperación de las prácticas culturales, favoreciendo el desarrollo del sentido de pertenencia en los estudiantes. Los resultados obtenidos nos han permitido evaluar de manera positiva el impacto de este plan de mejora, confirmando su efectividad en ambos aspectos.
2. Se realizó un diagnóstico previo en los estudiantes utilizando instrumentos de evaluación, con el objetivo de reconocer, valorar y practicar los juegos ancestrales Yanesha. Este diagnóstico fue una parte fundamental para la posterior aplicación de las actividades lúdicas, asegurando que las actividades estuvieran alineadas con las necesidades y características de los estudiantes.
3. El desarrollo y la implementación de los juegos ancestrales Yanesha se han llevado a cabo de manera efectiva en las sesiones de clase, demostrando un impacto positivo en los estudiantes. Estos juegos han facilitado un aprendizaje activo y participativo, en el que los estudiantes se involucran de manera integral.
4. Este plan de mejora destaca la importancia de incorporar los juegos ancestrales Yanesha en las actividades pedagógicas, ya que permite a los estudiantes obtener beneficios no solo en el aspecto físico, sino también en el desarrollo de valores como el respeto y la valoración sus tradiciones, promoviendo así una educación inclusiva y enriquecedora que respeta y celebra la diversidad cultural.
5. Finalmente, se concluye que la implementación de los juegos ancestrales Yanesha es una herramienta didáctica fundamental, aplicada desde la escuela, que contribuye al mejoramiento integral del ser humano, tanto en su desarrollo físico como en sus procesos de aprendizaje.

## BIBLIOGRAFÍA

- Acero, J. (2015). “*ELABORACIÓN DE UN MANUAL DE JUEGOS ANCESTRALES DE LA COMUNIDAD DE QUILLOAC, (2014-2015)*”. [Tesis previa a la obtención del título de licenciado en cultura física, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio de la Universidad Politécnica Salesiana.  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/8914/1/UPS-CT005151.pdf>
- Andreu-Cabrera, E. & Romero-Naranjo, J. (2021). Neuromotricidad, Psicomotricidad y Motricidad. Nuevas aproximaciones metodológicas. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (42), 924-938.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8072532>
- Araujo, C. (2018). *LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I 324 NIÑA VIRGEN MARIA - HUACHO*. [tesis para optar el título de licenciada en educación inicial y arte, universidad nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.  
<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/2409>
- Ardanaz, T. (2009). “LA PSICOMOTRICIDAD EN EDUCACION INFANTIL”. *Revista digital Innovación y experiencias educativas*. 16, 1-10.  
[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_16/TAMARA\\_ARDANAZ\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/TAMARA_ARDANAZ_1.pdf)
- Ardila-Barragán, J. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital: Actividad Física Y Deporte*, 8(1).  
<https://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- Azabache, J. & Guzmán, M. (2017). *PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES FÍSICAS DE VELOCIDAD Y FUERZA, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL 1º GRADO DE PRIMARIA, EN EL COLEGIO DE CIENCIAS “LORD KELVIN” – TRUJILLO, REGIÓN LA LIBERTAD 2016* [Tesis presentada para obtener el grado académico de maestro en ciencias de la educación con mención en investigación y docencia, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.  
<https://hdl.handle.net/20.500.12893/6726>

- Beauregard, L. A., Bouffard, R. & Duclos, G. (2005). *Autoestima: Para quererse más y relacionarse mejor* (Vol. 6). Narcea Ediciones.  
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=e5ppgHDeN2UC&oi=fnd&pg=PA5&dq=autoestima&ots=kFIDzGedD-&sig=hdYTNo25WcPYKRIBrvqsUal2V1c#v=onepage&q=autoestima&f=false>
- Benítez, M. (2009). “El JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE”. *El Cuervo de Sevilla* *pág,6*.  
[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_16/MARIA%20ISABEL\\_BENITEZ\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf)
- Bernal, C. (2016). *Metodología de la Investigación Administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. Editorial Delfín Ltda.  
<https://bibliotecadigital.utn.edu.ec/download/files/original/fb0b0cfee2ae990609933d17c6890848960051aa.pdf>
- Bernate, J. (2021). Revisión Documental de la Influencia del juego en el desarrollo de la Psicomotricidad. *Revista Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(1), 171–198.  
<https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.1.6758>
- Bocanegra, O. (2014). La Psicomotricidad en el aula del nivel inicial. *Perspectivas en primera infancia*, 3(1).  
<https://revistas.unitru.edu.pe/index.php/pet/article/view/979>
- Calua, M., Delgado, Y. & López, Ó. (2021). COMUNICACIÓN ASERTIVA EN EL CONTEXTO EDUCATIVO: REVISIÓN SISTEMÁTICA. *Boletín Redipe*, 10(4), 315-334. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7917878>
- Camacho, V. (2022). “MEJORA DE LAS CAPACIDADES FÍSICO-MOTRICES A TRAVÉS DE LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA” [informe de prácticas profesionales que para obtener el título de licenciado(a) en educación física, Benemérita Y Centenaria Escuela Normal Del Estado De San Luis Potosí]. Repositorio de Benemérita Y Centenaria Escuela Normal Del Estado De San Luis Potosí.  
<https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/bitstream/20.500.12584/1027/1/Victor%20Manuel%20Camacho%20Loredo.pdf>

- Capcha, Y. & Barzola, R. (2021). *JUEGOS TRADICIONALES EN LOS ESTUDIANTES BILINGÜES DE LA II.EE. MARISCAL CÁCERES DE DANIEL HERNÁNDEZ – TAYACAJA- HUANCVELICA*. [tesis para optar el título de segunda especialidad profesional en educación rural intercultural bilingüe, universidad nacional de Huancavelica]. Repositorio de la Universidad Nacional de Huancavelica. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/3915>
- Churquiapa, E. (2021). *LA COORDINACIÓN PSICOMOTRIZ FINA Y SU RELACIÓN CON LA ESCRITURA INICIAL DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA 70 075 DE ACORA, PUNO 2020*. [tesis para optar el grado académico de maestra en ciencias: Educación con mención en Educación Superior, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. <http://hdl.handle.net/20.500.12773/15013>
- Conejo, A. (2023). *Empatía histórica en Educación Primaria. Un acercamiento a la multiculturalidad de la España medieval*. [Trabajo de fin de grado para optar al grado de educación primaria, Universidad de Valladolid]. Repositorio de la Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/62175/TFG-G6242.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Daza, A., Illidge, M. & Carabalí, A. (2020). LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS ANCESTRALES COMO MECANISMO DE VALORACIÓN CULTURAL Y FORTALECIMIENTO DE LAS RELACIONES SOCIALES. *Revista Prisma Social*, (30), 207–228. <https://revistaprismasocial.es/article/view/3739>
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Ediciones Paraninfo, SA. [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9\\_8C&oi=fnd&pg=PA1&dq=el+juego+definiciones&ots=xHAB4uJE8d&sig=Wrlpgswl8T9uFTT6R9yTv-EFbFg#v=onepage&q=el%20juego%20definiciones&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9_8C&oi=fnd&pg=PA1&dq=el+juego+definiciones&ots=xHAB4uJE8d&sig=Wrlpgswl8T9uFTT6R9yTv-EFbFg#v=onepage&q=el%20juego%20definiciones&f=false)
- Desorientados. (21 de diciembre del 2022,3:39). *ÑAGAZÚ: un acercamiento a la cultura YANESHA, en la selva del Perú-Desorientados*. [Archivo de video]. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=p1\\_7JeR0tP8](https://www.youtube.com/watch?v=p1_7JeR0tP8)

- Dionicio, I. (2021). Los enunciados expresivos y canciones ancestrales yanesha y su aplicación en la Educación Intercultural Bilingüe. *Amazonía Peruana*, (34), 219–232. <https://doi.org/10.52980/revistaamazonaperuana.vi34.278>
- Durivage, J. (1999). Educación y psicomotricidad. *Editorial Trilla*. <https://yessicr.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/03/la-psicomotricidad.pdf>
- Echevarría-Pérez, M., Govea-Díaz, Y. & Arencibia-Moreno, A. (2013). LA FLEXIBILIDAD EN LA EDUCACIÓN FÍSICA. *PODIUM: Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 8(1), 75-86. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6173937>
- Espinosa, Ó. (2014). Los pueblos ashaninka, kakinte, nomatsigenga y yanesha. <http://repositorio.cultura.gob.pe/handle/CULTURA/48>
- Fais-Peña, Ch., Rodríguez-Lopez, R. & Bennasar-García, M. (2023). ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA COORDINACIÓN MOTRIZ EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 27(1), 231–251. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1894/1745>
- Florez, R. (2021). *JUEGOS ANCESTRALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. CASO: INSTITUCIÓN ETNOEDUCATIVA SAN RAFAEL DEL PÁJARO SEDE AMAICHON*. [Trabajo de grado para optar al título de Licenciada en Educación Básica con Énfasis en Tecnología e Informática, Universidad Antonio Nariño]. Repositorio de la universidad Antonio Nariño. <http://repositorio.uan.edu.co/handle/123456789/4996>
- Gallardo, J. & Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: revista educativa digital*, (24), 41-51. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- Gonzalez, V., Periñan, S. & Zabaleta. (2016). *EL TRASFONDO ONTOLOGICO Y CONCEPTUAL DE LOS JUEGOS ANCESTRALES*. [Tesis para optar el título profesional de especialista en pedagogía de la lúdica, fundación universitaria los libertadores]. Repositorio de la fundación universitaria los libertadores. <http://hdl.handle.net/11371/646>

- Grandes, G. (2020). *COMPORTAMIENTO AGRESIVO Y AUTOIMAGEN EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DEL NIVEL INICIAL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 944 "NUEVO BELLAVISTA", NAPO, MAYNAS - REGIÓN LORETO, 2019*. [Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, Universidad Alas Peruanas]. Repositorio de la Universidad Alas Peruanas.  
[https://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12990/10661/Tesis\\_ComportamientoAgresivo\\_Autoimagen\\_nivel%20inicial\\_Inst.Edu.NuevoBellavista\\_Napo\\_Maynas.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12990/10661/Tesis_ComportamientoAgresivo_Autoimagen_nivel%20inicial_Inst.Edu.NuevoBellavista_Napo_Maynas.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Guzmán, G. & Huamaní, M. (2016). *JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE EDAD EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JOSÉ OBRERO DE POMACANCHI - ACOMAYO - CUSCO*. [Tesis presentada para optar el título profesional de segunda especialidad con mención en educación inicial, universidad nacional san Agustín de Arequipa]. Repositorio de la Universidad Nacional San Agustín de Arequipa.  
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/5614>
- Hermosilla, N., Hermosilla, S. & Santacruz, F. (2022). *EFECTIVIDAD DE LOS JUEGOS INFANTILES PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE 1° GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. 32215-CHORAS-YAROWILCA, 2018*. [ tesis para optar el título de segunda especialidad profesional en educación con mención en educación física, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. Repositorio de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán. <https://hdl.handle.net/20.500.13080/7567>
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C. V.  
[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64591365/Metodolog%C3%ADa\\_de\\_la\\_investigaci%C3%B3n.\\_Rutas\\_cuantitativa\\_cualitativa\\_y\\_mixta-libre.pdf?1601784484=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMETODOLOGIA\\_DE\\_LA\\_INVESTIGACION\\_LAS\\_RUTA.pdf&Expires=1731005409&Signature=NtwPZ-UbUvQv4KJFMrRF6YKhtltheEdXQnjWxK-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64591365/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n._Rutas_cuantitativa_cualitativa_y_mixta-libre.pdf?1601784484=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMETODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION_LAS_RUTA.pdf&Expires=1731005409&Signature=NtwPZ-UbUvQv4KJFMrRF6YKhtltheEdXQnjWxK-)

[nuNTmSw9NcysbBf~i62AlUcMkP~pWY2FKyfAG2VxzJTDbzrT4K4yjOOriXcs  
=  
D3ZrkquBIRMjV2yMLNvRai0eXfu~6lnQHjWz5i3ywiFVRQYiziek~ArCT62Se  
yFGdgkIDCK7uqxhz7-VelKO0oya9junObRzv09H9F5OfK3-  
S6Brs3jY2xNRAbiBEFPcGRy1XBDVdK6PTI4k9CLx4ChVtI0PXtqC8qg3iVuy  
PuRKgKD-  
RCoTEFJNkHQefLx0JccNXk8QS0nc8EW9smh0rka~NqI3OTAHRjxFe2GxJPjf5  
1FMDLQ\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://hdl.handle.net/20.500.14005/2063)

- Lachi, R. (2015). *JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA DE NÚMERO Y OPERACIONES EN NIÑOS (AS) DE CINCO AÑOS*. [ Tesis para optar el grado de magíster en educación en la mención en didáctica de la enseñanza de educación inicial, universidad san Ignacio de Loyola]. Repositorio de la universidad San Ignacio de Loyola. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/2063>
- Lopez, L. (2017). *FACTORES QUE PERMITEN LA COMPILACIÓN DE LOS MITOS TRADICIONALES YÁNESHA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA BILINGÜE N° 34511 SECTOR CENTRO CONAZ, COMUNIDAD NATIVA 7 DE JUNIO VILLA AMÉRICA, 2016*. [Tesis para optar el título de licenciado en Educación Básica Bilingüe Intercultural, Universidad Católica Sedes Sapientiae]. Repositorio de la Universidad Católica Sedes Sapientiae. [https://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14095/392/Lopez\\_Lito\\_tesis\\_bachiller\\_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14095/392/Lopez_Lito_tesis_bachiller_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- López, M. (2008). *La Pedagogía Teatral ¿Una estrategia para el desarrollo del Autoconcepto en niños y niñas de segundo nivel de transición?* [Seminario de título presentado para optar al título de educadora de párvulos y básica inicial, Universidad de Chile]. Repositorio de la Universidad de Chile. [https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/106108/cs-lopez\\_m.pdf](https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/106108/cs-lopez_m.pdf)
- Matta, J. (2019). *JUEGOS MOTORES PARA FORTALECER LA PSICOMOTRICIDAD FINA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 84124, MARISCAL LUZURIAGA, 2018*. [ tesis para optar el título profesional de licenciada en educación secundaria, especialidad educación física, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio de la

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/15139>

Medina, M., Rojas, R., Bustamante, W., Loaiza, R., Martel, C. & Castillo, R. (2023). METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú.

<http://coralito.umar.mx:8383/jspui/handle/123456789/1539>

Merejildo, L. & Tigrero, J. (2023). *LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA*. [Trabajo Especial de Grado presentado como requisito para optar el título de Licenciado en Ciencias de la Educación Básica, universidad estatal península de Santa Elena]. Repositorio de la universidad estatal península de Santa Elena.

<https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/9367>

Minerva, C. (2002). EL JUEGO: UNA ESTRATEGIA IMPORTANTE. *Revista Educere*,6(19),289-296. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Ministerio de Educación. (2023). *La educación física en el centro de educación básica especial (cebe) - guía de orientaciones*.

<https://www.minedu.gob.pe/educacionbasicaespecial/pdf/la-educacion-fisica.pdf>

Molina, H. & Gamba, F. (2015). *ESTADO DEL ARTE DE LAS CAPACIDADES PERCEPTIVO MOTRICES EN LA ETAPA DE 6 A 12 AÑOS DE EDAD EN EL FÚTBOL BASE*. [Proyecto de grado para optar por el título de Licenciado en Educación Física, Recreación y Deportes, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. Repositorio de la Corporación Universitaria Minuto de Dios.

<https://repository.uniminuto.edu/server/api/core/bitstreams/50d3df3d-3a36-48c0-9b3d-6cec4aab4c37/content>

Nelly Meléndez. (10 de septiembre de 2021,0:10). *Escalas de Estimación o valoración- Nelly Meléndez*. [Archivo de vídeo]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=1TsohN1-7po&t=47s>

- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J. & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis*. Ediciones de la U. [https://edicionesdelau.com/producto/metodologia-de-la-investigacion-cuantitativa-cualitativa-y-redaccion-de-la-tesis-5a-edicion/#iLightbox\[\]/0](https://edicionesdelau.com/producto/metodologia-de-la-investigacion-cuantitativa-cualitativa-y-redaccion-de-la-tesis-5a-edicion/#iLightbox[]/0)
- Ospina, M. (2015). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LOS PROCESOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE EN EL NIVEL PREESCOLAR*. [Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título Licenciado en Pedagogía Infantil, universidad del Tolima]. Repositorio de la universidad del Tolima. <https://repository.ut.edu.co/handle/001/1576>
- Pinedo, M., Gongora, Ll. & Sanchez, S. (2022). *PSICOMOTRICIDAD Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIOMOTRICES EN LOS ESTUDIANTES DEL 6º GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 64840. LAS MALVINAS DEL DISTRITO DE CURIMANÁ, PROVINCIA DE PADRE ABAD – 2021*. [Tesis para optar el título profesional de licenciado en educación primaria, Universidad Nacional de Ucayali]. Repositorio de la Universidad Nacional de Ucayali. <https://hdl.handle.net/20.500.14621/6819>
- Poveda, F., Cruz, E., Barajas, G. & Cabanzo, G. (2018). *Metodología de la Investigación y la gestión científica*. Editorial Scientometrics E Researching Consulting Group SAS. <https://repositorio.scientometricsconsultans.com/s/SERC/item/44#?c=&m=&s=&cv=>
- Proaño, D., Gisbert, S. & Pérez, E. (2017). *METODOLOGÍA PARA ELABORAR UN PLAN DE MEJORA CONTINUA. 3c Empresa: investigación y pensamiento crítico*, (1), 50-56. <http://dx.doi.org/10.17993/3cemp.2017.especial.50-56>
- Redondo, C. (2011). “COORDINACIÓN Y EQUILIBRIO: BASE PARA LA EDUCACIÓN FÍSICA EN PRIMARIA”. *Revista Digital: Innovación y Experiencias Educativas*, 37. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/59747448/CRISTINA\\_REDONDO\\_120190615-71208-1e0xmds-libre.pdf?1560650022=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DCOORDINACION\\_Y\\_EQUILIBRIO\\_BAS E\\_PARA\\_LA.pdf&Expires=1731344370&Signature=Ws6Ca8XCZEC31uR92W](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/59747448/CRISTINA_REDONDO_120190615-71208-1e0xmds-libre.pdf?1560650022=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DCOORDINACION_Y_EQUILIBRIO_BAS E_PARA_LA.pdf&Expires=1731344370&Signature=Ws6Ca8XCZEC31uR92W)

[QPCuS4GCUZNqfzusHSK1Ku3Lj6SKf6r-  
rgQQspdMML6J~urr7hnrUmW3EeXnPPCgsnzUsgxTlBmQd2Zu5CmVLLvwFER  
K1SID8JQjUI9mQIJE9CZ-  
QCv~BdupH~n2drROqCULo86t~YkBile~67KVVVHc~szCAqEH~4WqASBQm  
iCU9~sawwsfJPr1Q7TDbYuaDbT5Tkip1JNDZh2ZdAIoSxeYcMBheKtO34xykS  
QUw7~mtX~Rk3-arhtLUjMPwYkTfUe0EetuBzOO5VvOnBxxN-  
iecEuwJuDGeFsDAepJO4GIFKjyI9i4yn3U8t48I9du-q-A &Key-Pair-  
Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://www.repositorio.udca.edu.co/server/api/core/bitstreams/ebfc7fa3-b9be-4776-8e4d-a80868eeacd1/content)

Revuelta, B. (2007). LA IMPLEMENTACIÓN DE POLÍTICAS PÚBLICAS. *Dikaion*, 21(16), 135-156. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=72001610>

Rosas, M. (2021). *LAS HABILIDADES SOCIOMOTRICES Y LOS JUEGOS POPULARES EN EL QUINTO GRADO DE PRIMARIA EN LA I.E.T.I.C. N.º 20341 MADRE TERESA DE CALCUTA- CHONTA 2019*. [Tesis para optar el grado académico de maestro en docencia superior e investigación universitaria, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/6043/MABEL%20IRENE%20ROSAS%20GARCIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Las%20capacidades%20sociomotrices%20son%20las,y%20expresi%C3%B3n%2C%20creatividad%20e%20imaginaci%C3%B3n.>

Sáenz, F. & Gutiérrez, A. (2007). LOS CONTENIDOS DE LAS CAPACIDADES CONDICIONALES EN LA EDUCACIÓN FÍSICA. *Revista de investigación en educación*, 4, 36-60. <https://revistas.uvigo.es/index.php/reined/article/view/1811/1722>

Silva, J. (2021). *Orientaciones metodológicas para el trabajo de la fuerza en niños de educación básica primaria*. [Trabajo en opción al título de profesional en Ciencias del Deporte, Universidad de Ciencias Aplicadas y Ambientales UDCA]. Repositorio de la Universidad de Ciencias Aplicadas y Ambientales UDCA. <https://repository.udca.edu.co/server/api/core/bitstreams/ebfc7fa3-b9be-4776-8e4d-a80868eeacd1/content>

Sucasaire, J. (2021). *ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA PARA TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN presentación e interpretación de los resultados*. Editorial Jorge

Sucasaire Pilco. <https://es.scribd.com/document/657757939/Estadistica-Descriptiva-Para-Trabajos-de-Investigacion>

Torrelles, C., Coiduras, J., Isus, S., Carrera, X., París, G., & Cela, J. (2011). Competencia de trabajo en equipo: definición y categorización. *Profesorado revista de currículum y formación del profesorado*.

<https://repositori.udl.cat/server/api/core/bitstreams/1ec11857-6006-4a3c-a408-79c473bded67/content>

Tuárez, J. & Tarazona, A. (2022). Metodología lúdica en la construcción de la identidad y autonomía de los niños de Educación Inicial. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(Extraordinario), 459–475.

<https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1682/1626>

Valadeau, C., Alban, J., Sauvain, M., Francis, A. & Bourdy G. (2010). The rainbow hurts my skin: Medicinal concepts and plants uses among the Yanesha (Amuesha), an Amazonian Peruvian ethnic group. *Journal of Ethnopharmacology*, 127(1), 175-192. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0378874109005844>

Vera, L. (2020). *Herramientas lúdicas recreativas en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en miembros inferiores*. [Trabajo presentado para optar por el título de Especialista en Educación: Educación Especial e Inclusión Social, universidad de Pamplona]. Repositorio de la Universidad de Pamplona. <https://ojs.unipamplona.edu.co/index.php/cie/article/view/1737>

Ysla, E. & Zegarra, J. (2019). *La psicomotricidad para desarrollar la creatividad de estudiantes de educación primaria*. [Trabajo de investigación para optar el grado de bachiller en educación, Pontificia Universidad Católica del Perú]. repositorio de la Pontificia Universidad Católica del Perú.

<http://hdl.handle.net/20.500.12404/18034>

## ANEXOS

### ESCALA DE VALORACIÓN

Nombre de la Institución: 34381-B Loma Linda	
ESCALA DE VALORACIÓN	
NOMBRE DEL ESTUDIANTE:	
ÁREA: Educación Física	NIVEL: Primario
FECHA: 23/08/2024	PERIODO: 2024
Título de Trabajo de Investigación: <b>Plan de mejora para la implementación de juegos ancestrales Yanasha para fortalecer la psicomotricidad en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa N°34381-B Loma Linda, UGEL Oxapampa, 2024</b>	

Escala de valoración	En inicio	En proceso	Logrado
<b>Indicadores</b>			
1. Describe con precisión las reglas y características del juego ancestral Yanasha, identificando sus elementos clave para el desarrollo de habilidades psicomotrices.			
2. Explica de manera clara cómo la práctica del juego ancestral Yanasha contribuye al fortalecimiento de la coordinación motora y el equilibrio físico.			
3. Reconoce los beneficios del juego ancestral Yanasha para su propio desarrollo psicomotriz y su aplicación en actividades diarias.			
4. Valora el juego ancestral Yanasha como una herramienta educativa que no solo fortalece la psicomotricidad, sino que también promueve el respeto por la cultura ancestral Yanasha.			
5. Demuestra mejoras en sus habilidades psicomotrices a través de la ejecución precisa y coordinada de las actividades del juego ancestral Yanasha.			

## **Juegos ancestrales Yanesha**

## PAK PAK

### Descripción del juego:

El Pak Pak es un juego dinámico que involucra a dos equipos de tres jugadores cada uno. Los equipos se colocan en lados opuestos de una cancha dividida por una red o línea imaginaria. El objetivo es mantener el Pak Pak (un objeto hecho de hojas de maíz seco y plumas de ave) en el aire y evitar que caiga al suelo en el área del equipo contrario. El juego no tiene un tiempo específico, y el objetivo es que un equipo logre tres puntos antes que el otro. El equipo que logre hacer más puntos gana el juego.

### Dimensiones del espacio de juego:

El área de juego está delimitada por una cancha de aproximadamente 6 metros de largo y 3 metros de ancho, aunque estas dimensiones pueden variar ligeramente dependiendo de la disponibilidad del espacio. Las medidas exactas son determinadas por los jugadores utilizando un palo para marcar las fronteras del campo.

### 1.1 Materiales

Los materiales necesarios para jugar Pak Pak son los siguientes:

- **Pak Pak:** Hecho a mano utilizando hojas de maíz seco y tres plumas de cualquier ave, creando un objeto ligero pero resistente.
- **Dos palos:** Se utilizan para marcar las líneas de la cancha o para hacer los saques.
- **Pita o rafia:** Se utiliza para crear un cordón que puede estar atado a los palos o para otros fines estructurales del juego.
- **Palo de referencia:** Se utiliza para marcar las dimensiones del campo de juego y asegurar que el espacio sea el adecuado para la partida.

### 1.2 Reglas del Juego

Las reglas del Pak Pak son sencillas, pero requieren destreza, concentración y trabajo en equipo. A continuación, se detallan las normas:

- **Uso de las manos:** Solo se permite el uso de las manos para manipular el Pak Pak. Si el Pak Pak toca cualquier otra parte del cuerpo, se le descuenta un punto al equipo del jugador que cometió la infracción.
- **Número de toques por equipo:** Cada equipo tiene un máximo de tres toques para devolver el Pak Pak al lado contrario. Los tres toques deben ser realizados por tres jugadores diferentes del equipo, es decir, un jugador no puede tocar el Pak Pak dos veces seguidas.

- **Saque:** El saque debe realizarse desde el lado del equipo que comienza, y debe ser hecho sin pisar la línea de referencia. El saque se puede realizar de diferentes maneras, pero lo importante es que el jugador no toque ni cruce la línea que delimita su área.
- **Caída en la línea:** Si el Pak Pak cae en la línea que divide ambos campos, no se considera un punto. En este caso, el equipo que hizo el saque deberá realizarlo nuevamente.
- **Puntos y pérdida de puntos:** El juego se gana cuando un equipo consigue que el Pak Pak caiga tres veces al suelo del campo contrario esto es solo una referencia. Si un equipo toca el Pak Pak con una parte del cuerpo que no sean las manos, se les descuenta un punto.

### **Conclusión:**

El Pak Pak es un juego de destreza y trabajo en equipo donde se combinan habilidades de coordinación, agilidad y comunicación entre los jugadores. Las reglas son simples, pero el juego pone a prueba la capacidad de los participantes para controlar el Pak Pak y evitar que caiga al suelo.

## **EL GIRADOR**

### **Descripción del juego:**

El Girador es un juego competitivo que consiste en una carrera en la que los participantes deben sostener, con un brazo, un "girador" hecho de una hoja de verde o seco, que debe girar en el aire mientras corren hacia la meta. El objetivo es cruzar la línea de meta con la hoja girando de forma continua. Este juego puede ser jugado individualmente, en parejas o en grupo, y requiere habilidades de coordinación, velocidad y control.

### **Objetivo:**

El primer jugador que cruce la línea de meta con su hoja girando correctamente será el ganador. Si la hoja deja de girar o se rompe, el jugador pierde el turno.

### **2.1 Materiales**

Para jugar al Girador, se necesitan los siguientes materiales:

- **Una hoja de pasto verde o seca:** Esta hoja se utiliza para crear el girador. Debe ser lo suficientemente flexible como para ser manipulada y girar con el viento.
- **Un palito de guía de pasto:** Este palito se usa para insertar en el centro de la hoja y servir de guía para mantenerla girando mientras el jugador corre.

## 2.2 Reglas del Juego

Las reglas del Girador son sencillas, pero requieren concentración y agilidad para evitar perder el turno. A continuación, se detallan las principales normas:

- **Inicio de la carrera:** La carrera comienza cuando se escucha una palmada que indica el inicio de la competencia. Si algún jugador se adelanta antes de que se escuche la palmada, pierde automáticamente su turno y no podrá continuar en esa ronda.
- **Hélice en movimiento:** El objetivo es que la hoja gire como una hélice mientras el jugador corre hacia la meta. Si la hoja deja de girar o no gira correctamente, el jugador pierde la competencia. Es importante que la hoja siga girando en todo momento para mantener el avance hacia la meta.
- **Rotura de la hoja:** Si la hoja se rompe durante el transcurso del juego debido al contacto con el viento o por cualquier otro motivo, el jugador pierde automáticamente su turno.
- **Interferencia con otros jugadores:** El jugador que intente cerrar el carril o bloquear el camino de otro participante de manera intencionada pierde el turno. La competencia debe ser limpia y sin acciones que interfieran con los demás jugadores.

### Conclusión:

El Girador es un juego divertido que pone a prueba la destreza y la velocidad de los participantes. Al mismo tiempo, se necesita concentración para asegurar que la hoja gire de forma continua mientras se corre hacia la meta. Es una competencia amigable que fomenta el trabajo individual o en equipo, dependiendo de la modalidad elegida, y ofrece una forma entretenida de mejorar habilidades motrices

## EL CANASTEO

### Descripción del juego:

El Canasteo es un juego de competencia que desafía a los participantes a encestar una pelota en una canasta suspendida a una altura de aproximadamente 2 metros. Los jugadores tienen tres intentos por ronda para intentar encestar la pelota. El objetivo es encestar el mayor número de veces posible dentro de los tres intentos para ganar la partida. El juego se juega en equipos de 4 integrantes, y el jugador que logre encestar más veces será el ganador.

### Objetivo:

El jugador que logre encestar más veces en la canasta durante su turno, con tres intentos, será el ganador de esa ronda. El equipo o jugador con más encestes al final de las rondas gana el juego.

### 3.1 Materiales

Los materiales necesarios para jugar al Canasteo son:

- **Pelota de hoja de plátano seco:** Esta pelota es el objeto que se utiliza para intentar encestar en la canasta. Su tamaño y material permiten un buen manejo y control durante el lanzamiento.
- **Una canasta:** La canasta está suspendida en el aire, generalmente a unos 2 metros de altura, lo que representa un desafío para los jugadores al intentar encestar.
- **Un palo donde se sostiene la canasta:** Este palo debe ser lo suficientemente robusto para sostener la canasta a una altura adecuada para el juego.

### 3.2 Reglas del Juego

A continuación, se detallan las reglas del Canasteo que los jugadores deben seguir durante la competencia:

- **Líneas de saque:** Si un jugador pisa la línea de saque al momento de realizar su lanzamiento, se le suspende una oportunidad de juego. Esto significa que pierde uno de sus tres intentos.
- **Forma del saque:** El saque debe realizarse arrojando la pelota desde la espalda del jugador, es decir, el lanzamiento debe hacerse con el cuerpo girado de tal manera que la pelota salga de la espalda del jugador hacia la canasta.
- **Posición de la pelota después del turno:** Una vez que un jugador termina su turno, debe dejar la pelota en la línea de saque, donde estará disponible para el siguiente jugador en turno.
- **Interferencia entre jugadores:** Si un jugador entrega la pelota directamente a la mano de otro participante en lugar de lanzarla correctamente, se le descontará un punto. Esta regla asegura que cada jugador haga su lanzamiento de manera independiente.
- 

#### Conclusión:

El Canasteo es un juego emocionante que pone a prueba la precisión, el control y la destreza de los jugadores al intentar encestar la pelota desde una distancia considerable. Las reglas son sencillas, pero el desafío está en la ejecución de los lanzamientos, y el trabajo en equipo se ve reflejado en el desempeño de cada jugador durante las rondas.

### EL JUEGO DE PITAS

#### Descripción del juego:

El Juego de Pitas es una actividad que consiste en crear diferentes figuras o formas utilizando una pita, la cual es manipulada con las manos, los dedos y, en ocasiones se apoya con la boca. Este juego puede ser jugado de manera individual, en parejas o en grupos. Durante el juego, los participantes deben formar y deshacer figuras de forma

rápida y precisa sin que la pita se enrede. La destreza y coordinación son clave para tener éxito en este juego.

### **Objetivo:**

El objetivo principal del Juego de Pitas es realizar una serie de figuras complejas utilizando la pita. El jugador que logre hacer las figuras sin enredar la pita es el que obtiene el mejor desempeño. El participante pierde si la pita se enreda durante la creación de las figuras.

### **4.1 Materiales**

Para jugar al Juego de Pitas, se necesita:

- **Una pita de lana:** La pita es el elemento principal del juego y se utiliza para formar diversas figuras. Generalmente, se usa una pita de lana por su flexibilidad y resistencia.

### **4.2 Reglas del Juego**

Las reglas del Juego de Pitas son las siguientes:

- **Enredo de la pita:** Si el participante hace enredar la pita mientras intenta formar las figuras, pierde automáticamente su turno. El enredo se considera una infracción, ya que interrumpe el flujo del juego y la capacidad de formar las figuras de manera correcta.
- **Formación de figuras:** Los jugadores deben realizar diversas figuras usando la pita, empleando sus manos, dedos y, en algunos casos, la boca. La habilidad en la coordinación es esencial para realizar las figuras sin que la pita se enrede o se caiga.

### **Conclusión:**

El Juego de Pitas es una actividad divertida que desafía la destreza manual y la coordinación de los participantes. Es un juego que no **solo** pone a prueba las habilidades motrices, sino también la paciencia y la concentración. Se puede jugar de manera individual o en grupo, y siempre promete ser una competencia entretenida para quienes se atreven a formar figuras con habilidad.

## **EL POLLPOMH**

### **Descripción del juego:**

El Pollpomh es un juego de destreza que consiste en hacer girar un objeto conocido como pollpomh en un espacio limpio, con el objetivo de mantenerlo girando el mayor tiempo posible. Si el pollpomh de un participante entra en contacto con el de otro y deja de girar, ese jugador pierde. El juego puede desarrollarse de manera individual, en parejas o en

grupos. La competencia se centra en la habilidad para mantener el pollpomh en movimiento sin que se detenga.

### **Objetivo:**

El objetivo del Pollpomh es hacer girar el pollpomh durante el mayor tiempo posible, evitando que se detenga o que sea destruido. El jugador que logre mantener su pollpomh girando por más tiempo o que evite que el suyo se rompa, gana.

### **5.1 Materiales**

Para jugar al Pollpomh, se necesita:

- **Pollpomh:** El pollpomh es el objeto principal del juego, diseñado para girar. Su resistencia y capacidad para mantenerse en movimiento dependen de la habilidad del jugador al lanzar y controlarlo.

### **5.2 Reglas del Juego**

Las reglas del Pollpomh son las siguientes:

- **Lanzamiento simultáneo:** Ambos participantes deben lanzar sus pollpomhs al mismo tiempo, asegurándose de que ambos comiencen a girar en el mismo instante. La coordinación y sincronización de los jugadores son esenciales para un inicio justo.
- **Pérdida por detención:** Pierde el participante cuyo pollpomh deje de girar. Si el pollpomh se detiene antes de tiempo, el jugador pierde esa ronda del juego.
- **Pérdida por destrucción:** Si el pollpomh de un jugador se destruye o se rompe durante el juego, ese jugador también pierde. Es importante que el pollpomh se maneje con cuidado para evitar daños que impidan continuar el juego.

### **Conclusión:**

El Pollpomh es un juego emocionante que pone a prueba las habilidades de control y destreza de los participantes. La competencia se basa en la capacidad de mantener el pollpomh en movimiento y evitar que se destruya, lo que agrega un nivel de tensión y estrategia. Puede jugarse de forma individual, en parejas o en grupos, ofreciendo una experiencia divertida y desafiante para todos los jugadores.

## **GALLO**

### **Descripción del juego:**

El Gallo es un juego tradicional que se juega de manera sentada, utilizando las manos y los dedos. Consiste en sostener una cantidad determinada de semillas de maíz detrás de la palma de la mano y lanzarlas al aire. Luego, el jugador debe intentar atrapar la mayor cantidad de semillas posible utilizando la palma de la mano. En la cultura Yanesha, se cree que la cantidad de semillas que se logran atrapar predice el número de gallinas que

una persona tendrá cuando críe aves. El juego pone a prueba la destreza y coordinación de los participantes, y se juega en rondas.

### **Objetivo:**

El objetivo del juego es acumular la mayor cantidad de semillas al atraparlas después de lanzarlas al aire. El jugador que logre atrapar más semillas será el ganador de la ronda.

### **6.1 Materiales**

Los materiales necesarios para jugar al Gallo son los siguientes:

- **Semillas de maíz:** Se utilizan para lanzar al aire y atrapar. La cantidad de semillas es determinada antes de comenzar el juego.

### **6.2 Reglas del Juego**

Las reglas del Gallo son las siguientes:

- **Pérdida de turno:** El jugador que no logre atrapar ninguna semilla durante su turno pierde esa ronda y no podrá continuar hasta la siguiente.
- **Ganar la ronda:** Gana el jugador que logre acumular más semillas al final de la ronda, es decir, quien atrape más semillas durante sus turnos.
- **Infracción al arrojar las semillas:** Si un jugador lanza las semillas utilizando la palma de la mano, en lugar de hacerlo con los dedos como se requiere, pierde su turno y no podrá continuar.
- **Pérdida total del juego:** El jugador que no logre acumular ni una sola semilla a lo largo de la partida pierde el juego por completo.

### **Conclusión:**

El Gallo es un juego tradicional que no **solo** pone a prueba la destreza manual y la coordinación de los jugadores, sino que también tiene un componente cultural en la comunidad Yanasha, donde se asocia la cantidad de semillas atrapadas con el número de gallinas que se tendrán al criar aves. Este juego es divertido y competitivo, y puede ser jugado de forma individual o en grupo, ofreciendo entretenimiento y una lección de destreza a todos los participantes.

## **RONRÓN**

### **Descripción del juego:**

El Ronrón es un juego de destreza que consiste en hacer girar un objeto llamado "ronrón", utilizando una pita que lo atraviesa por el centro. El ronrón es una semilla con tres orificios: uno en una cara y dos en la otra, por donde se pasa la pita para hacerlo girar. El jugador debe girar el ronrón, dándole aproximadamente 15 vueltas hacia atrás, para que quede en movimiento. El juego puede ser jugado de manera individual, en pareja o en grupo. El objetivo es mantener el ronrón girando correctamente, evitando que se rompa o se enrede.

**Objetivo:**

El objetivo del juego es hacer girar el ronrón correctamente, utilizando la pita para mantenerlo en movimiento. El jugador que logre mantener su ronrón girando sin que se rompa, se enrede o falle en las maniobras gana.

**7.1 Materiales**

Los materiales necesarios para jugar al Ronrón son:

- **Una pita:** Utilizada para hacer girar el ronrón, atravesándolo por los orificios de la semilla.
- **Ronrón:** Una semilla especial con tres orificios (uno en una cara y dos en la otra) que se utiliza en el juego. La semilla debe ser resistente para soportar el movimiento generado por la pita.

**7.2 Reglas del Juego**

Las reglas del Ronrón son las siguientes:

- **Pérdida por rotura de la pita:** El jugador que rompa la pita que atraviesa el ronrón pierde automáticamente. La pita debe mantenerse intacta para que el juego continúe.
- **Pérdida por enredo del ronrón:** Si el ronrón se enreda mientras gira, el jugador pierde su turno. Es importante que el ronrón gire sin obstáculos ni enredos para seguir jugando.
- **Pérdida por falta de giro:** Si al estirar la pita el ronrón no comienza a girar, el jugador pierde de inmediato. El objetivo es que el ronrón se mantenga en movimiento; si no lo hace, el turno se pierde.
- **Pérdida por colisión:** Si los ronrones de dos jugadores se tocan y uno de ellos se rompe, el jugador cuyo ronrón se haya roto pierde automáticamente. Esto puede ocurrir durante el giro si los ronrones entran en contacto de manera violenta.

**Conclusión:**

El Ronrón es un juego que desafía la habilidad y la precisión de los jugadores, quienes deben mantener el ronrón girando con la pita. A medida que el ronrón gira, el jugador debe evitar que se enrede o se rompa, y también debe tener cuidado con las colisiones si juega en pareja o en grupo. Este juego promueve la destreza manual y la coordinación, mientras que ofrece una competencia divertida y emocionante para todos los participantes.

**TIRO AL BLANCO****Descripción del juego:**

El Tiro al Blanco es un juego tradicional que consiste en disparar flechas con un arco hacia un objetivo, con la finalidad de dar en el blanco. El blanco puede ser un pedazo de

plátano, una hoja, el ombligo de un plátano, o cualquier otro material disponible. En el caso de que el juego sea para niños, las flechas no tienen puntas afiladas o se les coloca una coronta de maíz en la punta para mayor seguridad. El juego se puede jugar de forma individual, en pareja o en grupo, y el objetivo es acertar al blanco tantas veces como sea posible.

### **Objetivo:**

El objetivo del juego es lograr la mayor cantidad de aciertos en el blanco. El jugador o equipo que dé más aciertos será el ganador. El jugador que no acierte ningún tiro pierde.

### **8.1 Materiales**

Los materiales necesarios para jugar al Tiro al Blanco son:

- **Arco y flechas:** El arco es utilizado para disparar las flechas hacia el objetivo. Las flechas deben estar adaptadas al tipo de juego (con puntas seguras para los niños o sin puntas afiladas).
- **Un pedazo de plátano u ombligo de plátano (u otro material disponible):** Este es el objetivo o blanco donde se intenta acertar. Puede variar dependiendo de los recursos disponibles en el entorno.
- **Un palo para amarrar el pedazo de plátano:** Este palo se utiliza para sostener y asegurar el pedazo de plátano o el blanco en su lugar, permitiendo que se mantenga fijo mientras se dispara.

### **8.2 Reglas del Juego**

Las reglas del Tiro al Blanco son las siguientes:

- **Aciertos y puntuación:** Gana el equipo o jugador que logre dar más aciertos en el blanco. Cada vez que la flecha acierta en el objetivo, se cuenta como un punto para ese jugador o equipo.
- **Pérdida por fallos:** El jugador o equipo que no logre acertar ni un solo punto en el blanco pierde la ronda o el juego.
- **Seguridad:** En juegos para niños, se debe tener especial cuidado de que las flechas no tengan puntas afiladas o se les coloque una coronta de maíz en la punta para evitar accidentes.

### **Conclusión:**

El Tiro al Blanco es un juego emocionante y desafiante que pone a prueba la precisión y la destreza de los jugadores al intentar acertar en el objetivo. Es una actividad que se puede disfrutar individualmente, en parejas o en grupos, y es ideal para fomentar la concentración, la coordinación mano-ojo y la competitividad de una manera segura y divertida.

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01**  
**EL JUEGO ANCESTRAL PAK PAK**

**I. DATOS INFORMATIVOS**

1.1 I. E: 34381 Loma Linda

1.2 Área: Educación Física

1.3. Grado: 6to

1.4. Director: Jenry, Bujaico Mariño

1.5. Profesor: Gavino, Mariño Pachari

1.6. Practicante: Noe Zenon Lopez Francis

1.7. Fecha: 23/08/2024

**II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE**

CASTELLANO					YANESHA				
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	AMESHAÑEXHNO	ÑEETH EÑOTYEN	ÑEÑTH PHAYEN	ÑENTH ENTPO	TEPOEÑETS EÑOHTEÑETS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.  Se expresa corporalment e	Afianza las habilidades motrices específicas (relacionadas con la carrera, salto y lanzamientos) a través de la regulación de su cuerpo para dar respuesta a	El estudiante participa en el desarrollo del juego ancestral Yanesha, demostrando habilidades psicomotoras, comprensión por las reglas y respeto e	Escala de valoración	Kothayena pokowenarets ñapoeth yenpoena ehpoet pohyoshar poenaretso.	Eñohtenan ñeñth ehchen poenaretso.  Eñorayen poyosheñomar	Akowentenet panamenare poyosheñets pahrrotets (kothenet panamenare mahteñets, ohmacheñets, ñamha somochayeñets) yenpayena	Akellkañ penan ñeñth anen otetnahteñets Yanesha, phayen yohsheñets ñeñth eñalletetsa poenaro yenpoena pokthaphño, eñohtenan ñeñth mechanatenet yellsheñtso ñamha	Akwahtañ eñohteñets

		las situaciones motrices (en contextos lúdicos, predeportivos, etc.)	interés por la cultura.				ehpoet poenaretso atthoch anahpan phayeñets ñeñth Anenan yohsheñets (all yellsheñetsepo, otetnahteñets, popoñare.)	kowen entenan pokrrar.	
--	--	--	-------------------------	--	--	--	--	---------------------------	--

### III. ENFOQUE TRANSVERSAL

CASTELLANO			YANESHA		
ENFOQUE	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	KOWAYEÑETS	KOWENÑATS	PEÑETS ENTYEÑETS
INTERCULTURAL	Respeto a la identidad cultural	Docentes y estudiantes reconocen el valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia.	ORAKMAÑEN	Mechanatenan pokrreña poesheñatets orakmañen	Ayxhatañesha ñamha akellkañesha entenet Pokowenar panamenare korrayeñets pathrrotets.
	Diálogo intercultural	Los estudiantes practican y valoran el juego ancestral Yanesha demostrando habilidades psicomotoras, la comprensión por las reglas y respeto e interés por la cultura.		Eñorayeñets orakmañen	Akellkañesha penet ñamha kowen entenet yellsheñecheñets Yanesha entatenet poyohcheñets poenaro, eñohtenet Atethcha pet ñamha mechanatenet pokrreña.

CASTELLANO				YANESHA			
Momentos	Proceso Didáctico	Recursos y materiales	Tiempo	Mamehshateñets	Thoñets eñohtahtañ	anemyeñets	Choph
Inicio	Saludamos cordialmente a los estudiantes y recordamos las normas de convivencia y acuerdos. <b>Motivación:</b> Realizamos algunas preguntas: ¿Conoces qué son los juegos? ¿Cuáles son los juegos que conoces? Realizamos un juego de adivinanzas:	Diálogo	15 minutos		Yewomchaten yoksheña akellkañesha ñamha yeyerpahteñ panamenare mechanatyeyñets ñeñth yahrenat. <b>Achñesahteñets:</b> Yehphayen apthoteñets: ¿Peñontenat esot otenet yellsheñecheñets? ¿Esot yellsheñecheñets pentar?	Eñoreñets	

	<p><i>Tengo tres plumitas en mi cabeza como una corona, mi cuerpo está compuesto por hojas secas del maíz, voy saltando de mano en mano y si me caigo todo se acaba.</i> ¿Quién soy?"</p> <p>Continuamos: "¡Exacto, soy el pack! Hoy vamos a jugar y aprender sobre el juego pack pak. ¿Están listos para descubrirlas?"</p> <p><b>Recojo de saberes previos:</b> Ahora, quiero saber lo que ya saben acerca de este juego. Responden a estas preguntas: ¿Alguna vez han jugado este juego? ¿Cómo es? ¿Qué otros juegos conoces? ¿Qué otros juegos observas en tu comunidad?</p> <p><b>Problematización:</b> Para que podamos pensar un poco más sobre el tema, les plantearé una situación: Imaginemos que tenemos que desarrollar un juego, ¿Cómo lo harían? ¿Qué recursos tomarían en cuenta? ¿Será importante conocer y desarrollar juegos propios de nuestra comunidad? ¿Por qué?</p> <p><b>Propósito:</b> “Hoy conoceremos y desarrollamos el juego pak pak”</p>	<p>Adivinanza</p> <p>Preguntas</p> <p>Pizarra Plumones</p>		<p>Mothteñets</p>	<p>Yehpen pahtherr yellsheñecheñets apthoteñets: <i>Nehchen mapa papoe noño ñerramathe pahtherr choyomets, nenarpa añ shontestsapasohtaner xhop pohmelle, xhach nohmachmehtena otatso ñerram sahshoratenpa orach wañ.</i> ¿Eshatna? Yanerer: “¡pokte, añe pak! Thepa och yeyellsheñech ñamha och yeñot pak, ¿poktetta sehteñ och yeñot?”</p> <p><b>Chemetyeñets:</b> Thepa, nemnen och neñot ñeñth señohten yellsheñecheñets pak, sahnapan: ¿peyellsheñechareta pakó? ¿Eroohtenata? ¿Esota popoñare yellsheñecheñets pentar? ¿Esota popoñare yellsheñecheñets pentar phanetso?</p> <p><b>Echarretyeñets:</b> Atthoch kowen yokthapechyespa, nemnen och sahnapan pahtherr echarretyeñets: Sokthapech sa ñerram semnen och seyellsheñech, ¿Errothenacha sehpe? ¿Esocha sanemyes? ¿Poktethe yenten och yeñot ñamha och yehpha yellsheñecheñets yanetsroth? ¿Esomar?</p> <p><b>Ñeñthekop:</b> “Thepa och yeñohtamoen ñamha och yehphayes yellsheñecheñets pak”</p>	<p>Achyoteñets</p> <p>Aphthotyeyets</p> <p>Kellkamtsat kellkapets</p>	<p>15 chopñats</p>
<p>Desarrollo</p>	<p><b>Activación fisiológica:</b> Calentamiento de los músculos. Realizamos diferentes movimientos como saltar, girar, estirarse y tocarse los pies. Esto ayudará a calentar los músculos y a preparar el cuerpo para la actividad física.</p>				<p><b>Peñets achñesahtañ:</b> Yachñesahten yenarets. Yenpen panamenare yohshayeñets ñerramathe ohmahcheñets, xhekoteñets, arrohrateñets ñamha yahparetyes yetkats. Añpa och yenpay och yashonech ora yenar atthoch yetellsheñech.</p>		



	relajarse y recuperar el aliento después de las actividades, además de fomentar la calma y el respeto hacia el espacio de los demás y algo muy importante hidratar su cuerpo.						
Cierre	<p><b>Presentación:</b> ¿Qué aprendimos hoy? ¿cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Qué te ayudó a entender mejor el juego de pak pak? ¿Hubo algún concepto o información que te resultó difícil de entender? ¿Qué te ayudaría a aclararlo? ¿Qué aprendiste sobre tu propio cuerpo y sus capacidades durante la clase de hoy?</p> <p><b>Autoevaluación:</b> ¿Qué habilidades crees que mejoraste durante el juego pak pak? ¿Cómo te sentiste mientras jugabas pak pak? ¿Qué parte del juego te resultó más difícil? ¿Por qué? ¿Qué valor crees que tiene el juego pak pak para la cultura Yanesha y cómo te ayudó a respetar más las tradiciones ancestrales? ¿Qué podrías hacer para mejorar tu desempeño la próxima vez que juegues pak pak?</p> <p><b>Metacognición:</b> ¿Qué estrategias utilizaste para desarrollar el juego? ¿Cómo te sentiste al trabajar en grupo? ¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil de desarrollar el juego? ¿Cómo te ayudaron tus compañeros a entender mejor y desarrollar el juego? ¿Qué aprendiste hoy sobre el juego pak pak que no sabías antes?</p>	<p>Preguntas</p> <p>Preguntas</p> <p>Preguntas</p>	<p>60 minutos</p> <p>15 minutos</p>	<p>Atheth yoktheñ</p> <p>Allowa</p>	<p><b>Entahteñets:</b> ¿Esota yeñot the? ¿Errothenata yeñoch? ¿Esota echarrtonaya? ¿Esot yenpap och peñot yellsheñecheñets pak? ¿Xhota eñalleyesa eñohteñets ñeñith echarrtonapha ñeñith ama peñohto? ¿Esota pemnen yenpoñets atthoch peñocho? ¿Esota peñot penaro ñamha ñeñith phayeñets aphapo pen penar the eñohteñtso?</p> <p><b>Tepeyeñets poesheñarrets:</b> ¿Pentayesotat panamenare phayeñets ñeñith pen penar allempo yellsheñecheñet pako? ¿Errothenana peñch allempo peyellsheñech? ¿Esot echarrteñets pent allempo peyellsheñech pak? ¿Esomar? ¿Esot kowenñats pent pak pak allempo peyellsheñech ñamha errothenata yenpap phokreñets? ¿Esot pemnen och pehpha atthoch pekowentahtat yellsheñecheñtso?</p> <p><b>Atpahtareth:</b> Pehpha yellsheñecheñets pak? ¿Errothenata pent allempo peyellsheñech apxeñtso? ¿Esota pent echarrteñets ñamha ñeñith ama echarrtonape yellsheñecheñtso? ¿Errothenata yenpap peyemnesha atthoch peñot kowen och pehpe yellsheñets? ¿Esota peñot the ñeñith ama peñotare awath yellsheñecheñets?</p>	<p>Aphthoteñets</p> <p>Aphthoteñets</p> <p>aphthoteñets</p>	<p>15 chopñats</p>

## V. EVALUACIÓN – ESCALA DE VALORACIÓN

N°	ESTUDIANTES	EN INICIO	EN PROCESO	LOGRADO
1	ALDAZABAR SANCHEZ, Alizon Natsumi			X
2	BALLESTEROS LOPEZ, Iris Davita			X
3	CCOLLCCA SHAÑIVO, Jairo Kenny			X
4	CALEB AMARO, Eloy Kenidy			X
5	HUAYOLI TORIBIO, Víctor Samuel			X
6	MARIÑO SOTO, Jelio Blas	X		
7	MESIAS SEDANO, Mark D Jeanfranco		X	
8	SANTIAGO LOPEZ, Khefner Kory		X	
9	SEDANO MIGUEL, Nedi Narda			X
10	TANANTA MIGUEL, Lincol Elías		X	
11	TORIBIO CALEB, alexander Abdías		X	
12	VICTORIANO HUANCHO, Jack Laotzu			X

## ANEXOS / EVIDENCIAS

*Tengo tres plumitas en mi cabeza como una corona, mi cuerpo está compuesto por hojas secas del maíz, voy saltando de mano en mano y si me caigo todo se acaba.*

*¿Quién soy?"*





## **SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02**

### **EL JUEGO ANCESTRAL GIRADOR**

#### **I. DATOS INFORMATIVOS**

1.1 I. E: 34381 Loma Linda

1.2 Área: Educación Física

1.3. Grado: 6to

1.4. Director: Jenry, Bujaico Mariño

1.5. Profesor: Gavino, Mariño Pachari

1.6. Practicante: Noe Zenon Lopez Francis

1.7. Fecha:30/08/2024

#### **II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE**

CASTELLANO					YANESHA				
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	AMESHAÑEXHNO	ÑEETH EÑOTYEN	ÑEÑTH PHAYEN	ÑEETH ENTPO	TEPOEÑETS EÑOHTEÑETS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.  Se expresa corporalmente	Afianza las habilidades motrices específicas (relacionadas con la carrera, salto y lanzamientos) a través de la regulación de su cuerpo para dar respuesta a las situaciones motrices (en contextos lúdicos, predeportivos, etc.)	El estudiante participa en el desarrollo del juego ancestral Yanesha, demostrando habilidades psicomotoras, comprensión por las reglas y respeto e interés por la cultura.	Escala de valoración	Kothayena pokowenarets ñapoeth yenpoena ehpoet pohyoshar poenaretso.	Eñohtenan ñeñth ehchen poenaretso  Eñorayen poyosheño mar	Akowenten panamenare poyosheñets pahrotets (kothenet panamenare mahteñets, ohmacheñets, ñamha somochayeñets) yenpayena ehpoet poenaretso atthoch anahpan phayeñets ñeñth Anenan yohsheñets (all yellsheñetsepo, otetnahteñets, popoñare.)	Akellkañ penan ñeñth anen otetnahteñets Yanesha, phayen yohsheñets ñeñth eñalletsa poenaro yenpoena pokthaphño, eñohtenan ñeñth mechanatenet yellsheñtso ñamha kowen entenan pokrrar.	Akwahtañ eñohteñets

### III. ENFOQUE TRANSVERSAL

CASTELLANO			YANESHA		
ENFOQUE	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	KOWAYEÑETS	KOWENNATS	PEÑETS ENTYEÑETS
INTERCULTURAL	Respeto a la identidad cultural	Docentes y estudiantes reconocen el valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia.	ORAKMAÑEN	Mechanatenan pokrreña	Ayxhatañesha ñamha akellkañesha entenet Pokowenar panamenare korrayeñets pathrotets.

				poesheñatets orakmañen	
	Diálogo intercultural	Los estudiantes practican y valoran el juego ancestral Yanasha demostrando habilidades psicomotoras, la comprensión por las reglas y respeto e interés por la cultura.		Eñorayeñets orakmañen	Akellkañnesha penet ñamha kowen entenet yellsheñecheñets Yanasha entatenet poyohcheñets poenaro, eñohtenet Atethcha pet ñamha mechanatenet pokrreña.

CASTELLANO				YANESHA			
Momentos	Proceso Didáctico	Recursos y materiales	Tiempo	Mamehshateñets	Thoñets eñohtahtañ	anemyeñets	Choph
Inicio	<p>Saludamos cordialmente a los estudiantes y recordamos las normas de convivencia y acuerdos de la clase.</p> <p><b>Motivación:</b> Realizamos algunas preguntas: ¿Conoces qué son los juegos? ¿Cuáles son los juegos que conoces?</p> <p>Realizamos un juego de adivinanzas: <i>“Tengo un cuerpo de hoja, en algunas ocasiones es de color verde, marrón, amarillo o rojo, cuando me hacen correr y me encuentro con el viento empiezo a girar y en algunas ocasiones no quiero girar”.</i></p> <p>¿Quién soy?</p> <p>continuamos: “¡Exacto, soy el girador! Hoy vamos a jugar y aprender sobre el juego girador. ¿Están listos para descubrirlas?”</p> <p><b>Recojo de saberes previos:</b> Ahora, quiero saber lo que ya saben acerca de este juego. Responden a estas preguntas: ¿Alguna vez han jugado este juego? ¿Cómo es? ¿Qué otros juegos conoces? ¿Qué otros juegos observas en</p>	<p>Diálogo</p> <p>Adivinanza</p> <p>Preguntas</p>	15 minutos	Mothteñets	<p>Yewomchaten yoksheña akellkañnesha ñamha yeyerpahteñ panamenare mechanatyēñets ñeñth yahpokat allempo yeyxhaten.</p> <p><b>Achñesahteñets:</b> Yehphayen apthoteñets: ¿Peñontenat esot otenet yellsheñecheñets? ¿Esot yellsheñecheñets pentar? Yehpen pahtherr yellsheñecheñets apthoteñets:</p> <p><i>Nenarestpa añen pasopnar, pahrochetatspa xhach aspanatstena, patstall, shemasher amapa tsamath, allempo sehmatatenenpa och neñch mhorrra xhach nepyomech amapa amach nephyohecho.</i></p> <p>¿Eshatna?</p> <p>Yanerer: “¡pokte, añen poeyomechamets! Thepa och yeyellsheñech ñamha och yeñot poeyomechamets, ¿poktetta sehteñ och yeñot?”</p> <p><b>Chemetyeñets:</b> Thepa, nemnen och neñot ñeñth señohten yellsheñecheñets poeyomechamets, sahnpanpan:</p>	<p>Eñoreñets</p> <p>Achyoteñets</p> <p>Aphthotyēñets</p>	15 chopñats

	<p>tu comunidad? ¿Sabes cómo se desarrolla el juego?</p> <p><b>Problematicación:</b> Para que podamos pensar un poco más sobre el tema, les plantearé una situación: Imaginemos que tenemos que desarrollar un juego, ¿Cómo lo harían? ¿Qué recursos tomarían en cuenta? ¿Será importante conocer y desarrollar juegos propios de nuestra comunidad? ¿Por qué?</p> <p><b>Propósito:</b> “Hoy conoceremos y desarrollamos el juego girador”</p>	<p>Pizarra Plumones</p>			<p>¿Peyellsheñecharetta poeyomechamets? ¿Errohthenata? ¿esota popoñare yellsheñecheñets pentar? ¿esota popoñare yellsheñecheñets pentar phanetso?</p> <p><b>Echarretyeñets:</b> Atthoch kowen yokhapechyespa, nemnen och sahnapan pahtherr echarretyeñets: Sokhapech sa ñerram semnen och seyellsheñech, ¿Errothenacha sehpe? ¿esocha sanemyes? ¿pokte the yenten och yeñot ñamha och yehpha yellsheñecheñets yanetsroth? ¿Esomar?</p> <p><b>Ñeñthekop:</b> “Thepa och yeñotamoen ñamha och yehphayes yellsheñecheñets poeyomechamets”</p>	<p>Kellkamtsat kellkapets</p>	
Desarrollo	<p><b>Activación fisiológica:</b> Calentamiento de los músculos. Realizamos un juego “Parets dice” Este juego incluye diferentes movimientos como saltar, girar, estirarse y tocarse los talones. Esto ayudará a calentar los músculos y a preparar el cuerpo para la actividad física.</p> <p><b>Actividad básica :</b> Movimiento corporal producido por los músculos. Los estudiantes se colocan en círculo intercalado y se pasan una hoja de árbol sin dejarlo caer al suelo ni romperlo de un lado a otro, pero deben hacerlo rápido cambiando de mano. Esto fomenta la cooperación y el movimiento corporal al mismo tiempo.</p> <p><b>Actividad Avanzada:</b> Aumento del ritmo cardíaco. Los estudiantes se dividen en equipos de 4 integrantes y deben de elegir un nombre para su equipo. Se les explica la forma de jugar</p>	<p>Una hoja verde Palito de pasto Reglas del juego</p>	60 minutos	Atheth yoktheñ	<p><b>Peñets achñesahtañ:</b> Athhoc yachñesach yenarets. Yenpen pahtherr yellsheñecheñets panamenare “parets oten” añ yellsheñecheñetspa anen shonte yohshayeñets ñerramathe ohmahcheñets, xhekoteñets och yapllayes yetko. Añpa och yenpay ashontats yenarets ñamha och yakowenet allcha yeyellsheñeches</p> <p><b>Ñanemñats Phayeñets:</b> Yohshayeñets yenarets. Akellkañneshapa och arrotyeset pahtherr koyanesha ñamha enkanesha och ahpayesatet aspan potkatso ñaphthetes poeyemo, tharraña amach ashoratyeso aspan ñamha thekma. Añpa kowatenan kowenñats yohsheñets allponeshakma orakmañen.</p> <p><b>Phayeñets añmorteñets:</b> Yarrohrrat yehyosheñets. Akellkañneshapa och shontet patatsotach allempopa och enet pasocheñ papxheña. Xhach yeñotat atethcha yeyellsheñechyes poeyomechamets, pomechañatñats</p>	<p>Pasopanertsch asehsep Mechanateñets yellsheñtso</p>	60 chopñats

	<p>el girador, las reglas y procedimientos. Este juego aumenta el ritmo cardiaco y promueve el trabajo en equipo, ya que deben coordinarse para que el juego se desarrolle conforme a lo establecido.</p> <p><b>Actividad de aplicación:</b> Demostración con fuerza, resistencia y elongación de los músculos de brazos y piernas. Ejemplo: Realizar la actividad de mantener el girador girando como una hélice sin dejarlo caer en el suelo manteniéndolo en el aire intentando ser el primero en llegar en la línea de la meta, pierde automáticamente el estudiante que su girador se detiene. Esto requiere fuerza para mantener su cuerpo equilibrado, resistencia de las manos y piernas para mantener la concentración y elongación al estirarse y saltar y correr para alcanzar la línea de meta.</p> <p><b>Actividad de recuperación:</b> Retorno y restablecimiento de las reservas energéticas. Los estudiantes deben moverse libremente por el espacio moviendo los brazos y, al escuchar un silbido, deben congelarse en la posición que se encuentren. Esto les permite relajarse y recuperar el aliento después de las actividades, además de fomentar la calma y el respeto hacia el espacio de los demás y algo muy importante hidratar su cuerpo.</p>				<p>ñamha ateth peñet. Añ yellsheñecheñetspa achñesahtenan yenarets ñamha tarwasatenan oray, atthoch kowen yanem yellsheñecheñets ora cheshanasha.</p> <p><b>Phayeñets aphapho:</b> Yehpen womenkatso, agahpoeñtso ñamha yohshayeñets yeñar.</p> <p>Entahteñets: Yehpen phayeñets och yepyomechat aspan ñerramathe arrohtapeñets amach yashorache patso xhach yanenyas yoto, och yehmatayes atthoch yehxhap ñanem, och chenska ñeñth chesha ashorate</p> <p>poepyomechamets ama pa och alla thom. Añpa anenan thomayeñets wowenk yetkatso ñamha yotatso atthoch yokthapechyes kowen yeyoshayes yenarets atthoch amach yehxhap ñanen all tsotsenet.</p> <p><b>Phayeñets amesahta:</b> Och yewerra mañtho ñamha yakowentyes yorrerñña. Akellkañneshapa och chopeñecheyet patso ñamha och yohshayeset pot ñamha patak, allempoch emoet oh someset, xhach thomoet allotsenet. Añpa och yenpay och yorrerayes kowen allempo yamesach waño, atthokma eñohtatenan och mamthehtet ñamha och mehanatatsetet poesheñomaret atthokma och orrerryeset ñamha orryeset oñ atthoch yehtet poñpañoth.</p>		
Cierre	<p><b>Presentación:</b> ¿Qué aprendimos hoy? ¿cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Qué te ayudó a entender mejor el juego del girador? ¿Hubo algún concepto o información</p>	Preguntas	15 minutos		<p><b>Entahteñets:</b> ¿Esota yeñot the? ¿Errothenata yeñoch? ¿Esota echarrtonaya? ¿esot yenpap och peñot yellsheñecheñets poeyomechamets? ¿Xhota eñalleteya eñohteñets ñeñth</p>	Aphthoteñets	15 chopñats

<p>que te resultó difícil de entender? ¿Qué te ayudaría a aclararlo? ¿Qué aprendiste sobre tu propio cuerpo y sus capacidades durante la clase de hoy?</p> <p><b>Autoevaluación:</b> ¿Qué habilidades crees que mejoraste durante el juego girador? ¿Cómo te sentiste mientras jugabas el girador? ¿Qué parte del juego te resultó más difícil? ¿Por qué? ¿Qué valor crees que tiene el juego girador para la cultura Yanesha y cómo te ayudó a respetar más las tradiciones ancestrales? ¿Qué podrías hacer para mejorar tu desempeño la próxima vez que juegues el girador?</p> <p><b>Metacognición:</b> ¿Qué estrategias utilizaste para desarrollar el juego? ¿Cómo te sentiste al trabajar en grupo? ¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil de desarrollar el juego? ¿Cómo te ayudaron tus compañeros a entender mejor y desarrollar el juego? ¿Qué aprendiste hoy sobre el juego girador que no sabías antes?</p>	<p>Preguntas</p> <p>Preguntas</p>			<p>Allowa</p>	<p>echarrtonapha ñeth ama peñohto? ¿Esota pemnen yenpoeñets atthoch peñocho? ¿Esota peñot penaro ñamha ñeñth phayeñets aphapo pen penar the eñohteñtso?</p> <p><b>Tepayeñets poesheñarrets:</b>  ¿Pentayesotat panamenare phayeñets ñeñth pen penar allempo yellsheñechenet poeyomechamets? ¿Errothenana peñich allempo peyellsheñech poeyomechamets? ¿esot echarrteñets pent allempo peyellsheñech poeyomechamets? ¿Esomar? ¿Esot kowenñats pent poeyomechamets allempo peyellsheñech ñamha errothenata yenpap phokkreñets? ¿Esot pemnen och pehpha atthoch pekowentahtat yellsheñecheñtso poeyomechamets?</p> <p><b>Atpahtareth:</b> ¿Esota kotheñets phokthayes atthoch pehpha yellsheñecheñets poeyomechamets? ¿Errothenata pent allempo peyellsheñech apxeñtso? ¿Esota pent echarrteñets ñamha ñeñth ama echarrtonape yellsheñechentso? ¿Errothenata yenpap peyemnesha atthoch peñot kowen och pehpe yellsheñets? ¿Esota peñot the ñeñth ama peñotare awath yellsheñecheñets poeyomechamets?</p>	<p>Aphthoteñets</p> <p>aphthoteñets</p>	
---	-----------------------------------	--	--	---------------	---	---	--

## V. EVALUACIÓN – ESCALA DE VALORACIÓN

N°	ESTUDIANTES	EN INICIO	EN PROCESO	LOGRADO
1	ALDAZABAR SANCHEZ, Alizon Natsumi			X
2	BALLESTEROS LOPEZ, Iris Davita			X
3	CCOLLCCA SHAÑIVO, Jairo Kenny			X
4	CALEB AMARO, Eloy Kenidy			X
5	HUAYOLI TORIBIO, Víctor Samuel			X
6	MARIÑO SOTO, Jelio Blas		X	
7	MESIAS SEDANO, Mark D Jeanfranco			X
8	SANTIAGO LOPEZ, Khefner Kory		X	
9	SEDANO MIGUEL, Nedi Narda			X
10	TANANTA MIGUEL, Lincol Elías		X	
11	TORIBIO CALEB, alexander Abdías		X	
12	VICTORIANO HUANCHO, Jack Laotzu			X

#### ANEXOS / EVIDENCIAS

*“Tengo un cuerpo de hoja, en algunas ocasiones es de color verde, marrón, amarillo o rojo, cuando me hacen correr y me encuentro con el viento empiezo a girar y en algunas ocasiones no quiero girar”.*

*¿Quién soy?*





## **SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03**

### **EL JUEGO ANCESTRAL PITAS**

#### **I. DATOS INFORMATIVOS**

1.1 I. E: 34381 Loma Linda

1.2 Área: Educación Física

1.3. Grado: 6to

1.4. Director: Jenry, Bujaico Mariño

1.5. Profesor: Gavino, Mariño Pachari

1.6. Practicante: Noe Zenon Lopez Francis

1.7. Fecha:06/09/2024

#### **II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE**

CASTELLANO					YANESHA				
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	AMESHAÑEXHNO	ÑEETH EÑOTYEN	ÑĒNTH PHAYEN	ÑĒNTH ENTPO	TEPOEÑETS EÑOHTĒNETS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.  Se expresa corporalmente	Afianza las habilidades motrices específicas (relacionadas con la carrera, salto y lanzamientos) a través de la regulación de su cuerpo para dar respuesta a las situaciones motrices (en contextos lúdicos, predeportivos, etc.)	El estudiante participa en el desarrollo del juego ancestral Yanesha, demostrando habilidades psicomotoras, comprensión por las reglas y respeto e interés por la cultura.	Escala de valoración	Kothayena pokowenarets ñapoeth yenpoena ehpoet pohyoshar poenaretso.	Eñohtenan ñeñth ehchen poenaretso. Eñorayen poyosheño mar	Akowentenet panamenare poyosheñets pahrotets (kothenet panamenare mahteñets, ohmacheñets, ñamha somochayeñets) yenpayena ehpoet poenaretso atthoch anahpan phayeñets ñeñth Anenan yohsheñets (all yellsheñetsepo, otetnahteñets, popoñare.)	Akellkañ penan ñeñth anen otetnahteñets Yanesha, phayen yohsheñets ñeñth eñalletetsa poenaro yenpoena pokthaphño, eñohtenan ñeñth mechanatenet yellsheñtso ñamha kowen entenan pokrrar.	Akwahtañ eñohteñets

### III. ENFOQUE TRANSVERSAL

CASTELLANO			YANESHA		
ENFOQUE	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	KOWAYEÑETS	KOWENÑATS	PEÑETS ENTYEÑETS
INTERCULTURAL	Respeto a la identidad cultural	Docentes y estudiantes reconocen el valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia.	ORAKMAÑEN	Mechanatenan pokrreña poesheñatets orakmañen	Ayxhatañesha ñamha akellkañnesha entenet Pokowenar panamenare korrayeñets pathrotets.
	Diálogo intercultural	Los estudiantes practican y valoran el juego ancestral Yanesha demostrando habilidades psicomotoras, la		Eñorayeñets orakmañen	Akellkañnesha penet ñamha kowen entenet yellsheñecheñets Yanesha entatenet poyohcheñets poenaro, eñohtenet Atethcha pet ñamha mechanatenet pokrreña.

		comprensión por las reglas y respeto e interés por la cultura.			
--	--	--	--	--	--

CASTELLANO				YANESHA			
Momentos	Proceso Didáctico	Recursos y materiales	Tiempo	Mamehshateñets	Thoñets eñohtahtañ	anemyeñets	Choph
Inicio	<p>Saludamos cordialmente a los estudiantes y recordamos las normas de convivencia y acuerdos de la clase.</p> <p><b>Motivación:</b> Realizamos algunas preguntas: ¿Conoces qué son los juegos? ¿Cuáles son los juegos que conoces? Realizamos una adivinanza: “<i>Soy como el viento porque no presento un cuerpo estático, a donde sopla el viento yo le sigo si me quiero parar me tienen que estirar, soy de distintos colores y siempre estoy a tu alcance y a veces cuando no sabes utilizarlo me enredo</i>”</p> <p>¿Quién soy?”</p> <p>Continuamos.”¿Exacto, soy el juego de pitas! Hoy vamos a jugar y aprender sobre el juego de pitas. ¿Están listos para descubrirlas?”</p> <p><b>Recojo de saberes previos:</b> Ahora, quiero saber lo que ya saben acerca de este juego. Responden a estas preguntas:</p> <p>¿Alguna vez han jugado este juego? ¿Cómo es? ¿Qué otros juegos conoces? ¿Qué otros juegos observas en tu comunidad? ¿Sabes cómo se desarrolla el juego?</p>	<p>Diálogo</p> <p>Adivinanza</p> <p>Preguntas</p> <p>Pizarra</p> <p>Plumones</p>	15 minutos	Mothteñets	<p>Yewomchaten yoksheña akellkañnesha ñamha yeyerpahtañ panamenare mechanatyēñets ñeñth yahpokat allempo yeyxhaten.</p> <p><b>Achñesahteñets:</b> Yehphayen apthoteñets: ¿peñontenat esot otenet yellsheñecheñets? ¿Esot yellsheñecheñets pentar? Yehpen pahtherr yellsheñecheñets apthoteñets:</p> <p>“añen ñerramathe mhorra ama nehcheno nenar pochtsot, errach mhorraespa allcha nehta ñerram xha semmen och sahtomahtenpa xhach sehxohtan, nehnapa shonte yaphtsoten atthekma xhokmach sentenen ñerram ama señohteno och sanenpa xhach nehperna”</p> <p>¿Eshatna?</p> <p>Yanerer:“¿pokte, añen axhpoe! Thepa och yeyellsheñech ñamha och yeñot axhpoe, ¿pocketta sehtañ och yeñot?”</p> <p><b>Chemetyeñets:</b> Thepa, nemnen och neñot ñeñth señohten yellsheñecheñets axhpoe, sahnapan: ¿peyellsheñecharetta ehpoet axhpoe? ¿Errohtenata? ¿esota popoñare yellsheñecheñets pentar? ¿esota popoñare yellsheñecheñets pentar phanetso?</p> <p><b>Echarreyeñets:</b> Atthoch kowen yokthapechyespa, nemnen och sahnapan pahtherr echarreyeñets: Sokthapech sa ñerram semmen och seyellsheñech,</p>	<p>Eñoreñets</p> <p>Achyoteñets</p> <p>Aphthoyeñets</p> <p>Kellkamtsat</p> <p>kellkapets</p>	15 chopñats

	<p><b>Problematización:</b> Para que podamos pensar un poco más sobre el tema, les plantearé una situación: Imaginemos que tenemos que desarrollar un juego, ¿Cómo lo harían? ¿Qué recursos tomarían en cuenta? ¿Será importante conocer y desarrollar juegos propios de nuestra comunidad? ¿Por qué?</p> <p><b>Propósito:</b> “Hoy conoceremos y desarrollamos el juego de pitas”</p>				<p>¿Errothenacha sehpe? ¿esocha sanemyes? ¿pokte the yenten och yeñot ñamha och yehpha yellsheñecheñets yanetsroth? ¿Esomar? <b>Ñeñthekop:</b> “Thepa och yeñotamoen ñamha och yehphayes yellsheñecheñets poeyomechamets”</p>		
Desarrollo	<p><b>Activación fisiológica:</b> Calentamiento de los músculos. Realizamos un juego “papá dice” En este juego los estudiantes deben realizar diferentes movimientos como saltar, girar, estirarse y correr con las puntas de los pies. Esto ayudará a calentar los músculos y a preparar el cuerpo para la actividad física. <b>Actividad básica:</b> Movimiento corporal producido por los músculos. Realizar una serie de ejercicios de desplazamiento en parejas, donde un estudiante es el "líder" y el otro lo sigue. Pueden practicar movimientos como correr, caminar hacia atrás, saltar y deslizarse. Esto les permitirá familiarizarse con el movimiento corporal y la interacción con un compañero. <b>Actividad Avanzada:</b> Aumento del ritmo cardíaco. Los estudiantes se dividen en equipos de 4 integrantes y deben de elegir un</p>	<p>Pitas de lana</p> <p>Reglas del juego</p>	60 minutos	Atheth yoktheñ	<p><b>Peñets achñesahtañ:</b> Atthoc yachñesach yenarets. Yenpen pahtherr yellsheñecheñets panamenare “Apa oten” añ yellsheñecheñetspa anen shonte yohshayeñets ñerramathe ohmahcheñets, xhekoteñets, xhoxheñets ñamha och yehmata yehtkallemmo. Añpa och yenpay ashontats yenarets ñamha och yakowenet allcha yeyellsheñeches. <b>Ñanemñats Phayeñets:</b> Yohshayeñets ñeñth pen yenarets. Akellkañneshapa och phayeset panamenare Phayeñets ehpsheñomaret, allpa pahtherr akellkañpa xhach korneshaht ora popoñarepa och kothet. Ñerram moenetpa och mahtet, chopechet pacheñoneth, ohmachatsetet ñamha sotatet. Añpa och anyesamet kowenñatso och entet ehpoet yohshameteñets ñamha och yemtayeset. <b>Phayeñets añmorteñets:</b> Yewmwnkahten yehyoshats. Akellkañneshapa och apxhayeset patatsotat ñamha och enet pasochañ ñeñthcha sochyeset. Xhach yeñotach ateth yeyellsheñecheñ axhpetso, hoemchanateñets ñamha ateth yellsheñecheñet. Añ yellsheñecheñetspa</p>	<p>Axhpets</p> <p>Mechanateñets yellsheñto</p>	<p>60 chopñats</p>

	<p>nombre para su equipo. Se les explica la forma de jugar el juego de pitas, las reglas y procedimientos. Este juego se desarrolla de la forma como lo quieras parado o sentado, los estudiantes deben de crear cuadros desde el 1 al 10 con las pitas de lana y solo usando los dedos y las manos, los equipos deben coordinarse para que el juego se desarrolle conforme a lo establecido.</p> <p><b>Actividad de aplicación:</b> Demostración del juego. Realizar la actividad de hacer los cuadros con las pitas de lana en un tiempo mínimo intentando ser el primero en completar los cuadros del número 1 al 10, pierde automáticamente el estudiante que no puede realizar los cuadros o su pita se enrede. Esto requiere fuerza en los dedos y manos de una buena concentración y habilidades psicomotoras que determine la coordinación mental con sus manos para concretar el juego.</p> <p><b>Actividad de recuperación:</b> Retorno y restablecimiento de las reservas energéticas. Finalizar la clase con un juego de relajación, como "la estatua", donde los estudiantes deben permanecer quietos en una posición de estiramiento mientras respiran profundamente. Esto les ayudará a recuperar el aliento y a relajar los músculos después de la actividad</p>				<p>xha yehpeñ añorrotso amapa thomahtareth, akellkañneshapa xhaxh phayeset kakaphtall pahtherr och xhet xharra ehpoet axhpo añach yehpayesaret potallmho, apxheñtsoxhnopa och eñorayeset atthoch kowen anmoet yellsheñecheñets.</p> <p><b>Phayeñets aphapho:</b> Och yentat atethcha yehphayes yellsheñtso.</p> <p>Yehpen phayeñets och yakowent kakaxhno patallets ehpoet axhpoe xhach yehpe thekma och yenwe atthoch yehxhap ñanem pahrro och yehxhapach xharra, och chenka akellkañ ñeñth ama yexhkahto kak patallets ñamha ñeñth apernahtan axhpoe. Añpa anenan thomayeñets wowenk yotathollesho ñamha yotatso atthoch yokthapechyes kowen yehphayes atthoch amach yehxhap ñanem all wañen.</p> <p><b>Phayeñets amesahtañ:</b> Och yewerra allcha yames Allpon xhen yenar. Xhach yewañach yexhateñets pahtherr yellsheñecheñets ateth ñerran ñeñth ama pelleno, Akellkañneshapa och thomoet allotsenaret allempopa och orrerrayeset. Añpa och yenpay och yorrerrayes kowen allempo yamesach waño, atthokma eñohtatenan och mamthehtet ñamha och mechanatatsetet poesheñomaret atthokma och kothapechyeset ñeñth pet poyetho.</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

	física intensa, promoviendo un ambiente de calma y reflexión sobre la experiencia del día. Pedirles a los estudiantes hidratarse y acudir a la sombra									
Cierre	<p><b>Presentación:</b> ¿Qué aprendimos hoy? ¿cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Qué te ayudó a entender mejor el juego de pitas? ¿Hubo algún concepto o información que te resultó difícil de entender? ¿Qué te ayudaría a aclararlo? ¿Qué aprendiste sobre tu propio cuerpo y sus capacidades durante la clase de hoy?</p> <p><b>Autoevaluación:</b> ¿Qué habilidades crees que mejoraste durante el juego de pitas? ¿Cómo te sentiste mientras jugabas el juego de pitas? ¿Qué parte del juego te resultó más difícil? ¿Por qué? ¿Qué valor crees que tiene el juego de pitas para la cultura Yanesha y cómo te ayudó a respetar más las tradiciones ancestrales? ¿Qué podrías hacer para mejorar tu desempeño la próxima vez que juegues pitas?</p> <p><b>Metacognición:</b> ¿Qué estrategias utilizaste para desarrollar el juego? ¿Cómo te sentiste al trabajar en grupo? ¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil de desarrollar el juego? ¿Cómo te ayudaron tus compañeros a entender mejor y desarrollar el juego? ¿Qué aprendiste hoy sobre el juego de pitas que no sabías antes?</p>	Preguntas	Preguntas	Preguntas	Allowa	<p><b>Entahteñets:</b> ¿Esota yeñot the? ¿Errothenata yeñoch? ¿Esota echarrtonaya? ¿esot yenpap och peñot yellsheñecheñets axhpoe? ¿Xhota eñalletesa eñohteñets ñeñth echarrtonapha ñeth ama peñohto? ¿Esota pemnen yenpoeñets atthoch peñoch? ¿Esota peñot penaro ñamha ñeñth phayeñets aphapo pen penar the eñohteñso?</p> <p><b>Tepayeñets poesheñarrets:</b> ¿Pentayesotat panamenare phayeñets ñeñth pen penar allempo yellsheñechnet axhpó? ¿Errothenana peñch allempo peyellsheñech axhpetso? ¿esot echarrteñets pent allempo peyellsheñech ahpó? ¿Esomar? ¿Esot kowenñats pent axhpoetso allempo peyellsheñech ñamha errothenata yenpap phokrreñets? ¿Esot pemnen och pehpha atthoch pekowentahtat yellsheñecheñtso axhpetso?</p> <p><b>Atpahtareth:</b> ¿Esota kotheñets phokthayes atthoch pehpha yellsheñecheñets axhpets? ¿Errothenata pent allempo peyellsheñech apxheñtso? ¿Esota pent echarrteñets ñamha ñeñth ama echarrtonape yellsheñecheñtso? ¿Errothenata yenpap peyemnesha atthoch peñot kowen och pehpe yellsheñets? ¿Esota peñot the ñeñth ama peñotare awath yellsheñecheñets axhpetso?</p>	Aphthoteñets	Aphthoteñets	Aphthoteñets	15 chopñats

## V. EVALUACIÓN – ESCALA DE VALORACIÓN

Nº	ESTUDIANTES	EN INICIO	EN PROCESO	LOGRADO
1	ALDAZABAR SANCHEZ, Alizon Natsumi			X
2	BALLESTEROS LOPEZ, Iris Davita			X
3	CCOLLCCA SHAÑIVO, Jairo Kenny			X
4	CALEB AMARO, Eloy Kenidy			X
5	HUAYOLI TORIBIO, Víctor Samuel			X
6	MARIÑO SOTO, Jelio Blas		X	
7	MESIAS SEDANO, Mark D Jeanfranco			X
8	SANTIAGO LOPEZ, Khefner Kory		X	
9	SEDANO MIGUEL, Nedi Narda			X
10	TANANTA MIGUEL, Lincol Elías		X	
11	TORIBIO CALEB, alexander Abdías			X
12	VICTORIANO HUANCHO, Jack Laotzu			X

### ANEXOS / EVIDENCIAS

*“Soy como el viento porque no presento un cuerpo estático, a donde sopla el viento yo le sigo si me quiero parar me tienen que estirar, soy de distintos colores y siempre estoy a tu alcance y a veces cuando no sabes utilizarme me enredo”*





## **SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04**

### **EL JUEGO ANCESTRAL CANASTEO**

#### **I. DATOS INFORMATIVOS**

1.1 I. E: 34381 Loma Linda

1.2 Área: Educación Física

1.3. Grado: 6to

1.4. Director: Jenry, Bujaico Mariño

1.5. Profesor: Gavino, Mariño Pachari

1.6. Practicante: Noe Zenon Lopez Francis

1.7. Fecha:13/09/2024

#### **II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE**

CASTELLANO					YANESHA				
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	AMESHAÑEXHNO	ÑEETH EÑOTYEN	ÑEETH PHAYEN	ÑEETH ENTPO	TEPOEÑETS EÑOHEÑETS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.  Se expresa corporalmente	Afianza las habilidades motrices específicas (relacionadas con la carrera, salto y lanzamientos) a través de la regulación de su cuerpo para dar respuesta a las situaciones motrices (en contextos lúdicos, predeportivos, etc.)	El estudiante participa en el desarrollo del juego ancestral Yanasha, demostrando habilidades psicomotoras, comprensión por las reglas y respeto e interés por la cultura.	Escala de valoración	Kothayena pokowenarets ñapoeth yenpoena ehpoet pohyoshar poenaretso.	Eñohtenan ñeñth ehchen poenaretso.  Eñorayen poyosheñomar	Akowentenet panamenare poyosheñets pahrrrotets (kothenet panamenare mahteñets, ohmacheñets, ñamha somochayeñets) yenpayena ehpoet poenaretso atthoch anahpan phayeñets ñeñth Anenan yohsheñets (all yellsheñetsepo, otetnahteñets, popoñare.)	Akellkañ penan ñeñth anen otetnahteñets Yanasha, phayen yohsheñets ñeñth eñalletetsa poenaro yenpoena pokthaphño, eñohtenan ñeñth mechanatenet yellsheñtso ñamha kowen entenan pokrrar.	Akwahtañ eñohteñets

### III. ENFOQUE TRANSVERSAL

CASTELLANO			YANESHA		
ENFOQUE	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	KOWAYEÑETS	KOWENÑATS	PEÑETS ENTYEÑETS
Intercultural	Respeto a la identidad cultural	Docentes y estudiantes reconocen el valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia.	ORAKMAÑEN	Mechanatenan pokreña poesheñatets orakmañen	Ayxhatañesha ñamha akellkañesha entenet Pokowenar panamenare korrayeñets pathrrrotets.
	Diálogo intercultural	Los estudiantes practican y valoran el juego ancestral Yanasha demostrando habilidades psicomotoras, la comprensión por las reglas y respeto e interés por la cultura.		Eñorayeñets orakmañen	Akellkañesha penet ñamha kowen entenet yellsheñecheñets Yanasha entatenet poyohcheñets poenaro,

					eñohtenet Atethcha pet ñamha mechanatenet pokrreña.
--	--	--	--	--	--

CASTELLANO				YANESHA			
Momentos	Proceso Didáctico	Recursos y materiales	Tiempo	Mamehshateñets	Thoñets eñohtahtañ	anemyeñets	Choph
Inicio	<p>Saludamos cordialmente a los estudiantes y recordamos las normas de convivencia y acuerdos de la clase.</p> <p><b>Motivación:</b> Realizamos algunas preguntas: ¿Conoces qué son los juegos? ¿Cuáles son los juegos que conoces?</p> <p>Realizamos un juego de adivinanzas:</p> <p><i>“Mi cuerpo está hecho panká panká, siempre llevo una corona de plumas, a veces tengo tres plumas y en otras ocasiones solo dos. si no me ponen bien la corona me desfiguro, junto a mí está mi hermana ella está hecha de teropehx bien tejido lo usan para llevar muchas cosas”.</i></p> <p>¿<i>Quiénes somos?</i></p> <p>continuamos: "¡Exacto, soy el pack y la canasta! Hoy vamos a jugar y aprender sobre el juego del canasteo. ¿Están listos para descubrirlas?"</p> <p><b>Recojo de saberes previos:</b> Ahora, quiero saber lo que ya saben acerca de este juego. Responden a estas preguntas: ¿Alguna vez han jugado este</p>	<p>Diálogo</p> <p>Adivinanza</p>	15 minutos	Mohtteñets	<p>Yewomchaten yoksheña akellkañnesha ñamha yeyerpahtañ panamenare mechanatyēñets ñeñth yahpokat allempe yeyxhaten.</p> <p><b>Achñesahtēñets:</b> Yehphayen aphthoteñets: ¿peñontenat esot otenet yellsheñecheñets? ¿Esot yellsheñecheñets pentar? Yehpen pahtherr yellsheñecheñets aphthoteñets: <i>Nenarpa añe shontetsa pasopnar xhoph pohmelle xhokma nanen choyomets, nanen mapates amapa ehpa papoe. Nerran ama kowenaye nennetno choyometspa atthach nerrmohshenta, ehpoet noxh nehchopechen ñapa añe yexhkatet teropexho orakmañen anent allo choyo.</i></p> <p>¿<i>Eseshayet?</i></p> <p>Yanerer:“¡pokte, añen pak ñamha kanther! Thepa och yeyellsheñech ñamha och yeñot kanthereteñets, ¿poktetta sehtañ och yeñot?”</p> <p><b>Chemetyēñets:</b> Thepa, nemnen och neñot ñeñth señohten yellsheñecheñets pak, sahnpanpan: ¿peyellsheñecharretta pakó? ¿Eroohthenata? ¿esota popoñare</p>	<p>Eñoreñets</p> <p>Achyoteñets</p> <p>Aphthotyēñets</p> <p>Kellkamtsat</p> <p>kellkapets</p>	15 chopñats

	<p>juego? ¿Cómo es? ¿Qué otros juegos conoces? ¿Qué otros juegos observas en tu comunidad?</p> <p><b>Problematización:</b> Para que podamos pensar un poco más sobre el tema, les plantearé una situación:</p> <p>Imaginemos que tenemos que desarrollar un juego, ¿Cómo lo harían? ¿Qué recursos tomarían en cuenta? ¿Será importante conocer y desarrollar juegos propios de nuestra comunidad? ¿Por qué?</p> <p><b>Propósito:</b> “Hoy conoceremos y desarrollamos el juego canasteo”</p>				<p>yellsheñecheñets pentar? ¿esota popoñare yellsheñecheñets pentar phanetso?</p> <p><b>Echarretyeñets:</b> ¿esocha sanemyes? ¿pokte the yenten och yeñot ñamha och yehpha yellsheñecheñets yanetsroth? ¿Esomar?</p> <p><b>Ñeñthekop:</b> “Thepa och yeñohtamoen ñamha och yehphayes yellsheñecheñets kanthereteñets”</p> <p>Atthoch kowen yokthapechyespa, nemnen och sahnnanpan pahtherr echarretyeñets: Sokthapech sa ñerram semnen och seyellsheñech, ¿Errothenacha sehpe?</p>		
Desarrollo	<p>Para mantener la concentración y elongación al estirarse y saltar lanzar el Pak y evitar hacerlo caer fuera de la canasta.</p> <p><b>Actividad de recuperación:</b> Retorno y restablecimiento de las reservas energéticas. Los estudiantes deben moverse libremente por el espacio y, al sonar dos palmadas deben congelarse en la posición que se encuentren y pedirles realizar ejercicios de respiración. Esto les permite relajarse y recuperar el aliento después de las actividades, además de fomentar la calma y el respeto hacia el espacio de los demás y algo muy importante hidratar su cuerpo.</p>	<p>Pak</p> <p>Canasta</p> <p>Pitas</p> <p>Reglas del juego</p>	60 minutos	Atheth yoktheñ	<p><b>Phayeñets amesahtañ:</b> Och yewerra mañtho ñamha yakowentyes yorrerrña. Akellkañneshapa och chopeñechyet patso ñamha, allempoch emoet oh yehtaklla yotpa ehpochetats, xhach thomoet allotsenet. Añpa och yenpay och yorrerrayes kowen allempo yamesach waño, atthokma eñohtatenan och mamthehtet ñamha och mechanatatsetet poesheñomaret atthokma och orrerryeset ñamha orryeset oñ atthoch yehtet poñpaño.</p>	<p>Pak</p> <p>Kanther</p> <p>Axhpets</p> <p>Mechanateñets yellsheñtso</p>	60 chopñats

Cierre	<p><b>Presentación:</b> ¿Qué aprendimos hoy? ¿cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Qué te ayudó a entender mejor el juego del canasteo? ¿Hubo algún concepto o información que te resultó difícil de entender? ¿Qué te ayudaría a aclararlo? ¿Qué aprendiste sobre tu propio cuerpo y sus capacidades durante la clase de hoy?</p> <p><b>Autoevaluación:</b> ¿Qué habilidades crees que mejoraste durante el juego canasteo? ¿Cómo te sentiste mientras jugabas el canasteo? ¿Qué parte del juego te resultó más difícil? ¿Por qué? ¿Qué valor crees que tiene el juego canasteo para la cultura Yanasha y cómo te ayudó a respetar más las tradiciones ancestrales? ¿Qué podrías hacer para mejorar tu desempeño la próxima vez que juegues al canasteo?</p> <p><b>Metacognición:</b> ¿Qué estrategias utilizaste para desarrollar el juego? ¿Cómo te sentiste al trabajar en grupo? ¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil de desarrollar el juego? ¿Cómo te ayudaron tus compañeros a entender mejor y desarrollar el juego? ¿Qué aprendiste hoy sobre el juego canasteo que no sabías antes?</p>	Preguntas  Preguntas  Preguntas	15 minutos	Allowa	<p><b>Entahteñets:</b> ¿Esota yeñot the? ¿Errothenata yeñoch? ¿Esota echarrtonaya? ¿esot yenpap och peñot yellsheñecheñets kanthereteñets? ¿Xhota eñalleyesa eñohteñets ñeñth echarrtonapha ñeth ama peñohto? ¿Esota pemnen yenpoeñets atthoch peñoch? ¿Esota peñot penaro ñamha ñeñth phayeñets aphapo pen penar the eñohteñtso?</p> <p><b>Tepayeñets poesheñarrets:</b> ¿Pentayesotat panamenare phayeñets ñeñth pen penar allempo yellsheñechenet pako? ¿Errothenana peñch allempo peyllsheñech pak? ¿esot echarrteñets pent allempo peyllsheñech kanthereteñets? ¿Esomar? ¿Esot kowenñats pent kanthereteñets allempo peyllsheñech ñamha errothenata yenpap phokkreñets? ¿Esot pemnen och pehpha atthoch pekowentahtat yellsheñecheñtso kanthereteñets?</p> <p><b>Atpahtareth:</b> ¿Esota kotheñets phokthayes atthoch pehpha yellsheñecheñets kanthereteñets? ¿Errothenata pent allempo peyllsheñech apxheñtso? ¿Esota pent echarrteñets ñamha ñeñth ama echarrtonape yellsheñecheñtso? ¿Errothenata yenpap peymnesha atthoch peñot kowen och pehpe yellsheñets? ¿Esota peñot the ñeñth ama peñotare awath yellsheñecheñets kanthereteñets?</p>	Aphthoteñets  Aphthoteñets  Aphthoteñets	15 chopñats
--------	---	---	------------	--------	--	--	-------------

## V. EVALUACIÓN – ESCALA DE VALORACIÓN

Nº	ESTUDIANTES	EN INICIO	EN PROCESO	LOGRADO
1	ALDAZABAR SANCHEZ, Alizon Natsumi			X
2	BALLESTEROS LOPEZ, Iris Davita			X
3	CCOLLCCA SHAÑIVO, Jairo Kenny			X
4	CALEB AMARO, Eloy Kenidy			X
5	HUAYOLI TORIBIO, Víctor Samuel			X
6	MARIÑO SOTO, Jelio Blas		X	
7	MESIAS SEDANO, Mark D Jeanfranco			X
8	SANTIAGO LOPEZ, Khefner Kory		X	
9	SEDANO MIGUEL, Nedi Narda			X
10	TANANTA MIGUEL, Lincol Elías			X
11	TORIBIO CALEB, alexander Abdías			X
12	VICTORIANO HUANCHO, Jack Laotzu			X

### ANEXOS / EVIDENCIAS

*“Mi cuerpo esta hecho panka panka, siempre llevo una corona de plumas, a veces tengo tres plumas y en otras ocasiones solo dos. si no me ponen bien la corona me desfiguro, junto a mi está mi hermana ella está hecha de teropehx bien tejido lo usan para llevar muchas cosas”.*





## **SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05**

### **EL JUEGO ANCESTRAL POLLPOM**

#### **I. DATOS INFORMATIVOS**

1.1 I. E: 34381 Loma Linda

1.2 Área: Educación Física

1.3. Grado: 6to

1.4. Director: Jenry, Bujaico Mariño

1.5. Profesor: Gavino, Mariño Pachari

1.6. Practicante: Noe Zenon Lopez Francis

1.7. Fecha:20/09/2024

## II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

CASTELLANO					YANESHA				
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	AMESHAÑEXHNO	ÑEETH EÑOTYEN	ÑEÑTH PHAYEN	ÑEÑTH ENTPO	TEPOEÑETS EÑOHTEÑETS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.  Se expresa corporalmente	Afianza las habilidades motrices específicas (relacionadas con la carrera, salto y lanzamientos) a través de la regulación de su cuerpo para dar respuesta a las situaciones motrices (en contextos lúdicos, predeportivos, etc.)	El estudiante participa en el desarrollo del juego ancestral Yanesha, demostrando habilidades psicomotoras, comprensión por las reglas y respeto e interés por la cultura.	Escala de valoración	Kothayena pokowenarets ñapoeth yenpoena ehpoet pohyoshar poenaretso.	Eñohtenan ñeñth ehchen poenaretso.  Eñorayen poyosheñom ar	Akowentenet panamenare poyosheñets pahrrrotets (kothenet panamenare mahteñets, ohmacheñets, ñamha somochayeñets) yenpayena ehpoet poenaretso atthoch anahpan phayeñets ñeñth Anenan yohsheñets (all yellsheñetsepo, otetnahteñets, popoñare.)	Akellkañ penan ñeñth anen otetnahteñets Yanesha, phayen yohsheñets ñeñth eñalletsa poenaro yenpoena pokthaphño, eñohtenan ñeñth mechanatenet yellsheñtso ñamha kowen entenan pokrrar.	Akwahtañ eñohteñets

## III. ENFOQUE TRANSVERSAL

CASTELLANO			YANESHA		
ENFOQUE	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	KOWAYEÑETS	KOWENÑATS	PEÑETS ENTYEÑETS
<b>Intercultural</b>	Respeto a la identidad cultural	Docentes y estudiantes reconocen el valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia.	<b>ORAKMAÑEN</b>	Mechanatenan pokrreña poesheñatets orakmañen	Ayxhatañesha ñamha akellkañesha entenet Pokowenar panamenare korrayeñets pathrrrotets.

	Diálogo intercultural	Los estudiantes practican y valoran el juego ancestral Yanesha demostrando habilidades psicomotoras, la comprensión por las reglas y respeto e interés por la cultura.		Eñorayeñets orakmañen	Akellkañnesha penet ñamha kowen entenet yellsheñecheñets Yanesha entatenet poyohcheñets poenaro, eñohtenet Atethcha pet ñamha mechanatenet pokrreña.
--	-----------------------	--	--	-----------------------	--

CASTELLANO				YANESHA			
Momentos	Proceso Didáctico	Recursos y materiales	Tiempo	Mamehshateñets	Thoñets eñohtahtañ	anemyeñets	Choph
Inicio	<p>Saludamos cordialmente a los estudiantes y recordamos las normas de convivencia y acuerdos de la clase.</p> <p><b>Motivación:</b> Realizamos algunas preguntas: ¿Conoces qué juegos se practican en tu comunidad? ¿Cuáles son los juegos que conoces?</p> <p>Realizamos una adivinanza: <i>“Estoy hecho de una fruta verde como la guayaba y el limón, Si me ponen un palito salto con alegría y si me ayudas a dar vueltas bailo sin parar estoy acompañado siempre de mi hermano menor que es una pita”</i>.</p> <p>¿Quién soy?”</p> <p>continuamos: “¡Exacto, soy el juego pollpom! Hoy vamos a jugar y aprender sobre el juego pollpom. ¿Están listos para descubrirlas?”</p> <p><b>Recojo de saberes previos:</b> Ahora, quiero saber lo que ya saben acerca de este juego. Responden a estas preguntas: ¿Alguna vez han jugado este juego? ¿Cómo es? ¿Qué otros juegos conoces?</p> <p>¿Qué otros juegos observas en tu comunidad? ¿Sabes cómo se desarrolla el juego?</p> <p><b>Problematización:</b> Para que podamos pensar un poco más sobre el tema, les</p>	<p>Diálogo</p> <p>Adivinanza</p> <p>Preguntas</p> <p>Pizarra</p> <p>Plumones</p>	15 minutos	Mothteñets	<p>Yewomchaten yoksheña akellkañnesha ñamha yeyerpahtañ panamenare mechanatyeñets ñeñth yahpokat allempo yeyxhaten.</p> <p><b>Achñesahteñets:</b> Yehphayen apthoteñets: ¿Peñohtenat esot otetnahteñets yellsheñecheñets phanetsro? ¿Esot yellsheñecheñets pentar? Yehpen pahtherr achyoteñets apthoteñets: <i>“Añen ñerramathe atsompapo ñeñth ñerramathe lloh ñamha llem, ñerram sehnan tsachpetholl nohmachena noksheñesho atthekma ñerram peyenpan och nepyomechpa xhach nehtansa xhokmach nehchopechen ehpoet nemonahsheñ axhpoe”</i> ¿Eseshatna?</p> <p>Yanerer:“¡pokte, añen pollpom! Thepa och yeyellsheñech ñamha och yeñot pollpom, ¿poktetta sehteñ och yeñot?”</p> <p><b>Chemetyeñets:</b> Thepa, nemnen och neñot ñeñth señohten yellsheñecheñets pollpom, sahnapan: ¿peyellsheñecharetta ehpoet pollpom? ¿Errohthenata peñet? ¿esota popoñare yellsheñecheñets pentar? ¿esota popoñare yellsheñecheñets pentar phanetso?</p>	<p>Eñoreñets</p> <p>Achyoteñets</p> <p>Aphthotyeneñets</p> <p>Kellkamtsat</p> <p>kellkapets</p>	15 chopñats

	plantaré una situación: Imaginemos que tenemos que desarrollar un juego de nuestra comunidad, ¿Cómo lo harían? ¿Qué recursos tomarían en cuenta? ¿Será importante conocer y desarrollar juegos propios de nuestra comunidad? ¿Por qué? <b>Propósito:</b> “Hoy conoceremos y desarrollamos el juego pollpom”				<b>Echarretyeñets:</b> Atthoch kowen yokthapechyespa, nemnen och sahnapan pahtherr echarretyeñets: Sokthapech sa ñerram xha semnen och seyellsheñech poyellsheña phanestro, ¿Errothenacha sepe? ¿escocha sanemyes? ¿pokte the yenten och yeñot ñamha och yehpha yellsheñecheñets yanetsroth? ¿Esomar? <b>Ñeñthekop:</b> “Thepa och yeñotmoen ñamha och yehphayes yellsheñecheñets pollpom”		
Desarrollo	<b>Activación fisiológica:</b> Calentamiento de los músculos. Realizamos un juego “mamá dice” donde los estudiantes deben realizar diferentes movimientos como saltar, girar, estirarse y correr con los talones de los pies. Esto ayudará a calentar los músculos y a preparar el cuerpo para la actividad física. <b>Actividad básica:</b> Movimiento corporal producido por los músculos. Realizar una serie de ejercicios de desplazamiento en grupos de tres agarrándose las manos, donde deben coordinar sus pasos un estudiante es el "líder" y el otro lo sigue. Pueden practicar movimientos como correr, caminar hacia atrás, saltar y sentarse. Esto les permitirá familiarizarse con el movimiento corporal y la interacción con un compañero. <b>Actividad Avanzada:</b> Aumento del ritmo cardiaco. Los estudiantes se dividen en equipos de 4 integrantes y deben de elegir un nombre para su equipo. Se les explica la forma de jugar el juego pollpom, las reglas y procedimientos. Este juego se desarrolla en un patio que esté limpio sin nada de hierbas o en el piso de cemento,	Pollpom  Reglas del juego		Atheth yoktheñ	<b>Peñets achñesahtañ:</b> Atthoch yachñesach yenarets. Yenpen pahtherr yellsheñecheñets ñeñth sochetsa “Ach oten” añ yellsheñecheñetspa anen shonte yohshayeñets ñerramathe ohmahcheñets, xhekoteñets, xhohxheñets ñamha och yehmata yehtkats pacheño. Añpa och yenpay ashontats yenarets ñamha och yakowenet yenar atthoch amach yechllo allcha yeyellsheñeches. <b>Ñanemñats Phayeñets:</b> Kothayeñets ñeñth pen yenarets. Och yehpha panamenare phayeñets xhoch yapxhe maptatsetet och rremayeset potó, allcha kowen anmoet Phayeñets all chopechenet xhach kothet pahtherr ñeñth ñanem ohtetsa. Och ohmachmetyeset, chopechet poehchaño, ohmachet ñamha anorrats. Añpa och kowen entach cheshanesha ñeñthcha phayeset ehpoet yohshameteñets ñamha och yemtayeset. <b>Phayeñets añmorteñets:</b> Yewmenkahten yehyoshats. Akellkañneshapa och apxhayeset patatsotat ñamha och enet pasocheñ ñeñthcha sochyeset papxheña. Xhach yeñotach ateth yeyellsheñechen	Pollpom  Mechanateñets s yellsheñtso	60 chopñats

	<p>los estudiantes se colocan uno frente al otro representando a su equipo, los equipos deben coordinarse para que el juego se desarrolle conforme a lo establecido.</p> <p><b>Actividad de aplicación:</b> Demostración del juego. Desarrollo del juego: un representante de cada equipo debe de lanzar a girar el pollpom con la ayuda de la pita, pierde automáticamente el estudiante que deja de girar su pollpom en el patio. Esto requiere fuerza en los dedos y manos de una buena concentración y habilidades psicomotoras que determine la coordinación mental con sus manos para concretar el juego.</p> <p><b>Actividad de recuperación:</b> Retorno y restablecimiento de las reservas energéticas. Finalizar la clase con un juego de relajación, como "el perezoso", donde los estudiantes deben permanecer quietos en una posición y realizar movimientos en cámara lenta de estiramiento mientras respiran profundamente. Esto les ayudará a recuperar el aliento y a relajar los músculos después de la actividad física intensa, promoviendo un ambiente de calma y reflexión sobre la experiencia del día. Pedirles a los estudiantes hidratarse y acudir a la sombra.</p>				<p>pollpomho, phoemchanateñets ñamha ateth yellsheñecheñet. Añ yellsheñecheñetspa xha yehpeñ pampo akowentareth amahc xha eñalletyetsa tate o ñerram pemnepa och pehpe sohtatso, cheshaneshapa och thomyeset allcha kowannatet och entatyeset papxheñtso, apxheñetspa xhach kowen eñoreretyeset atthoch kowen anmoet yellsheñecheñets.</p> <p><b>Phayeñets aphapho:</b> Och yentat atethcha yehphayes yellsheñtso: pahtherr cheshapa och entahtay papxheña xhach waporetan och poeyomech pollpom och yenpayesos ehpoet pahtherr axhpoe, xhach chenka akellkañ ñeñth amach poeyomecho pollpom sohtatso. . Añpa anenan thomayeñets wowenk yotatso ñamha atthoch yokthapechyes kowen yehphayes yellsheñtso atthoch yehxhap ñanem all wañen otetnahteñtso.</p> <p><b>Phayeñets amesahtañ:</b> Xhach yewañahter yexhateñets ehpoet pahtherr yellsheñecheñets ñeñth sochetsa “Remosh”, errach akellkañeshapa och thomarrtet allotsenaret ñamha och pet yohshayeñets onohtahtañ och xhoxhayesey poenarets ñamha xhach orrerryeset. Añpa och yenpayesaneñt och yorrerrayes kowen allempo yamesach waño, atthokma eñohtatenan och mamthehtet ñamha och mechanatsetet poesheñomaret.</p>		
Cierre	<p><b>Presentación:</b> ¿Qué aprendimos hoy? ¿cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Qué te ayudó a entender mejor el juego pollpom? ¿Hubo algún concepto o información que te resultó difícil de entender? ¿Qué te ayudaría a aclararlo?</p>	Preguntas	15 minutos		<p><b>Entahteñets:</b> ¿Esota yeñotamoen the? ¿Errothenata yeñoch? ¿Esota echarrtonaya? ¿esot yenpap och peñot yellsheñecheñets pollpom? ¿Xhota eñalletyesa eñohteñets ñeñth echarrtonapha ñeth ama peñohto? ¿Esota</p>	Aphthoteñets	15 chopñats

<p>¿Qué aprendiste sobre tu propio cuerpo y sus capacidades durante la clase de hoy?</p> <p><b>Autoevaluación:</b> ¿Qué habilidades crees que mejoraste durante el juego pollpom? ¿Cómo te sentiste mientras jugabas el juego pollpom? ¿Qué parte del juego te resultó más difícil? ¿Por qué? ¿Qué valor crees que tiene el juego pollpom para la cultura Yanasha y cómo te ayudó a respetar más las tradiciones ancestrales? ¿Qué podrías hacer para mejorar tu desempeño la próxima vez que juegues pollpom?</p> <p><b>Metacognición:</b> ¿Qué estrategias utilizaste para desarrollar el juego? ¿Cómo te sentiste al trabajar en grupo? ¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil de desarrollar el juego? ¿Cómo te ayudaron tus compañeros a entender mejor y desarrollar el juego? ¿Qué aprendiste hoy sobre el juego pollpom que no sabías antes?</p>	Preguntas		Allowa	<p>pemnen yenpoeñets atthoch peñoch?</p> <p>¿Esota peñot penaro ñamha ñeñth phayeñets aphapo pen penar the eñohteñtso?</p> <p><b>Tepayeñets poesheñarrets:</b></p> <p>¿Pentayesotat panamenare phayeñets ñeñth pen penar allempo yellsheñechenet pollpomho? ¿Errothenana peñch allempo peyellsheñech pollpom? ¿esot echarrteñets pent allempo peyellsheñech pollpom? ¿Esomar? ¿Esot kowenñats pent pollpomho allempo peyellsheñech ñamha errothenata yenpap phokkreñets? ¿Esot pemnen och pehpha atthoch pekowentahtat yellsheñecheñtso pollpomho?</p> <p><b>Atpahtareth:</b> ¿Esota kotheñets phokthayes atthoch pehpha yellsheñecheñets pollpom? ¿Errothenata pent allempo peyellsheñech pollpomho? ¿Esota pent echarrteñets ñamha ñeñth ama echarrtonape yellsheñechentso? ¿Errothenata yenpap peyemnesha atthoch peñot kowen och pehpe yellsheñets? ¿Esota peñot the ñeñth ama peñotare awath pollpom?</p>	Aphthoteñets	
	Preguntas				Aphthoteñets	

## V. EVALUACIÓN – ESCALA DE VALORACIÓN

Nº	ESTUDIANTES	EN INICIO	EN PROCESO	LOGRADO
1	ALDAZABAR SANCHEZ, Alizon Natsumi			X
2	BALLESTEROS LOPEZ, Iris Davita			X
3	CCOLLCCA SHAÑIVO, Jairo Kenny			X

4	CALEB AMARO, Eloy Kenidy			X
5	HUAYOLI TORIBIO, Víctor Samuel			X
6	MARIÑO SOTO, Jelio Blas			X
7	MESIAS SEDANO, Mark D Jeanfranco			X
8	SANTIAGO LOPEZ, Khefner Kory		X	
9	SEDANO MIGUEL, Nedi Narda			X
10	TANANTA MIGUEL, Lincol Elías			X
11	TORIBIO CALEB, alexander Abdías			X
12	VICTORIANO HUANCHO, Jack Laotzu			X

ANEXOS / EVIDENCIAS

*“Estoy hecho de una fruta verde como la guayaba y el limón, Si me ponen un palito salto con alegría y si me ayudas a dar vueltas bailo sin paras estoy acompañado siempre de mi hermano menor que es una pita”.*

*¿Quién soy?”*



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

### EL JUEGO ANCESTRAL GALLO

#### I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I. E: 34381 Loma Linda

1.2 Área: Educación Física

1.3. Grado: 6to

1.4. Director: Jenry, Bujaico Mariño

1.5. Profesor: Gavino, Mariño Pachari

1.6. Practicante: Noe Zenon Lopez Francis

1.7. Fecha:23/09/2024

#### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

CASTELLANO					YANESHA				
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	AMESHAÑEXHNO	ÑEETH EÑOTYEN	ÑEÑTH PHAYEN	ÑENTH ENTPO	TEPOEÑETS EÑOHTEÑETS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.  Se expresa corporalmente	Afianza las habilidades motrices específicas (relacionadas con la carrera, salto y lanzamientos) a través de la regulación de su	El estudiante participa en el desarrollo del juego ancestral Yanesha, demostrando habilidades psicomotoras, comprensión	Escala de valoración	Kothayena pokowenarets ñapoeth yenpoena ehpoet pohyoshar poenaretso.	Eñohtenan ñeñth ehchen poenaretso.  Eñorayen poyosheñomar	Akowentenet panamenare poyosheñets pahrrotets (kothenet panamenare mahteñets, ohmacheñets, ñamha somochayeñets)	Akellkañ penan ñeñth anen otetnahteñets Yanesha, phayen yohsheñets ñeñth eñalletetsa poenaro	Akwahtañ eñohteñets

		cuerpo para dar respuesta a las situaciones motrices (en contextos lúdicos, predeportivos, etc.)	por las reglas y respeto e interés por la cultura.				yenpayena ehpoet poenaretso atthoch anahpan phayeñets ñeñth Anenan yohsheñets (all yellsheñetsepo, otetnahteñets, popoñare.)	yenpoena pokthaphño, eñohtenan ñeñth mechanatenet yellsheñtso ñamha kowen entenan pokrrar.	
--	--	--	--	--	--	--	--	---	--

### III. ENFOQUE TRANSVERSAL

CASTELLANO			YANESHA		
ENFOQUE	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	KOWAYEÑETS	KOWENÑATS	PEÑETS ENTYEÑETS
<b>Intercultural</b>	Respeto a la identidad cultural	Docentes y estudiantes reconocen el valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia.	<b>ORAKMAÑEN</b>	Mechanatenan pokrreña poesheñatets orakmañen	Ayxhatañesha ñamha akellkañesha entenet Pokowenar panamenare korrayeñets pathrotets.
	Diálogo intercultural	Los estudiantes practican y valoran el juego ancestral Yanesha demostrando habilidades psicomotoras, la comprensión por las reglas y respeto e interés por la cultura.		Eñorayeñets orakmañen	Akellkañesha penet ñamha kowen entenet yellsheñecheñets Yanesha entatenet poyohcheñets poenaro, eñohtenet Atethcha pet ñamha mechanatenet pokrreña.

CASTELLANO				YANESHA			
Momentos	Proceso Didáctico	Recursos y materiales	Tiempo	Mamehshateñets	Thoñets eñohtahtañ	anemyeñets	Choph
Inicio	Saludamos cordialmente a los estudiantes y recordamos las normas de convivencia y acuerdos de la clase.	Diálogo	15 minutos		Yewomchaten yoksheña akellkañesha ñamha yeyerpahteñ panamenare mechanatyeñets ñeñth yahpokat allempe yeyxhaten.	Eñoreñets	

	<p><b>Motivación:</b> Realizamos algunas preguntas: ¿Conoces qué juegos se desarrollan en tu comunidad? ¿Cuáles son los juegos que conoces? Realizamos una adivinanza: <i>“Estoy hecho de un producto que abunda en Loma Linda, tengo muchos hermanos gemelos, a veces vestimos de color rojo, amarillo, blanco, anaranjado y morado. Junto a mis hermanos decidimos cuántas gallinas y gallos vas a tener.”</i> ¿Quién soy?”</p> <p>continuamos: "¡Exacto, soy el juego gallo! Hoy vamos a jugar y aprender sobre el juego gallo. ¿Están listos para descubrirlas?"</p> <p><b>Recojo de saberes previos:</b> Ahora, quiero saber lo que ya saben acerca de este juego. Responden a estas preguntas: ¿Alguna vez han jugado este juego? ¿Cómo es? ¿Qué otros juegos conoces? ¿Qué otros juegos observas en tu comunidad? ¿Sabes cómo se desarrolla este juego?</p> <p><b>Problematicación:</b> Para que podamos pensar un poco más sobre el tema, les plantearé una situación: Imaginemos que tenemos que desarrollar un juego de nuestra comunidad, ¿Cómo lo harían? ¿Qué recursos tomarían en cuenta? ¿Será importante conocer y desarrollar juegos propios de nuestra comunidad? ¿Por qué?</p> <p><b>Propósito:</b> “Hoy conoceremos y desarrollamos el juego gallo”</p>	<p>Adivinanza</p> <p>Preguntas</p> <p>Pizarra</p> <p>Plumones</p>		<p>Mothteñets</p>	<p><b>Achñesahteñets:</b> Yehphayen apthoteñets: ¿Peñohtenata esota otetnahteñets yellsheñecheñets panetsro? ¿Esot yellsheñecheñets pentar?</p> <p>Yehpen pahtherr achyoteñets apthoteñets:  <i>“Nenaretspa añ chorreña pahtherr arrahpo ñeñth nanak eñall arr yanetsro, nehchen shonte nemonahsheñesha atthemathets, tharraña pahthetets yethropa xhach yechorrena tsamatho, shemasher, wallamath, amapa ñerram yom. Ehpoet nemonahsheñeshapa xhach yenohtahtaph errponcha aotllpaxhno pehch”</i>  <i>¿Eseshatna?</i>  Yanerer:“¡pokte, añen wareñthek! Thepa och yeyellsheñech ñamha och yeñot wareñthek, ¿poktetta sehteñ och yeñot?”</p> <p><b>Chemetyeñets:</b> Thepa, nemnen och neñot ñeñth señohten yellsheñecheñets wareñthek, sanahpan:  ¿Peyellsheñechareta ehpoet wareñthek? ¿Errohtenata peñet? ¿esota popoñare yellsheñecheñets pentar? ¿esota popoñare yellsheñecheñets pentar phanetso?</p> <p><b>Echarretyeñets:</b> Atthoch kowen yokthapechyespa, nemnen och sahnapan pahtherr echarretyeñets:Sokthapech ñerram sa xha semnen och seyellsheñech poyellsheña phanestro, ¿Errothenacha sehpe? ¿esocha sanemyes? ¿pokte the yenten och yeñot ñamha och yehpha yellsheñecheñets yanetsroth? ¿Esomar?</p>	<p>Achyoteñets</p> <p>Apthotyeyñets</p> <p>Kellkamtsat</p> <p>kellkapets</p>	<p>15</p> <p>chopñats</p>
--	---	---	--	-------------------	---	--	---------------------------

					<b>Ñeñthekop:</b> “Thepa och yeñohtamoen ñamha och yehphayes yellsheñecheñets wareñthek”		
Desarrollo	<p><b>Activación fisiológica:</b> Calentamiento de los músculos. Realizamos un juego “el tigre de mi pueblo” donde los estudiantes deben realizar diferentes movimientos como saltar, girar, estirarse y correr sosteniéndose con un solo pie. Esto ayudará a calentar los músculos y a preparar el cuerpo para la actividad física.</p> <p><b>Actividad básica:</b> Movimiento corporal producido por los músculos. Realizar una serie de ejercicios de desplazamiento en parejas amarrándose uno de los pies con un trapo con el pie del otro compañero, donde deben coordinar sus pasos evitando caerse e intentando llegar a la meta. Pueden practicar movimientos como correr, caminar hacia atrás, saltar. Esto les permitirá familiarizarse con el movimiento corporal y la interacción con un compañero.</p> <p><b>Actividad Avanzada:</b> Aumento del ritmo cardíaco. Los estudiantes se dividen en equipos de 6 integrantes y deben de elegir un nombre para su equipo. Se les explica la forma de jugar el juego gallo, las reglas y procedimientos. Este juego se desarrolla en un espacio que sea plano como el salón de clases. Los estudiantes se colocan uno frente al otro representando a su equipo, los equipos deben coordinarse para que el juego se desarrolle conforme a lo establecido.</p>	<p>Granos de maíz</p> <p>Reglas del juego</p>	60 minutos	Ateth yokthen	<p><b>Peñets achñesahtañ:</b> Atthoch yachñesach yenarets. Yenpen pahther yellsheñecheñets ñeñth sochetsa “Mayarr yanetsroth” añ yellsheñecheñetspa Anenan shontotsetach yohshameteñets ñerramathe ohmahcheñets, xhekoteñets, xhohxheñets ñamha och yehmata chekare. Añpa och yenpay ashontats yenarets ñamha och yakowenet yenar atthoch amach yechllo allcha yeyellsheñeches.</p> <p><b>Ñanemñats Phayeñets:</b> Kothayeñets ñeñth pen yenarets. Och yehphayes panamenare Phayeñets achopechareth xhoch yapxhe ehpsheñomaret xhach wankayeset pahtherr patak ehpoet patak poeyem, allcha kowen anemyeset pochopecheña amach yemnahto och shorayeset atthokma och yehxhap all wañen ñanem. Añpa och kowen entach cheshanasha ñeñthcha phayeset ehpoet poyohshameteñets ñamha och yemtayeset.</p> <p><b>Phayeñets añmorteñets:</b> Yewmenkahten yehyoshats. Akellkañneshapa och chehtatyaset apxheñtso pechaptats ñamha och enet pasochañ ñeñthcha sochyeset papxheña. Xhach yeñohtach ateth yeyellsheñechen wareñthek, phoemchanateñets ñamha ateth yellsheñechenet. Añ yellsheñecheñetspa xhach yehpeñ all eñalletetsa kowen pampo akowentareth amahch, cheshaneshapa och thomyeset</p>	<p>Xhopllom</p> <p>Mechanateñets yellsheñtso</p>	60 chopñats

	<p><b>Actividad de aplicación:</b> Demostración del juego. Desarrollo del juego: un representante de cada equipo debe lanzar hacia arriba las semillas de maíz seco con la palma, pierde automáticamente el estudiante que no atrapa semillas. Las semillas se deben de atrapar al aire no con la palma de la mano si no con la parte posterior. Esto requiere fuerza en los dedos y manos de una buena concentración y habilidades psicomotoras que determine la coordinación mental con sus manos para concretar el juego.</p> <p><b>Actividad de recuperación:</b> Retorno y restablecimiento de las reservas energéticas. Finalizar la clase con un juego de relajación, como "el gusanito", donde los estudiantes deben caminar despacio por el espacio y realizar movimientos lentos de estiramiento mientras practican ejercicios de respiración. Esto les ayudará a recuperar el aliento y a relajar los músculos después de la actividad física intensa, promoviendo un ambiente de calma y reflexión sobre la experiencia del día. Pedirles a los estudiantes hidratarse y acudir a la sombra.</p>				<p>allcha kowannatet och entatyeset papxheñtso, apxheñetspa ora cheshaneshapa xhach kowen eñoreretyeset atthoch kowen anmoet yellsheñecheñets.</p> <p><b>Phayeñets aphapho:</b> Och yentat atethcha yehpen yellsheñtso: Yeyellsheñechen: pahtherr cheshapa och entahtay papxheña xhach waporetan xhopplom pototh, xhach chenka akellkañ ñeñth ama rremó amat pahrra xhopplom. Xhopllompa xhach yerrmoe pacheñoth yoto allempo yehwaporeteñ. Añpa anenan thomayeñets wowenk yotatso ñamha yotallmetso atthoch yokthapechyes kowen yehphayes yellsheñtso atthoch yehxhap ñanem all wañen otetnahteñtso.</p> <p><b>Phayeñets amesahtañ:</b> Och yewerra allcha yames Allpon etsoteñ yenar. Xhach yewañahter yexhateñets ehpoet pahtherr yellsheñecheñets ñeñth sochetsa “moekolleph”, errach akellkañneshapa och chopechyet akopha ñamha och pet yohshayeñets onohtahtañ och xoxhayesey poenarets ñamha xhach orrerryeset. Añpa och yenpayesanet och yorrerrayes kowen allempo yamesach waño, atthokma eñohtatenan och mamthehtet ñamha och mechanatatsetet poesheñomaret atthokma och kothapechyeset ñeñth pet poyetho. Och yotanet akellkañneshapa och orryeset oñ ñamha och away mañtho.</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

Cierre	<p><b>Presentación:</b> ¿Qué aprendimos hoy? ¿cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Qué te ayudó a entender mejor el juego del gallo? ¿Hubo algún concepto o información que te resultó difícil de entender? ¿Qué te ayudaría a aclararlo? ¿Qué aprendiste sobre tu propio cuerpo y sus capacidades durante la clase de hoy?</p>	Preguntas	15 minutos	Allowa	<p><b>Entahteñets:</b> ¿Esota yeñotamoen the? ¿Errothenata yeñoch? ¿Esota echarrtonaya? ¿esot yenpap och peñot yellsheñecheñets wareñthek? ¿Xhota eñalleteya eñotheñets ñeñth echarrtonapha ñeñth ama peñohto? ¿Esota pemnen yenpoeñets atthoch peñoch? ¿Esota peñot penaro ñamha ñeñth phayeñets aphapo pen penar the eñohteñso?</p>	Aphthoteñets	15 chopñats
	<p><b>Autoevaluación:</b> ¿Qué habilidades crees que mejoraste durante el juego gallo? ¿Cómo te sentiste mientras jugabas el juego gallo? ¿Qué parte del juego te resultó más difícil? ¿Por qué? ¿Qué valor crees que tiene el juego del gallo para la cultura Yanasha y cómo te ayudó a respetar más las tradiciones ancestrales? ¿Qué podrías hacer para mejorar tu desempeño la próxima vez que juegues al gallo?</p>	Preguntas			<p><b>Tepayeñets poesheñarrets:</b> ¿Pentayesotat panamenare phayeñets ñeñth pen penar allempo yellsheñecheñet wareñtheko? ¿Errothenana peñch allempo peyellsheñech wareñtheko? ¿esot echarrteñets pent allempo peyellsheñech wareñtheko? ¿Esomar? ¿Esot kowenñats pent wareñtheko allempo peyellsheñech ñamha errothenata yenpap phokrrerñets? ¿Esot pemnen och pehpha atthoch pekowentahtat yellsheñecheñso wareñtheko?</p>	Aphthoteñets	
	<p><b>Metacognición:</b> ¿Qué estrategias utilizaste para desarrollar el juego? ¿Cómo te sentiste al trabajar en grupo? ¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil de desarrollar el juego? ¿Cómo te ayudaron tus compañeros a entender mejor y desarrollar el juego? ¿Qué aprendiste hoy sobre el juego gallo que no sabías antes?</p>	Preguntas			<p><b>Atpahtareth:</b> ¿Esota kotheñets phokthayes atthoch pehpha yellsheñecheñets wareñtheko? ¿Errothenata pent allempo peyellsheñech wareñtheko? ¿Esota pent echarrteñets ñamha ñeñth ama echarrtonape yellsheñechentso? ¿Errothenata yenpap peyemnesha atthoch peñot kowen och pehpe yellsheñets? ¿Esota peñot the ñeñth ama peñotare awath yellsheñecheñets wareñthek?</p>	aphthoteñets	

## V. EVALUACIÓN – ESCALA DE VALORACIÓN

Nº	ESTUDIANTES	EN INICIO	EN PROCESO	LOGRADO
1	ALDAZABAR SANCHEZ, Alizon Natsumi			X
2	BALLESTEROS LOPEZ, Iris Davita			X
3	CCOLLCCA SHAÑIVO, Jairo Kenny			X
4	CALEB AMARO, Eloy Kenidy			X
5	HUAYOLI TORIBIO, Víctor Samuel			X
6	MARIÑO SOTO, Jelio Blas			X
7	MESIAS SEDANO, Mark D Jeanfranco			X
8	SANTIAGO LOPEZ, Khefner Kory			X
9	SEDANO MIGUEL, Nedi Narda			X
10	TANANTA MIGUEL, Lincol Elías			X
11	TORIBIO CALEB, alexander Abdías			X
12	VICTORIANO HUANCHO, Jack Laotzu			X

## ANEXOS / EVIDENCIAS

*“Estoy hecho de un producto que abunda en Loma Linda, tengo muchos hermanos gemelos, a veces vestimos de color rojo, amarillo, blanco, anaranjado y morado. Junto a mis hermanos decidimos cuantos gallinas y gallos vas a tener.”.*



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07**  
**EL JUEGO ANCESTRAL RONRÓN**

**I. DATOS INFORMATIVOS**

1.1 I. E: 34381 Loma Linda

1.2 Área: Educación Física

1.3. Grado: 6to

1.4. Director: Jenry, Bujaico Mariño

1.5. Profesor: Gavino, Mariño Pachari

1.6. Practicante: Noe Zenon Lopez Francis

1.7. Fecha:27/09/2024

**II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE**

CASTELLANO					YANESHA				
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	AMESHAÑEXHNO	ÑEETH EÑOTYEN	ÑEÑTH PHAYEN	ÑENTH ENTPO	TEPOEÑETS EÑOHTEÑETS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.  Se expresa corporalmente	Afianza las habilidades motrices específicas (relacionadas con la carrera, salto y lanzamientos) a través de la regulación de su cuerpo para	El estudiante participa en el desarrollo del juego ancestral Yanasha, demostrando habilidades psicomotoras, comprensión por las reglas	Escala de valoración	Kothayena pokowenarets ñapoeth yenpoena ehpoet pohyoshar poenaretso.	Eñohtenan ñeñth ehchen poenaretso.  Eñorayen poyosheñom ar	Akowentenet panamenare poyosheñets pahrotets (kothenet panamenare mahteñets, ohmacheñets, ñamha somochayeñets) yenpayena ehpoet	Akellkañ penan ñeñth anen otetnahteñets Yanasha, phayen yohsheñets ñeñth eñalletetsa poenaro yenpoena pokthaphño, eñohtenan ñeñth	Akwahtañ eñohteñets

		dar respuesta a las situaciones motrices (en contextos lúdicos, predeportivos, etc.)	y respeto e interés por la cultura.				poenaretso atthoch anahpan phayeñets ñeñth Anenan yohsheñets (all yellsheñetsepo, otetnahteñets, popoñare.)	mechanatenet yellsheñtso ñamha kowen entenan pokrrar.	
--	--	--	-------------------------------------	--	--	--	---	---	--

### III. ENFOQUE TRANSVERSAL

CASTELLANO			YANESHA		
ENFOQUE	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	KOWAYEÑETS	KOWENÑATS	PEÑETS ENTYEÑETS
Intercultural	Respeto a la identidad cultural	Docentes y estudiantes reconocen el valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia.	ORAKMAÑEN	Mechanatenan pokrreña poesheñatets orakmañen	Ayxhatañesha ñamha akellkañesha entenet Pokowenar panamenare korrayeñets pathrrotets.
	Diálogo intercultural	Los estudiantes practican y valoran el juego ancestral Yanesha demostrando habilidades psicomotoras, la comprensión por las reglas y respeto e interés por la cultura.		Eñorayeñets orakmañen	Akellkañesha penet ñamha kowen entenet yellsheñecheñets Yanesha entatenet poyohcheñets poenaro, eñohtenet Atethcha pet ñamha mechanatenet pokrreña.

CASTELLANO				YANESHA			
Momentos	Proceso Didáctico	Recursos y materiales	Tiempo	Mamehshateñets	Thoñets eñohtahtañ	anemyeñets	Choph
Inicio	Saludamos cordialmente a los estudiantes y recordamos las normas de convivencia y acuerdos de la clase. <b>Motivación:</b> Realizamos algunas preguntas: ¿Conoces qué son los juegos? ¿Cuáles son los juegos que conoces? ¿Qué juegos se practican en tu comunidad? Realizamos una adivinanza:	Diálogo  Adivinanza	15 minutos	Mothteñets	Yewomchaten yoksheñesha akellkañesha ñamha yeyerpahteñ panamenare mechanatyeñets ñeñth yahpokat allempo yeyxhaten. <b>Achñesahteñets:</b> Yehphayen aphthoteñets: ¿Peñohtenata esota otenet yellsheñecheñets? ¿Esota yellsheñecheñets pentar? ¿Esot yellsheñecheñets eñalleteysa phanetsro?	Eñoreñets  Achyoteñets	15 chopñats

	<p><i>“Mi cuerpo está hecho de una semilla que hay en el bosque, mis brazos conforman una pita unida de una esquina. Si me das vueltas me mareo y si me jalas los brazos empiezo a girar, si me jalas los brazos sin descansar se rompen”</i></p> <p><i>¿Quién soy?”</i> Continuamos: “¡Exacto, soy el juego ronrón! Hoy vamos a jugar y aprender sobre el juego ronrón. ¿Están listos para descubrirlas?”</p> <p><b>Recojo de saberes previos:</b> Ahora, quiero saber lo que ya saben acerca de este juego. Responden a estas preguntas: ¿Alguna vez han jugado este juego? ¿Cómo es? ¿Qué otros juegos conoces? ¿Qué otros juegos observas en tu comunidad? ¿Sabes cómo se desarrolla este juego? ¿Qué materiales se utilizan?</p> <p><b>Problematicación:</b> Para que podamos pensar un poco más sobre el tema, les plantearé una situación: Imaginemos que tenemos que desarrollar un juego de nuestra comunidad, ¿Cómo lo harían? ¿Qué recursos tomarían en cuenta? ¿Será importante conocer y desarrollar juegos propios de nuestra comunidad? ¿Por qué?</p> <p><b>Propósito:</b> “Hoy conoceremos y desarrollamos el juego ronrón”</p> <p><b>Activación fisiológica:</b> Calentamiento de los músculos. Realizamos un juego “el gavilán” donde los estudiantes deben realizar diferentes movimientos como saltar con los brazos abiertos, girar, estirarse y correr agarrados de la mano. Esto ayudará a calentar los músculos y a preparar el cuerpo para la actividad física.</p> <p><b>Actividad básica:</b> Movimiento corporal producido por los músculos. Realizan una</p>	<p>Preguntas</p> <p>Pizarra</p> <p>Plumones</p> <p>Ronron</p> <p>Reglas de juego</p>		<p>Atheth yoktheñ</p>	<p>Yehpen pahtherr achyoteñets aphthoteñets: “<i>Neñarpa añ yexhka pahtherr narmets tsa’cho ñeñth eñall poetsatho’</i>, neketspa añ orrtatene a’pexhets ñeñth xha wankayena posopener, Nerram xha pepyomechanpa xhach ne’payoch ñamha ñerram xha pehxohxe neketspa och nepyohmech, ñerram xha pechtareten nekets ama phamesatnopa och netoytset” ¿<i>Eshatna?</i> Yanerer: “¡pokte, año en rronrron! Thepa och yeyellsheñech ñamha och yeñot rronrron, ¿poktetta senteñ och yeñot?”</p> <p><b>Chemetyeñets:</b> Thepa, nemnen och neñot ñeñth señohten yellsheñecheñets rronrron, sanahpan: ¿Peyellsheñechareta rronrrono? ¿<i>Errohthenata peñet?</i> ¿esota popoñare yellsheñecheñets pentar? ¿esota popoñare yellsheñecheñets pentar phanetso?</p> <p><b>Echarretyeñets:</b> Atthoch kowen yokthapechyespa, nemnen och sahnapan pahtherr echarretyeñets ñeñthcha nentahtas: Sokthapechyes ñerram sa xha semnen och seyellsheñech poyellsheña phanestro, ¿<i>Errothenacha sehpe?</i> ¿esocha sanemyes? ¿pokte the yenten och yeñot ñamha och yehpha yellsheñecheñets yanetsroth? ¿<i>Esomar?</i></p> <p><b>Ñeñthekop:</b> “Thepa och yeñohtamoen ñamha och yehphayes yellsheñecheñets rronrron”</p> <p><b>Peñets achñesahtañ:</b> Ashonteñets yenarets. Yenpen pahtherr yellsheñecheñets ñeñth sochetsa “<i>bech</i>” arrpa akellkañeshapa och phayeset panamenare yohshameteñets ñerramathe o’<i>machmeteñets allcha xhach echantete poeke, poeyohmechet, xohxhayeset ñamha och ma’tyeset rremanantet potó’</i>. Añ phayeñetspa xha yenpoenan och yashonech</p>	<p>Aphthotyeneñets</p> <p>Kellkamtsat</p> <p>kellkapets</p> <p>Rronrrón</p> <p>Mechanateñets yellsheñtso</p>	<p>60 minutos</p>
--	---	--	--	-----------------------	--	--	-------------------

	<p>serie de ejercicios de desplazamiento en grupos de 5, hacen una fila india y tienen que correr en zig zags intentando no tocar al compañero, deben coordinar sus posiciones evitando rozar el cuerpo intentando completar una vuelta. Pueden practicar movimientos como correr, caminar hacia atrás, saltar. Esto les permitirá familiarizarse con el movimiento corporal y la interacción con un compañero.</p> <p><b>Actividad Avanzada:</b> Aumento del ritmo cardíaco. Los estudiantes se dividen en equipos de 4 integrantes y deben de elegir un nombre para su equipo. Se les explica la forma de jugar el juego ronrón, las reglas y procedimientos. Este juego se desarrolla en cualquier lugar, los estudiantes se colocan uno frente al otro representando a su equipo, los equipos deben coordinarse para que el juego se desarrolle conforme a lo establecido y deben elegir a un juez.</p> <p><b>Actividad de aplicación:</b> Demostración del juego. Desarrollo del juego: un representante de cada equipo lanza a girar el rronrron con la ayuda de la pita dándole vueltas al ronrón hacia atrás como unos 20 veces y luego empieza a estirar a pita, pierde automáticamente el estudiante que deja de girar su ronrón o se rompe la pita ya que ambos ronrones tienen que chocar. Esto requiere fuerza en los dedos y manos de una buena concentración y habilidades psicomotoras que determine la coordinación mental con sus manos para concretar el juego.</p> <p><b>Actividad de recuperación:</b> Retorno y restablecimiento de las reservas</p>				<p>yenarets atthoch ama yechllayeso allempo yehpen yellsheñecheñets.</p> <p><b>Ñanemñats Phayeñets:</b> Kothayeñets ñeñth pen yenarets. Och yehphayes panamenare Phayeñets chopecheñechareth xhoch yapxhe amnaromar, xhach onnatet pa'rro ñamha och ma'tayeset amach aphallesatsto peyemnesha, xhach kowen ma'rratet och ñohtatyeset allcha thomoet atthokma och enwet patherr poeyomeñets. Och pet yo'shameteñets ñerramathe manteñets, chopecheñets pacheño, ohmachmetyeset. Añpa och kowen entach cheshaneshha ñeñthcha phayeset ehpoet poyohshameteñets ñamha och yemtayeset.</p> <p><b>Phayeñets añmorteñets:</b> Akellkañeshapa och chehtatyeset apxheñtso patatsotet ñamha och enet pasochañ ñeñthcha sochyaset papxheña. Xhach yeñohtach ateth yeyellsheñechen rronrrono', phoemchanateñets ñamha ateth yellsheñechenet. Añ yellsheñecheñetspa xhach yehpeñ errach kowen yenteñ, akellkañeshapa och e'shetet atthoch kowannatet och entahtañ papxheña, pahthetets ahpheñtsopa xhach kowen ñoranatyeset atthoch yellsheñecheñetspa och yanemyes kowenoneth ñamha och net pahtherr ñeñthcha kowayes ateth otetnahtenet.</p> <p><b>Phayeñets aphapho:</b> Och yentat atethcha yehpen yellsheñtso: Yeyellsheñechen: pahtherr cheshapa' och xhanem ñeñcha ehta't papxheñets och poeyomechet porronrron pacheñone'th ehpochetats xharra allempopa och xho'xhetyeset paxhper, och chenka akellkañ ñeñth ama poeyomecho po'rronrron amapa och xhophanem axhpets xhach to'matyeset rronrron'ats. Añ yellsheñecheñetspa xha Anenan shonte</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

	energéticas. Finalizar la clase con un juego de relajación, como "árbol", donde los estudiantes deben caminar despacio por el campo deteniéndose sin moverse cada 10 segundos y realizar movimientos lentos de estiramiento mientras practican ejercicios de respiración. Esto les ayudará a recuperar el aliento y a relajar los músculos después de la actividad física, promoviendo un ambiente de calma y reflexión sobre la experiencia del día. Pedirles a los estudiantes hidratarse y acudir a la sombra				womwenkñats yotathollesho' ñamha yoto' atthoch yokthapechyes kowen ñeñcha ye'pe phayeñtsoxhno yellsheñtso atthoch yehxhap ñanem all wañen otetnahteñtso. <b>Phayeñets amesahtañ:</b> Och yewerra allcha yamesyes allpon etsoteñ yenarets. Xhach yewañahter yexhateñets ehpoet pahtherr yellsheñecheñets ñeñth sochetsa "tsa'ch", errach akellkañneshapa och chopechyet akopha ñamha och thomyeset xharrayes chopethollets ñamha och pet yohsheñets akopha ehpoet orrerreñets. Añpa och yenpayesanet och yorrerreyes kowen allempo yamesach, atthokma eñohtatenan och mamthehtet ñamha och mechanatatsetet poesheñomaret peyemnesha atthokma och kothapechyeset ñeñth pet poyetho.		
Cierre	<b>Presentación:</b> ¿Qué aprendimos hoy? ¿cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Qué te ayudó a entender mejor el juego del ronrón? ¿Hubo algún concepto o información que te resultó difícil de entender? ¿Qué te ayudaría a aclararlo? ¿Qué aprendiste sobre tu propio cuerpo y sus capacidades durante la clase de hoy? <b>Autoevaluación:</b> ¿Qué habilidades crees que mejoraste durante el juego ronrón? ¿Cómo te sentiste mientras jugabas el juego ronrón? ¿Qué parte del juego te resultó más difícil? ¿Por qué? ¿Qué valor crees que tiene el juego ronrón para la cultura Yanesha y cómo te ayudó a respetar más las tradiciones ancestrales? ¿Qué podrías hacer para mejorar tu desempeño la próxima vez que juegues ronrón? <b>Metacognición:</b> ¿Qué estrategias utilizaste para desarrollar el juego? ¿Cómo te sentiste al trabajar en grupo? ¿Qué fue lo más fácil	Preguntas	15 minutos	allowa	<b>Entahteñets:</b> ¿Esota yeñohtamoen the? ¿Errothenata yeñocho? ¿Esota echarttonaya? ¿esot yenpap och peñot yellsheñecheñets rronrron? ¿Xhota eñalleteya eñohteñets ñeñth echarttonapha ñeth ama peñohto? ¿Esota pemnen yenpoeñets atthoch peñocho? ¿Esota peñot penaro ñamha ñeñth phayeñets aphapo pen penar the eñohteñtso? <b>Tepayeñets poesheñarrets:</b> ¿Pentayesotat panamenare phayeñets ñeñth pen penar allempo yellsheñechenet rronrrono'? ¿Errothenana peñich allempo peyellsheñech rronrrono'? ¿esot echartteñets pent allempo peyellsheñech rronrrono'? ¿Esomar? ¿Esot kowenñats pent rronrrono' allempo peyellsheñech ñamha errothenata yenpap phokkreñets? ¿Esot pemnen och pehpha atthoch pekowentahtat yellsheñecheñtso rronrrono'? <b>Atpahtareth:</b> ¿Esota kothañets phokthayes atthoch pehpha yellsheñecheñets rronrron?	Aphthoteñets	15 chopñats

	y lo más difícil de desarrollar el juego? ¿Cómo te ayudaron tus compañeros a entender mejor y desarrollar el juego? ¿Qué aprendiste hoy sobre el juego ronrón que no sabías antes?				¿Errothenata pent allempo peyellsheñech rronrroño? ¿Esota pent echarrteñets ñamha ñeñth ama echarrtonape yellsheñechentso? ¿Errothenata yenpap peyemnesha atthoch peñot kowen och pehpe yellsheñets? ¿Esota peñot the ñeñth ama peñotare awath yellsheñecheñets rronrroño?		
--	---	--	--	--	--	--	--

### V. EVALUACIÓN – ESCALA DE VALORACIÓN

Nº	ESTUDIANTES	EN INICIO	EN PROCESO	LOGRADO
1	ALDAZABAR SANCHEZ, Alizon Natsumi			X
2	BALLESTEROS LOPEZ, Iris Davita			X
3	CCOLLCCA SHAÑIVO, Jairo Kenny			X
4	CALEB AMARO, Eloy Kenidy			X
5	HUAYOLI TORIBIO, Víctor Samuel			X
6	MARIÑO SOTO, Jelio Blas			X
7	MESIAS SEDANO, Mark D Jeanfranco			X
8	SANTIAGO LOPEZ, Khefner Kory			X
9	SEDANO MIGUEL, Nedi Narda			X
10	TANANTA MIGUEL, Lincol Elías			X
11	TORIBIO CALEB, alexander Abdías			X
12	VICTORIANO HUANCHO, Jack Laotzu			X

## ANEXOS / EVIDENCIAS

*“Estoy hecho de una fruta verde como la guayaba y el limón, Si me ponen un palito salto con alegría y si me ayudas a dar vueltas bailo sin paras estoy acompañado siempre de mi hermano menor que es una pita”.*



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08**  
**EL JUEGO ANCESTRAL TIRO AL BLANCO**

**I. DATOS INFORMATIVOS**

1.1 I. E: 34381 Loma Linda

1.2 Área: Educación Física

1.3. Grado: 6to

1.4. Director: Jenry, Bujaico Mariño

1.5. Profesor: Gavino, Mariño Pachari

1.6. Practicante: Noe Zenon Lopez Francis

1.7. Fecha:30/09/2024

**II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE**

CASTELLANO					YANESHA				
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	AMESHAÑEXHNO	ÑEETH EÑOTYEN	ÑEÑTH PHAYEN	ÑENTH ENTPO	TEPOEÑETS EÑOHTEÑETS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	Afianza las habilidades motrices específicas (relacionadas con la carrera, salto y lanzamientos) a través de la regulación de su cuerpo para	El estudiante participa en el desarrollo del juego ancestral Yanesha, demostrando habilidades psicomotoras, comprensión por las reglas y	Escala de valoración	Kothayena pokowenarets ñapoeth yenpoena ehpoet pohyoshar poenaretso.	Eñohtenan ñeñth ehchen poenaretso.  Eñorayen poyosheñomar	Akowentenet panamenare poyosheñets pahrrrotets (kothenet panamenare mahteñets, ohmacheñets, ñamha somochayeñets) yenpayena	Akellkañ penan ñeñth anen otetnahteñets Yanesha, phayen yohsheñets ñeñth eñalletetsa poenaro yenpoena pokthaphño, eñohtenan ñeñth mechanatenet yellsheñtso	Akwahtañ eñohteñets

		dar respuesta a las situaciones motrices (en contextos lúdicos, predeportivos, etc.)	respeto e interés por la cultura.				ehpoet poenaretso atthoch anahpan phayeñets ñeñth Anenan yohsheñets (all yellsheñetsep, otetnahteñets, popoñare.)	ñamha kowen entenan pokrrar.	
--	--	--	-----------------------------------	--	--	--	--	---------------------------------	--

### III. ENFOQUE TRANSVERSAL

CASTELLANO			YANESHA		
ENFOQUE	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES	KOWAYEÑETS	KOWENÑATS	PEÑETS ENTYEÑETS
<b>Interculturalidad</b>	Respeto a la identidad cultural	Docentes y estudiantes reconocen el valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia.	<b>ORAKMAÑEN</b>	Mechanatenan pokrreña poesheñatets orakmañen	Ayxhatañesha ñamha akellkañnesha entenet Pokowenar panamenare korrayeñets pathrotets.
	Diálogo intercultural	Los estudiantes practican y valoran el juego ancestral Yanesha demostrando habilidades psicomotoras, la comprensión por las reglas y respeto e interés por la cultura.		Eñorayeñets orakmañen	Akellkañnesha penet ñamha kowen entenet yellsheñecheñets Yanesha entatenet poyohcheñets poenaro, eñohtenet Atethcha pet ñamha mechanatenet pokrreña.

CASTELLANO				YANESHA			
Momentos	Proceso Didáctico	Recursos y materiales	Tiempo	Mamehshateñets	Thoñets eñohtahtañ	anemyeñets	Choph
Inicio	Saludamos cordialmente a los estudiantes y recordamos las normas de convivencia y acuerdos de la clase. <b>Motivación:</b> Realizamos algunas preguntas: ¿Conoces qué son los juegos?	Diálogo	15 minutos		Yewomchaten yoksheñesha akellkañnesha ñamha yeyerpahteñ panamenare mechanatyēñets ñeñth yahpokat allempto yeyxhaten. <b>Achñesahteñets:</b> Yehphayen aphthoteñets:¿Peñohtenata esota otenet	Eñoreñets	

	<p>¿Cuáles son los juegos que conoces? ¿Qué juegos se practican en tu comunidad?</p> <p>Realizamos una adivinanza:  <i>“Soy un objeto doblado como un abuelito, cuando me estiran sale volando mi hermano en una dirección que elijas, tan rápido y ligero y en el tiro soy la pieza”</i>  <i>¿Quién soy?”</i></p> <p>continuamos: "¡Exacto, soy el arco y la flecha! Hoy vamos a jugar y aprender sobre el juego tiro al blanco. ¿Están listos para descubrirlas?"</p> <p><b>Recojo de saberes previos:</b> Ahora, quiero saber lo que ya saben acerca de este juego. Responden a estas preguntas:  ¿Alguna vez han jugado este juego? ¿Cómo es? ¿Qué otros juegos conoces? ¿Qué otros juegos observas en tu comunidad? ¿Sabes cómo se desarrolla este juego? ¿Qué materiales se utilizan?</p> <p><b>Problematicación:</b> Para que podamos pensar un poco más sobre el tema, les plantearé una situación: Imaginemos que tenemos que desarrollar un juego de nuestra comunidad, ¿Cómo lo harían? ¿Qué recursos tomarían en cuenta? ¿Será importante conocer y desarrollar juegos propios de nuestra comunidad? ¿Por qué?</p> <p><b>Propósito:</b> “Hoy conoceremos y desarrollamos el tiro al blanco”</p>	<p>Adivinanza</p> <p>Preguntas</p> <p>Pizarra</p> <p>Plumones</p>		<p>Mottheñets</p>	<p>yellsheñecheñets? ¿Esota yellsheñecheñets pentar? ¿Esot yellsheñecheñets eñalletyetsa phanetsro? Yehpen pahtherr achyoteñets apthoteñets:  <i>“Añen pahtherr arrmapo mokareth ñerramathe thotall, ñerran sehxoehenenpa xhach xhanem och a’nomnoma nemonasheñ erra pe’somoche, xhach sha’sheñeten ñamha amacg tama eñrrteno allempo somochenetpa allotsencha”</i>  <i>¿Eseshatna?</i>  Yanerer: “¡pokte, añen cho’papets! Thepa och yeyellsheñech ñamha och yeñot somohcheñets, ¿poktetta senteñ och yeñot?”</p> <p><b>Chemetyeñets:</b> Thepa, nemnen och neñot ñeñth señohten yellsheñecheñets somocheñets, sanahpan:  ¿Peyellsheñechareta somocheñets? ¿Errothenata peñet? ¿esota popoñare yellsheñecheñets pentar? ¿esota popoñare yellsheñecheñets pentar phanetsro?</p> <p><b>Echarretyeñets:</b> Atthoch kowen yokthapechyespa, nemnen och sahnapan pahtherr echarretyeñets ñeñthcha nentahtas: Sokthapechyes ñerram sa’ xha semnen och seyellsheñech poyellsheña phanestro, ¿Errothenacha sehpe? ¿esocha sanemyes? ¿pokte the yenten och yeñot ñamha och yehpha yellsheñecheñets yanetsroth? ¿Esomar?</p> <p><b>Ñeñthekop:</b> “Thepa och yeñohtamoen ñamha och yehphayes yellsheñecheñets somohcheñets”</p>	<p>Achyoteñets</p> <p>Aphthotyeyñets</p> <p>Kellkamtsat</p> <p>kellkapets</p>	<p>15</p> <p>chopñats</p>
Desarrollo	<p><b>Activación fisiológica:</b> Calentamiento de los músculos. Realizamos un juego “el</p>	<p>Arco y flecha</p>	<p>60 minutos</p>		<p><b>Peñets achñesahtañ:</b> Ashonteñets yenarets. Yenpen pahtherr</p>	<p>Chohpapets</p>	

	<p>asana” donde los estudiantes deben realizar diferentes movimientos como saltar en parejas agarrados de la mano mirándose frente a frente, realizar giros y estirar los brazos. Esto ayudará a calentar los músculos y a preparar el cuerpo para la actividad física.</p> <p><b>Actividad básica:</b> Movimiento corporal producido por los músculos. Realizar una serie de ejercicios de desplazamiento en grupos de 4, hacen dos filas uno de varones y otro de mujeres en el centro de ellos se les coloca una pelota al sonar el silbato debe de intentar coger el balón, deben coordinar sus posiciones evitando chocar sus cuerpos. Pueden practicar movimientos como correr, caminar hacia atrás y saltar buscando ser el primero en atrapar el balón. Esto les permitirá familiarizarse con el movimiento corporal y la interacción con un compañero.</p> <p><b>Actividad Avanzada:</b> Aumento del ritmo cardíaco. Los estudiantes se dividen en equipos de 4 integrantes y deben de elegir un nombre para su equipo. Se les explica la forma de jugar el juego tiro al blanco, las reglas y procedimientos. Este juego se desarrolla en un lugar abierto como el campo, los estudiantes se colocan en una fila india representando a su equipo, los equipos deben coordinarse para que el juego se desarrolle conforme a lo establecido.</p> <p><b>Actividad de aplicación:</b> Demostración del juego. Desarrollo del juego: un representante de cada equipo debe de intentar dar en el blanco con la flecha, tienen una oportunidad por equipo pierde automáticamente el equipo que tiene pocos puntos. Esto requiere fuerza en los dedos y</p>	Reglas del juego		Ateth yoktheñ	<p>yellsheñecheñets ñeñth sochetsa “asana” arrpa akellkañneshapa och phayeset panamenare yohshameteñets ñerramathe o’machmeteñets ehpsheñomaret xhach rremarrtet potats ñamha och kowarrtet, och poeyohmechet ñamha och achantayeset pot. Añ phayeñetspa xha yenpoenan och yashonech yenarets atthoch ama yechllayeso allempo yehpen yellsheñecheñets.</p> <p><b>Ñanemñats Phayeñets:</b> Kothayeñets ñeñth pen yenarets. Och yehphayes panamenare Phayeñets chopecheñechareth xhoch yapxhe patatsomar, xhach onnatet ehpa parropa añech enkanesha popoñpa koyanesha rroxhopa och ye’na panther chonkamets och yemh allempo somesetpa xhach xhanmoet och rremoet chonkamets, amach yemnato och aphllayeset poyem poenaretso. Ñerram moenetpa och ohmachayeset, amapa mahtayeset amapa och chopechet pochañoneth och rremoet chonkamets. Añpa och kowen entach cheshanesha ñeñthcha phayeset ehpoet poyohshameteñets ñamha och yemtayeset.</p> <p><b>Phayeñets añmorteñets:</b> Akellkañneshapa och chehtatyeset apxheñtso patatsotet ñamha och enet pasochañ ñeñthcha sochyeset papxheña. Xhach yeñohtach ateth yeyellsheñecheñ somochañets, phoemchanateñets ñamha ateth yellsheñecheñet. Añ yellsheñecheñetspa xhach yehpeñ kowenoth pampo, akellkañneshapa och onnatet pahrrro ñeñthcha orrtat papxheña, xhach kowen eñoranatyeset atthoch</p>	Mechanateñets yellsheñtso	60 minutos
--	---	------------------	--	---------------	---	---------------------------	------------

	<p>manos, necesita de una buena concentración y habilidades psicomotoras que determine la coordinación mental con sus manos para concretar el juego ya que se requiere estirar la cuerda, sostener la flecha y acertar en el blanco.</p> <p><b>Actividad de recuperación:</b> Retorno y restablecimiento de las reservas energéticas. Finalizar la clase con un juego de relajación, como "la taricaya", donde los estudiantes deben imitar los pasos de la taricaya desplazándose lentamente por el campo deteniéndose sin moverse cada 5 pasos y realizar movimientos lentos de estiramiento mientras practican ejercicios de respiración. Esto les ayudará a recuperar el aliento y a relajar los músculos después de la actividad física, promoviendo un ambiente de calma y reflexión sobre la experiencia del día. Pedirles a los estudiantes hidratarse y acudir a la sombra.</p>				<p>yellsheñecheñetspa och yanemyes kowenoneth.</p> <p><b>Phayeñets aphapho:</b> Och yentat atethcha yehpen yellsheñtso: Yeyellsheñechen: pahtherr cheshapa' och xhanem ñeñcha ehta't papxheñets och somohchan chohpapho och sanan, ña ehchenet apxheñets pathrra atthoch sanyeset och chenka apxheñets ñeñth ama etano amat pahrra. Añpa Anenan womenkeñets yoyo, yetko ñamha och yokthapechyes kowen atthoccha yene' atthoch yene shontochetats allocha yehxhap ñanem all wañen otetnahteñtso.</p> <p><b>Phayeñets amesahtañ</b> Och yewerra allcha yamesyes Allpon etsoteñ yenarets. Xhach yewañahter yexhateñets ehpoet pahtherr yellsheñecheñets ñeñth sochetsa "kajore", errach akellkañneshapa och chopechyet akopha ñerramathe kajore pampo ñamha och thomyeset allempo chopechwet amnaratets ñamha och pet yohsheñets akopha ehpoet orrerreñets. Añpa och yenpayesaneet och yorrerrayes kowen allempo yamesach, atthokma eñohtatenan och mamthehtet ñamha och mehanatsetet poesheñomaret peyemnesha atthokma och kothapechyeset ñeñth pet poyetho.</p>		
Cierre	<p><b>Presentación:</b> ¿Qué aprendimos hoy? ¿cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Qué te ayudó a entender mejor el juego tiro al blanco? ¿Hubo algún concepto o información que te resultó difícil de entender? ¿Qué te ayudaría a aclararlo? ¿Qué aprendiste sobre tu propio cuerpo y sus capacidades durante la clase de hoy?</p>	Preguntas	15 minutos	Allowa	<p><b>Entahteñets:</b> ¿Esota yeñohtamoen the? ¿Errothenata yeñocho? ¿Esota echarrtonaya? ¿esot yenpap och peñot yellsheñecheñets somohcheñets? ¿Xhota eñalleyesa eñohteñets ñeñth echarrtonapha ñeth ama peñohto? ¿Esota pemnen yenpoeñets atthoch peñocho? ¿Esota peñot penaro ñamha ñeñth</p>	Aphthoteñets	15 chopñats

	<p><b>Autoevaluación:</b> ¿Qué habilidades crees que mejoraste durante el tiro al blanco? ¿Cómo te sentiste mientras jugabas el juego tiro al blanco? ¿Qué parte del juego te resultó más difícil? ¿Por qué? ¿Qué valor crees que tiene el juego tiro al blanco para la cultura Yanasha y cómo te ayudó a respetar más las tradiciones ancestrales? ¿Qué podrías hacer para mejorar tu desempeño la próxima vez que juegues tiro al blanco?</p> <p><b>Metacognición:</b> ¿Qué estrategias utilizaste para desarrollar el juego? ¿Cómo te sentiste al trabajar en grupo? ¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil de desarrollar el juego? ¿Cómo te ayudaron tus compañeros a entender mejor y desarrollar el juego? ¿Qué aprendiste hoy sobre el juego tiro al blanco que no sabías antes?</p>	<p>Preguntas</p>			<p>phayeñets aphapo pen penar the eñohteñtso?</p> <p><b>Tepayeñets poesheñarrets:</b>          ¿Pentayesotat panamenare phayeñets ñeñth pen penar allempo yellsheñechenet somohcheñets? ¿Errothenana peñch allempo peyellsheñech somohcheñets? ¿esot echarteñets pent allempo peyellsheñech somohcheñets? ¿Esomar? ¿Esot kowenñats pent somohcheñets allempo peyellsheñech ñamha errothenata yenpap phokrrēñets? ¿Esot pemnen och pehpha atthoch pekowentahtat yellsheñecheñtso somocheñets?</p> <p><b>Atpahtareth:</b> ¿Esota kotheñets phokthayes atthoch pehpha yellsheñecheñets somocheñets? ¿Errothenata pent allempo peyellsheñech somocheñets? ¿Esota pent echarteñets ñamha ñeñth ama echarttonape yellsheñechentso? ¿Errothenata yenpap peyemnesha atthoch peñot kowen och pehpe yellsheñets? ¿Esota peñot the ñeñth ama peñotare awath yellsheñecheñets somohcheñets?</p>	<p>Aphthoteñets</p>	
--	--	------------------	--	--	---	---------------------	--

## V. EVALUACIÓN – ESCALA DE VALORACIÓN

Nº	ESTUDIANTES	EN INICIO	EN PROCESO	LOGRADO
1	ALDAZABAR SANCHEZ, Alizon Natsumi			X
2	BALLESTEROS LOPEZ, Iris Davita			X
3	CCOLLCCA SHAÑIVO, Jairo Kenny			X
4	CALEB AMARO, Eloy Kenidy			X
5	HUAYOLI TORIBIO, Víctor Samuel			X
6	MARIÑO SOTO, Jelio Blas			X
7	MESIAS SEDANO, Mark D Jeanfranco			X
8	SANTIAGO LOPEZ, Khefner Kory			X
9	SEDANO MIGUEL, Nedi Narda			X
10	TANANTA MIGUEL, Lincol Elías			X
11	TORIBIO CALEB, alexander Abdías			X
12	VICTORIANO HUANCHO, Jack Laotzu			X

## ANEXOS / EVIDENCIAS

*“Soy un objeto doblado como un abuelito, cuando me estiran sale volando mi hermano en una dirección que elijas, tan rápido y ligero y en el tiro soy la pieza”*

*¿Quién soy?”*



