

**UNIVERSIDAD DE HUANUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y**  
**PRIMARIA**



**UDH**  
UNIVERSIDAD DE HUANUCO  
<http://www.udh.edu.pe>

**TESIS**

---

**“LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, AMARILIS-HUÁNUCO, 2019”**

---

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN  
EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA

AUTOR: Valentin Chavez, Emerson Santos

ASESORA: Pajuelo Garay, Paola Elizabeth

HUÁNUCO – PERÚ

2020

# U

### TIPO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

- Tesis ( X )
- Trabajo de Suficiencia Profesional ( )
- Trabajo de Investigación ( )
- Trabajo Académico ( )

**LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:** Calidad educativa y desarrollo académico

**AÑO DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN (2020)**

### CAMPO DE CONOCIMIENTO OCDE:

**Área:** Ciencias sociales

**Sub área:** Ciencias de la educación

**Disciplina:** Educación general (incluye capacitación y Pedagogía)

# D

### DATOS DEL PROGRAMA:

Nombre del Grado/Título a recibir: Título Profesional de Licenciado en Educación Básica: Inicial y Primaria

Código del Programa: P10

Tipo de Financiamiento:

- Propio ( X )
- UDH ( )
- Fondos Concursables ( )

### DATOS DEL AUTOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 47043568

### DATOS DEL ASESOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 22521771

Grado/Título: Doctora en ciencias de la educación

Código ORCID: 0000-0002-3019-4681

# H

### DATOS DE LOS JURADOS:

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	GRADO	DNI	Código ORCID
1	Escobedo Rivera, Froilan	Doctor en educación	22400177	0000-0003-4306-8841
2	Pumayauri de la Torre, Laddy Dayana	Doctora en ciencias de la educación	41239006	0000-0002-3695-6237
3	Carhuapoma Sanchez, Maria Bertha	Magister en educación docencia y gestión educativa	22409696	0000-0003-3130-8158



# UNIVERSIDAD DE HUANUCO

## FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

### **ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

En la ciudad de Huánuco, siendo las 9:00 am horas del día 07 del mes de enero del año 2021, en cumplimiento de lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco, se reunieron el sustentante y el Jurado Calificador mediante la plataforma virtual Google meet integrado por los docentes:

(Presidente) : Dr. Froilán Escobedo Rivera  
(Secretaria) : Dra. Laddy Dayana Pumayauri de la Torre  
(Vocal) : Mg. Maria Bertha Carhuapoma Sánchez

Nombrados mediante la Resolución N° 0088-2020-D-FCEyH-UDH, para evaluar la Tesis intitulada: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, AMARILIS-HUÁNUCO, 2019”** presentado por el (la) Bachiller en Ciencias de la Educación: **Emerson Santos VALENTIN CHAVEZ**, para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Básica: Inicial y Primaria.

Dicho acto de sustentación se desarrolló en dos etapas: exposición y absolución de preguntas; procediéndose luego a la evaluación por parte de los miembros del Jurado.

Habiendo absuelto las objeciones que le fueron formuladas por los miembros del Jurado y de conformidad con las respectivas disposiciones reglamentarias, procedieron a deliberar y calificar, declarándolo (a) **Aprobado** por **Unanimidad** con el calificativo cuantitativo de **Dieciséis (16)** y cualitativo de **Bueno** (Art. 54)

Siendo las 10:30 am horas del día jueves 07 del mes de enero del año 2021, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.

Presidente

Secretaria

Vocal

## **DEDICATORIA**

A Dios porque ha estado conmigo a cada paso que doy, cuidándome y dándome fortaleza para continuar, a mis padres Pedro Julián Valentín Matos y Cerila Fabiola Chávez Velásquez, quienes han velado por mi bienestar y educación siendo mi apoyo en todo momento depositando su entera confianza y su amor, permitiéndome culminar mi carrera profesional.



## **AGRADECIMIENTO**

- ❖ A la Universidad de Huánuco de Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades Escuela Académica Profesional de Educación Básica Inicial y Primaria por abrirme las puertas para formarme profesionalmente y así mismo recibiendo una enseñanza de calidad.
- ❖ A la plana docente por acompañarme en el proceso pedagógica para mi formación profesional, quienes me brindaron estrategias y metodologías que hicieron de mi persona capaz de enfrentarme a los nuevos retos que se me presentaran a lo largo de mi vida profesional.
- ❖ Muy especialmente a mi asesora de investigación Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay por la acertada orientación y compartir su experiencia para la realización del trabajo de la investigación por su apoyo y amistad que me permitieron aprender más.
- ❖ A la institución “Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez” en especial al director Mg. José Arturo Tarazona Ramírez por permitirme que aplique el trabajo de investigación y brindándome una orientación de estrategias pedagógicas.
- ❖ A la docente de aula Lic. Gamarra Bustamante, Mary Margot por la orientación permanente en la formación de los estudiantes teniendo como prioridad de generar un clima armónico y por el apoyo incondicional para la aplicación del trabajo de investigación.
- ❖ A los estudiantes del primer grado “B” por involucrarse en la aplicación de cada una de las sesiones de aprendizaje quienes se sentían motivados al desarrollar las actividades.

# ÍNDICE

DEDICATORIA .....	II
AGRADECIMIENTO .....	III
ÍNDICE.....	IV
ÍNDICE DE CUADROS.....	VII
ÍNDICE DE TABLA .....	IX
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	X
RESUMEN .....	XII
ABSTRACT .....	XIII
INTRODUCCIÓN.....	XIV
CAPÍTULO I.....	18
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	18
1.1. Descripción del problema .....	18
1.2. Formulación del problema .....	20
1.3. Objetivo general.....	20
1.4. Objetivos específicos .....	20
1.5. Justificación de la investigación .....	21
1.6. Limitaciones de la investigación.....	22
1.7. Viabilidad de la investigación .....	22
CAPÍTULO II.....	23
MARCO TEÓRICO .....	23
2.1. Antecedentes de la investigación.....	23
2.1.1. Internacional.....	23
2.1.2. Nacional .....	26
2.1.3. Local.....	30
2.2. Bases teóricas .....	33
2.2.1. La conducta motriz: El nuevo paradigma para la educación física del siglo XXI .....	33
2.2.2. Juegos tradicionales.....	35
2.2.3. Importancia de los juegos tradicionales .....	37
2.2.4. El juego como estrategia de enseñanza .....	39

2.2.5. El docente orientará el juego siguiendo los criterios siguientes: .....	40
2.2.6. Desarrollo social-emocional y moral.....	41
2.2.7. Desarrollo psicomotriz.....	41
2.2.8. Tipos de juegos tradicionales.....	42
2.2.9. EL JUEGO: Concepto, Historia y Características.....	48
2.2.10. Características de los juegos .....	50
2.2.11. Juego popular y tradicional .....	50
2.2.12. Ventajas y Valores Educativos de los juegos tradicionales	51
2.2.13. Aplicación práctica de los juegos tradicionales .....	52
2.2.14. Historia y curiosidades de los juegos tradicionales .....	53
2.2.15. Enfoques del Área de Educación Física.....	53
2.2.16. Motricidad gruesa.....	54
2.2.17. Importancia de la motricidad gruesa .....	56
2.2.18. Desarrollar la motricidad gruesa.....	57
2.2.19. Competencia del Área de Educación Física:.....	58
2.2.20. Los desempeños de primer grado.....	58
2.3. Definición conceptual de términos básicos .....	59
2.4. Hipótesis.....	60
2.5. Variables.....	61
2.5.1. Variable independiente.....	61
2.5.2. Variable dependiente .....	61
2.5.3. Variable interviniente.....	61
2.6. Operacionalización de variables (dimensiones e indicadores) .	62
CAPÍTULO III.....	66
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	66
3.1. Tipo de investigación .....	66
3.1.1. Enfoque.....	66
3.1.2. Alcance o nivel de investigación.....	67
3.1.3. Diseño de investigación .....	67
3.2. Población y muestra .....	68
3.2.1. Población .....	68
3.2.2. Muestra .....	68
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	70

3.3.1. Para la recolección de datos .....	70
3.3.2. Para la presentación de datos.....	71
3.4. Técnicas para el procesamiento y análisis de información .....	72
3.4.1. Técnicas.....	72
CAPÍTULO IV.....	74
RESULTADOS.....	74
4.1. Procedimiento de datos .....	74
4.1.1. Resultados del pre test.....	74
4.1.2. Resultados del post test.....	80
4.1.3. Contrastación de resultados.....	85
4.2. Contrastación de hipótesis y propuesta de hipótesis .....	86
CAPÍTULO V.....	89
DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	89
5.1. Con las bases teóricas.....	89
5.2. Con el problema formulado.....	90
5.3. Con la hipótesis .....	90
CONCLUSIONES .....	92
RECOMENDACIONES.....	93
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	94
ANEXOS.....	97

## ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO N° 01: Resultados de la evaluación del pre test al grupo experimental y grupo control.....	76
CUADRO N° 02: Resultados de la evaluación del post test al grupo experimental y grupo control.....	81
CUADRO N° 03: Cuadro comparativo de los resultados del pre test y post test del grupo control y grupo experimental .....	85



## ÍNDICE DE TABLA

TABLA N° 01: Distribución de la población.....	68
TABLA N° 02: Muestra de la población.....	69

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO N° 01: Resultados de la evaluación del pre test al grupo experimental y grupo control.....	79
GRÁFICO N° 02: Resultados de la evaluación del post test al grupo experimental y grupo control.....	84
GRÁFICO N° 03: Gráfico comparativo de los resultados del pre y post test del grupo experimental y grupo control .....	85





## RESUMEN

El trabajo titulado: “Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019”, tuvo como objetivo general: Mejorar el nivel de motricidad gruesa aplicando la estrategia de los juegos tradicionales. El trabajo investigación es de tipo aplicada, se intervino sobre la variable independiente utilizando una metodología apropiado y dinámica para la aplicación de “Los juegos tradicionales” con el propicito de mejorar la variable dependiente. El enfoque que se utilizó fue experimental porque se manipularon las variables demostrar resultados positivos, se consideró la investigación cuantitativa porque se recabó información y se analizó datos numéricos en relación a las variables. El nivel de investigación fue de comprobación de hipótesis: Este nivel de investigación consideró formular una hipótesis para explicar tentativamente la ocurrencia de las variables así mismo se consideró, el diseño de investigación cuasi experimental, conformados por dos grupos pre y pos test, en el estudio se trabajó con una muestra representativa de 65 estudiantes del primer grado de primaria. Con 33 estudiantes del 1°“B” que conformaron el grupo experimental y 32 estudiantes del 1°“C” que formaron parte del grupo control antes de aplicar la estrategia de los juegos tradicionales, el 56.9% de estudiantes 1°“C” del grupo control presentaban bajo nivel de dominio de la motricidad gruesa y el 68.3% de estudiantes del 1°“B” del grupo experimental tampoco tenían el dominio de la motricidad gruesa. Para mejorar la motricidad gruesa se ha desarrollado los juegos tradicionales, mediante la aplicación de las 20 sesiones vivenciales se ha logrado que los estudiantes mejoren la motricidad gruesa. Finalmente se consolidó los resultados a través de la interpretación de los cuadros estadísticos donde podemos señalar. Una vez que se aplicó la estrategia de los juegos tradicionales, se obtuvo resultados favorables en cuanto al grupo experimental ya que el 71.97% lograron mejorar la motricidad gruesa, mientras que en el grupo control solo el 47.03% dominan la motricidad gruesa. La propuesta para mejorar el problema se aplicó los “Juegos tradicionales”.

Así mismo se diseñó una estrategia para el desarrollo de los juegos tradicionales. **Palabra clave:** Juegos tradicionales, motricidad gruesa.

## ABSTRACT

The work entitled "Traditional games to improve gross motor skills of students in first grade of Educational Institution Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huanuco, 2019" had as general objective: To improve the level of gross motor applying strategy of traditional games. The research work is of applied type, was operated on the independent variable using an appropriate and dynamic methodology for the application of "traditional games" with the propicito to improve the dependent variable. The approach was used experimental because the variables show positive results were manipulated, quantitative research was considered because information was collected and numerical data was analyzed in relation to variables. The level of research was hypothesis testing: This level of research considered formulating a hypothesis to tentatively explain the occurrence of the variables likewise, the quasi-experimental research design, made up of two pre and post test groups, was considered in the study. we worked with a representative sample of 65 first grade primary school students. With 33 students from 1st "B" who made up the experimental group and 32 students from 1st "C" who were part of the control group before applying the strategy of traditional games, 56.9% of 1st "C" students from The control group had a low level of gross motor proficiency and 68.3% of the 1st "B" students of the experimental group also did not have gross motor proficiency. To improve gross motor skills, traditional games have been developed. Through the application of the 20 experiential sessions, it has been possible for students to improve gross motor skills. Finally, the results were consolidated through the interpretation of the statistical tables where we can point out. Once the strategy was applied traditional games, favorable results were obtained as to the experimental group and 71.97% that were able to improve gross motor skills, while the control group only 47.03% gross motor skills dominate. The proposal to improve the problem was applied the "Traditional Games".

Likewise, a strategy was designed for the development of traditional games.

Keyword: Traditional games, gross motor skills.

## INTRODUCCIÓN

La motricidad gruesa es la habilidad que el niño adquiere para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad ya que el mundo necesita personas competentes que desarrollen las habilidades físicas psicomotrices, que de esta manera demostraron las destrezas al realizar competencias; que está relacionada a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general se refiere a movimientos del cuerpo del niño o de todo el cuerpo, el ámbito de la motricidad está relacionado, mayormente, que de manera coordinada realizan movimientos de pequeños y grandes grupos musculares, los cuales son realmente importantes porque permiten expresar la destreza adquirida en las otras áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje.

La motricidad gruesa, son los movimientos musculares en forma general del cuerpo o llamados también en masa, permiten al niño desde la dependencia total a desplazarse por sí solos, (como el control de la cabeza, sentarse, girar en torno a sí mismo, mantenerse de pie, gatear, caminar, saltar, lanzar un balón etc. (Garza Fernández, Franco, 1978, p. 94)

La motricidad gruesa incluye movimientos musculares de: piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Permitiendo de este modo subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio, etc. Abarca las habilidades del niño para moverse y desplazarse, explorar y conocer su mundo circundante, y experimentar con todos sus sentidos (olfato, vista, gusto y tacto).

La motricidad gruesa, es un área importante en la educación física, porque se encarga de controlar a los grandes músculos y por tanto a los movimientos básicos como correr, lanzar, saltar, etc., habilidades elementales de todas las actividades físicas y también de las habilidades deportivas. Siendo la base de todos los movimientos, la motricidad gruesa necesariamente debe ser estimulada y controlada en los infantes, así

como se cuida el desarrollo en el lenguaje, matemáticas, salud o cualquier otra área que forme parte del desarrollo integral; (Silva, 2011, p. 88)

La Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vázquez”, se ubica en una zona urbana, en lo cual las condiciones ambientales, sociales, culturales y económicas son desfavorables para la población estudiantil en cuanto a las áreas para realizar los diferentes actividades físicas y psicomotrices, observándose una disciplina limitada en el movimiento y acción (motriz). En el caso de los estudiantes, al ser pequeños, utilizan mucho más sus cuerpos para interactuar y conocer el mundo que les rodea; entonces ellos necesitaron tocar, sentir, andar, correr, saltar, lanzar entre otras acciones corporales para ello el docente deben de estar bien capacitado y tener metodologías de enseñanza para ayudar en el desarrollo de los estudiantes.

Se observó en los estudiantes que tuvieron dificultades en la coordinación motora (motricidad gruesa), se cansaban con frecuencia y no podían seguir una secuencia de las actividades motoras cortas que presenta el profesor, demostraban dificultades al saltar con un pie al lanzar objetos así arriba y luego cogerlos con las dos manos dando una palmada, como también se observó que tuvieron dificultades en el ritmo y equilibrio, presentaban torpeza al realizar las diferentes actividades motrices, mostraban dificultades en orientarse hacia a la izquierda y a la derecha.

Se diseñó una estrategia para desarrollar los juegos tradicionales y se realizó un seguimiento permanente a los estudiantes para mejorar la coordinación motora y la motricidad gruesa de los estudiantes de la I.E Julio Armando Ruiz Vázquez.

El estudio de investigación responde a la siguiente interrogante: ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E. Julio Armando Ruiz Vázquez, Amarilis-Huánuco, 2019?

Se tuvo como **objetivo general**: Mejorar el nivel de motricidad gruesa aplicando la estrategia de los juegos tradicionales en los estudiantes de

primer grado de primaria de la I.E. Julio Armando Ruiz Vázquez, Amarilis-Huánuco, 2019. Y como **objetivos específicos**:

- **Evaluar** el nivel de motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E. Julio Armando Ruiz Vázquez, Amarilis, Huánuco, 2019.
- **Diseñar** los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E. Julio Armando Ruiz Vázquez, Amarilis-Huánuco, 2019.
- **Aplicar** la estrategia de los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E. Julio Armando Ruiz Vázquez, Amarilis-Huánuco, 2019.
- **Evaluar** el nivel de motricidad gruesa después de la aplicación de la estrategia de los juegos tradicionales de los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E. Julio Armando Ruiz Vázquez, Amarilis-Huánuco, 2019.

Así mismo se tuvo en cuenta la **Hipótesis**: Los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la I.E. Julio Armando Ruiz Vázquez, Amarilis-Huánuco, 2019.

Teniendo como propuesta para mejorar el problema, se aplicó los “Juegos tradicionales”. Así mismo se diseñó una estrategia para desarrollo de los juegos tradicionales

El trabajo de investigación está organizado en cinco capítulos considerando los siguientes: El capítulo **I PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN** contiene; descripción del problema, formulación del problema, objetivos generales, objetivos específicos, justificación de la investigación, limitaciones de la investigación, viabilidad de la investigación. En el capítulo **II MARCO TEÓRICO**, se tuvo en cuenta: Antecedentes de la investigación, bases teóricas, definiciones conceptuales de términos básicos, hipótesis, variables, variable independiente e variable dependiente, operacionalización de variables. En el capítulo **III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**, se tuvo en cuenta: Tipo de investigación, enfoque, alcance o nivel, diseño, método

de investigación, diseño de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, para la recolección de datos (técnicas e instrumentos), para la presentación de datos (cuadros y gráficos), para el análisis e interpretación de datos. En el capítulo **IV RESULTADOS** se consideró los siguientes: Procesamiento de datos (cuadros estadísticos con su respectivo análisis), contrastación de hipótesis prueba de hipótesis. En el capítulo, **V DISCUSIÓN DE RESULTADOS**, se tuvo en cuenta: Presentar la contrastación de los resultados de trabajo de investigación

Se finalizó el trabajo de investigación con las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos que sustentan.

El tesista.

# CAPÍTULO I

## PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

### 1.1. Descripción del problema

La motricidad gruesa viene a ser las funciones nerviosas y musculares que ceden a las personas los movimientos y coordinación de sus extremidades.

“En estas funciones participan los receptores sensoriales ubicados en el cuerpo humano y los receptores que informa al organismo la posición de los musculares, así como los tendones y los receptores que dirigen a los centros nerviosos del buen funcionamiento o la necesidad de modificarlo” (Jiménez, Juan, 1982 p 66)

La motricidad gruesa, son las relajaciones musculares en forma general de la piel que permite al infante comenzar con la dependencia total para desplazarse por sí solos, (como el control de la cabeza, sentarse, girar en torno a sí mismo, mantenerse de pie, gatear, caminar, saltar, lanzar un balón etc. (Garza Fernández, Franco. 1978. p 94)

Hace un buen tiempo las instituciones educativas a nivel nacional no contaban con profesores especialistas de la educación física del nivel primario, cosa que dicha área la llevaba el profesor de aula, esto es lo que ocasionó que los estudiantes tengan dificultad en el desarrollo de las motricidades en especial la motricidad gruesa.

La motricidad gruesa, viene a ser un área importante en la educación física, porque se encarga de controlar a los grandes músculos y por tanto a los movimientos básicos como correr, lanzar, saltar, etc., destrezas elementales de todas las actividades físicas y también de las habilidades deportivas. Siendo la base de todos los movimientos, la motricidad gruesa necesariamente debe ser ejercitada y vigilada en los infantes, así como se cuida el desarrollo en la comunicación, matemáticas, salud o cualquier otra área que construya en el desarrollo integral del infante; (Silva, 2011: p 88)



La Institución Educativa "Julio Armando Ruiz Vázquez", está ubicado en una zona de condiciones muy desfavorables para la población estudiantil en el área de Educación Física y psicomotrices, se observó una disciplina limitada en el movimiento y el ejercicio motor. de los estudiantes, al ser infantiles, utilizan mucho más su cuerpo para interactuar y conocer el mundo que los rodea; por ende, ellos necesitan palpar, sentir, caminar, saltar, lanzar entre otros ejercicios físicas para ello el docente deben de estar bien capacitados y tener metodologías de enseñanza para ayudar en el desarrollo de los estudiantes.

Se observó en los estudiantes que tuvieron dificultades en la coordinación motora (motricidad gruesa), se cansaban con frecuencia y no pudieron seguir una secuencia de actividades motoras cortas que presentaba el profesor, demostraban dificultades al saltar con un pie al lanzar objetos hacia arriba y luego cogerlos con las dos manos dando una palmada, también se observó que tuvieron dificultades en el ritmo y equilibrio, presentan torpeza al realizar las diferentes actividades motrices, mostraban dificultades en orientarse hacia a la izquierda y a la derecha.

La causa, era no tener un docente especialista en el área de educación física, que los padres son sobreprotectores, que los niños no tuvieron implementación deportivos de educación física, que no se tuvo apoyo de los padres, niños que no tuvieron una buena alimentación, padres que han dejado al abandono a sus hijos, horario muy limitado para desarrollar las capacidades y las competencias y diferentes actividades motrices en las horas de educación física.

Las consecuencias a futuro serán que los estudiantes no desarrollen las habilidades motrices, tendrían dificultades en los movimientos locomotores, coordinación dinámica o kinestésica y disociación, por ejemplo: Al correr y aplaudir al mismo tiempo, saltar con los dos pies sin perder el equilibrio o llevar un objeto sobre la cabeza y llegar con ella a la meta, al lanzar un objeto hacia arriba y coger con las dos manos, etc.

Para mejorar este problema se sugirió los “**Juegos tradicionales**” los mismos que son típicos en cada región del país, los mismos que se ejecutan sin la necesidad de un objeto o juguetes complejos desde el punto de vista tecnológico, solo se necesita el empleo del cuerpo o de elementos de fácil obtención en la naturaleza, estas pueden ser piedras, ramas, flores, tierra, etc. así como objetos domésticos consistentes en botones, cuerdas, hilos, tablas, etc.

La actividad lúdica es vital en los niños porque los divierten; adquieren aprendizajes, es un medio de socialización y aprenden a observar y respetar reglas convencionales, entre otras. Desde los primeros niveles de enseñanza de una forma más significativa en su aprendizaje para la mejora de la motricidad gruesa de los estudiantes.

Se diseñó una estrategia para desarrollar los juegos tradicionales así mismo se dio un seguimiento permanente a los estudiantes para mejorar la coordinación motora de los educandos de la I.E Julio Armando Ruiz Vázquez.

## **1.2. Formulación del problema**

¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E. Julio Armando Ruiz Vázquez, Amarilis-Huánuco 2019?

## **1.3. Objetivo general**

Mejorar el nivel de motricidad gruesa aplicando la estrategia de los juegos tradicionales en los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E. Julio Armando Ruiz Vázquez, Amarilis-Huánuco, 2019.

## **1.4. Objetivos específicos**

- **Evaluar** el nivel de motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E. Julio Armando Ruiz Vázquez, Amarilis, Huánuco, 2019.

- **Diseñar** los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E. Julio Armando Ruiz Vázquez, Amarilis-Huánuco, 2019.
- **Aplicar** la estrategia de los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E. Julio Armando Ruiz Vázquez, Amarilis-Huánuco, 2019.
- **Evaluar** el nivel de motricidad gruesa después de la aplicación de la estrategia de los juegos tradicionales de los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E. Julio Armando Ruiz Vázquez, Amarilis-Huánuco, 2019.

### **1.5. Justificación de la investigación**

Las razones del desarrollo del trabajo de investigación es porque durante la realización de las prácticas pre-profesionales se habían detectado que los estudiantes tuvieron dificultad en la coordinación motora, de esta manera surge el interés, de contribuir en mejorar el nivel de la motricidad gruesa de los educandos de la Institución Educativa “Julio Armando Ruíz Vázquez”, otra de las razones de porque se realizó este trabajo de investigación es porque se ha observado que hoy en día en el Perú no hay buenos atletas, que los niños se formen físicamente y puedan desarrollar muchas habilidades como la motricidad gruesa para no tener problemas en cuanto a la escritura, leer y escribir, etc. Para ello se diseñó una estrategia para mejorar y desarrollar los juegos tradicionales de manera divertida y significativa para los estudiantes.

Los beneficiarios directos de los resultados de investigación fueron los estudiantes del 1° grado de primaria de la I.E Julio Armando Ruíz Vázquez. porque mejoraron la motricidad gruesa. Los padres de familia y demás agentes educativos fueron los beneficiaros indirectos porque los estudiantes podrán participar en diferentes competencias deportivas y serán menos torpes al realizarlas.

La importancia en este trabajo fue optimizar el nivel de motricidad gruesa, desarrollando la estrategia de los juegos tradicionales de una manera divertida, dinámica, fácil y logrando la coordinación muscular mediante técnicas y estrategias de aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vázquez.

#### **1.6. Limitaciones de la investigación**

Se tenía limitaciones a fuentes de textos bibliográficos actualizadas sobre el tema de estudio, así mismo el tiempo para desatollar las actividades de aprendizaje en la Institución Educativa y el limitado acceso a internet para la realización del trabajo de investigación.

#### **1.7. Viabilidad de la investigación**

- **Recursos humanos** se contó con un asesor, un especialista en el área de educación física y con la “aprobación del director de la Institución Educativa, etc.”
- **Recursos bibliográficos** se contaron con los siguientes recursos fuentes de información, bibliotecas virtuales para el recojo de información de los antecedentes locales, revistas página web, libros, tesis, etc.
- **Recursos materiales** se contó con los siguientes recursos económicos, impresora, USB, Cd, Ante la falta de materiales en la Institución Educativa, para la aplicación de los juegos tradicionales como son: sogas, aros, vasos, pelotas, etc., fueron adquiridos por el tesista para la participación de todos los estudiantes.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes de la investigación

##### 2.1.1. Internacional

Cárdenas Zúñiga Andrea Vanessa en el año 2018 presentó la tesis titulada **“LA ACTIVIDAD FÍSICA Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE PRIMERO Y SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA TOTORAS”** en la “Universidad Técnica de Ambato Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación” Proyecto de investigación para la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, llega a las siguientes conclusiones.

- La actividad física ayudó al desarrollo motor de los niños, promoviendo así la calidad de vida y formando parte de su etapa infantil.
- La Motricidad Gruesa de en los estudiantes se encontró en un nivel moderado deduciendo así que esta destreza influye en el desarrollo de sus habilidades motrices básica.
- Las actividades físicas mostraron un gran impacto en la mejora de la motricidad gruesa beneficiando de tal manera al aprendizaje general y ayudando a la evolución de su personalidad para que puedan ser independientes y felices.
  - Fue llamativo la propuesta del autor en su trabajo de investigación de la actividad física como un centro de interés hacia la mejora de la motricidad gruesa porque potencia sus actividades de trabajo que realizo de manera colaborativa. Nos da un soporte claro para la investigación de la motricidad gruesa de forma activa y participativa del trabajo en equipo de manera armónico.

Veintimilla Valarezo, Angie Stefanny en el año 2016 presentó la tesis titulada **“EL EMPLEO DE JUEGOS TRADICIONALES PARA POTENCIAR LA MOTRICIDAD GRUESA DE NIÑAS Y NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL HÉROES DEL CENEP DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2014-2015”**. En la Universidad Nacional de Loja para obtener el grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvulario, llegó a las siguientes conclusiones:

Después de haber realizado la investigación de acuerdo a los objetivos trazados en el proyecto de investigación y de haber realizado el análisis pertinente se pudo observar una gran mejora en los estudiantes.

- El juego, es considerado uno de los elementos básicos en el progreso general de los estudiantes, esto sirve como una de las actividades motivadoras para fortalecer las áreas más importantes en el desarrollo de los niños.
- La escala del pre test de la psicomotricidad en el preescolar, es un elemento que admitió determinar apropiadamente el nivel de progreso motor grueso en los estudiantes de 4 a 5 años.
- La destreza constante y el uso adecuado de metodologías para la ejecución de los juegos tradicionales, permitió potenciar la motricidad gruesa de los estudiantes de 4 a 5 años, y así mismo dio respuesta pertinente al problema formulado ya que se pudo observar en los resultados de la evaluación del post test, llegando a una conclusión eficaz que el desarrollo de las actividades y el adecuado desenvolvimiento de los estudiantes.
  - El autor presenta en su proyecto de investigación “los juegos tradicionales” para mejorar la motricidad gruesa de los infantes, esto nos dio un soporte al trabajo de estudio ya que se pudo notar una mejora significativa en los estudiantes además porque es una actividad motivadora y aporta en las áreas más importantes en el crecimiento de los infantes, esto

permitió que los estudiantes mejoren su motricidad gruesa, con el adecuado desarrollo de las actividades programadas así poder lograr el propósito planteado.

MIRANDA MARTÍNEZ MÓNICA MARGARITA en el año 2017 presentó el proyecto titulada: **“JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA, DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MIGUEL ÀNGEL SAMANIEGO JIMÈNEZ CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS”**. en la Universidad Técnica de Babahoyo informe final del Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación: Mención: Educación Básica, señala en las siguientes conclusiones:

#### **Específicas.**

- Los “juegos tradicionales” tienen una valoración psicopedagógica, que ofrece ejercicios divertidos para la mejora total del sistema motor de los infantes y de esta manera poder revalorar la cultura entretenida de los juegos populares.
- Los padres no practican los juegos populares con sus hijos en sus horas libres, es por ello que no están aptos para realizar las diferentes actividades en el área motriz.
- Se observó que los estudiantes que practican las actividades lúdicas pudieron mejorar sus destrezas y su motricidad gruesa.
- Los docentes no son permanentemente capacitados en contenidos de motricidad gruesa y juegos tradicionales.
  - Los juegos tradicionales, es una herramienta generadora de aprendizaje, para ejecutar la motricidad gruesa de los infantes.
  - Los docentes de la Unidad Educativa “Miguel Ángel Samaniego Jiménez no implementan la práctica de los juegos tradicionales, con el objetivo de fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa, sino que lo utilizan como un método de entretenimiento en los estudiantes.”

- La tesis presentada por el autor “los juegos tradicionales y su ocurrencia en el mejora de la motricidad gruesa” se consideró que es un aporte fundamental en el trabajo de estudio ya que sustenta que los juegos tradicionales poseen un valor psicológico y brinda actividad de creatividad además mejoraron sus habilidades y su motricidad gruesa, ya que los juegos son un instrumento generador de aprendizaje así mismo se pudo notar que los estudiantes mejoraron significativamente logrando el propósito del investigador.

### 2.1.2. Nacional

Atuncar Saravia, Dina Aracelly - Gonzales Morán, Carmen Rosa en el año 2017 presentó la tesis titulada: **“EL JUEGO EN LA ESTIMULACIÓN DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA I.E.P” “VIRGEN DE CHAPI”**. En la Universidad Nacional de Huancavelica para acceder al reconocimiento de segunda especialidad profesional en Educación Inicial; llegaron a las conclusiones siguientes:

- La estimulación mediante el juego de combinación y la armonía, teniendo en cuenta los objetivos alcanzados llevan al infante a descubrir, dominar, transformar su mundo y adoptan apropiadamente posiciones diferentes en relación a su edad cronológica.
- La ejecución del juego como recursos usados para estimular el desarrollo del equilibrio y la coordinación, favorece la labor pedagógica, dado que un niño o niña con dificultades en su motricidad gruesa es un inconveniente para el buen desempeño de las actividades que los docentes desarrollan en el aula y puede retrasar la programación del plan de estudio.
- Se observó en los infantes que presentaban dificultades en la coordinación y el equilibrio en la hora de educación física, este problema se pudo lograr mejorar la parte motora, mediante la aplicación del juego ya que es un instrumento para el aprendizaje y el uso adecuado de metodologías para el desarrollo de los ejercicios



adecuadamente con los estudiantes para que de esta manera poder estimular su progreso motriz.

- Los infantes mediante los juegos alcanzaron a superar los problemas de seguridad, equilibrio y habilidades en el desarrollo de las diferentes actividades teniendo en predominando su lado dominante.
  - Es un gran aporte en el trabajo de estudio la ejecución de los juegos porque estimula la motricidad gruesa la estimulación mediante los juegos de coordinación y el equilibrio favorece la labor pedagógica superando los problemas de seguridad equilibrio y destreza demostrando dominio al realizar los ejercicios propuestos en el proyecto, por ende, brinda un mayor soporte teórico en el trabajo de estudio y enriquece los fines que se propuso.

CHOCCE RIOS, Erika, CHOCCE RIOS Y Delia de la Flor, CONDE CONDE en el año 2018 presentó la tesis titulada: **“JUEGOS POPULARES PARA DESARROLLAR MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA” “POMATAMBO” DE OYOLO, PAUCAR DE SARA SARA**, en la Universidad Nacional de Huancavelica para optar título de segunda especialidad profesional de educación inicial, indica las sucesivas conclusiones.

1. El juego popular posee una jerarquía didáctica para facilitar la ejecución de la motricidad gruesa en los educandos de 5 años de educación inicial.
2. Como se puede observar el efecto del desarrollo en la sección del juego popular mediante la técnica “aprendemos jugando”, podemos evidenciar los resultados obtenidos.
  - a. Del total de 13 estudiantes el 46% obtuvieron la nota “B”, eso implica que aún no han alcanzado a desarrollar su destreza sobre la motricidad fina, se encuentran en proceso de aprendizaje.

- b. El 33% obtuvieron el calificador “A”, esto quiere decir que han logrado mejorar el aprendizaje, por ello, muestran destrezas motrices gruesas realizadas.
  - c. El 21% de los educandos se puede evidenciar que 13 de ellos se encuentran en el grupo que obtuvieron el calificador de “C”, estos estudiantes se encuentran en el inicio de aprendizaje de su motricidad gruesa.
3. Los juegos populares no solo facilitan el desarrollo de la destreza motriz gruesa, asimismo adquieren nuevos conocimientos, destrezas, valores y actitudes, ya que es una de las actividades permanentes para los infantes.
  4. En la población rural de la provincia de “Paucar de Sara Sara”, “los juegos populares”. Son los ejercicios lúdicos más importantes en la vida de los infantes, mediante estos juegos desarrollan habilidades motrices que les ayudan a mejorar los problemas relacionados al movimiento y el equilibrio de su cuerpo.
    - Los juegos populares tienen una jerarquía formativa para dominar la práctica de la motricidad gruesa y facilitar el desarrollo de habilidades motrices también permite aprender conocimientos, habilidades y valores además el juego aprende estrategias motrices que se permitirán solucionar problemas de movimientos y la coordinación adecuado de su organismo es por ello que se consideró el aporte al trabajo de investigación

Carhuallanqui Vilcahuaman, Gladys Janeth en el año 2016 presentó la tesis titulada **“PROGRAMA EJERCICIOS PSICOMOTRICES Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTORA GRUESA EN NIÑOS DE LA I.E. INICIAL N° 1307 SAN ANTONIO DEL DISTRITO DE HEROINAS TOLEDO - CONCEPCIÓN”** En la Universidad

Nacional del Centro del Perú para optar el título de licenciada en Educación Física, arriba a las conclusiones siguientes:

1. Se estableció la influencia de la aplicación del “programa ejercicios psicomotrices en el desarrollo de la coordinación motora gruesa en los estudiantes de la I.E. Inicial N° 1307 San Antonio de Heroínas Toledo – Concepción”, como se puede evidenciar en la contrastación que nos da como resultado que  $X_{2c}$  es 17.34 siendo mayor que la  $X_{2c}$  es 5.99, en tal sentido se rechazó el  $H_0$  y se acepta la  $H_a$ .
2. Por otro lado, en la contrastación de resultados específicos también se logró conocer la influencia del programa de ejercicio psicomotores en el dominio corporal dinámico en los niños de la I.E. Inicial N° 1307 San Antonio de Heroínas Toledo, dado que nuestra contrastación nos da como resultado que  $X_{2c}$  es 17.00 siendo mayor que la  $X_{2c}$  es 5.99, en tal sentido se rechazó la  $H_0$  y se acepta la  $H_a$ .
3. A sí mismo se pudo observar la influencia del “programa de ejercicio psicomotores en el dominio corporal estático en los estudiantes de la I.E. Inicial N° 1307 San Antonio de Heroínas Toledo”, ya que la contrastación nos muestra como resultado que  $X_{2c}$  el 18.00 siendo mayor que la  $X_{2c}$  es 5.99, por lo cual se rechazó la  $H_0$  y se acepta la  $H_a$ .
  - La influencia de los actividades motrices y en la coordinación motora gruesa, es fundamental en todos los contextos de nuestro país, es por eso, que es de vital importancia la aplicación de la motricidad gruesa de los educandos el aporte de estos resultados fortalecen el trabajo de la investigación, dando una mirada particular a las habilidades motrices de los estudiante en el desarrollo de las diferentes actividades ya que se pudo evidenciar una mejora favorable en los

estudiantes esto permitió visualizar un aporte significativo para el trabajo de estudio.

### **2.1.3. Local**

Reyes Rojas, Leoncia en el año 2015 presentó la tesis titulada **“JUEGOS CON LA PELOTA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ALUMNOS DEL 1° GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “JUAN VELASCO ALVARADO” PILLCO MARCA-HUÁNUCO, 2014”** En la Universidad Huánuco para acceder el título de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria, para la culminación del trabajo de estudio, indica las siguientes conclusiones.

- Se logró optimizar la motricidad gruesa con el uso de “los juegos” con la pelota de los estudiantes de 1° de primaria de la Institución Educativa “Juan Velasco Alvarado”- Pillco Marca, donde el 91.9% de los alumnos han desarrollado de la motricidad gruesa.
- El resultado del pre test permitió determinar el nivel de motricidad gruesa, que el 79.1% en el grupo control y el 80.4% en el grupo experimental, tuvieron un bajo nivel de motricidad gruesa, como se puede visualizar en el cuadro N°3.
- Se aplicó juegos con la pelota para el desarrollo de la motricidad gruesa en los educandos del 1° de primaria de la I. E. “Juan Velasco Alvarado” Huánuco, desarrollados en 10 actividades con los estudiantes del grupo experimental.
- Fue evaluado el grado de motricidad gruesa posterior a la ejecución de los juegos con la pelota en los estudiantes del 1° de primaria de la I.E. “Juan Velasco Alvarado” Huánuco, donde el 91.9% de los estudiantes presentaron un buen nivel de motricidad gruesa.
  - La tesis presentada por el autor “juegos con la pelota para la mejora de la motricidad gruesa” fue un gran aporte en el trabajo de estudio porque brinda actividad de creatividad, favorece la labor pedagógica y además los estudiantes superaron sus

problemas demostrando seguridad, coordinación y destreza al realizar los ejercicios propuestos por el investigador.

SOLÓRZANO MALPARTIDA, Betsy Paola en el año 2017 presentó la tesis titulada: **“TÉCNICAS BÁSICAS DEL KARATE “DO” PARA MEJORAR LA COORDINACIÓN MOTORA GRUESA EN LOS ALUMNOS DEL 4TO. GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32011 HERMILIO VALDIZAN – HUÁNUCO – 2016”**. En la Universidad de Huánuco para optar el título profesional de licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria De las deducciones en el trabajo de estudio se llegó a las conclusiones respectivas.

- Se ha logrado optimizar la coordinación motora gruesa con el desarrollo adecuado de las metodologías principales del karate “DO” en los estudiantes del 4° de primaria de la Institución Educativa N° 32011 “Hermilio Valdizán” - Huánuco, el 89.4% de los estudiantes lograron mejorar la coordinación motora gruesa en el grupo experimental, teniendo una mayor diferencia del grupo control, que solo el 58.1% de los educandos, obtuvieron en mejorar, lo cual se evidencia en el N° 05.
- El resultado del pre test permitió diagnosticar el grado de coordinación motora gruesa, que el 67.9% en el grupo control y el 79.4% en el grupo experimental, se pudo observar un bajo grado de coordinación motora gruesa, como se puede demostrar en el cuadro N° 3.
- Fue ejecutado las metodologías pertinentes del karate “DO” para la coordinación motora gruesa de los estudiantes del 4° de primaria de la Institución Educativa N° 32011 “Hermilio Valdizán” Huánuco, mediante las de 10 actividades ejecutadas con los estudiantes que conformaron el grupo experimental.
- Fue evaluado el grado de coordinación motora gruesa después del desarrollo de las metodologías adecuadas del karate “DO” en los

estudiantes del 4° de primaria de la Institución Educativa N° 32011 “Hermilio Valdizán” Huánuco, lo cual el 89.4% de los estudiantes demostraron el dominio de la coordinación motora gruesa, en el grupo control, el 58.1% demuestran tales logros, lo cual se puede evidenciar el cuadro N° 04

- Esta tesis presentada por el autor “karate do” mejora la motricidad gruesa”, es un aporte interesante para el desarrollo del trabajo de estudio, ya que muestra resultados favorables como: La mejora de la coordinación y el equilibrio al desarrollar las diferentes actividades que se le presentan.

Lic. Lanares Ríos, María (2018) presentó la investigación titulada **“DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD A TRAVÉS DE JUEGOS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS.”** En la Universidad Nacional Hermilio Valdizán para la obtención del título de segunda especialidad en didáctica de la Educación Inicial, y señala las siguientes conclusiones.

1. El proceso de deconstrucción me permitió mejorar mi práctica pedagógica a través del empleo de estrategias de juego se mejoró la motricidad gruesa en los niños de 5 años.
2. Las maestras debemos revisar y auto reflexionar de nuestra práctica pedagógica y de las teorías explícitas que sustenten, la aplicación de la motricidad gruesa en los estudiantes.
3. La aplicación y/o propuestas pedagógicas innovadoras mejoro mi práctica pedagógica en el momento de la psicomotricidad del cual desarrollo la motricidad gruesa en los niños.
4. La implementación del instrumento de evaluación demostró la efectividad de la práctica pedagógica obteniendo resultados favorables en la ejecución de la motricidad gruesa en los estudiantes.
5. La finalidad de esta investigación-acción pedagógica es la construcción de saber pedagógica; es decir que los saberes

descubiertos por los docentes a lo largo de la experiencia no se diluyan cuando ya no se encuentran en práctica, se busca que esa valiosa experiencia se pueda convertir en un saber teórico.

- El trabajo presentado sobre la ejecución de la motricidad gruesa mediante los juegos fue un gran aporte para el trabajo de estudio ya que permitió mejorar la práctica pedagógica con el empleo de estrategias del juego, además permitió auto reflexionar sobre las teorías explícitas que sustentan y por la mejora significativa de los estudiantes.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. La conducta motriz: El nuevo paradigma para la educación física del siglo XXI**

Las personas actúan como un todo, como un medio perspicaz, de manera que cada decisión que toma, en cada acción que desea empezar todo el sistema se pone en funcionamiento como: La afectividad, el psiquismo, los órganos, toda la experiencia acumulada, definitivamente todo el ser. Pierre Parlebas, “desarrolló una concepción que entiende a las personas como un medio a la conducta motriz, ya que cada ser humano escribe su propia biografía motriz a la medida que va creciendo” (Otero, 2008, p.89 -106). La educación física aplico una la pedagogía sobre las conductas motrices estas pueden ser capaz de mejorar, las conductas motrices de los seres humanos con determinados objetivos propuestos en la educación física, demuestra un gran valor didáctico y social ya que puede ser capaz de ayudar eficazmente a cambiar de manera significativa lo que cuesta más modificar en los seres humanos en su manera de actuar.

Las teorías que contribuirán al trabajo de investigación serán los siguientes

- Que nos permiten saber la importancia y la relevancia de los juegos populares que empleará el proyecto y las aplicaciones con los estudiantes del 1er grado.

- Que el juego en los estudiantes es una manera de realizar y contribuir en mejorar en el aspecto físico, psicológico, social cognitivo y afectivo, básicamente didáctico ya que provoca la imitación y a formas de socialización.

Las teorías que sirvieron de apoyo al trabajo de investigación son los siguientes.

La actividad lúdica genera satisfacción que conllevan a un determinado fin por ser maravilloso, universal, no sólo para los estudiantes sino también para todas las personas, los juegos son actividades imprescindibles para una apropiada ejecución pleno de los seres humanos ya que poseen y de esta manera poder sustentar el valor y su importancia en la vivencia y la acción lúdica misma, producto de la infancia estimulada por los juegos. No es imperativo ordenar tantas citas para aseverar que “el juego, es como soñar despierto y el placer del juego y su total implicación hacia él, sólo puede recuperar jugando otra vez de las actividades. El juego en los infantes es una forma de ejecución y favorece a su desarrollo físico, psíquico, social, cognitivo y afectivo”. Es, prioritaria instructivo, en tanto que provoca la estimulación y el desarrollo de las habilidades físicas, mentales. Los adultos procuran de mostrar los ejercicios culturales que los infantes pueden usar para identificarse con su sociedad y consigo mismo, de la experimentación con el mundo que nos rodea mediante la utilización de los sentidos. Los juegos de simulación se generan el uso de elementos u objetos animados (tales como muñecas, palos) a los que se presentan como vivos o animados. En la edad escolar, hacen su aparición los juegos son más organizados, y esto ocurre mediante los roles gobernados por reglas objetivas, los niños construyen su personalidad, en cuanto diseñan paulatinamente un concepto estructurado de su realidad y mundo infantil. A medida que los estudiantes van creciendo y desarrollando su capacidad motriz y autonomía social inician la destreza de los juegos competitivos la cual tiene un carácter colectivo. Los juegos transmitidos por los estudiantes constituyen una



cultura infantil que ha subsistido bajo formas marginales desde las calles, plazas y vamos, así como estrategias de tipo recreativas en las instituciones educativas de hoy. (Antonio, 2001, p.19-20).

Los denominados juegos tradicionales son producto fruto de la misma realidad, en la que el ser humano transforma su realidad y cambia su contexto, su esencia radica en la acción de reconstruir su realidad, ello responde a cada tipo o modelo de sociedad, a las diversas formas como se agrupan las personas, las que han ido estableciéndose en el curso del tiempo, donde se reproduce la mejora de las relaciones interculturales a través de tareas didácticas basadas en los juegos tradicionales, (RAID, 2011 p 150, 155)

Los basamentos para desarrollar la motricidad en temprana edad obligan a reflexionar sobre la importancia que la actividad corporal va a accionar en el progreso integral del niño o niña desde el momento de nacer. Para fundamentar su importancia se parte de estudios serios del currículo de Educación Infantil, y por medio de sus observaciones se argumenta el espacio que el cuerpo debe ocupar en el sistema a utilizar en el desarrollo adecuado de los contenidos propuestos y objetivos que se indican para este periodo del proceso educativo. En este proceso se detallan las parte o elementos de la motricidad, siendo ellos las destrezas motrices, evitando el exceso parcela miento o rangos acostumbrados, que unas muchas ocasiones han inducido a fallas metodológicas en su implementación. Faltas como los de pretender que para desarrollar las destrezas motrices no existe correspondencia con las áreas cognitiva en desarrollo, la parte afectiva y social de los niño y niñas, o que se debe procurar trabajar de forma aislada sus habilidades. (Conde José,1998, p. 212)

### **2.2.2. Juegos tradicionales**

#### **Concepto**

Son aquellos juegos propios o típicos de una zona geográfica o de una comunidad. Por medio de esto los niños se socializan e instruyen de las

tradiciones o raíces de sus ancestros, de una forma divertida y recreativa, adquieren gran importancia en la preservación del acervo cultural en un país, en síntesis, se constituyen una variada riqueza nacional de juegos ejercitados generaciones tras generaciones.

Algunos estudiosos los definen también como "juegos folklóricos porque en ellos se resumen experiencias socializadoras y colectivas de muchas generaciones, por lo mismo adquieren el calificativo de unpreciado medio de enseñanza en el que el niño se divierte y enriquece jugando". Asimismo, Bolívar (2001) los define como. "juegos populares, pertenecientes a la cultura nacional de Venezuela y se constituyen en instrumentos esenciales en la preservación de nuestras tradiciones, la identidad nacional y la integración del niño al medio que se desenvuelve". (Según Aretz, 1998, p.113) (Bolívar, 2011, p.122).

Refiere que los juegos son "un conjunto de actividades de tipo recreativas y sano esparcimiento con particularidades propias y nativas, que se han practicado en los pueblos, y son producto de variadas expresiones tradicionales y de tipo cultural, los mismos que se transmiten a través de las generaciones" (Machado 1992, p. 43).

Desde una perspectiva folklórica se definen a los juegos como "expresiones o actividades de tipo recreativas que sintetizan variadas experiencias sociales de muchas generaciones... son distintivos o características de un país, parte de sus sentimientos y considerados valiosas herencias como productos culturales que el hombre ha recreado desde tiempos muy antiguos o remotos" (Carrillo, 1993, p. 43)

Estos juegos tradicionales se convierten o constituyen en técnica adecuadas para la enseñanza de una determinada materia. Al respecto afirma "los juegos son de mucha importancia para el niño en tanto que motivan o incentiva su imaginación infantil y les promueve situaciones de tipo psicológicas que pueden ser utilizados en un proceso de enseñanza-aprendizaje" (Carrillo, 1993, p. 47).

En resumen, se puede afirmar que los juegos tradicionales al igual que los denominados folklóricos, son manifestaciones de tipo recreativas y costumbres espontáneas que realizan los niños en su proceso de socialización al formar grupos para divertirse, sin darse cuenta que éstos son un legado de sus antepasados y que forman parte de su cultura tradicional.

### **2.2.3. Importancia de los juegos tradicionales**

Como menciona Daniel y Sanchez Sanchez(2003) “La importancia del juego radica en que es la actividad más natural de los seres humanos y una necesidad de la infancia, cuya satisfacción es imprescindible para el crecimiento y desarrollo físico, intelectual, social y afectivo del niño” (p. 132).

La importancia de los juegos y de los entretenimientos populares en las sesiones de educación física, hay que resaltar los juegos populares (Rebollo, 2002) así como deportes originarios, que han sido durante miles de años la única y auténtica plantel de formación física, de aprendizaje y la socialización para millones de personas en todos los países del mundo. Los juegos y pasatiempos tradicionales asentados en todos los ambientes llegaron a ser parte importantes de la historia de la humanidad y centros de las culturas humanas. Los juegos reflejan la humanidad y los mensajes que emiten son múltiples y únicos como los grupos humanos que practican (Lavega et al. 2006). Es un patrimonio colectivo que hoy se encuentra en peligro por el avance, cada vez más sedentaria y por las limitaciones de espacios para el juego producto del crecimiento urbano (Vizuete, 1997); se entiende que el adelanto ha liquidado muchas expresiones sociales, usos, hábitos y tradiciones, imponiendo en la humanidad estilos de vida sedentarios. Porque mediante la historia los juegos populares fueron la única forma de Educación Física y han conservado de forma natural durante mucho tiempo, se justifica la inclusión de los juegos populares en las programaciones de las unidades (BOE, 2007, p. 133).

La actividad física viene cediendo terreno en los momentos de recreo de los niños y jóvenes ya que prefieren más los juguetes electrónicos o tecnológicos, lo que está llevando a la dispersión lenta de “los juegos tradicionales”. Muchas prácticas sociales y culturales en la sociedad van quedando al olvido debido a la tendencia de las tecnologías avanzadas estos vienen reemplazando la cultura popular por otra forma dominante, diferentes y extrañas, con una amplia difusión en los medios de comunicación (Ortí, 2003). Los resultados de esta desaparición han surgido corrientes promovidas desde las instituciones educativas y organizaciones autónomas, con objeto de evitar su desaparición, recuperar y promocionar estos recursos lúdicos (Méndez, 1999, p. 133).

La que menciona Guerrero y Sanchez Baltazar (2006) “Se debe recobrar el interés de estudiantes y adolescentes estas destrezas en nuestra sociedad, porque nos ayudan a impulsar una forma de espíritu regional y de comunidad con autonomía. La gran riqueza pedagógica que contienen los juegos tradicionales” en la que se puede transmitir emociones, entusiasmo, tradiciones, valores, la socialización y las formas de vida, de diferentes zonas, etc. Al mismo 134 Invest. Educ. 12 (21), 2008

Menciona Alfonso Valero Valenzuela / Manuel Gómez López tiempo, tal y como señalan Daniel y Sánchez Sánchez (2003) “se estaría propiciando, por una parte, el desarrollo de la creatividad a través de la estructuración del mismo utilizando los materiales que los rodea para desarrollo del juego y el uso del espacio, y optimizando la integración y socialización de sus participantes”. Los juegos denominados tradicionales ayuda a la imaginación, la creatividad y la fantasía, los mismos que disfrutaban los infantes donde practican la colaboración, distribuir, obedecer un reglamento, trabajar cooperativamente, y a ganar y también perder.

Para los especialistas en psicología, sociología y pedagogía favorecen en el desarrollo psicomotor, intelectual, la personalidad, la comunicación, desarrollar de los sentidos,

liberan energía contenidas, crean tipos de reglas, distribución, estimulan la coordinación, la concentración, la espontaneidad, solidaridad, y fortalecen la confianza personal. Para ello se debe recabar la conservación de los juegos tradicionales y la valoración de los recursos culturales, los mismos que antiguamente se celebraban de forma colectiva y popular en la institución educativa de Cuba, porque son principios de la identidad local, barrial de un pueblo. Ya que esto nos diferencian culturalmente, como una necesidad de tipo social, espiritual y comunitaria, en el que el elemento lúdico que actúa y centraliza diversas concepciones y puntos de vistas colectivas, como base fundamental en la firmeza, de la Identidad, y el sentido de pertenencia local, regional y nacional de las nuevas y futuras generaciones. (Sánchez Rueda y Margarita, 1977, p. 140)

#### **2.2.4. El juego como estrategia de enseñanza**

Establece "las estrategias se constituyen en referencia a prácticas o actividades mentales que favorece y desarrollan los procesos de aprendizaje escolar. Por medio de estas estrategias es posible procesar, organizar, retener, así como recuperar el material informativo que se pretende aprender..." (Poggily, 1997, p. 47).

El uso de los juegos como una metodología favorece en la mejora de destrezas motoras, porque los juegos son métodos dinámicos y de la contribución activa de los infantes.

Plantea Alonso (1985) "el juego como la actividad esencial en la edad infantil; favorece la expresión de emociones e incrementa la imaginación. Durante la actividad lúdica del infante libera tensiones, crea y exterioriza sus pensamientos, expone su curiosidad, así como asume y resuelve dificultades y los aprende" (p.42).

Los juegos se constituyen como métodos y estrategias para el aprendizaje, esto adquiere un valor educativo significativo, porque

proporciona a los infantes a la adquisición y la ejecución de estrategias intelectuales, permitiendo promover las practica y las actitudes positivas para las jornadas escolares.

Las ideas planteadas, infieren que el juego en el crecimiento de los infantes es considerado como una valioso instrumento como una estrategia para una enseñanza dinámica y motivadora ya que viene a ser un componente fundamental para desarrollar la personalidad asi mismo de la adquisición de nuevas y/o otras funciones motrices y psíquicas.

#### **2.2.5. El docente orientará el juego siguiendo los criterios siguientes:**

- **Socio-emocional:** es mejorar la tensión, la socialización para generar un ambiente armónico y practicar los valores, la autodisciplina y la cooperación.
- **Valor físico:** esto quiere decir que deben tener precisión, velocidad, agilidad, flexibilidad, para ejecutar sus habilidades necesarias para que de esta manera puedan se sienten relajados y más tranquilos.
- **Valor intelectual:** es poner en práctica los aprendizajes adquiridos en los centros educativos y en los lugares que se desarrollaban las actividades como ente motivador.

Estos términos están ligados con las áreas del proceso total de los niños, centro de trabajo de estudio en curso.

#### **Desarrollo Integral**

Se afirma que los progresos integrales de los niños son generados con el convenio de los principios:

- ❖ **Integral:** Integra las metodologías en el componente psicológico, social y se consideran como una totalidad organizada y equilibrada.
- ❖ **Individual:** Porque es reglamentado por sus particularidades y su contexto sociocultural.

- ❖ **Vulnerable:** esto esta aventurado a variados componentes que influyen en su dinámica.
- ❖ **Diferenciado:** se orienta a partir de lo general hacia lo particular.
- ❖ **Relevante:** se construyen las bases fundamentales en estructuras específicas de la posterior evolución de las personas.
- ❖ **Continuo:** esto se da a través del proceso vivencial y motivadora de las personas.
- ❖ **Intencional:** estas fases son orientadas mediante actividades didácticas.

#### **2.2.6. Desarrollo social-emocional y moral**

El desarrollo integral de los niños contiene las áreas: cognitiva, emocional, social, moral, psicomotriz, lenguaje. Uno de los aspectos más fundamentales en el desarrollo humano es la relación que el infante crea consigo mismo y con los demás dentro del ambiente que los rodea. Esta interacción se establece en dos dimensiones una interna la cual tiene que ver con las emociones del propio sujeto y otra externa vinculada con las relaciones sociales que establece con los otros.

(Machado, 1992: p 56)

La interacción es un medio que las personas puedan aprender normas y de esta manera puedan regular sus emociones y/o conductas de su entorno y de los miembros de una comunidad. Esto es fundamental para la socialización y coordinación de los intereses mutuos, mediante estos los infantes asimilan ejemplos de conductas sociales mediante los juegos.

#### **2.2.7. Desarrollo psicomotriz**

Los infantes antes que nacen ya interactúa con su medio por medio de métodos motores dinámicos que muestran diferentes nivel de madurez motora. Desde el nacimiento a los 2 años se dan cambios rápidos. Los infantes van de movimientos descoordinados del neonato con predominio de la actividad refleja a la coordinación motora adulta con una serie de pautas de ejecución complicadas.

“Posteriormente de asimilar capacidades motoras fundamentales, el infante integra sus movimientos con otras capacidades perceptivas, como lo espacial. Es de gran importancia para alcanzar la coordinación óculo-manual, así como para alcanzar elevado grado de habilidad porque requiere la actividad deportiva”.

Piaget (1971) “señala los aspectos que se deben precisar en el desarrollo psicomotor vienen a ser. El esquema corporal, Coordinación motora global, la coordinación motora fina, la lateralidad y el tono muscular” (p.67).

### **2.2.8. Tipos de juegos tradicionales**

#### **a) LA REYUELA**

Para este juego se dibuja en el suelo 4 rayas horizontales paralelas y tres verticales formando 6 rectángulos paralelos. Arnedo (2010) “en la parte superior se dibuja un arco uniendo los extremos. Cada rectángulo se numera de 1 al 7 correspondiendo el número 4 al arco superior” (p.54).

- 1) “El primer jugador lanza la piedra al N° 1 y a la “pati coja” la empuja siguiendo ordenadamente los números marcados en los cuadros dibujados tratando de que la piedra no salga de los rectangulares, ni el pie pise la raya” (Arnedo, 2010, p.54).
- 2) “En cada reinicio del juego, se tira la piedra al N° siguiente continuando los pasos anteriores. Si hace mal no pasará del número” (Arnedo, 2010, p.54).
- 3) El jugador que no falla en el desarrollo del juego inmediatamente el participante tendrá que poner su nombre en uno de los cuadros esto aprovechara como un descanso apoyando los dos pies, en las siguientes jugadas. El resto de los jugadores no lo pueden pisar. Se juega también, sustituyendo los números por los días de la semana. (Arnedo, 2010, p.54)

#### **b) LOS PIES QUIETOS**

Para este juego se necesita:



MATERIAL: Pelota o balón mediano.

JUGADORES: Indeterminados.

DESARROLLO:

- Se elige un lugar adecuado ya sea al aire libre o en un ambiente cercado, luego se escogen los jugadores para iniciar con la actividad, el primero “se la queda”, los demás participantes ubican a la redonda, tocándole.
- El primer participante bota la pelota al aire diciendo “uno, dos, tres, ¡pies quietos!”, los otros participantes van alejándose lo más lejos posible hasta escuchar “pies quietos” en ese momento es donde todos se quedan quietos.
- “la que esta con la pelota esta lanza así a los participantes hasta que choque con uno de ellos en ese momento el participante es eliminado esta dinámica termina cuando todos los participantes son eliminados” (Arnedo, 2010, p. 99).

### **C) SALTAR LA CUERDA**

Este juego es una modalidad mencionada por Arnedo (2010), “en el que un solo participante hace de “caballo”, colocándose en el sitio marcado por una línea, los demás uno a uno saltan por encima de él cantando una retahíla y haciendo gestos alusivos a la misma” (p.156).

### **D) EI TROMPO**

Para este juego se usa como material un trompo de “madera con punta de acero, un cordel menos de un metro, un ojal en el extremo y en el otro una chapa de gaseosa agujereada en el centro y pasar el cordel para sujetarlo fácilmente entre los dedos” (Arnedo, 2010, p.128).

LOS JUGADORES: puede ser individual, grupal o en equipo

DESARROLLO: Para dar inicio al juego enrollamos el hilo sobre el cuerpo del trompo luego lo sujetamos con el dedo pulgar “Para el lanzamiento se toma el trompo con la mano abierta, sujetándola con los

dedos índice y pulgar. Con una extensión brusca del brazo se suelta de entre los dedos y se deja rodar el hilo iniciando el trompo la rotación sobre la punta de acero” (Arnedo, 2010, p. 129).

#### **E) CANICAS**

Para este juego se necesita lo siguiente:

**MATERIAL Y COMPENDIOS NECESARIOS:** Bolas y agujero ejecutado en el juego.

**PARTICIPANTES:** En pareja o en grupo.

**DESARROLLO:** El lugar del juego es el pavimento de tierra para realizar el “gua”, agujero de medianas espacios echo en la tierra.

El juego consiste en botar la bola con el dedo índice con una determinada fuerza para que roce la bola del contrincante. Al primer contacto se dice “chiva”; el siguiente roce se dice “pie” esta será la distancia que tiene que hallarse entre las dos bolas para que el choque sea válido; el tercer contacto se dice “tute”, el cuarto se dice “gua” en esta fase la bolo debe encajar en el agujero y haber realizado los contactos correctamente el participante habrá ganado el juego.

(Arnedo, 2010, p.30, 31, 32).

#### **F) EL ARO DE ALAMBRE**

En este juego se necesita:

**MATERIAL:** Se utiliza, círculos de latas de un balde o ruedas de una bicicleta, un alambre grueso en forma de un arco esto es muy importante para poderlo conducir la rfueda.

**PARTICIPANTES:** Juego individual.

**DESARROLLO:** Se debe conducir la rueda esquivando los obstáculos para ello debemos estar concentrados para que de esta manera poder mantener el equilibrio en la competencia cuando toma una mayor velocidad es donde se usa el “guinche” por el interior de la rueda y de esta manera poder frenar con el rozamiento el que domina y paso todos los obstáculos habrá ganado el juego. (Arnedo, 2010, p. 66)

## **G) MARRO**

Se considera para este juego:

JUGADORES: Ilimitados.

DESARROLLO: El juego está en perseguir a un contrario y tocarlo. Este preso se echaba y se conduce a la vivienda inversa. Arnedo (2010), "el marro es un lugar fijo como una pared o árbol. Los participantes se forman en dos grandes grupos eligiendo. Un participante que hace de árbitro para supervisar el juego y evitar trampas" (p.144)

Se juega en lugares apropiados determinando a cada equipo una "casa", en la que los integrantes no lograban ser capturados por los contrarios. El participante que queda va constituyendo una cadena. El primero tiene que apoyar su mano en el marro.

"Cuando un participante de su grupo toca al primero de la cadena, eran salvado y volvían con su equipo. Como no era fácil capturar a todos los contrincantes se da como ganador al grupo que más prisioneros conseguía" (Arnedo, 2010, p. 144).

## **H) PRIMIO PUNTO**

**Se requiere para este juego:**

MATERIAL: Pelota.

PARTICIPANTES: Indeterminados.

DESARROLLO: Los integrantes facilitaban a su equipo la pelota por turnos. El que perdía era separado y el último que permanecía es el ganador, que tomaba el nombre de "primio punto".

El "primio" debe ponerse en la pared izquierda, indicando que es el N° 1, a partir de ese momento se le permite perder una vez sin ser anulado.

Cuando el balón cae entre dos participantes en este caso pierde el que se mueve o el que quedaba más junto del bote del balón.

Otro cambio del "primio" consiste en que el participante eliminado conseguía escoger por colocarse en el frontis para intentar

atrapar el balón que lanzaban su equipo, arriesgándose a recibir unos pelotazos, si lograba atrapar el balón sin que tocaba la pared, retorna a jugar y de inmediato se elimina al lanzador.

(Arnedo, 2010, p. 105)

### **I) SALTA Y BOTA**

Este juego requiere:

MATERIALES: Pelota.

JUGADORES: Grupos de niños

DESARROLLO: Es un juego muy natural que consiste en tirar el balón sin perder el ritmo mientras se va entonando una canción o retahíla.

Arnedo (2010), "Bota, bota

La pelota,

De una mano,

Pasa a otra.

Cambiando en este caso de mano según se va botando.

Bota, bota,

La pelota,

De una pierna,

Pasa a otra.

Pasando alternativamente por debajo de una pierna a otra" (p. 98).

### **J) LAS CUATRO ESQUINAS**

**Para este juego se necesita:**

LUGAR DE JUEGO: La intercepción de dos travesías que integran cuatro esquinas. Terrenos ocultos con postes u otros elementos que den forma de una esquina.

PARTRICIPANTES: Grupo de cinco niños.

DESARROLLO: En las esquinas elegidas se ubican un participante el quinto participante se queda en el medio "es el que quedo por ende este integrante intentara ocupar una de las esquinas cuando haya un intercambio entre participantes a la voz de "YA". Pierde el que no ha

conseguido ocupar una esquina y se queda en el centro” (Arnedo, 2010, p.138).

### **K) BOLOS**

**Para realizar este juego se hace necesario:**

MATERIALES: Bolos, un balón con peso o bola de madera.

JUGADORES: En grupos, formados en pares o individual.

DESARROLLO: El juego conserva un número indeterminado de participantes.

Consiste en derribar, de una distancia acordada, el mayor número de bolos posible, haciendo rodar una bola. Los bolos tienen forma cilíndrica, siendo la base más ancha que la parte superior, para que de esta manera sean plantados en el suelo sin caerse, estos generalmente estaban pintados de colores. Los bolos se colocan en lugares llanos en varias filas. Los jugadores ubicados a una determinada distancia lanzarán la bola. Gana el juego el que más bolos derriba para ello es fundamental que cumpla con las reglas establecidas.

(Arnedo, 2010, p. 111)

### **L) CABALLITO.**

**Este juego requiere:**

MATERIAL: Pelota.

JUGADORES: Grupos

DESARROLLO: Se colocan en columna el primer participante lanza el balón a un muro y en el rebote los participantes deben estar con las piernas separadas y luego deben dar un brinco para que la pelota pase por debajo. “Los siguientes jugadores lo atrapan y continúan el juego siguiendo la secuencia, pierde cuando no da el salto antes que la pelota de un bote en el suelo y cae en la ropa del participante puede recogerla con las manos” (Arnedo, 2010, p. 97).

### **LL) A LA ACEITUNA**

**Para ejecutar este juego se necesita:**

MATERIAL: Una pelota.

PARTICIPANTES: Individual, en grupo

DESARROLLO: "Consiste en botar una pelota hacia la pared y a la vez ejecutar los gestos de la canción que se va cantando. Esto se complejiza cuando se supera el canto, se vuelve a repetir así aumentar el nivel de dificultad" (Arnedo, 2010, p. 96).

Esta complejidad se da al lanzar y atrapar normalmente con las dos manos, con una mano, con una sola mano y con el ojo cerrado y una pata coja. "Mientras se canta la clonación la pelota se cae, esto nos indica que pierde y le sede su turno a otro participante. Gana el que consigue concluir la canción con el ejercicio más difícil". (Arnedo, 2010, p. 96)

#### **M) PELOTA EN MANO**

La manera más común de la pelota es:

Mano a mano, cuando los participantes se desafían uno a uno; por parejas estos son menos habitual era la pelota cuando se utiliza un palo para golpear la pelota. El saque se efectúa desde una distancia determinada, delante esto se ejecuta el bote de lanzamiento, se pega la pelota con la mano contra el frontis, debiendo hacerla botar detrás de la línea de saque marcada. La jugada termina cuando uno de los jugadores hace "mala" es decir golpea la pelota debajo de la chapa del frontis bota la pelota fuera de las líneas marcadas.

(Arnedo, 2010, p. 104)

#### **2.2.9. EL JUEGO: Concepto, Historia y Características**

Al mencionar los juegos populares y/o tradicional esto nos permite recordar a las generaciones antiguas y a la vez conocer los importantes rasgos de la definición universal del juego.

El juego es un acto motriz esto implícito en la destreza frecuente de los infantes. Es considerado como una metodología que beneficiar en el

aprendizaje y a su vez fortaleciendo, en la ejecución de las diferentes actividades para mejorar lo físico, psicomotor, intelectual y socio-afectivo.

Esta importancia otorgada al juego no es un hecho nuevo ni de nuestra época. La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3.000 a C. Desde hace décadas, los juegos se consideraban como una parte fundamental de la práctica humana y estas están presentes en todas las culturas. “En la Grecia Clásica, por ejemplo, el juego formaba parte de la formación del ciudadano: Aristóteles o Platón destacaron su gran valor educativo”.

En el siglo XX muchos autores han estudiado el juego como un mecanismo primordial en el proceso de aprendizaje de los infantes, sobretodo como resultado de las teorías de Piaget.

“Hoy en día, por las situaciones de la sociedad en que vivimos, a los infantes les entorpece para realizar las actividades del juego esto por qué; viven en pisos de pequeñas, no tienen cerca áreas al aire libre, la mayor parte pasan su tiempo con aparatos electrónicos, etc. Por estas razones los juegos lúdicos se están perdiendo. Por eso es importante rescatar el juego como una actividad que ofrece una cantidad infinita de medios”.

- La definición de juego tiene otros pensamientos. Etimológicamente, proviene del vocablo “*jocus*”, que significa entretenimientos; y de la palabra “*ludus*”, que simboliza jugar.

-Concidera Huizinga, J (1987), “una acción, la labor voluntaria que se realiza dentro de límites establecidos por el espacio y el tiempo, atendiendo a normas previamente aceptadas, que tiene su objetivo en él mismo y va acompañado de un sentimiento de tensión y alegría”.

- Define como Cagigal, J.M. (1996), “un ejercicio libre, espontánea, desinteresada e intrascendente con una limitación temporal y espacial, con determinadas normas, prestablecidas o improvisadas, teniendo como elemento informativo la tensión”.

### **2.2.10. Características de los juegos**

Las características señaladas de ciertos autores de estos tenemos:

- Es una dinámica particular por ende a nadie se obliga a jugar.
- Está limitado en unas condiciones de espacios limitados por ende los infantes no pueden jugar y poder desarrollar su imaginación al momento de jugar y socializar con su entorno.
- presenta un carácter incierto: es una dinámica de tipo creativa, de manera espontánea y original, el resultado del juego fluctúa, los participantes se motivan con la presencia de una agradable duda que atrae a todos.
- Son manifestaciones que tiene un fin es sí misma, son gratuitos y desinteresados. Esta cualidad es fundamental en la ejecución del juego de los niños ya que impide la frustración.
- El juego se desenvuelve en un mundo imaginativo, simulado. Esto se representa con roles, está apartado de la vida habitual presenta un mensaje imaginario.
- Es una dinámica tradicional porque todo el juego es el efecto de un pacto social estos son determinados por sus participantes, ellos plantean el juego y lo realizan al orden interno, con sus condiciones y sus reglas.

### **2.2.11. Juego popular y tradicional**

Cuando dialogamos sobre los juegos populares y/o tradicionales esta nos lleva a diferentes argumentaciones. Por ende, es fundamental esclarecer unos términos:

- Juego (conceptuado inicialmente): es una “Actividad espontánea, lúdica y con finalidad en ella misma”.
- Juego originario: “Originario de un lugar al que hacemos mención”. Estos juegos proceden de tiempos antiguas, que son originarios de un pueblo o un país donde lo practica con entusiasmo y despertando su imaginación y la creatividad.



- Juego tradicional: “Juego relacionado con la tradición, transmitido, especialmente, de padres a hijos”. El término juego tradicional cree determinar a una habilidad que tiene una persistencia en el tiempo que a recorrido por las generaciones.

Según los conceptos, se entiende que se usa indistintamente el concepto de juego popular o también tradicional para referirse a un determinado pueblo o región y para hablar de juegos que han sido transmitidos de forma generacional.

Los juegos populares y/o tradicionales son parte de las actividades de un pueblo, y pasan de patriarcas a hijos. De la generalidad de ellos no se tiene datos de su origen, naturalmente surgieron de la necesidad de jugar que tienen el ser humano. El reglamento que rige el juego es variable, cambia de acuerdo a la zona a otra; pueden ser destacados con nombres diferentes según el territorio donde se efectúen. Estos tienen normas sencillas y utilizan diferentes materiales. ya que presentan sus objetivos y una forma explícita de llevarlos a cabo. Su habilidad no es trascendente más distante del juego, su fundamental objetivo es la diversión.

(Navarro Vicente, 2016, pp. 119-379)

### **2.2.12. Ventajas y Valores Educativos de los juegos tradicionales**

Los juegos en los infantes compensan las carencias fundamentales de ejercicio, a través de ellos expresa, realiza su imaginación para la mejora de su actitud moral y madurez de sus ideas, por este medio expresa y descarga emociones, positivos o negativos, y favorece a su proporción emocional y estos se especifican en:

- ❖ **Valor físico:** El juego ayuda a descargar energía física, desarrolla la plasticidad y rapidez esto nos ayuda cuando realizamos competencias como juegos de carreras, saltos y lanzamientos, además desarrolla y fortalece los tendones y sus extremidades.

- ❖ **Valor social:** “Ofrecer prácticas sociales, que fomenta a la integración de un grupo social, el compañerismo, la disciplina, cooperación, liderazgo y comunicación”.
- ❖ **Valor intelectual:** Motiva a la descripción mediante la fantasía, creatividad e imaginación.
- ❖ **Valor psicológico:** “El niño o posee la oportunidad de construir su propio Yo, de experimentar sin trabas sus gustos y aficiones”.

### **2.2.13. Aplicación práctica de los juegos tradicionales**

Para la ejecución resulta necesario que los juegos populares y/o tradicionales

Sean un contenido permanente en las programaciones pedagógicas. Ya que de alguna forma los infantes disfrutan de tener la posibilidad de experimentar con los juegos que ejercían sus padres o que son característicos en cada zona. El desarrollo de estos juegos va a permitir desenvolverse integralmente, a la medida que van creciendo divirtiéndose con estas actividades de los antepasados. Estos son fundamentales para su aplicación en los centros educativos.

(Navarro Vicente, 2016, pp. 119-379)

#### **1) Búsqueda**

Proponemos a los estudiantes que indaguen, pregunten sobre los juegos que desarrollaban nuestros abuelos, tíos, padres, etc. “La indagación se efectuará en una hoja donde se recabará la información establecida con interrogantes que permitirán recoger, la información de: nombres del juego, número de jugadores, materiales, lugar donde se jugaban, reglas del juego, desarrollo, variantes, curiosidades e historia” (Navarro, 2016, pp. 119-379).

#### **2) Organización**

“Una vez que se haya recabado la información, los estudiantes la resumen en una ficha sobre cada juego. La ficha puede ser como la siguiente” (Navarro, 2016, pp. 119-379)

- nombre del juego
- participantes: ¿Cuántos? ¿Edad? LUGAR: ¿Dónde se jugaba?
- materiales: ¿Con qué se jugaba?
- desarrollo y reglas del juego: ¿Cómo se jugaba?
- variantes: ¿Se puede jugar de otra manera?
- representación del juego.

## **2.2.14. Historia y curiosidades de los juegos tradicionales**

### **1. Recopilación y clasificación**

“Se coleccionan todas las fichas de los estudiantes y se organizan atendiendo a la clasificación explicada anteriormente, que nos permitirá su aplicación práctica de forma más sencilla. Si algunos juegos se repiten, se descartan” (Navarro, 2016, pp. 119-379).

### **2. Práctica**

“Se ponen en práctica los juegos en diferentes sesiones, atendiendo a un criterio de proximidad, aprendizaje y diversión. Los propios estudiantes que buscaron los juegos son los encargados de realizar las explicaciones para su ejecución en el aula” (Navarro, 2016, pp. 119-379).

### **3. Evaluación**

“Para la finalización se realiza una sesión para evidenciar el aprendizaje de los estudiantes, su nivel de satisfacción con el trabajo realizado y el interés por seguir transmitiendo estos juegos a otros estudiantes” (Navarro Vicente, 2016, pp. 119-379).

## **2.2.15. Enfoques del Área de Educación Física**

Como área educativa define al enfoque de la corporeidad, entiende al organismo en su totalidad de su realidad biológica, “implica el hacer, el pensar, sentir, saber, comunicar y querer”. Valora la condición de los alumnos para movilizarse de manera intencionalmente, motivados por necesidades e intereses particulares y teniendo en la posibilidad de ejercicio, en la interacción permanente con su entorno. Es un proceso dinámico que se despliega a lo largo de la vida, a partir del hacer autónomo

de los alumnos, y estos se manifiesta en la innovación y/o reafirmación paulatina de su imagen corporal, los cuales se integra con otros elementos de su personalidad en la construcción de su identidad personal y social. (Currículo Nacional, 2017, p. 115)

El área enfatiza la adquisición de aprendizajes relacionados con la práctica de hábitos de vida saludable y consumo responsable, así como.

El desarrollo de una conciencia socio crítica del cuidado de la salud y del ambiente, dando valoración a la calidad de vida. “Es decir, estas enseñanzas involucran un conjunto de conocimientos relacionados con el cuidado de la salud, el bienestar personal, social y ambiental los cuales van a permitir llevar a la experiencia dichos aprendizajes, otro eje central es la correlación que crean los educandos cuando interactúan con los otros”, por medio de la actividad física y asumen roles en desemejantes contextos. Los infantes y los jóvenes interactúan ejercitando su práctica social, crean reglas de armonía, para asumir conductas ante los diferentes retos que se les presenta como emocionales entre otros. (Currículo Nacional, 2017, p. 115)

#### **2.2.16. Motricidad gruesa**

##### **Concepto**

Como define Mendoza (2017), “al trabajar la motricidad gruesa es importante realizar actividades que estimulen el cuerpo. Las acciones llevan a los niños a variar la posición de su cuerpo y ayudan a controlar su fuerza” (pp.13-14).

Es por ende que “la motricidad gruesa es la destreza que se va adquiriendo al mover armoniosamente los músculos, de a poco mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y extremidades al sentarse, gatear, ponerse de pie y desplazarse con facilidad, caminando o corriendo” (Belkis, 2007, p. 140).

La motricidad gruesa viene a ser:

El conjunto de funciones nerviosas y musculares que adecúan la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se por la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello funcionan los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos los movimientos o de la necesidad de modificarlo.

(Jiménez, Juan, 1982, p.9).

La motricidad gruesa se conceptualiza como los movimientos musculares generales del organismo, llevan de una particularidad incondicional a al realizar sus actividades solos “al sentarse, girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar, saltar, lanzar una pelota, etc”.

La motricidad gruesa es considerada una de las destrezas que el infante adquiere para la ejecución y para un adecuado desarrollo de su organismo.

Para poder mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y mantener el equilibrio, además de adquirir rapidez, fuerza y velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución es variable varía de un sujeto a otro de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, la carga genética, el temperamento primordial y la estimulación ambiental. El progreso va en orientación céfalo-caudal es decir primero cuello, continua con el tronco, sigue con la cadera y termina con las piernas.

(Armijos y Fernández, 2012, p.27)

Cuando mencionamos término “motricidad” esto nos quiere decir que nos referimos a movimientos complicados y el equilibrio que debe efectuar los seres humanos esto involucran al sistema motriz, Recibe también el nombre de "motilidad", estos términos son determinados de diferentes maneras como pueden ser: La "motricidad gruesa" o "motilidad gruesa" y "motricidad fina" o "motilidad fina".

**(La frase de Vítor Da Fonseca resume lo que es la motricidad)**

“...Cuanto más compleja es la motricidad, más complejo es el mecanismo que la planifica, regula, elabora y ejecuta. Conduce a esquemas de acción sensoriales que a su vez son transformados en patrones de comportamiento cada vez más versátiles y disponibles. La motricidad utilizadora, exploratoria, inventiva y constructiva, el Hombre y el niño, humanizando, esto es, socializando el movimiento, adquirirán el conocimiento” (Vítor Da Fonseca, 1989).

**2.2.17. Importancia de la motricidad gruesa**

La motricidad gruesa está relacionada a los ejercicios que involucran grupos musculares, es decir se relaciona con los movimientos que realiza los infantes de todos sus organismos.

La motricidad gruesa relaciona los movimientos musculares de: cabeza, tronco y las extremidades. Permitiendo de esta manera, “subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio”, abarca las destrezas de los infantes para moverse, trasladarse, averiguar y conocer su mundo circundante de esta manera poder pervivir con todos sus sentidos “olfato, vista, gusto y tacto” para procesar y guardar la información de la motricidad está relacionado con todos los movimientos que de forma coordinada realiza los infantes con pequeños y grandes grupos musculares, los cuales, son importantes ya que permiten de poner en practica la habilidad adquirida en otras áreas y establecen la base fundamental para desarrollar el área cognitiva y de comunicación, su progreso en la etapa de nivel inicial debe ser cuidadosamente documentada, para informar a la familia de las capacidades y dificultades de sus hijos y sus progresos.

(Armijos, 2012, p.31)

“El seguimiento de la Motricidad Gruesa es de vital importancia en el desarrollo integral del niño. La motricidad

gruesa es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo” (Armijos, 2012, p.31).

La destreza motriz estas posee las siguientes características: Estas son frecuentes a todas las personas, que ha facilitado o permitido la supervivencia de las personas y sirven de soporte para posterior aprendizaje motriz.

Según **Godfrey y Kephart**, menciona de los movimientos en dos **categorías**:

1. “**Movimientos que conllevan esencialmente el manejo del propio cuerpo**: Implican la locomoción (andar, correr, saltar, etc) y tareas asociadas con el equilibrio postural básico” (estar sentado o de pie).
2. “**Movimientos en los que la acción principal supone el manejo de objetos**: Se da en las tareas manipulativas” (golpear, lanzar, atrapar, etc).

“Otros autores coinciden en clasificar a la motricidad según las acciones”

- **Las locomotrices**: “Su peculiaridad es la locomoción. Por ejemplo, caminar, correr, trotar, saltar, reptar, rodar, escalar”
- **No locomotrices**: “Su característica principal es el control y dominio del cuerpo en el espacio. Estas habilidades son: balancearse, voltear, retroceder, colgarse”
- **Proyección/percepción**: “Representados por la proyección, manipulación y recepción de móviles y objetos. Están en tareas como lanzar, atrapar, batear”

#### **2.2.18. Desarrollar la motricidad gruesa**

“El progreso del movimiento esta se categoriza en motricidad gruesa y motricidad fina. La motricidad gruesa se manifiesta con los cambios de posición del cuerpo, los movimientos totales y con la capacidad de conservar la armonía”.

### **2.2.19. Competencia del Área de Educación Física:**

#### **Se desenvuelve de forma autónoma a través de su motricidad**

“El niño comprende y asume conocimiento para su interacción con el espacio y los individuos de su ambiente, construye su identidad y autoestima. Asimila y establece sus movimientos de acuerdo a los ejercicios físicos mediante juegos como el deporte aquellas que se practican en la vida diaria. Es capaz de expresar y comunicar mediante su cuerpo como pueden ser ideas, emociones y sentimientos a través de gestos, posiciones y tono muscular” (Currículo Nacional, 2017, p.115-116).

Esta competencia involucra las sucesivas capacidades lo cual se consideró en el proyecto de investigación se considerará una de ellas.

**Comprende su cuerpo:** “Interioriza su cuerpo en estado estático o en movimiento en relación al espacio, el tiempo, los objetos y personas de su entorno” (Currículo Nacional, 2017, pp. 115-116).

### **2.2.20. Los desempeños de primer grado**

Este desempeño considera que el estudiante actúa de modo independiente a través de su motricidad esta se halla en proceso hacia el nivel esperado del ciclo III, ejecuta desempeños como los siguientes. Para la variable dependiente se consideran el siguiente desempeño establecido en el Diseño Curricular Nacional. Currículo Nacional de La Educación Básica de-Programación Curricular de Educación Primaria. (Currículo Nacional, 2017, p. 117)

Busca de forma libre en ejecutar con su cuerpo diferentes actividades con el propósito de mejorar sus movimientos al momento de correr, saltar y lanzar tratando de conservar o recuperar el equilibrio al desarrollar las diferente actividades con la utilización de diferentes objetos para que de esta manera pueda conocer su lado dominante. (Currículo Nacional, 2017, p. 117)



Refiere que los estudiantes buscan de forma autónoma desarrollar diferentes actividades para mejorar sus movimientos de correr, saltar y lanzar para que de esa manera puedan mantener el equilibrio en el espacio y así el niño pueda conocer su lado dominante logrando una motricidad adecuada y lograr un desempeño adecuado en la motricidad gruesa.

### **2.3. Definición conceptual de términos básicos**

#### **➤ Juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales son las actividades de juegos infantiles antiguos o tradicionales, realizados sin apoyo de materiales tecnológicos complicados, estos lo ejecutan con el uso de su propio cuerpo o con recursos aprovechables del lugar donde se encuentran como, “la arena, piedritas, huesos, hojas, flores, ramas, etc. u objetos comunes como cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados”. También se consideran tradicionales los juegos que usan juguetes antiguos como pueden ser “las muñecos, cometas, canicas, dados, especialmente contruidos por el infante como: caballitos de palo de escoba, aviones, barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas e incluso los juegos de mesa de sociedad anteriores a la revolución y algunos juegos de cartas”.

#### **➤ Planificación**

Planificar es programar ordenadamente las acciones a desarrollarse con anticipación. Se plantean respuestas a preguntas como ¿qué?, ¿cómo?, ¿con qué?, ¿dónde? ¿con quién?, y ¿para qué? La planificación de las actividades a desarrollar, selección de los juegos tradicionales y lo más importante diseñar las estrategias para desarrollo de los juegos tradicionales. Son los momentos en que el docente converso con el grupo acerca de las preferencias del juego de cada niño o subgrupo de niños.

➤ **Desarrollo**

Es el desarrollo de los períodos del juego tradicional se consideraron las actividades en las sesiones programas para aplicación con los estudiantes, así como el tiempo que se van a desarrollar cada juego tradicional. Es la realización de lo programado previo a la evaluación. Es el tiempo privilegiado donde se relacionan los mundos del juego y del trabajo.

➤ **Evaluación**

La evaluación es un seguimiento que se dio durante la realización de las actividades que fueron desarrolladas para cada sesión de aprendizaje así mismo es evaluar las estrategias aplicadas en el dominio de la motricidad gruesa. El estudiante pudo evaluar mejor su actividad durante la observación y sobre los materiales que utilizó para poder ver si lograron o no lo que se propuso en la sesión desarrollada.

➤ **Orden**

Ordenar es ubicar las cosas de forma sistemática en la zona que le pertenece, fomentando el compañerismo y buena integración entre ellas. Es donde todos participan para la organización de los materiales utilizados y cuando requerimos utilizar en otra actividad podemos localizar con mucha facilidad esto fomenta el hábito del orden, de higiene y el cuidado de los materiales, etc.

## **2.4. Hipótesis**

**H1** Los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la I.E Julio Armando Ruiz Vázquez, Amarilis-Huánuco, 2019.

**H0** Los juegos tradicionales no mejoran la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la I.E Julio Armando Ruiz Vázquez, Amarilis-Huánuco, 2019.

## **2.5. Variables**

### **2.5.1. Variable independiente**

#### **Juegos tradicionales**

“Los juegos tradicionales son juegos típicos de una región o país. Se desarrolla sin el uso de los juguetes tecnológicos; solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de objetos que se encuentra a su alrededor o zona donde se realizan. Su práctica en la sociedad o la colegio, es considerada como un acto de particularidad infantil que ayuda en el proceso de las destrezas y capacidades motoras al promover el juego activo e interactivo entre los estudiantes”

### **2.5.2. Variable dependiente**

#### **Motricidad Gruesa**

La motricidad gruesa en los infantes, se refiere a movimientos de locomoción como es “el saltar, correr o andar” y está relación con el progreso del grupo de músculos que hacen viable estas destrezas en los educandos. Evoluciona con la edad de los niños, desde los movimientos reflejos e instintivos, hasta la actividad voluntaria y consciente.

### **2.5.3. Variable interviniente**

- Poco interés de los padres ya que sus hijos no tenían los implementos deportivos para realizar las diferentes actividades.
- De la docente por brindar unas horas limitadas para la aplicación del proyecto y el desarrollo de las 20 sesiones de aprendizaje y por la imposición del uniforme de diario esto hizo que los estudiantes no logren mejorar la motricidad gruesa al 100%.

## 2.6. Operacionalización de variables (dimensiones e indicadores)

Variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
<b>“VI” Juegos Tradicionales</b>	<b>Planificación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleccionar los juegos y los materiales.</li> <li>• Seleccionar las secuencias de los juegos tradicionales a través de ejemplos.</li> <li>• Seleccionar los juegos tradicionales para jugar con los objetos.</li> <li>• Seleccionar juegos tradicionales para jugar sin los objetos.</li> <li>• Diseñar estrategias para desarrollar los juegos tradicionales</li> </ul>	<b>Guía de observación</b>
	<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar las sesiones programadas.</li> <li>• Aplicar las actividades planificadas.</li> <li>• Aplicar las estrategias para jugar con la pelota.</li> <li>• Aplicar las estrategias para jugar los juegos tradicionales sin objetos</li> <li>• Aplicar estrategias para jugar los juegos tradicionales con objetos.</li> </ul>	

	<b>Evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluar durante el desarrollo de las sesiones el nivel de dominio de la motricidad gruesa.</li> <li>• Evaluar las estrategias desarrolladas en los juegos tradicionales el dominio de la motricidad gruesa.</li> <li>• Evaluar la estrategia diseñada para desarrollar los juegos tradicionales</li> <li>• Demuestran el nivel de mejora y de dominio de la motricidad gruesa.</li> </ul>	
	<b>Orden</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordenar los materiales después de la aplicación de las sesiones.</li> <li>• Siguen las secuencias indicadas para guardar y ordenar los materiales utilizados en el desarrollo de la sesión.</li> <li>• Tienen cuidado con los materiales.</li> <li>• Ordenan los materiales después de la aplicación en los trabajos realizados.</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestran equilibrio al saltar con el pie derecho.</li> <li>• Demuestran equilibrio al saltar con el pie izquierdo.</li> <li>• Saltan con los pies juntos a la derecha.</li> <li>• Saltan con los pies juntos a la izquierda.</li> </ul>	

<b>“VD”</b> <b>Motricidad</b> <b>Gruesa</b>	<b>c</b> <b>o</b> <b>m</b> <b>p</b> <b>r</b> <b>e</b> <b>n</b> <b>d</b> <b>e</b>  <b>s</b>	<b>Saltar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saltan con los dos pies hacia adelante por encima de un objeto.</li> <li>• Saltan de manera coordinada alrededor de su compañero por una línea.</li> <li>• Saltan hacia adentro del círculo con el pie izquierdo dando una palmada.</li> </ul>	<b>Lista de cotejo.</b>
		<b>Correr</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corren en zigzag por una línea sin perder el equilibrio.</li> <li>• Corren esquivando objetos manteniendo el equilibrio.</li> <li>• Corren alrededor de su compañero sosteniendo un objeto por el lado derecho.</li> <li>• Corren alrededor de su compañero sosteniendo un objeto por el lado izquierdo.</li> <li>• Corren hacia adelante esquivando objetos.</li> <li>• Corren y toca objetos sin perder el equilibrio.</li> <li>• Corren hacia adelante sosteniendo un objeto.</li> </ul>	

	<p>u</p> <p>c</p> <p>u</p> <p>e</p> <p>r</p> <p>p</p> <p>o</p>	<p><b>Lanzar</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lanzas hacia arriba la pelota y la coge con las dos manos.</li> <li>• Lanzas hacia arriba la pelota y la coge con las dos manos dando una palmada.</li> <li>• Lanzas los objetos cerca y lejos de su propio eje.</li> <li>• Lanzas los objetos para encajar a un aro sin perder el equilibrio.</li> <li>• Lanzas la pelota por debajo de una cuerda.</li> <li>• Lanzas la pelota para encajar a una caja sin perder el equilibrio.</li> </ul>	
--	--	----------------------	--	--

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1. Tipo de investigación

Es tipo de investigación es “**aplicada**, llamada también constructiva o utilitaria, se caracteriza por la aplicación de los conocimientos teóricos a una determinada situación concreta y las consecuencias prácticas que de ella se deriven” (Sánchez y Reyes, 2006, p.37).

El desarrollo de la investigación consideró la aplicación de la variable independiente “Los juegos tradicionales” con el objetivo de optimizar la variable dependiente de la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E: “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis-Huánuco.

##### 3.1.1. Enfoque

- **Experimental:** “Su objetivo es realizar un experimento que permitió demostrar presupuestos e hipótesis explicativas; se trabajan en una relación causa-efecto inmediata por lo cual requiere la aplicación del método experimental” (Sánchez y Reyes, 2006, p.43).
- También se consideró la **investigación cuantitativa** “esto supone procedimientos estadísticos de procesamiento de datos esto hace uso de la estadística descriptiva y/o inferencial” (Sánchez y Reyes, 2006, p.43).
- El reciente trabajo de estudio es de nivel experimental porque se manipularon las variables “los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa”, y de esta manera poder demostrar resultados positivos en la motricidad gruesa de los estudiantes del 1° grado de la I.E “Julio Armando Ruiz Vásquez”. Tal como podemos describir en los resultados de los procesamientos de datos estadísticos para poder comprobar la hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico en relación a las variables.



### 3.1.2. Alcance o nivel de investigación

- **Estudios explicativos o de comprobación de hipótesis causales:**  
“Son los estudios orientados en buscar un nivel de explicación científica que a su vez permita la predicción. Además, es tener presente que la identificación de los factores explicativos de un fenómeno nos puede conducir a la formulación de principios y leyes básicas” (Sánchez y Reyes, 2006, p. 42).

Este nivel de investigación es necesario considerar porque nos permitió plantear las hipótesis para poder explicar tentativamente la ocurrencia de las variables. Su objetivo es explicar los fenómenos, a responder a las causas y explicar por qué y en qué condiciones sucede un fenómeno, así como por qué dos o más variables se relacionan.

### 3.1.3. Diseño de investigación

- **Cuasi experimental:** Los diseños cuasi experimentales son más apropiados que los diseños pre-experimentales porque controlan algunas fuentes que amenazan la validez. “Los diseños cuasi experimentales emplean en situaciones en las cuales es difícil o casi imposible el control experimental riguroso. Una de estas situaciones es precisamente el ambiente en el cual se desarrolla la Educación y el fenómeno social en general” (Sánchez y Reyes, 2006, p. 121).

En este método se utiliza el diseño cuasi-experimental, con dos grupos de un mismo grado y diferentes secciones, un grupo control y un grupo experimental, donde se aplicó la variable independiente “los juegos tradicionales”, logrando así el mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del 1° grado de la I.E. “Julio Armando Ruiz Vásquez”, por ende, se presenta el siguiente esquema:

**G.E.    O1 X O2**

**G.C.    O3-O4**

**Dónde:**

- G. E** : Grupo experimental.
- G.C** : Grupo control.
- O** : observación
- O1** : pre-test
- O3** : post -test.
- X** : Aplicación de la variable independiente.
- O2** : Resultados después de la aplicación de los juegos tradicionales.
- O4** : Es la medición de variable dependiente (del desarrollo de la motricidad gruesa) en el grupo control para establecer las comparaciones respectivas.

### 3.2. Población y muestra

#### 3.2.1. Población

“Cualquiera que sea el tipo de diseño de investigación que se realice uno de los principales propósitos que persigue el investigador, es lograr que los resultados de un estudio pueden generalizarse a otros grupos diferentes del que sirvió de base” (Sánchez y Reyes, 2006, p. 141).

La población de estudio estuvo conformada por 164 estudiantes del 1° grado de Educación Primaria de la I.E. Julio Armando Ruiz Vázquez, Esperanza, Amarilis, Huánuco, 2019.

**Tabla 1**  
*Distribución de la población Educativa Julio armando Ruiz Vázquez -Amarilis-Huánuco-2019.*

GRADO	F1	%
1A	30	18.29
1B	32	19.51
1C	33	20.12
1D	35	21.34
1E	34	20.73
TOTAL	164	100

**Fuente:** Nómina de matrícula I.E. Julio Armando Ruiz Vázquez -Amarilis-Huánuco-2019.

**Elaboración:** El investigador.

#### 3.2.2. Muestra

Para ser realizable el grupo con la que se trabajó menciona Sanchez y Reyes (2006), “al que se denomina muestra, debe tener relaciones de

semejanza con los grupos que se quieren hacer extensivos los resultados, es decir la muestra debe ser representativa de la población. Una población comprende a todos los miembros de cualquier clase bien definida de personas, eventos y objetos” (p. 141).

Para este grupo de estudios se empleó la muestra grande de sujetos seleccionada por algún método de selección aleatorio, pero puede estudiar muestras de sujetos no aleatorios. Se usa una metodología cuantitativa y los análisis se hacen usando la estadística para generalizar los resultados. En estudios de grupos pequeños se pueden hacer análisis de tipo cualitativo.

Se sigue el método **no probabilístico** en la “cual no se conoce la probabilidad de cada elemento de una población de poder ser seleccionado en cada muestra. Este tipo de muestreo usado frecuentemente por la facilidad con que se obtiene una muestra; así se desconozcan las bases de ejecución” (Sánchez y Reyes, 2006, p. 147).

El criterio es **Intencional**, en este tipo de muestreo quien selecciona.

La muestra lo que busca es que esta sea representativa de la población de donde es extraído. Lo impórtate es que dicha representatividad se da en base a una opinión o intención particular de quien selecciona la muestra y por lo tanto la evaluación de la representatividad es subjetiva.

(Sánchez y Reyes, 2006, p. 147)

**Tabla 2**

*Muestra de la población de estudiantes del 1º grado de Educación Primaria de la I.E: “Julio Armando Ruiz Vásquez”, amarilis-Huánuco, 2019.*

<b>GRUPO EXPERIMENTAL Y GRUPO CONTROL</b>		<b>F1</b>	<b>%</b>
<b>G.E</b>	1ºB	33	50.77
<b>G.C</b>	1ºC	32	49.23
<b>TOTAL</b>		<b>65</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Nómina de matrícula de la I.E. “Julio Armando Ruiz Vásquez”. Amarilis-Huánuco-2019.

**Elaboración:** El investigador.

### **Criterios de Inclusión:**

- Se consideró a los estudiantes matriculados en la Nómina y en el SIAGIE.

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

#### **3.3.1. Para la recolección de datos**

“Son los medios por los cuales el investigador procede a recoger información requerida de una realidad o fenómeno en función a los objetivos de estudio” (Sánchez y Reyes, 2006, p.149).

Para la recolección de datos se utilizó las siguientes técnicas e instrumentos de evaluación:

<b>TÉCNICA</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
Guía de observación	Lista de cotejo
Fichaje	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ficha registro</li><li>- Ficha de resumen</li><li>- Ficha bibliográfico.</li></ul>

- **La Observación:** Es una técnica que se define como una percepción intencionada e ilustrada de un hecho u objeto. En definitiva, haber seleccionado un objetivo claro de observación. El objeto de la observación es un hecho de la realidad y es de forma directa porque se observan conductas.

- **Lista de cotejo:** Es un listado de datos que se evaluó para conocer el nivel de dominio de la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de la I.E. Julio Armando Ruiz Vázquez, para ello presentaremos una tabla que indica qué y cómo evaluar considerando otros factores que contribuyen en la motricidad gruesa, esta procede como un componente de revisión en las cuales se puede poner un puntaje, una nota o un concepto. Puede evaluar cualitativa o cuantitativamente el nivel de dominio de la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria acatando del enfoque que se le pretenda determinar. También tiene

un extenso rango de aplicaciones, y puede ser fácilmente adecuada a la situación requerida.

- **Fichaje:** Esta técnica se utilizó para recopilar la indagación y de esta manera poder conocer el nivel de dominio de la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E. Julio Armando Ruiz Vázquez y también para la organizar la información para la elaboración del proyecto de investigación es un insumo fundamental para precisar lo organización teórica a utilizar con aspecto al paradigma positiva, analítico o critico es esencial para un ordenador personal y colectivo de indagaciones encontradas para su trasformación en conocimientos teóricos. Entre los fichajes se consideró los siguientes: ficha de registro, ficha de resumen y ficha bibliográfica son de vital importancia para recolección de datos informativos.

### 3.3.2. Para la presentación de datos

Para la presentación de datos se utilizará la siguiente técnica e instrumento de evaluación:

TÉCNICA	INSTRUMENTO
Programación de sesiones a profundidad	Lista de cotejo

- a) **Programación de sesiones:** Es una técnica que permitió “la previsión, selección y organización de ciertas actividades pedagógicas que garanticen un trabajo metódico en el aula para generar prácticas de aprendizaje y enseñanzas pertinentes”. Es un paso previo a la propia intervención, es una labor de preparación muy personal para realizar este proyecto de investigación se planificarán 20 sesiones de aprendizaje los cuales se desarrollarán en cada clase.
- **Lista de cotejo:** Es un listado de aspectos que se evaluó para conocer el nivel de la motricidad gruesa de los estudiantes, para

ello presentaremos una tabla que indica qué y cómo evaluar considerando otros factores que contribuyen en la motricidad gruesa, que actúa como un elemento de revisión durante el desarrollo de las 20 sesiones donde se les pudo poner un puntaje o una nota puede ser evaluado cualitativa o cuantitativamente dependiendo del enfoque que se le quiera asignar.

### 3.4. Técnicas para el procesamiento y análisis de información

#### 3.4.1. Técnicas

Son los medios que nos ayudaron como investigador para proceder a almacenar información requerida de una realidad o fenómeno en función a los objetos de estudio. En los que se consideraremos son los siguientes.

- **Estadística descriptiva:** se utilizó para la presentación de datos de forma concisa de la totalidad de las observaciones hechas, como resultados de experiencias realizadas en la variable dependiente. Y en esto se considerará la media aritmética.
- **Estadística inferencial:** Es aquella que nos ayudó a hallar la significatividad en los resultados, en la estadística descriptiva, mostramos un resultado que representa a todo un conjunto de datos, en la inferencial estadística comprobamos dos o más grupos para poder establecer las posibles diferencias entre ellos, también se consideró el siguiente procedimiento.

TIPO	PROCEDIMIENTO
-Estadística descriptiva.	- frecuencia. -La media aritmética, tablas, cuadros, gráficos estadísticos.
-Estadística inferencial.	-T de Student -La prueba de wilcolxon.

“La información recopilada fue procesada a través del análisis de la estadística descriptiva (cuadros de distribución de frecuencias y la media aritmética, tablas, cuadros y gráficos estadísticos) y la representación gráfica de barras a fin de integrar de manera clara el comportamiento de los

resultados antes y después de la aplicación” de los juegos tradicionales de los estudiantes.

- **Frecuencia porcentual: Se denomina** Al tanto por ciento de las veces que se ha obtenido en un determinado resultado, se obtiene multiplicado por 100 la frecuencia relativa y la frecuencia porcentual acumulada es la suma de frecuencias porcentuales que corresponden a los valores anteriores. utilizando las reglas de tres simples, en los cuadros de resultados antes (Pre test) y después (Post test) de la aplicación de “Los juegos tradicionales”

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS**

#### **4.1. Procedimiento de datos**

##### **4.1.1. Resultados del pre test**

###### **a) Referencia**

- ✓ Se tuvo dos grupos de estudio, el grupo experimental y el grupo control conformados por los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco”.
  - ✓ Teniendo como instrumento para la recolección de datos de los estudiantes de ambos grupos de estudio una lista de cotejo.
  - ✓ Se evaluó los siguientes indicadores a los estudiantes para medir el nivel de motricidad gruesa a los estudiantes de ambos grupos como es el experimental y el grupo control.
1. Demuestran equilibrio al saltar con el pie derecho.
  2. Demuestran equilibrio al saltar con el pie izquierdo.
  3. Saltan con los pies juntos a la derecha.
  4. Saltan con los pies juntos a la izquierda.
  5. Saltan con los dos pies hacia adelante por encima de un objeto.
  6. Saltan de manera coordinada alrededor de su compañero por una línea.
  7. Saltan hacia adentro del círculo con el pie izquierdo dando una palmada.
  8. Corren en zigzag por una línea sin perder el equilibrio.
  9. Corren esquivando objetos manteniendo el equilibrio.
  10. Corren alrededor de su compañero sosteniendo un objeto por el lado derecho.
  11. Corren alrededor de su compañero sosteniendo un objeto por el lado izquierdo.
  12. Corren hacia adelante esquivando objetos.



13. Corren y toca objetos sin perder el equilibrio.
14. Corren hacia adelante sosteniendo un objeto.
15. Lanzas hacia arriba la pelota y la coge con las dos manos.
16. Lanzas hacia arriba la pelota y la coge con las dos manos dando una palmada.
17. Lanzas los objetos para encajar a un aro sin perder el equilibrio.
18. Lanzas la pelota por debajo de una cuerda.
19. Lanzas la pelota por encima de su compañero.
20. Lanzas la pelota para encajar a una caja sin perder el equilibrio.

**CUADRO N° 01**

**RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DEL PRE TEST AL GRUPO EXPERIMENTAL Y GRUPO CONTROL A LOS ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, AMARILIS-HUÁNUCO, 2019.**

N°	INDICADORES	PRE TEST											
		GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
		SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Demuestran equilibrio al saltar con el pie derecho.	19	57.58	14	42.42	33	100	16	50.00	16	50.00	32	100
2	Demuestran equilibrio al saltar con el pie izquierdo	16	48.48	17	51.52	33	100	13	40.63	19	59.38	32	100
3	Saltan con los pies juntos a la derecha.	10	30.30	23	69.70	33	100	17	53.13	15	46.88	32	100
4	Saltan con los pies juntos a la izquierda.	10	30.30	23	69.70	33	100	14	43.75	18	56.25	32	100
5	Saltan con los dos pies hacia adelante por encima de un objeto.	18	54.55	15	45.45	33	100	27	84.38	5	15.63	32	100
6	Saltan de manera coordinada alrededor de su compañero por una línea.	10	30.30	23	69.70	33	100	17	53.13	15	46.88	32	100
7	Saltan hacia adentro del círculo con el pie izquierdo dando una palmada.	2	6.06	31	93.94	33	100	2	6.25	30	93.75	32	100
8	Corren en zigzag por una línea sin perder el equilibrio.	8	24.24	25	75.76	33	100	12	37.50	20	62.50	32	100
9	Corren esquivando objetos manteniendo el equilibrio.	5	15.15	28	84.85	33	100	18	56.25	14	43.75	32	100
10	Corren alrededor de su compañero sosteniendo un objeto por el lado derecho.	7	21.21	26	78.79	33	100	11	34.38	21	65.63	32	100
11	Corren alrededor de su compañero sosteniendo un objeto por el lado izquierdo.	7	21.21	26	78.79	33	100	12	37.50	20	62.50	32	100
12	Corren hacia adelante esquivando objetos.	5	15.15	28	84.85	33	100	18	56.25	14	43.75	32	100
13	Corren y toca objetos sin perder el equilibrio.	21	63.64	12	36.36	33	100	20	62.50	12	37.50	32	100
14	Corren hacia adelante sosteniendo un objeto.	18	54.55	15	45.45	33	100	15	46.88	17	53.13	32	100
15	Lanzan hacia arriba la pelota y la coge con las dos manos.	8	24.24	25	75.76	33	100	10	31.25	22	68.75	32	100
16	Lanzan hacia arriba la pelota y la coge con las dos manos dando una palmada.	4	12.12	29	87.88	33	100	0	0.00	32	100.00	32	100
17	Lanzan los objetos para encajar a un aro sin perder el equilibrio.	8	24.24	25	75.76	33	100	8	25.00	24	75.00	32	100
18	Lanzan la pelota por debajo de una cuerda.	18	54.55	15	45.45	33	100	24	75.00	8	25.00	32	100
19	Lanzan la pelota por encima de su compañero.	13	39.39	20	60.61	33	100	14	43.75	18	56.25	32	100
20	Lanzan la pelota para encajar a una caja sin perder el equilibrio.	2	6.06	31	93.94	33	100	8	25.00	24	75.00	32	100
		Σ	633.33		1366.67		2000		862.50		1137.50		2000
		/	31.7		68.3		100		43.1		56.9		100

FUENTE: Lista de cotejo

ELABORACIÓN: El tesista

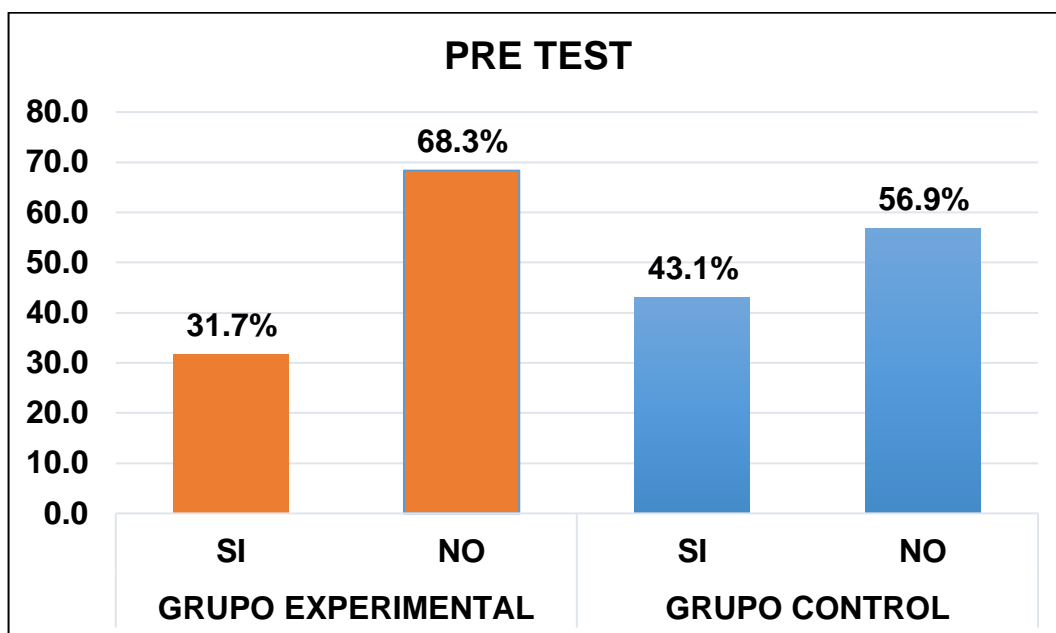
## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Para obtener los resultados el nivel de dominio de la motricidad gruesa en los estudiantes se tomó un pre test al grupo experimental conformado los estudiantes del primer grado **B** con los siguientes indicadores.

1. En el presente cuadro, podemos apreciar que un 57.58% de estudiantes si demuestran equilibrio al saltar con el pie derecho y un 42.42% no lograban.
2. En el presente cuadro, podemos apreciar que un 48.48% de estudiantes si demuestran equilibrio al saltar con el pie izquierdo y un 51.52% no lograban.
3. En el presente cuadro, podemos apreciar que un 30.30% de estudiantes si saltan con los pies juntos a la derecha y un 69.70 no lograban.
4. En el presente cuadro, podemos apreciar que un 30.30% de estudiantes si saltan con los pies juntos a la izquierda y un 69.70% no lograban.
5. En el presente cuadro, podemos apreciar que un 54.55% de estudiantes si saltan con los dos pies hacia adelante por encima de un objeto y un 45.45% no lograban.
6. En el presente cuadro, podemos apreciar que un 30.30% de estudiantes si saltan de manera coordinada alrededor de su compañero por una línea y un 69.70% no lograban.
7. En el presente cuadro, podemos apreciar que un 6.06% de estudiantes si saltan hacia adentro del círculo con el pie izquierdo dando una palmada y un 93.94% no lograban.
8. En el presente cuadro, podemos apreciar que un 24.24% de estudiantes si corren en zigzag por una línea sin perder el equilibrio y un 75.76% no lograban.
9. En el presente cuadro, podemos apreciar que un 15.15% de estudiantes si corren esquivando objetos manteniendo el equilibrio y un 84.85% no lograban.

- 10.**En el presente cuadro, podemos apreciar que un 21.21% de estudiantes si corren alrededor de su compañero sosteniendo un objeto por el lado derecho y un 78.79% no lograban.
- 11.**En el presente cuadro, podemos apreciar que un 21.21% de estudiantes si corren alrededor de su compañero sosteniendo un objeto por el lado izquierdo y un 78.79% no lograban.
- 12.**En el presente cuadro, podemos apreciar que un 15.15% de estudiantes si corren hacia adelante esquivando objetos y un 84.85% no lograban.
- 13.**En el presente cuadro, podemos apreciar que un 63.64% de estudiantes si corren y toca objetos sin perder el equilibrio y un 36.36% no lograban.
- 14.**En el presente cuadro, podemos apreciar que un 54.55% de estudiantes si corren hacia adelante sosteniendo un objeto y un 45.45% no lograban.
- 15.**En el presente cuadro, podemos apreciar que un 24.24% de estudiantes si lanzan hacia arriba la pelota y la coge con las dos manos y un 75.76% no lograban.
- 16.**En el presente cuadro, podemos apreciar que un 12.12% de estudiantes si lanzan hacia arriba la pelota y la coge con las dos manos dando una palmada y un 87.88% no lograban.
- 17.**En el presente cuadro, podemos apreciar que un 24.24% de estudiantes si lanzan los objetos para encajar a un aro sin perder el equilibrio y un 75.76% no lograban.
- 18.**En el presente cuadro, podemos apreciar que un 54.55% de estudiantes si lanzan la pelota por debajo de una cuerda y un 45.45% no lograban.
- 19.**En el presente cuadro, podemos apreciar que un 39.39% de estudiantes si lanzan la pelota por encima de su compañero y un 60.61% no lograban.

20. En el presente cuadro, podemos apreciar que un 6.06% de estudiantes si lanzan la pelota para encajar a una caja sin perder el equilibrio y un 93.94% no lograban.



FUENTE: Cuadro N° 1  
ANALISIS: El tesista

### **GRÁFICO N° 01**

**REULTADOS DE LA EVALUACIÓN DEL PRE TEST AL GRUPO EXPERIMENTAL Y GRUPO CONTROL A LOS ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, AMARILIS-HUÁNUCO**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

- Según el gráfico, en el grupo experimental se aprecia el 31.67% de los estudiantes logran dominar la motricidad gruesa y el 68.33% no lograron.
- Según el gráfico, en el grupo control se aprecia el 43.13% de los estudiantes logran dominar la motricidad gruesa y el 56.88% no lograron.

#### **4.1.2. Resultados del post test**

##### **a) Referencia**

- ✓ Se tuvo dos grupos de estudio, el grupo experimental y el grupo control conformados por los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis-Huánuco, 2019.
- ✓ Teniendo como instrumento para la recolección de datos de los estudiantes de ambos grupos de estudio una lista de cotejo.
- ✓ Se evaluó los siguientes indicadores a los estudiantes para medir el nivel de motricidad gruesa a los estudiantes de ambos grupos como es el experimental y el grupo control

**CUADRO N° 02**  
**RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DEL POST TEST AL GRUPO EXPERIMENTAL Y GRUPO CONTROL A LOS ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUE, AMARILIS-HUÁNUCO**

N°	INDICADORES	POST TEST											
		GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
		SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Demuestran equilibrio al saltar con el pie derecho.	32	96.97	1	3.03	33	100	21	65.63	11	34.38	32	100
2	Demuestran equilibrio al saltar con el pie izquierdo	31	93.94	2	6.06	33	100	19	59.38	13	40.63	32	100
3	Saltan con los pies juntos a la derecha.	28	84.85	5	15.15	33	100	19	59.38	13	40.63	32	100
4	Saltan con los pies juntos a la izquierda.	28	84.85	5	15.15	33	100	18	56.25	14	43.75	32	100
5	Saltan con los dos pies hacia adelante por encima de un objeto.	32	96.97	1	3.03	33	100	31	96.88	1	3.13	32	100
6	Saltan de manera coordinada alrededor de su compañero por una línea.	16	48.48	17	51.52	33	100	11	34.38	21	65.63	32	100
7	Saltan hacia adentro del círculo con el pie izquierdo dando una palmada.	3	9.09	30	90.91	33	100	1	3.13	31	96.88	32	100
8	Corren en zigzag por una línea sin perder el equilibrio.	24	72.73	9	27.27	33	100	19	59.38	13	40.63	32	100
9	Corren esquivando objetos manteniendo el equilibrio.	29	87.88	4	12.12	33	100	20	62.50	12	37.50	32	100
10	Corren alrededor de su compañero sosteniendo un objeto por el lado derecho.	25	75.76	8	24.24	33	100	7	21.88	25	78.13	32	100
11	Corren alrededor de su compañero sosteniendo un objeto por el lado izquierdo.	21	63.64	12	36.36	33	100	7	21.88	25	78.13	32	100
12	Corren hacia adelante esquivando objetos.	32	96.97	1	3.03	33	100	19	59.38	13	40.63	32	100
13	Corren y toca objetos sin perder el equilibrio.	30	90.91	3	9.09	33	100	12	37.50	20	62.50	32	100
14	Corren hacia adelante sosteniendo un objeto.	30	90.91	3	9.09	33	100	14	43.75	18	56.25	32	100
15	Lanzan hacia arriba la pelota y la coge con las dos manos.	21	63.64	12	36.36	33	100	16	50.00	16	50.00	32	100
16	Lanzan hacia arriba la pelota y la coge con las dos manos dando una palmada.	11	33.33	22	66.67	33	100	1	3.13	31	96.88	32	100
17	Lanzan los objetos para encajar a un aro sin perder el equilibrio.	10	30.30	23	69.70	33	100	1	3.13	31	96.88	32	100
18	Lanzan la pelota por debajo de una cuerda.	32	96.97	1	3.03	33	100	31	96.88	1	3.13	32	100
19	Lanzan la pelota por encima de su compañero.	32	96.97	1	3.03	33	100	29	90.63	3	9.38	32	100
20	Lanzan la pelota para encajar a una caja sin perder el equilibrio.	8	24.24	25	75.76	33	100	5	15.63	27	84.38	32	100
		Σ	1439.39		560.61		2000		940.63		1059.38		2000
		/	71.97		28.03		100		47.03		52.97		100

FUENTE: Lista de cotejo  
 ELABORACIÓN: El tesista

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Para obtener los resultados después de la aplicación del proyecto se realizó el pos test al grupo experimental sobre el nivel de dominio de la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado **B** considerando los mismos indicadores.

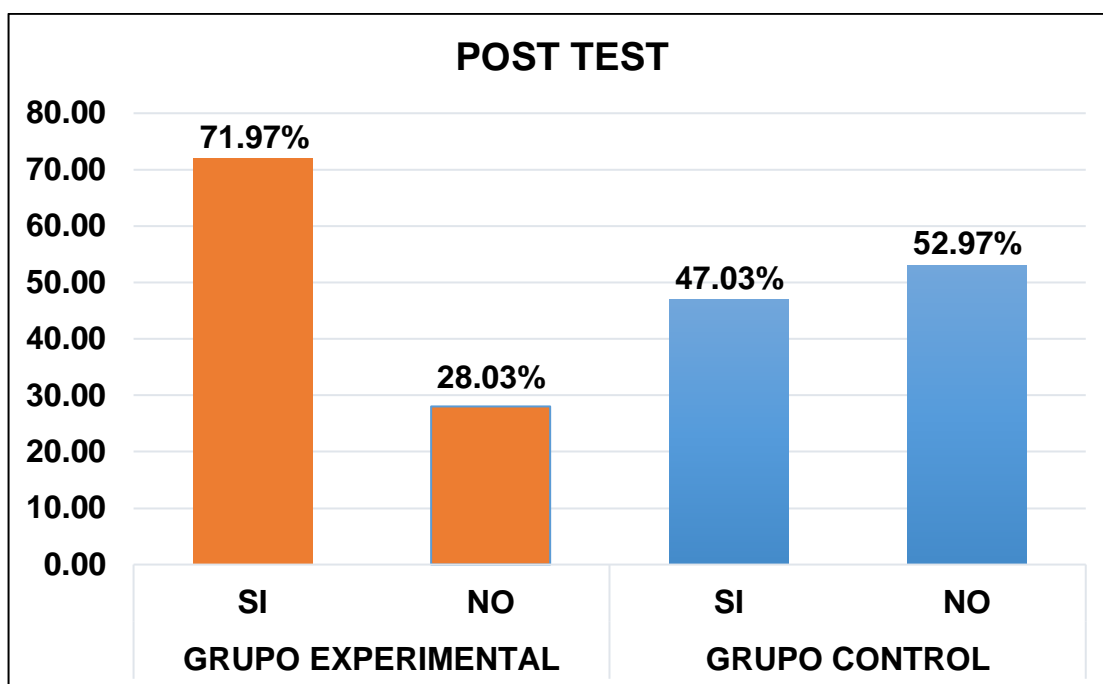
1. En el presente cuadro, podemos apreciar que un 96.97% de estudiantes si demuestran equilibrio al saltar con el pie derecho y un 3.03% no lograban.
2. En el presente cuadro, podemos apreciar que un 93.94% de estudiantes si demuestran equilibrio al saltar con el pie izquierdo y un 6.06% no lograban.
3. En el presente cuadro, podemos apreciar que un 84.85% de estudiantes si saltan con los pies juntos a la derecha y un 15.15% no lograban.
4. En el presente cuadro, podemos apreciar que un 84.85% de estudiantes si saltan con los pies juntos a la izquierda y un 15.15% no lograban.
5. En el presente cuadro, podemos apreciar que un 96.97% de estudiantes si saltan con los dos pies hacia adelante por encima de un objeto y un 3.03% no lograban.
6. En el presente cuadro, podemos apreciar que un 48.48% de estudiantes si saltan de manera coordinada alrededor de su compañero por una línea y un 51.52% no lograban.
7. En el presente cuadro, podemos apreciar que un 9.09% de estudiantes si saltan hacia adentro del círculo con el pie izquierdo dando una palmada y un 90.91% no lograban.
8. En el presente cuadro, podemos apreciar que un 72.73% de estudiantes si corren en zigzag por una línea sin perder el equilibrio y un 27.27% no lograban.



9. En el presente cuadro, podemos apreciar que un 87.88% de estudiantes si corren esquivando objetos manteniendo el equilibrio y un 12.12% no lograban.
10. En el presente cuadro, podemos apreciar que un 75.76% de estudiantes si corren alrededor de su compañero sosteniendo un objeto por el lado derecho y un 24.24% no lograban.
11. En el presente cuadro, podemos apreciar que un 63.64% de estudiantes si corren alrededor de su compañero sosteniendo un objeto por el lado izquierdo y un 36.36% no lograban.
12. En el presente cuadro, podemos apreciar que un 96.97% de estudiantes si corren hacia adelante esquivando objetos y un 3.03% no lograban.
13. En el presente cuadro, podemos apreciar que un 90.91% de estudiantes si corren y toca objetos sin perder el equilibrio y un 9.09% no lograban.
14. En el presente cuadro, podemos apreciar que un 90.91% de estudiantes si corren hacia adelante sosteniendo un objeto y un 9.09% no lograban.
15. En el presente cuadro, podemos apreciar que un 63.64% de estudiantes si lanzan hacia arriba la pelota y la coge con las dos manos y un 36.36% no lograban.
16. En el presente cuadro, podemos apreciar que un 33.33% de estudiantes si lanzan hacia arriba la pelota y la coge con las dos manos dando una palmada y un 66.67% no lograban.
17. En el presente cuadro, podemos apreciar que un 30.30% de estudiantes si lanzan los objetos para encajar a un aro sin perder el equilibrio y un 69.70% no lograban.
18. En el presente cuadro, podemos apreciar que un 96.97% de estudiantes si lanzan la pelota por debajo de una cuerda y un 3.03% no lograban.

19. En el presente cuadro, podemos apreciar que un 96.97% de estudiantes si lanzan la pelota por encima de su compañero y un 3.03% no lograban.

20. En el presente cuadro, podemos apreciar que un 24.24% de estudiantes si lanzan la pelota para encajar a una caja sin perder el equilibrio y un 75.76% no lograban.



FUENTE: Cuadro N° 2  
ANALISIS: El tesista

### GRÁFICO N° 02

**RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DEL POST TEST AL GRUPO EXPERIMENTAL Y GRUPO CONTROL A LOS ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ**

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

- Según el grafico, en el grupo experimental se aprecia el 71.97% de los estudiantes logran dominar la motricidad gruesa y el 28.03% no lograron.

- Según el grafico, en el grupo control se aprecia el 47.03% de los estudiantes logran dominar la motricidad gruesa y el 52.97% no lograron.

#### 4.1.3. Contrastación de resultados

Para la contrastación de resultados se tuvo en cuenta los porcentajes donde indican la mejora de “Los juegos tradicionales”, tanto del pre test como del post test. Los resultados que se alcanzaron son:

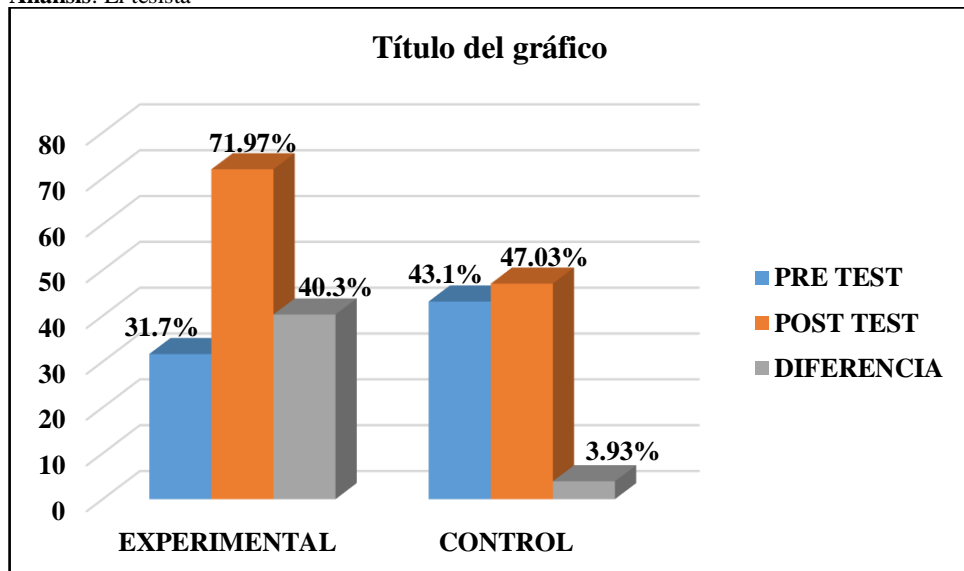
**CUADRO N° 03**

**CUADRO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS DEL PRE TEST Y POST TEST DEL GRUPO CONTROL Y GRUPO EXPERIMENTAL DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ, AMARILIS-HUANUCO 2019**

GRUPO DE ESTUDIO	PORCENTAJE		DIFERENCIA
	PRE TEST	POST TEST	
EXPERIMENTAL	31.7	71.97	40.3
CONTROL	43.1	47.03	3.93

Fuente: Cuadro N° 01 y 02

Análisis: El tesista



Fuente: Cuadro N° 03

Análisis: El tesista

**GRÁFICO N° 03**

**GRÁFICO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS DEL PRE Y POST TEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y GRUPO CONTROL DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE**

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

- Respecto al grupo experimental se obtuvo un porcentaje del 31.67% de los estudiantes observados que ha logrado mejorar la motricidad gruesa, pero el porcentaje se incrementa el post test a un 71.97%, la diferencia es 40.03% incremento que señala la mejora de “la motricidad gruesa”
- Respecto al grupo control se obtuvo un porcentaje del 43.13% de los estudiantes observados que ha logrado mejorar la motricidad gruesa, pero el porcentaje se incrementa el post test a un 47.03%, la diferencia es 3.9% incremento que señala el trabajo realizado en el aula, y que no es muy efectivo, razón por lo que no fue muy diferenciado los porcentajes logrados.
- Estas diferencias de los resultados del pre test y el post test en el grupo experimental, manifiestan que hubo mejora significativa de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez, donde el 71.97% han mejorado la motricidad gruesa.

### 4.2. Contrastación de hipótesis y propuesta de hipótesis

#### PRUEBA ESTADÍSTICA DE HIPÓTESIS

##### Hipótesis específica 1

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	28,000 <sup>a</sup>	16	,032
Razón de verosimilitud	20,651	16	,192
Asociación lineal por lineal	6,000	1	,014
N de casos válidos	7		

Mediante la aplicación del programa estadístico SPSS se concluye que el valor de chi cuadrado es de 0.32 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de trabajo.

### Hipótesis específica 2

#### Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	35,000 <sup>a</sup>	25	,088
Razón de verosimilitud	24,470	25	,492
Asociación lineal por lineal	6,000	1	,014
N de casos válidos	7		

Mediante la aplicación del programa estadístico SPSS se concluye que el valor de chi cuadrado es de 0.90 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de trabajo.

### Hipótesis específica 3

#### Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	24,000 <sup>a</sup>	16	,090
Razón de verosimilitud	18,729	16	,283
Asociación lineal por lineal	5,000	1	,025
N de casos válidos	6		

Mediante la aplicación del programa estadístico SPSS se concluye que el valor de chi cuadrado es de 0.90 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de trabajo. Se observa que los juegos tradicionales fueron efectivos para mejorar la motricidad gruesa de un valor de 0.032 el cual es menor que 0.05 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula que tiene un valor de 0.090 el cual es mayor que 0.05 por lo que confirma la efectivizada de los juegos tradicionales en el grupo experimental.

## CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS Y PRUEBA DE HIPÓTESIS

T de Student Comparación Grupo Experimental y Grupo Control la efectividad de "los juegos tradicionales" para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E. "Julio Armando Ruiz Vásquez", Amarilis-Huánuco, 2019

Variable	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Grupo EXP. Antes	26.3333	33	280,253	,48786
Grupo EXP. Después	34.39	33	3,220	,561
Grupo Cont. Antes	28.6250	32	402,212	,71102
Grupo Cont. Después	29.41	32	2,838	,502

FUENTE: Guía de observación Pre Test y Pos Test

### PRUEBA DE MUESTRAS EMPAREJADAS

Grupos de estudio	Diferencias emparejadas				t	gl	Sig. (bilateral)	
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Grupo Exp. Después	16	-229,167	,85764	-400,552	-57781	-2,672	63	0,033
Grupo Exp. Antes								
Grupo Cont. Después	18	-229167	,86229	-401,960	-56374	6,617	63	0,679
Grupo Cont. Antes								

**Interpretación:** Los valores del pre test antes de la aplicación de los “juegos tradicionales” en los estudiantes se obtuvieron una media de (26,333) respecto a los valores después de la intervención de la media fue de (34,39), se observa que los juegos tradicionales fue efectivo en mejorar la motricidad gruesa. La cual para comprobar si estos valores fueron significativos se utilizó la prueba T de Student donde el valor t fue de (-2,672) y un valor de significancia  $p=0,033$  el cual es menor que  $p < 0,05$ , por lo que se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Es preciso señalar que los estudiantes presentan mayor puntaje después de aplicar los juegos tradicionales.

Mientras que en el grupo control los estudiantes obtuvieron puntajes antes con una media de (28,63) respecto a los valores después de la intervención la media fue de (29,41), no se observa mejora significativa en la motricidad gruesa; para comprobar si dichos valores fueron significativos se utilizó la prueba T de Student donde el valor t fue de (6,617) y  $p=0,679$  el cual es mayor que  $p > 0,05$  por lo que confirma la efectividad de los juegos tradicionales en el grupo experimental.

## CAPÍTULO V

### DISCUSIÓN DE RESULTADOS

#### 5.1. Con las bases teóricas

- Belkis, (2007) Señala que “la motricidad gruesa es importante realizar actividades que estimulen el cuerpo. Las acciones llevan a los niños a variar la posición de su cuerpo y ayudan a controlar su fuerza. La motricidad gruesa es la habilidad que se va adquiriendo al mover armoniosamente los músculos del cuerpo, poco a poco, mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y extremidades al sentarse, gatear, ponerse de pie y desplazarse con facilidad, caminando o corriendo.”

Ya que es de vital importancia el desarrollo de la motricidad gruesa porque están en desarrollo y puedan realizar diferentes actividades y competencia por lo tanto de temprana edad es muy importante realizar ejercicios para no tener dificultades en las competencias y en la escritura.

- Garza Fernández, Franco. (1978) “La motricidad gruesa es considerada la habilidad que el niño adquiere para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución es variable varía de un sujeto a otro de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, la carga genética, el temperamento básico y la estimulación ambiental. El desarrollo va en dirección céfalo-caudal es decir primero cuello, continua con el tronco, sigue con la cadera y termina con las piernas.”

Los niños demuestran en la mayor parte de las actividades los movimientos de su cuerpo por ende es necesario realizar las actividades en la hora de educación física e implementar los lugares adecuados para realizar las diferentes actividades que el niño requiere.

- Jiménez, Juan, (1982). Se define como motricidad al “conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y locomoción. Los movimientos se efectúan por la contracción y relajación de los músculos. Entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones, estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de modificarlo.”

El motricidad se refiere a los movimientos complejos y coordinados que ejecuta el ser humano y que involucran al sistema locomotor, como el equilibrio mediante la corteza cerebral y las estructuras secundarias.

## **5.2. Con el problema formulado**

Ante el problema formulado inicialmente: ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E. “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis-Huanuco, 2019?

De acuerdo a los resultados obtenidos con la evaluación del pre test damos la respuesta interrogante formulado y así mismo se confirmó que la motricidad gruesa mejora significativamente con la aplicación de los juegos tradicionales en los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E “Julio Armando Ruiz Vásquez”, Amarilis-Huánuco, como se muestra en el grafico N°03 que el 71.97% de los estudiantes han logrado mejorar la motricidad gruesa.

## **5.3. Con la hipótesis**

Ante la afirmación de que: Los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la I.E Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019.

Se pudo comprobar los resultados que obtenidos en el cuadro N°3 donde se aprecia el pre test y post test en la escala de mejora de la motricidad



gruesa, donde después de la aplicación de los juegos tradicionales desarrolladas en 20 sesiones de aprendizaje los estudiantes del 1“B” grupo experimental han logrado mejorar la motricidad gruesa un 71.97%.

Por lo tanto, estos resultados obtenidos a nivel porcentual nos permitieron confirmar y validar la hipótesis formulado inicialmente. Que los estudiantes al inicio solo dominaban la motricidad gruesa un 31.7%, después de la aplicación de los “juegos tradicionales” se pudo observar una mejora significativa de un 71.97% haciendo una diferencia de 40.3% de estudiantes que lograron mejorar.

## CONCLUSIONES

Mediante los resultados en el presente trabajo de investigación, se llega a las siguientes conclusiones.

- Los resultados del pre test han permitido medir el nivel de la motricidad gruesa donde el 56.9% en el grupo control y el 68.3% en el grupo experimental, demostraron un bajo nivel de la motricidad gruesa los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis, Huánuco, 2019 tal como se evidencia en el cuadro N°01
- Se diseñó los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019.
- Se aplicó los juegos tradicionales a través de las 20 sesiones de aprendizaje en el grupo experimental a los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019. quienes lograron mejorar en un 71.97% la motricidad gruesa como correr, saltar y lanzar presentando una buena coordinación al realizar las diferentes actividades.
- Se evaluó el nivel de la motricidad gruesa después que se aplicó los juegos tradicionales de los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019. Donde el 71.97% lograron mejorar la motricidad gruesa, mientras que el grupo control, solo el 47.03% presentan tales logros, tal como lo demuestra el cuadro N°02.

## RECOMENDACIONES

- A los estudiantes de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez” que sigan practicando estos juegos ya que esto tienen buenos resultados para que puedan seguir mejorando la motricidad gruesa para poder así realizar diferentes competencias.
- Al director de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez” recomendar a los docentes de la institución, para poder desarrollar o incluir los juegos tradicionales en sus sesiones de aprendizaje para que sus estudiantes sean también beneficiados así puedan mejorar la motricidad gruesa.
- A la docente de aula considerar en sus sesiones de aprendizaje los juegos tradicionales como motivación para desarrollar sus actividades y en las horas de educación física o al recreo los estudiantes puedan jugar y puedan mejorar la motricidad gruesa.
- A los padres de familia que ayuden a contribuir en las diferentes actividades físicas de sus hijos para fomentar las actividades deportivas como correr, saltar entre otras competencias que desearían participar.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### Libro

- Caiie, A. (2001). *Juegos tradicionales*. Lima, Perú: Editorial Diseño de Lima
- Cazares, L & Mercado, A. (2001). *motricidad gruesa*. Madrid, España: Editorial Siruela y FCE.
- Decroly, O y Monchamp, E. (1978). *El juego Educativo*. Madrid, España. Ediciones Morata
- Conde, J. L. (1998). *Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas*. Archidona, España: Editorial ALJIBE.
- Fernández, F. (1978). *La motricidad gruesa*. Madrid, España: Editorial Ceac.
- Sanchez, C & Reyes, C. (2006). *Metodología y diseño en la investigación científica*. Lima Peru: Editorial Visión Universitaria.

### Online

- De Arnedo, A. (2010). *Los juegos tradicionales*. Recuperado de [http://www.culturaderioja.org/archivos/biblioteca/2011-02-03544936\\_Juegos\\_tradicionales\\_de\\_Arnedo.pdf](http://www.culturaderioja.org/archivos/biblioteca/2011-02-03544936_Juegos_tradicionales_de_Arnedo.pdf)
- De Jiménez, J. (1982). *La motricidad gruesa*. Recuperado de <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2017/05/84/Rosada-Silvia.pdf>
- De MINED, (2002), *Guía entregada de procesos metodológico para el nivel de Educación parvularia-San Salvador*. Recuperado <https://www.mined.gob.sv/descargas/send/1275-profesorado/8702-educacin-inicial-y-parvularia.html>
- De Otero, F. L. (2008). *La conducta motriz: un nuevo paradigma para la educación física del siglo XXI*. Recuperado de <https://doi.org/10.20396/conex.v5i2.8637875>
- De Piaget. (1971). *Refiere que en los aspectos a considerar dentro del desarrollo psicomotor se encuentran*. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd108/psicomotricidad-y-necesidades-educativas-especiales.htm>
- De Saco, M & García, E. (2001). *Los juegos populares y tradicionales*. Recuperado de

<http://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/93771/009200430125.pdf?sequence=1>

De Silva (2011). *La motricidad gruesa*. Recuperado de <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1783/TESIS%20YARASCA%20HUAMANI.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

De Subiza, M & Moreno, C. (1992). *Clasificación de los juegos tradicionales*. Recuperado de [https://educativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio//1000/1130/html/14\\_clasificacion\\_de\\_los\\_juegos\\_populares.html](https://educativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio//1000/1130/html/14_clasificacion_de_los_juegos_populares.html)

### **Publicaciones**

Martínez, M. A. (2009). Didáctica de juegos tradicionales. *Revista digital*, 129(13),1-15. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd129/unidad-didactica-juegos-populares-murcianos.htm>

Navarro, J.B. (2016). Importancia de los juegos populares y/o tradicionales. *Revista publicaciones didácticas*, 100(72), 117-379. Recuperado de <https://studylib.es/doc/5864879/importancia-de-los-juegos-populares-y-o-tradicionales-en-la>

### **Tesis**

Antucar, D & Gonzales, C. (2017). El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P Virgen de Chapí (tesis de pregrado). Universidad de Huancavelica, Perú.

Cárdenas, V. (2018). La actividad física y la motricidad gruesa en los niños de primer grado y segundo año de Educación Basica de la unidad Educativa Totoras (tesis de pregrado). Universidad de Ambato Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, Ecuador.

Lanares, M. (2018). Desarrollo de la motricidad a través de juegos en los niños y niñas de 5 años (tesis de pregrado). Universidad nacional Hermilio Valdizan, Perú.

Miranda, M. (2017). Juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa, de los estudiantes de la unidad Educativa Miguel Ángel

Samaniego (tesis de pregrado). Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador.

Reyes, L. (2015). Juegos con la pelota para mejorar la motricidad gruesa en los alumnos del primer grado de primaria de la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado Pillco Marc-Huánuco (tesis de pregrado). Universidad de Huánuco, Perú.

Solórzano, B. (2017). Técnicas Básicas del karate DO para mejorar la coordinación motora gruesa en los alumnos del 4 grado de primaria de la Institución Educativa N° 32011 Hermilio Valdizan-Huanuco-2016 (tesis de pregrado). Universidad de Huánuco, Perú.

## **ANEXOS**

# MATRIZ DE CONSISTENCIA

**Título:** Los Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E Julio Armando Ruiz Vázquez, Amarilis – Huánuco. 2019.

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLES	OPERCIONALIZACION DE LAS VARIABLES		INSTRUMENTOS	
				VARIABLES/ DIMENSIONES	INDICADORES		
¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E. Julio Armando Ruiz Vázquez, Amarilis-Huánuco, 2019	<b>OBJETIVO GENERAL</b> Mejorar el nivel de motricidad gruesa aplicando la estrategia de los juegos tradicionales en los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E. Julio Armando Ruiz Vázquez, Amarilis-Huánuco, 2019.	Los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la I.E Julio Armando Ruiz Vázquez- Amarilis-Huánuco, 2019.	<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>	<b>JUEGOS TRADICIONALES</b>	<b>Planificación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleccionar los juegos y los materiales.</li> <li>• Seleccionar las secuencias de los juegos tradicionales a través de ejemplos.</li> <li>• Seleccionar los juegos tradicionales para jugar con los objetos.</li> <li>• Seleccionar juegos tradicionales para jugar sin los objetos.</li> <li>• Diseñar estrategias para desarrollar los juegos tradicionales</li> </ul>	Lista de cotejo
	<b>Desarrollo</b>				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar las sesiones programadas.</li> <li>• Aplicar las actividades planificadas.</li> <li>• Aplicar las estrategias para jugar con la pelota.</li> <li>• Aplicar las estrategias para jugar los juegos tradicionales sin objetos</li> <li>• Aplicar estrategias para jugar los juegos tradicionales con objetos.</li> </ul>		
	<b>Evaluación</b>				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluar durante el desarrollo de las sesiones el nivel de dominio de la motricidad gruesa.</li> <li>• Evaluar las estrategias desarrolladas en los juegos tradicionales el dominio de la motricidad gruesa.</li> <li>• Evaluar la estrategia diseñada para desarrollar los juegos tradicionales</li> <li>• Demuestran el nivel de mejora y de dominio de la motricidad gruesa.</li> </ul>		
	<b>Orden</b>				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordenar los materiales después de la aplicación de las sesiones.</li> <li>• Siguen las secuencias indicadas para guardar y ordenar los materiales utilizados en el desarrollo de la sesión.</li> <li>• Tienen cuidado con los materiales.</li> <li>• Ordenan los materiales después de la aplicación en los trabajos realizados.</li> </ul>		
¿	<b>OBJETIVO ESPECIFICO</b> ➤ <b>Conocer</b> el nivel de motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E. Julio Armando Ruiz Vázquez, Amarilis-Huánuco, 2019.  ➤ <b>Diseñar</b> los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E Julio Armando Ruiz Vázquez, Amarilis- Huánuco, 2019.		<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>	<b>MOTRICIDAD GRUESA</b>	<b>Saltar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestran equilibrio al saltar con el pie derecho.</li> <li>• Demuestran equilibrio al saltar con el pie izquierdo.</li> <li>• Saltan con los pies juntos a la derecha.</li> <li>• Saltan con los pies juntos a la izquierda.</li> <li>• Saltan con los dos pies hacia adelante por encima de un objeto.</li> <li>• Saltan de manera coordinada alrededor de su compañero por una línea.</li> <li>• Saltan hacia adentro del círculo con el pie izquierdo dando una palmada.</li> </ul>	Sesiones de aprendizaje
	<b>Correr</b>				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corren en zigzag por una línea sin perder el equilibrio.</li> <li>• Corren esquivando objetos manteniendo el equilibrio.</li> <li>• Corren alrededor de su compañero sosteniendo un objeto por el lado derecho.</li> <li>• Corren alrededor de su compañero sosteniendo un objeto por el lado izquierdo.</li> <li>• Corren hacia adelante esquivando objetos.</li> <li>• Corren y toca objetos sin perder el equilibrio.</li> <li>• Corren hacia adelante sosteniendo un objeto.</li> </ul>	Lista de cotejo	
	<b>Lanzar</b>				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lanzan hacia arriba la pelota y la coge con las dos manos.</li> <li>• Lanzan hacia arriba la pelota y la coge con las dos manos dando una palmada.</li> <li>• Lanzan los objetos para encajar a un aro sin perder el equilibrio.</li> <li>• Lanzan la pelota por debajo de una cuerda.</li> <li>• Lanzan la pelota por encima de su compañero.</li> <li>• Lanzan la pelota para encajar a una caja sin perder el equilibrio.</li> </ul>		
	➤ <b>Aplicar</b> la estrategia de los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E. Julio Armando Ruiz Vázquez, Amarilis- Huánuco, 2019.						
	➤ <b>Evaluar</b> el nivel de motricidad gruesa después de la aplicación de la estrategia de los juegos tradicionales de los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E. Julio Armando Ruiz Vázquez, Amarilis-Huánuco, 2019.						







**UDH**  
UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

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



## **RESOLUCION N° 033-2019-D-FCEyH-UDH**

**Huánuco, 15 de abril del 2019**

Visto, el expediente N° 241-2019 del alumno Emerson Santos VALENTIN CHAVEZ, quien solicita la aprobación del Proyecto de Tesis intitulado *"Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarillis-Huánuco, 2019"*.

### **CONSIDERANDO:**

Que, mediante Resolución N° 441-2017-R-CU-UDH del 10 de febrero de 2017, se aprobó el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, en el Plan de estudios de la carrera Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria de la Universidad de Huánuco se considera en el VIII semestre la asignatura de Seminario Taller de Investigación cuyo requisito para su aprobación requiere del nombramiento de un asesor metodológico para formular el mencionado Proyecto de Tesis;

Que, el alumno Emerson Santos VALENTIN CHAVEZ presenta el Proyecto de *"Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarillis-Huánuco, 2019"* y con Informe N° 010-FER-UDH-2019 del docente Dr. Froilan Escobedo Rivera; Informe N° 041-2019-LPDLT-UDH de la Dra. Laddy Dayana Pumayauri de la Torre y el Informe N° 010-2019-JDM-UDH del Lic. José Manuel Delgado Manzano recomiendan la aprobación del mencionado Proyecto de Tesis;

Que, siendo política de la Escuela Académico Profesional de Educación impulsar la investigación científica y la proyección social; y

Que, estando lo actuado de conformidad a los dispositivos señalados y a las atribuciones conferidas a la Decana de la Facultad; normadas en el Art. 47º Inc. c) del Estatuto y Resolución N° 177-2018-R-UDH del 31 de diciembre del 2018;

### **SE RESUELVE:**

Artículo único: **APROBAR** el Proyecto de *"Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarillis-Huánuco, 2019"* correspondiente al alumno de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, Emerson Santos VALENTIN CHAVEZ, debiendo de inscribirse en el libro de registro correspondiente.

Regístrese, comuníquese y archívese,



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO  
MAGISTRADO DE OFICINAS DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
*(Firma)*  
Dra. Paola Edith Poppe Ucay  
DECANA OFI

PPG

Distribución: Fac Cs Educ y Hum E.A.P Educación Básica. Interesado. Archivo



## RESOLUCION N° 0034-2020-D-FCEyH-UDH

**Huánuco, 13 de agosto del 2020**

Visto, el expediente N° 265802-0000000331 presentado por el alumno **Emerson Santos VALENTIN CHAVEZ** quien solicita cambio de Asesor Metodológico de tesis.

### CONSIDERACIÓN:

Que, mediante Resolución N° 466-2016-R-CU-UDH de fecha 23 de mayo del 2016, se aprobó el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, los mecanismos de la tesis se encuentran estipulados en el Título V, del indicado Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, el Plan de estudios de la carrera Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria de la Universidad de Huánuco aprobado por Resolución N° 280-2015-R-CU-UDH del 16 de marzo del 2015 se considera en el VIII semestre la asignatura de Seminario Taller de Investigación I;

Que, siendo política del Programa Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria impulsar la investigación científica y la proyección social;

Que, con Resolución N° 0126-2018-D-FCEyH-UDH se le designa como asesor metodológico a la Lic. Lizeth Achic Alarcon, quien no reúne los requisitos para el asesoramiento de la Tesis;

Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas a la Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y Resolución N° 495-2019-P-CD-UDH del 30 de diciembre del 2019;

### SE RESUELVE:

**Artículo único: DESIGNAR** a la Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay como Asesor Metodológico de Tesis del alumno **Emerson Santos VALENTIN CHAVEZ**, del Programa Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria.

Regístrese, comuníquese y archívese,



Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay  
DECANA (E)

PPG/yql

Distribución: Fac. CE y H. EAP Educación. Interesado. Comisión de Tesis. Asesor. Archivo



**MINISTERIO DE EDUCACIÓN**  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN HUÁNUCO  
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL  
HUÁNUCO



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JULIO ARMANDO RUÍZ VÁSQUEZ" DE PAUCARBAMBA**

"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN Y LA IMPUNIDAD"

**CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE TESIS**

**EL QUE SUSCRIBE SUBDIRECTOR TECNICO PEDAGOGICO, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JULIO ARMANDO RUÍZ VASQUEZ", QUE AL FINAL SUSCRIBE**

**HACE CONSTAR**

Que, **VALENTÍN CHÁVEZ, Emerson santos**, Alumno de la Universidad de Huánuco, Facultad de Ciencias de la Educación y humanidades, ha realizado la aplicación de su instrumento de tesis, denominado **LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS ESTUDIANTES DE 1º GRADO DE PRIMARIA SECCIÓN "B" DE LA I.E. "JULIO ARMANDO RUÍZ VASQUEZ" AMARÍLIS – HUÁNUCO 2019**, del 29/05/2019 al 12/07/2019.

Se expide la presente constancia a solicitud de la alumna, para los fines que estime conveniente.

Paucarbamba, 19 de Julio del 2019



  
**José A. Estrella Ramírez**  
SUB. DIRECTOR

## LISTA DE COTEJO

(pre test)

**APELLIDOS Y NOMBRES:**.....

**GRADO:**..... **SECCIÓN:**.....

**FECHA:**.....

N°	INDICADORES	SI	NO
1	• Demuestran equilibrio al saltar con el pie derecho.		
2	• Demuestran equilibrio al saltar con el pie izquierdo.		
3	• Saltan con los pies juntos a la derecha.		
4	• Saltan con los pies juntos a la izquierda.		
5	• Saltan con los dos pies hacia adelante por encima de un objeto.		
6	• Saltan de manera coordinada alrededor de su compañero por una línea.		
7	• Saltan hacia adentro del círculo con el pie izquierdo dando una palmada.		
8	• Corren en zigzag por una línea sin perder el equilibrio.		
9	• Corren esquivando objetos manteniendo el equilibrio.		
10	• Corren alrededor de su compañero sosteniendo un objeto por el lado derecho.		
11	• Corren alrededor de su compañero sosteniendo un objeto por el lado izquierdo.		
12	• Corren hacia adelante esquivando objetos.		
13	• Corren y toca objetos sin perder el equilibrio.		
14	• Corren hacia adelante sosteniendo un objeto.		
15	• Lanzan hacia arriba la pelota y la coge con las dos manos.		
16	• Lanzan hacia arriba la pelota y la coge con las dos manos dando una palmada.		
17	• Lanzan los objetos para encajar a un aro sin perder el equilibrio.		
18	• Lanzan la pelota por debajo de una cuerda.		
19	• Lanzan la pelota por encima de su compañero.		
20	• Lanzan la pelota para encajar a una caja sin perder el equilibrio.		



## LISTA DE COTEJO

(post test)

**APELLIDOS Y NOMBRES:**.....

**GRADO:**.....**SECCIÓN:**.....

**FECHA:**.....

N°	INDICADORES	SI	NO
1	• Demuestran equilibrio al saltar con el pie derecho.		
2	• Demuestran equilibrio al saltar con el pie izquierdo.		
3	• Saltan con los pies juntos a la derecha.		
4	• Saltan con los pies juntos a la izquierda.		
5	• Saltan con los dos pies hacia adelante por encima de un objeto.		
6	• Saltan de manera coordinada alrededor de su compañero por una línea.		
7	• Saltan hacia adentro del círculo con el pie izquierdo dando una palmada.		
8	• Corren en zigzag por una línea sin perder el equilibrio.		
9	• Corren esquivando objetos manteniendo el equilibrio.		
10	• Corren alrededor de su compañero sosteniendo un objeto por el lado derecho.		
11	• Corren alrededor de su compañero sosteniendo un objeto por el lado izquierdo.		
12	• Corren hacia adelante esquivando objetos.		
13	• Corren y toca objetos sin perder el equilibrio.		
14	• Corren hacia adelante sosteniendo un objeto.		
15	• Lanzan hacia arriba la pelota y la coge con las dos manos.		
16	• Lanzan hacia arriba la pelota y la coge con las dos manos dando una palmada.		
17	• Lanzan los objetos para encajar a un aro sin perder el equilibrio.		
18	• Lanzan la pelota por debajo de una cuerda.		
19	• Lanzan la pelota por encima de su compañero.		
20	• Lanzan la pelota para encajar a una caja sin perder el equilibrio.		

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1**
**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa** : “Julio Armando Ruiz Vázquez”  
**1.2. Tema** : Demuestra equilibrio al saltar mediante juegos  
**1.3. Área** : Educación física  
**1.4. Docente** : Valentín Chávez, Emerson Santos  
**1.5. Fecha** : 04/06/2019  
**1.6. Grado** : 1 **Sección:** “B”  
**1.7. Nivel** : Primaria  
**1.8. Tiempo** : 45

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

Competencia	Capacidades	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumentos
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sus tentaciones; así, conoce en sí mismo su lado dominante.	Demuestran equilibrio al saltar con el pie derecho.	Lista de cotejo

**III. SECUENCIA DIDACTICA**

Procesos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>En grupo de clase</b> Comenzamos la clase saludando a todos los estudiantes con mucho entusiasmo y pedimos que se siente uno a continuación del otro. Formando un círculo del cual también formaremos parte.</li> <li>• <b>Activación fisiológica</b> Estiramientos Articulaciones Trotos variados: Delante, hacia atrás, laterales, velocidades o sprint cortos.</li> <li>• <b>Solo con una parte</b></li> </ul>		15



	<p>Libremente se baila al ritmo de la música solo con la parte que se valla diciendo: Manos, hombros, pie, cintura, etc. ¿Qué parte de tu cuerpo moviste?</p>		
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se presenta el primer juego. <b><u>JUEGO LA RAYUELA</u></b></li> <li>• Los niños se forman en tres columnas para iniciar la actividad se pinta el suelo con la tiza formando 12 cuadrados en las cuales irán enumerados del 1 hasta el 12 una vez que está armado el juego se inicia la actividad.</li> <li>• La primera jugadora lanza la moneda al cuadro número uno.</li> <li>• Luego debe de saltar con el pie derecho sin perder el equilibrio y sin pisar la línea, en el cuadro que se encuentra la moneda la participante debe continuar saltando con el pie derecho al cuadro siguiente sin perder el equilibrio para poder así terminar el recorrido y poder pasar al siguiente nivel.</li> <li>• Cada vez que se inicia el juego se tira la moneda en los cuadros trazados y los participantes deben de saltar con el pie derecho sin perder el equilibrio, hasta poder terminar el juego, si en algún momento pierden el equilibrio al saltar con el pie derecho y pisan línea habrá perdido el juego y sedadera su turno al siguiente participante para que continúe con el juego.</li> <li>• El jugador que no comete ningún fallo al tirar la moneda y al saltar con el pie derecho este participante tendrá la posibilidad de poner su nombre en uno de los recuadros que así mismo les servirá de descanso apoyando los dos pies en las siguientes jugadas los jugadores no podrán pisar ese cuadro.</li> <li>• Las mismas secuencias deben realizar todos los participantes teniendo en cuenta que tienen que saltar con el pie derecho.</li> </ul>	<p>Pañuelos</p> <p>Conos</p> <p>Pelotas</p>	<p>30</p>
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedimos a todos los estudiantes que salten con el pie derecho durante unos minutos:</li> <li>• Se les pide también que en forma dispersa saltan con el pie derecho sin perder el equilibrio par luego retornar al salón.</li> <li>• Preguntamos: ¿Qué le pareció el juego? ¿Qué dificultades tuvieron al saltar con el pie derecho? Escuchamos las respuestas y respondemos algunas preguntas que surjan. En las diferentes actividades, nuestro cuerpo tuvo que adoptar distintas posturas, según convenía para cada actividad. Despedimos a los estudiantes felicitándolos por el trabajo que realizaron.</li> </ul>		<p>10</p>





**LISTA DE COTEJO**

N°	<b>SESION N° 01</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	
		Demuestra equilibrio al saltar con el pie derecho.	
		<b>SI</b>	<b>NO</b>
01	ACOSTA CALDERON, Daniela.		
02	AGUILAR SILVA, Alexa.		
03	ALVA SOLANO, Ninfa.		
04	ARRIAGA ATANACIO, Rihana.		
05	BALDOCEDA MORALES, Briana.		
06	BONIFACIO MAYLLE, Jhampier.		
07	BRAVO DOMINGUEZ, Esther.		
08	CALERO ARRATEA, Gustavo.		
09	Allison Fernanda		
10	DOMINGUEZ NINACO, Magdiel.		
11	ENCARNACIÓN FERNANDEZ, Keyla.		
12	FABIAN ATENCIA, Keymi.		
13	GRACIAN CONTRERAZ, Nicolás.		
14	GUILLERMO RIVERA, Kristy.		
15	HUAMAN ROSARIO, Daylin.		
16	HURTADO ZELAYA, Gabriela.		
17	INGA GODOY, Mathias.		
18	JARAMILLO PALACIOS, Astrid.		
19	NIEVES SERAFIN, Isabel.		
20	OJEDA MURGA, Gino.		
21	PADILLA PEREZ, Raid.		
22	POZO ESPINOZA, Mark.		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, Paulina.		
24	RAMIREZ ROJAS, Aylin.		
25	ROJAS ARANDA, Belen.		
26	ROJAS ARECE, Alice.		
27	ROJAS RUCABADO, Pamela.		
28	RUCOBA SEGIBIA, Valentino.		
29	SUAREZ ALCARRAZ, Alissón		
30	TACUCHE CERVANTES, Sofía.		
31	VELA LLANTO, Jhonadap.		
32	VENTUR LOPEZ, Jhuliano.		
33	VILLAR POZO, Karin		



- Los estudiantes están saltando el juego de la rayuela, se formaron tres grupos el que logra pasar todo sus participantes habrá ganado el juego.



- La estudiante, Aliss y Cristy están saltando con el pie derecho.





- La estudiante Daniela está recogiendo la moneda para que retorne al inicio del juego y el siguiente integrante pueda continuar con el juego.
- El estudiante Jhonadp están siguiendo el recorrido del juego de la rayuela está saltando el cuadro número 12.



- El estudiante Mark está saltando con el pie derecho siguiendo la secuencia del juego de la rayuela.



- La estudiante Briana está retornando, saltando con el pie derecho y va recoger la tijera para que lo entregue a la siguiente participante y así continúe con el juego de la rayuela, de esta manera poder terminar con todos los participantes del grupo.



- La estudiante Cristy esta saltado con los dos pies en retorno y está compitiendo con el estudiante Matías.





- Están lanzando la tijera para que puedan iniciar el juego saltado con el pie derecho en el juego tradicional de la rayuela.



- Dando las instrucciones y haciendo el ejemplo para que puedan realizar el juego que deben saltar con el pie derecho.



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa** : “Julio Armando Ruiz Vázquez”
- 1.2. Tema** : Demuestra equilibrio al saltar cuerda.
- 1.3. Área** : Educación física
- 1.4. Docente** : Valentín Chávez, Emerson Santos
- 1.5. Fecha** : 05/06 /2019
- 1.6. Grado** : 1 **Sección:** “B”
- 1.7. Nivel** : Primaria
- 1.8. Tiempo** : 45

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

<b>Competencia</b>	<b>Capacidades</b>	<b>Desempeño</b>	<b>Indicador de investigación</b>	<b>Técnicas/ instrumentos</b>
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sus tentaciones; así, conoce en sí mismo su lado dominante.	Demuestra equilibrio al saltar con el pie izquierdo.	Lista de cotejo

**III. SECUENCIA DIDACTICA**

<b>Procesos</b>	<b>Estrategias metodológicas</b>	<b>Recursos</b>	<b>Tiempo</b>
<b>Inicio</b>	<p><b>En grupo clase</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Todos los estudiantes se desplazan al patio donde les damos la bienvenida y seleccionares los materiales para usar en la clase.</li> </ul> <p><b>Actividad</b></p> <p><b>Arma una torre de latas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedimos a los estudiantes en forma de relajación realicen la siguiente actividad y que armen la torre,</li> </ul>	Latas	15



	<p>luego indicamos que salten con el pie izquierdo por una línea recta todos deben de seguir la misma secuencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recordamos los acuerdos para iniciar nuestra actividad.</li> </ul> <p>¿Qué le pareció el juego?</p>		
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentamos el siguiente juego.</li> </ul> <p><b><u>JUEGO LOS PIES QUIETOS</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Todos los estudiantes de manera disperso deben saltar con el pie izquierdo por el patio.</li> <li>Luego uno de los representantes lanza la pelota hacia al aire diciendo uno, dos, tres. “pies quietos” los participantes se quedarán parado con el pie izquierdo sin perder el equilibrio.</li> <li>Uno de los participantes lanzara la pelota contra cualquiera de los demás jugadores y darle con ella, los participantes deben de esquivar la pelota, saltando con el pie izquierdo</li> <li>Si la pelota alcanza o tocarle este jugador habrá perdido.</li> <li>El juego termina cuando todos los jugadores han sido eliminados y han perdido el equilibrio al saltar con el pie izquierdo</li> </ul>	<p>Tizas</p> <p>Pelotas</p> <p>Conos</p>	<p>30</p>
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pedimos que todos los estudiantes se pongan en el círculo luego que salten con el pie izquierdo de uno en uno a los cuadrados que están dentro del círculo.</li> <li>Luego se les ara saltar por una línea con el pie izquierdo sin perder el equilibrio.</li> <li>Les preguntamos a los estudiantes: ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿fue fácil o difícil al saltar con el pie izquierdo como lo solucionaron?</li> <li>Luego pedimos que guarden los materiales y les felicitamos por desempeño que realizaron en la actividad.</li> </ul>		<p>10</p>

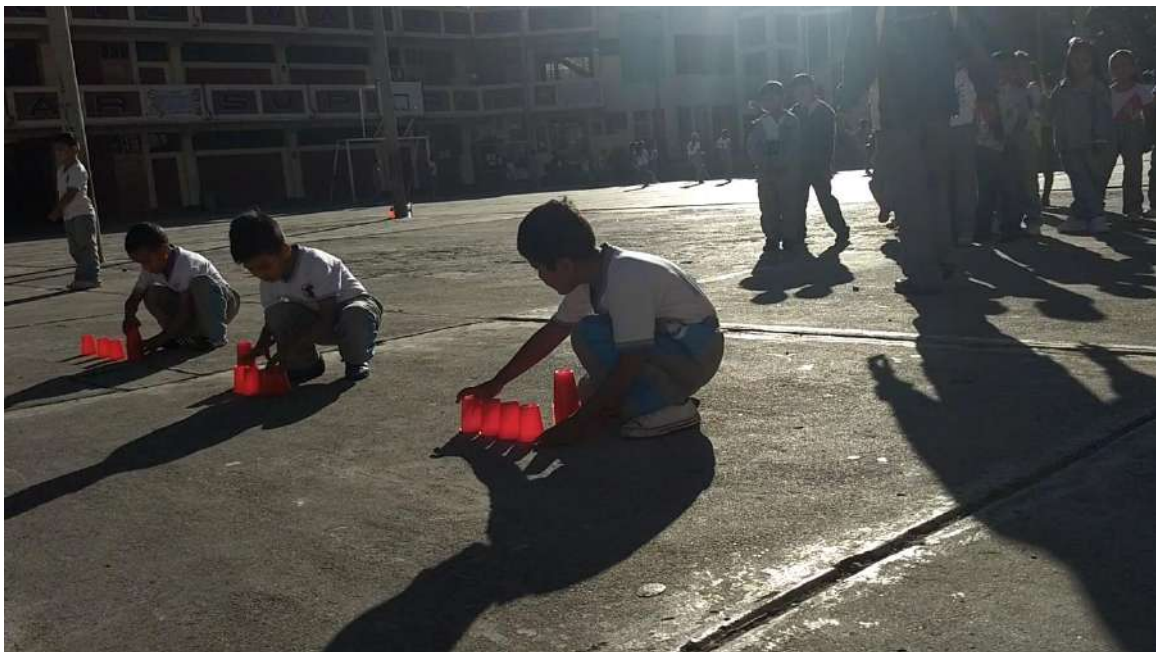
**LISTA DE COTEJO**

N°	<b>SESION N° 02</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	
		Demuestran equilibrio al saltar con el pie izquierdo.	
		<b>SI</b>	<b>NO</b>
01	ACOSTA CALDERON, Daniela.		
02	AGUILAR SILVA, Alexa.		
03	ALVA SOLANO, Ninfa.		
04	ARRIAGA ATANACIO, Rihana.		
05	BALDOCEDA MORALES, Briana.		
06	BONIFACIO MAYLLE, Jhampier.		
07	BRAVO DOMINGUEZ, Esther.		
08	CALERO ARRATEA, Gustavo.		
09	Allison Fernanda		
10	DOMINGUEZ NINACO, Magdiel.		
11	ENCARNACIÓN FERNANDEZ, Keyla.		
12	FABIAN ATENCIA, Keymi.		
13	GRACIAN CONTRERAZ, Nicolás.		
14	GUILLERMO RIVERA, Kristy.		
15	HUAMAN ROSARIO, Daylin.		
16	HURTADO ZELAYA, Gabriela.		
17	INGA GODOY, Mathias.		
18	JARAMILLO PALACIOS, Astrid.		
19	NIEVES SERAFIN, Isabel.		
20	OJEDA MURGA, Gino.		
21	PADILLA PEREZ, Raid.		
22	POZO ESPINOZA, Mark.		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, Paulina.		
24	RAMIREZ ROJAS, Aylin.		
25	ROJAS ARANDA, Belen.		
26	ROJAS ARECE, Alice.		
27	ROJAS RUCABADO, Pamela.		
28	RUCOBA SEGIBIA, Valentino.		
29	SUAREZ ALCARRAZ, Alissón		
30	TACUCHE CERVANTES, Sofía.		
31	VELA LLANTO, Jhonadap.		
32	VENTUR LOPEZ, Jhuliano.		
33	VILLAR POZO, Karin		





- Van a saltar con el pie izquierdo como lo está haciendo el tercer estudiante luego tienen que armar los vasos los tres grupos el quien lo termine sin ninguna equivocación abra ganado el juego.



- Los estudiantes están armando la torre después de haber saltado con el pie izquierdo.

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3**
**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa** : “Julio Armando Ruiz Vázquez”  
**1.2. Tema** : Demuestra equilibrio al saltar con los dos pies  
**1.3. Área** : Educación física  
**1.4. Docente** : Valentín Chávez, Emerson Santos  
**1.5. Fecha** : 06 / 06 /2019  
**1.6. Grado** : 1 **Sección:** “B”  
**1.7. Nivel** : Primaria  
**1.8. Tiempo** : 45

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

Competencia	Capacidades	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumentos
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sus tentaciones; así, conoce en sí mismo su lado dominante.	Saltan con los dos pies juntos a la derecha.	Lista de cotejo

**III. SECUENCIA DIDACTICA**

Procesos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<b>En grupo clase</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Damos la bienvenida a todos los estudiantes. Preguntamos cómo se sienten y les animamos a integrarse, reflexionando sobre sus principales diferencias encontradas en la convivencia diaria.</li> </ul> <b>Actividad</b>	Vasos    Tiza	15

	<p><b>Arma la torre y salta con los dos pies de cuadro en cuadro hasta tocar a su compañero para que pueda continuar con el juego.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes se desplazan libremente por el patio; luego se les indica que las voces de tres correrán y armarán la torre de base diez.</li> <li>• Posteriormente, cuando la torre esta armada el participante deberá saltar con los dos pies de cuadro en cuadro hasta llegar y tocar a su compañero y el participante ni bien le toca bebe saltar hasta la torre y seguir armando así sucesivamente.</li> <li>• El equipo que logra armar toda la torre de vasos será el ganador. ¿Qué parte de tu cuerpo moviste más? ¿fue difícil o fácil el juego? ¿Por qué?</li> </ul>		
<p><b>Desarrollo</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Todos los estudiantes plantean los acuerdos para realizar los juegos</li> <li>• En seguida se les presenta el siguiente juego.</li> </ul> <p><b><u>JUEGO ALE LIMON</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedimos a los estudiantes que formen grupos de 6 integrantes para iniciar el juego.</li> <li>• De cada grupo dos integrantes deberán de hacer un puente:</li> <li>• Luego los otros participantes deberán saltar con los dos pies juntos por el lado derecho.</li> <li>• Luego pasaran por debajo del puente mientras cantan “ale limón, ale limón el puente se ha caído luna y sol, dejamos pasar con todos los niños de la capital,</li> <li>• El de adelante salta mucho con los dos pies justo por el lado derecho del puede y el de atrás se quedará, se quedará Se quedó”.</li> <li>• Cuando uno de los jugadores quede atrapado en el puente, el participante tiene derecho a decidir ir a detrás de los jugadores, pero saltando con los dos pies juntos hacia la derecha.</li> <li>• Cuando ya todos estén para cada lado y hayan saltado con los dos pies juntos correctamente por el lado derecho.</li> <li>• Luego se jalarán un equipo contra el otro hasta que se suelten de las manos. Y el grupo que derriba a todos los integrantes habrá ganado.</li> </ul>	<p>Soga</p> <p>Tiza</p>	<p>30</p>



<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pedimos a los estudiantes que salten con los dos pies juntos al lado derecho de los participantes.</li><li>• Se les pide a los estudiantes que explique cómo tuvieron que moverse al saltar con los dos pies juntos de manera coordinada.</li><li>• Felicitamos a los estudiantes sobre el desempeño que realizaron en la actividad al saltar con los dos pies juntos hacia la derecha.</li></ul>		10
---------------	---	--	----



**LISTA DE COTEJO**

N°	<b>SESIÓN N° 03</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	
		Saltan con los pies juntos a la derecha.	
		<b>SI</b>	<b>NO</b>
01	ACOSTA CALDERON, Daniela.		
02	AGUILAR SILVA, Alexa.		
03	ALVA SOLANO, Ninfa.		
04	ARRIAGA ATANACIO, Rihana.		
05	BALDOCEDA MORALES, Briana.		
06	BONIFACIO MAYLLE, Jhampier.		
07	BRAVO DOMINGUEZ, Esther.		
08	CALERO ARRATEA, Gustavo.		
09	Allison Fernanda		
10	DOMINGUEZ NINACO, Magdiel.		
11	ENCARNACIÓN FERNANDEZ, Keyla.		
12	FABIAN ATENCIA, Keymi.		
13	GRACIAN CONTRERAZ, Nicolás.		
14	GUILLERMO RIVERA, Kristy.		
15	HUAMAN ROSARIO, Daylin.		
16	HURTADO ZELAYA, Gabriela.		
17	INGA GODOY, Mathias.		
18	JARAMILLO PALACIOS, Astrid.		
19	NIEVES SERAFIN, Isabel.		
20	OJEDA MURGA, Gino.		
21	PADILLA PEREZ, Raid.		
22	POZO ESPINOZA, Mark.		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, Paulina.		
24	RAMIREZ ROJAS, Aylin.		
25	ROJAS ARANDA, Belen.		
26	ROJAS ARECE, Alice.		
27	ROJAS RUCABADO, Pamela.		
28	RUCOBA SEGIBIA, Valentino.		
29	SUAREZ ALCARRAZ, Alissón		
30	TACUCHE CERVANTES, Sofía.		
31	VELA LLANTO, Jhonadap.		
32	VENTUR LOPEZ, Jhuliano.		
33	VILLAR POZO, Karin		





- Los estudiantes se están jalando de ambos grupos para ver quien se cae y poder ganar el juego después de haber saltado con los dos pies ala derecha.



- Las estudiantes están saltando con los dos pies luego deberá pasar por puente.



- La estudiante primero salto con los dos pies juntos a la derecha luego saltara a la izquierda y pasara por debajo del puente.



- La estudiante ha sido presionada ahora tendrá que decidir dónde ir.



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4**
**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa** : “Julio Armando Ruiz Vázquez”  
**1.2. Tema** : Saltan con los pies juntos y mantienen el equilibrio.  
**1.3. Área** : Educación física  
**1.4. Docente** : Valentín Chávez, Emerson Santos  
**1.5. Fecha** : 07/06 /2019  
**1.6. Grado** : 1 **Sección:** “B”  
**1.7. Nivel** : Primaria  
**1.8. Tiempo** : 45

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

Competencia	Capacidades	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumentos
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sus tentaciones; así, conoce en sí mismo su lado dominante.	Saltan con los pies justos a la izquierda.	Lista de cotejo

**III. SECUENCIA DIDACTICA**

Procesos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<b>En grupo clase</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les damos la bienvenida a los estudiantes. Y cogemos un tema en particular para dialogar cómo una reflexión.</li> <li>• Se seleccionarán los materiales y se pondrán las normas para iniciar la actividad.</li> </ul> <b>Actividad</b> <b>Arma la torre de tuercas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes se desplazan libremente por el patio en el sonido del silbato correrán y armaran la torre de vasos de una</li> </ul>	Tuerca	15





	<p>base de 20. Posteriormente cuando la torre esta armada el participante tendrá que saltar por el lado izquierdo de su compañero para tocar su mano izquierdo en ese momento recién tendrá que salir el otro participante para realizar el circuito. Cuando participan todos los integrantes del grupo y logren armar la torre será el ganador.</p>		
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establecimos las normas y los acuerdos antes de iniciar el juego.</li> <li>• En seguida presentamos el siguiente juego.</li> </ul> <p><b><u>JUEGO A LA UNA LA MULA</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se formaran grupos de tres</li> <li>• Luego los participantes realizaran la siguiente acción del caballo colocándose en el sitio marcado por una línea.</li> <li>• Luego los demás participantes saltaran con los dos pies juntos hacia al a izquierda de uno a uno haciendo gestos alusivos a la misma.</li> </ul> <p style="padding-left: 40px;">A la una andaba la mula un salto ala izquierda con los pies juntos</p> <p style="padding-left: 40px;">A dos pegos la voz, tres saltos a la izquierda con los pies juntos</p> <p style="padding-left: 40px;">A las tres el barquito de san Andrés, saltan a la izquierda con los dos pies juntos tres saltos ala izquierda con los dos pies juntos un salto a la derecha, dos a la izquierda con los pies juntos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lo hacemos más rápido los trucos para ver si están muy atentos y así sucesivamente todos deben participar y saltar con los dos pies juntos ala izquierda.</li> <li>• El grupo que se equívoca más habrá perdido el juego.</li> </ul>	Silbato	30
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedimos a los estudiantes que formen una fila y luego deben de saltar con los dos pies juntos a la izquierda tres veces, dos, uno, etc.</li> <li>• Luego preguntamos: ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Qué dificultades tuvieron al saltar con los dos pies juntos al a izquierda y como lo solucionaron?</li> <li>• Pedimos a los estudiantes que ordenen los materiales y luego que se pongan en una fila para poder retornar al salón en completo orden.</li> </ul>		10



**LISTA DE COTEJO**

N°	<b>SESIÓN N° 04</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	
		Saltan con los pies juntos a la izquierda.	
		<b>SI</b>	<b>NO</b>
01	ACOSTA CALDERON, Daniela.		
02	AGUILAR SILVA, Alexa.		
03	ALVA SOLANO, Ninfa.		
04	ARRIAGA ATANACIO, Rihana.		
05	BALDOCEDA MORALES, Briana.		
06	BONIFACIO MAYLLE, Jhampier.		
07	BRAVO DOMINGUEZ, Esther.		
08	CALERO ARRATEA, Gustavo.		
09	Allison Fernanda		
10	DOMINGUEZ NINACO, Magdiel.		
11	ENCARNACIÓN FERNANDEZ, Keyla.		
12	FABIAN ATENCIA, Keymi.		
13	GRACIAN CONTRERAZ, Nicolás.		
14	GUILLERMO RIVERA, Kristy.		
15	HUAMAN ROSARIO, Daylin.		
16	HURTADO ZELAYA, Gabriela.		
17	INGA GODOY, Mathias.		
18	JARAMILLO PALACIOS, Astrid.		
19	NIEVES SERAFIN, Isabel.		
20	OJEDA MURGA, Gino.		
21	PADILLA PEREZ, Raid.		
22	POZO ESPINOZA, Mark.		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, Paulina.		
24	RAMIREZ ROJAS, Aylin.		
25	ROJAS ARANDA, Belen.		
26	ROJAS ARECE, Alice.		
27	ROJAS RUCABADO, Pamela.		
28	RUCOBA SEGIBIA, Valentino.		
29	SUAREZ ALCARRAZ, Alissón		
30	TACUCHE CERVANTES, Sofía.		
31	VELA LLANTO, Jhonadap.		
32	VENTUR LOPEZ, Jhuliano.		
33	VILLAR POZO, Karin		



- Todos los estudiantes están saltando con los dos pies juntos hacia a la izquierda.



- Están saltando por alrededor de los vasos por el lado izquierdo con los dos pies juntos.





- Estan realizando el juego de “la una la mula” saltando con los dos pies juntos por el lado izquierdo.



- Todos los estudiantes jugando el juego tradicional “ ala una la mula” saltando por el lado izquierdo formados en tres grupos.



- Saltando por el lado izquierdo con los dos pies juntos para terminar el juego se verifica si lo están haciendo bien.



- Para finalizar los estudiantes saltaron alrededor de los vasos por el lado izquierdo con los dos pies.

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5**
**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa** : “Julio Armando Ruiz Vázquez”  
**1.2. Tema** : Demuestra equilibrio saltando con los pies por un objeto.  
**1.3. Área** : Educación física  
**1.4. Docente** : Valentín Chávez, Emerson Santos  
**1.5. Fecha** : 10 /06 /2019  
**1.6. Grado** : 1 **Sección:** “B”  
**1.7. Nivel** : Primaria  
**1.8. Tiempo** : 45

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

Competencia	Capacidades	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumentos
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sus tentaciones; así, conoce en sí mismo su lado dominante.	Saltan con los dos pies hacia adelante por encima de un objeto.	Lista de cotejo

**III. SECUENCIA DIDACTICA**

Procesos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<b>En grupo clase</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Damos la bienvenida a todos los niños. Pregúntales cómo se sienten y anímalos a integrarse, reflexionando sobre sus principales diferencias encontradas en la convivencia diaria.</li> <li>Establecemos algunas normas para iniciar nuestro juego.</li> </ul> <b>Actividad</b> <b>Saltan por una cuerda siguiendo una secuencia.</b>	Soga	15





	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les pide a los estudiantes que formen dos grupos con la misma cantidad y deben saltar por encima de la cuerda.</li> <li>• Se realiza un breve calentamiento para realizar las siguientes actividades, mientras vamos armando el juego siguiente.</li> </ul>		
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antes de iniciar las actividades se recuerdan los acuerdos establecidos en el salón de clases.</li> <li>• En seguida se les presentara el juego.</li> </ul> <p><b><u>JUEGO EL ULA ULA</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Antes de iniciar el juego se realizar un camino con la ula ula.</li> <li>• Los equipos ya seleccionados se deben poner a ambos extremos de la ula ula con la misma cantidad de participantes en la voz de tres empezaran a saltar con los dos pies juntos hacia adelante por encima de las ula ula, y donde que se encuentran jugaran el yanquenpo.</li> <li>• El quien gana seguirá van saltando con los dos pies juntos hacia adelante por los aros y el participante que perdió tendrá que regresar.</li> <li>• El otro participante deberá salir al encuentro antes que llega a la meta también saltando con los dos pies juntos hacia adelante.</li> <li>• Así sucesivamente todos los integrantes deben seguir la secuencia y el equipo que logra llegar a la meta deben de saltar todos los estudiantes con los dos pies hacia adelante por encima de la ula ula.</li> <li>• En este juego deben realizar todos los participantes.</li> </ul>	<p>Ula ula</p> <p>Silbato</p>	<p>30</p>
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedimos a los estudiantes que salten con los dos pies juntos hacia adelante por encima de la cuerda sin perder el equilibrio de uno en uno.</li> <li>• Ponemos algunas ula ulas, y las participantes pedimos que salten con los dos pies juntos encima de la ula ula.</li> <li>• Preguntamos a los estudiantes: ¿Qué dificultades tuvieron en el juego cuando saltaron al saltar con los dos pies juntos hacia adelante y como lo solucionaron? ¿Qué les pareció el juego? ¿Qué otros juegos conocen ustedes?</li> <li>• Luego se irán formando e filas para poder retornar al salón felicitamos por su desempeño que demostraron en la actividad.</li> </ul>		<p>10</p>



**LISTA DE COTEJO**

N°	<b>SESIÓN N° 05</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	
		Saltan con los dos pies hacia adelante por encima de un objeto.	
		<b>SI</b>	<b>NO</b>
01	ACOSTA CALDERON, Daniela.		
02	AGUILAR SILVA, Alexa.		
03	ALVA SOLANO, Ninfa.		
04	ARRIAGA ATANACIO, Rihana.		
05	BALDOCEDA MORALES, Briana.		
06	BONIFACIO MAYLLE, Jhampier.		
07	BRAVO DOMINGUEZ, Esther.		
08	CALERO ARRATEA, Gustavo.		
09	Allison Fernanda		
10	DOMINGUEZ NINACO, Magdiel.		
11	ENCARNACIÓN FERNANDEZ, Keyla.		
12	FABIAN ATENCIA, Keymi.		
13	GRACIAN CONTRERAZ, Nicolás.		
14	GUILLERMO RIVERA, Kristy.		
15	HUAMAN ROSARIO, Daylin.		
16	HURTADO ZELAYA, Gabriela.		
17	INGA GODOY, Mathias.		
18	JARAMILLO PALACIOS, Astrid.		
19	NIEVES SERAFIN, Isabel.		
20	OJEDA MURGA, Gino.		
21	PADILLA PEREZ, Raid.		
22	POZO ESPINOZA, Mark.		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, Paulina.		
24	RAMIREZ ROJAS, Aylin.		
25	ROJAS ARANDA, Belen.		
26	ROJAS ARECE, Alice.		
27	ROJAS RUCABADO, Pamela.		
28	RUCOBA SEGIBIA, Valentino.		
29	SUAREZ ALCARRAZ, Alissón		
30	TACUCHE CERVANTES, Sofía.		
31	VELA LLANTO, Jhonadap.		
32	VENTUR LOPEZ, Jhuliano.		
33	VILLAR POZO, Karin		





- El juego de la ula ula los participantes formados por la misma cantidad y colocados en ambos extremos deberán saltar por encima del arto.



- Los estudiantes se encontraron en el medio tendrán que jugar el yanquenpo el que gana seguirá saltando.





- Los estudiantes jugando el yanquenpo para poder avanzar y ganar.

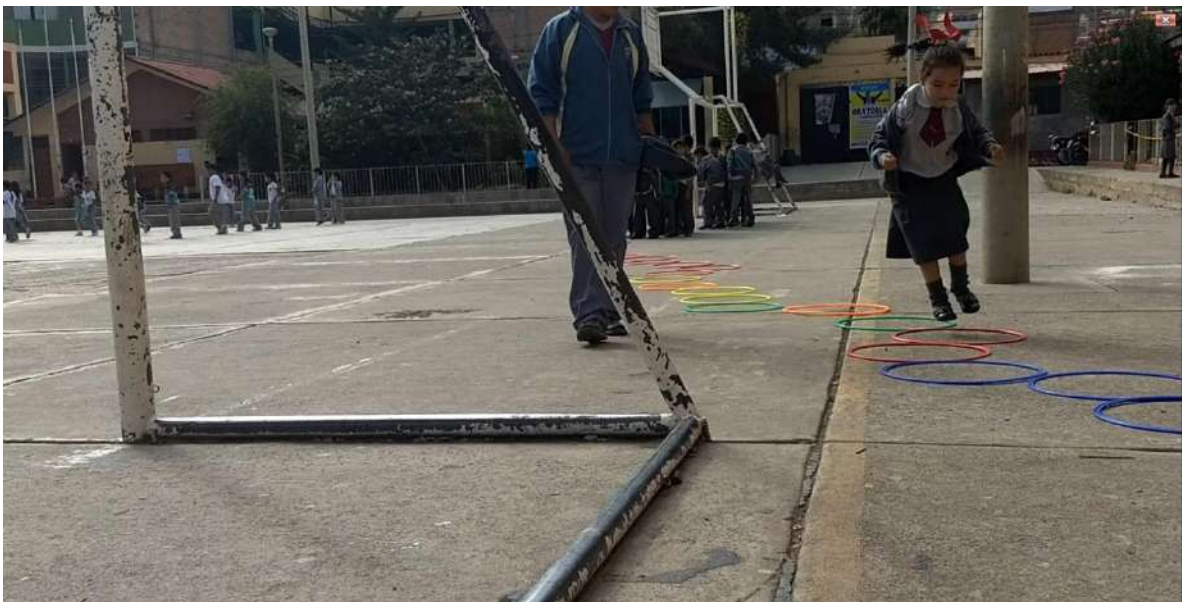


- Los estudiantes saltando por encima de la ula ula con los dos pies juntos hacia adelante.





- Los dos estudiantes saltando de ambos extremos hacia adelante con los dos pies juntos por encima del aro.



- Para terminar los estudiantes deberán saltar de uno en uno por encima del aro, así como lo está haciendo la estudiante.

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6**
**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa** : “Julio Armando Ruiz Vázquez”  
**1.2. Tema** : Mantiene el equilibrio saltando por una línea.  
**1.3. Área** : Educación física  
**1.4. Docente** : Valentín Chávez, Emerson Santos  
**1.5. Fecha** : 11 /06 /2019  
**1.6. Grado** : 1 **Sección:** “B”  
**1.7. Nivel** : Primaria  
**1.8. Tiempo** : 45

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

Competencia	Capacidades	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumentos
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sus tentaciones; así, conoce en sí mismo su lado dominante.	Saltan de manera coordinada alrededor de su compañero por una línea.	Lista de cotejo

**III. SECUENCIA DIDACTICA**

Procesos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<b>En grupo clase</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Damos la bienvenida a los estudiantes, luego se inicia un diálogo reflexivo sobre cómo se están desarrollando en sus clases. Mientras vamos formando grupos.</li> </ul> <b>Actividad</b> <b>Arma la torre de pernos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>El docente pide a los estudiantes que formen grupos.</li> <li>Luego se les entregara los materiales para iniciar con la actividad.</li> </ul>	Pernos	15

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los participantes en la voz e tres deben de iniciar el juego saltando por una línea recta y luego deben de armar la torre de pernos.</li> <li>• Luego deben de volver saltando por la misma línea y tocar a su compañero para realizar el circuito. Si no logra tocar al participante este no podrá salir a hacer el recorrido.</li> <li>• El grupo que más rápido lo hace y termina de jugar todos los participantes será el ganador.</li> </ul>	Tizas	
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En seguida presentamos el siguiente juego llamado.</li> </ul> <p><b><u>JUEGO EL TROMPO</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Indicamos a los estudiantes que formen grupos de 8 integrantes.</li> <li>• Luego se traza un círculo en la cual se pondrá un trompo al medio del círculo.</li> <li>• Al otro extremo del patio también se realizará un círculo donde estarán los participantes ya formados en grupo que se les dará la instrucción que deben de saltar alrededor de su compañero alrededor de su compañero por la línea trazada.</li> <li>• Al sonido del silbato saldrá uno de los participantes saltaran de manera coordinada alrededor de su compañero por una línea trazada, si en caso que no logra saltar correctamente por la línea este participante sedero su lugar a otro participante y este debe continuar con el circuito.</li> <li>• Luego que hayan saltado al redor de su compañero por la línea este tendrá que sacar con su trompo del círculo el trompo en menar tiempo posible.</li> <li>• Una vez que todos los partes hayan logrado jugar y al mismo tiempo hayan saltado alrededor de su compañero por una line de manera coordinada cera el ganador.</li> </ul>	Trompo  Cono  Tizas	30
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trazamos una línea recta, curvadas, entre otros.</li> <li>• Pedimos a los estudiantes que salten de uno en uno alrededor del cono de manera coordinada por una línea trazada sin perder el equilibrio.</li> <li>• Preguntamos a los estudiantes: ¿Qué les pareció el juego? ¿Cómo se sintieron al realizar el juego? ¿Qué dificultades tuvieron al saltar alrededor de su compañero y como lo solucionaron? ¿Qué otro juegos conocen?</li> </ul>		10



	<ul style="list-style-type: none"><li>• Felicitamos a los estudiantes por desempeño que tuvieron en las actividades programadas, luego en completo orden retornamos al salón.</li></ul>		
--	---	--	--



**LISTA DE COTEJO**

N°	<b>SESIÓN N° 06</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	
		Saltan de manera coordinada alrededor de su compañero por una línea.	
		<b>SI</b>	<b>NO</b>
01	ACOSTA CALDERON, Daniela.		
02	AGUILAR SILVA, Alexa.		
03	ALVA SOLANO, Ninfa.		
04	ARRIAGA ATANACIO, Rihana.		
05	BALDOCEDA MORALES, Briana.		
06	BONIFACIO MAYLLE, Jhampier.		
07	BRAVO DOMINGUEZ, Esther.		
08	CALERO ARRATEA, Gustavo.		
09	Allison Fernanda		
10	DOMINGUEZ NINACO, Magdiel.		
11	ENCARNACIÓN FERNANDEZ, Keyla.		
12	FABIAN ATENCIA, Keymi.		
13	GRACIAN CONTRERAZ, Nicolás.		
14	GUILLERMO RIVERA, Kristy.		
15	HUAMAN ROSARIO, Daylin.		
16	HURTADO ZELAYA, Gabriela.		
17	INGA GODOY, Mathias.		
18	JARAMILLO PALACIOS, Astrid.		
19	NIEVES SERAFIN, Isabel.		
20	OJEDA MURGA, Gino.		
21	PADILLA PEREZ, Raid.		
22	POZO ESPINOZA, Mark.		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, Paulina.		
24	RAMIREZ ROJAS, Aylin.		
25	ROJAS ARANDA, Belen.		
26	ROJAS ARECE, Alice.		
27	ROJAS RUCABADO, Pamela.		
28	RUCOBA SEGIBIA, Valentino.		
29	SUAREZ ALCARRAZ, Alissón		
30	TACUCHE CERVANTES, Sofía.		
31	VELA LLANTO, Jhonadap.		
32	VENTUR LOPEZ, Jhuliano.		
33	VILLAR POZO, Karin		





- Los estudiantes están enrollando el trompo para que puedan saltar por una línea y después hacer bailar el trompo y sacar el trompo del medio.



- Los participantes ya tienen listo los trompos y puedan continuar con el juego, pero primero tendrá que saltar por una línea por alrededor de su compañero.





- Los estudiantes saltando por hacia adelante con los dos pies después de haber saltado alrededor de su compañero.



- Los estudiantes haciendo bailar el tropo para sacar el trompo que está en el medio.



- Los estudiantes saltando hacia adelante para saltar alrededor de su compañero y luego sacar el tropo.



- El estudiante saltando alrededor de su compañero.

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07**
**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa** : “Julio Armando Ruiz Vázquez”  
**1.2. Tema** : Salta con el pie izquierdo demostrando equilibrio.  
**1.3. Área** : Educación física  
**1.4. Docente** : Valentín Chávez, Emerson Santos  
**1.5. Fecha** : 12 /06/2019  
**1.6. Grado** : 1 **Sección:** “B”  
**1.7. Nivel** : Primaria  
**1.8. Tiempo** : 45

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

Competencia	Capacidades	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumentos
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sus tentaciones; así, conoce en sí mismo su lado dominante.	Salta hacia adentro del círculo con el pie izquierdo dando una palmada.	Lista de cotejo

**III. SECUENCIA DIDACTICA**

Procesos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<b>En grupo clase</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>El docente da la bienvenida a los estudiantes y se les pide a los estudiantes que salgan al patio en completo orden para ello se realiza las normas para realizan las actividades programadas en la sesión de aprendizaje.</li> <li>Realizamos ejercicios de estiramientos para iniciar la actividad.</li> </ul>	Canicas	15

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego se les entrega los materiales, se organizan los grupos.</li> <li>• Armamos el juego y se les entrega a cada estudiante y a cada grupo una bolsa de canicas.</li> <li>• Acordamos las normas del juego.</li> </ul>		
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En seguida se les mencionara el siguiente juego denominado.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b><u>TUMBA LAPIZ CON LA CANICA</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se pondrán los lápices a una cierta distancia y los círculos a otra distancia y al otro extremo los vasos para que armen.</li> <li>• Los participantes inician el juego en la voz de tres deben lanzar la canica para tumbar los lápices.</li> <li>• Luego tendrá que saltar hacia dentro de los círculos con el pie izquierdo dando palmadas, después tiene que armar la torre de vasos.</li> <li>• El participante que se equívoca al saltar con el pie izquierdo hacia dentro del círculo dando palmadas habrá perdido el juego y le dará la oportunidad al otro participante.</li> <li>• Los participantes tienen que realizar todo el recorrido para poder terminar el juego y también deben de saltar hacia dentro del círculo dando palmadas para poder ganar el juego.</li> </ul>	<p>Lápices</p> <p>Vasos</p>	30
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedimos a los estudiantes que formen filas y luego deben saltar con el pie izquierdo hacia adentro de los círculos.</li> <li>• Luego de haber saltado ahora pedimos a los estudiantes que en forma ordenada puedan saltar hacia dentro de la cuerda dando palmadas.</li> <li>• Preguntamos: ¿Qué le pareció el juego? ¿Qué dificultades tuvieron al saltar con el pie izquierdo? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Te fue fácil en esa posición coordinar tus movimientos? ¿cómo se sintieron con el resultado de las actividades?</li> <li>• Pedimos que ordenen los materiales y luego que formen una fila para poder retornar al salón en completo orden. Para que continúan con la clase.</li> </ul>		10



**LISTA DE COTEJO**

N°	<b>SESIÓN N° 07</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	
		Saltan hacia adentro del círculo con el pie izquierdo dando una palmada.	
		<b>SI</b>	<b>NO</b>
01	ACOSTA CALDERON, Daniela.		
02	AGUILAR SILVA, Alexa.		
03	ALVA SOLANO, Ninfa.		
04	ARRIAGA ATANACIO, Rihana.		
05	BALDOCEDA MORALES, Briana.		
06	BONIFACIO MAYLLE, Jhampier.		
07	BRAVO DOMINGUEZ, Esther.		
08	CALERO ARRATEA, Gustavo.		
09	Allison Fernanda		
10	DOMINGUEZ NINACO, Magdiel.		
11	ENCARNACIÓN FERNANDEZ, Keyla.		
12	FABIAN ATENCIA, Keymi.		
13	GRACIAN CONTRERAZ, Nicolás.		
14	GUILLERMO RIVERA, Kristy.		
15	HUAMAN ROSARIO, Daylin.		
16	HURTADO ZELAYA, Gabriela.		
17	INGA GODOY, Mathias.		
18	JARAMILLO PALACIOS, Astrid.		
19	NIEVES SERAFIN, Isabel.		
20	OJEDA MURGA, Gino.		
21	PADILLA PEREZ, Raid.		
22	POZO ESPINOZA, Mark.		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, Paulina.		
24	RAMIREZ ROJAS, Aylin.		
25	ROJAS ARANDA, Belen.		
26	ROJAS ARECE, Alice.		
27	ROJAS RUCABADO, Pamela.		
28	RUCOBA SEGIBIA, Valentino.		
29	SUAREZ ALCARRAZ, Alissón		
30	TACUCHE CERVANTES, Sofía.		
31	VELA LLANTO, Jhonadap.		
32	VENTUR LOPEZ, Jhuliano.		
33	VILLAR POZO, Karin		





- Los estudiantes ordenados para lanzar las canicas y poder tumbar los lápices.



- Los estudiantes saltando con el pie izquierdo hacia dentro del círculo dando una palmada.



- El participante saltando dentro del círculo con el pie izquierdo dando una palmada.



- Los estudiantes saltando con el pie izquierdo despues de tumbar los lapices.





- Enseñando a los estudiantes a saltar con el pie izquierdo dentro del círculo dando una palmada.



- Saltando en dentro del círculo dando una palmada.





- Para finalizar todos los participantes tendrán que saltar con el pie izquierdo hacia dentro del círculo dando una palmada.



- Terminando con la actividad de saltar con el pie izquierdo.

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8****I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. **Institución Educativa** : “Julio Armando Ruiz Vázquez”  
1.2. **Tema** : Se desplazan y corren manteniendo el equilibrio.  
1.3. **Área** : Educación física  
1.4. **Docente** : Valentín Chávez, Emerson Santos  
1.5. **Fecha** : 13 / 06 / 2019  
1.6. **Grado** : 1 **Sección:** “B”  
1.7. **Nivel** : Primaria  
1.8. **Tiempo** : 45

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

<b>Competencia</b>	<b>Capacidades</b>	<b>Desempeño</b>	<b>Indicador de investigación</b>	<b>Técnicas/ instrumentos</b>
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sus tentaciones; así, conoce en sí mismo su lado dominante.	Corren en zigzag por una línea sin perder el equilibrio.	Lista de cotejo

**III. SECUENCIA DIDACTICA**

<b>Procesos</b>	<b>Estrategias metodológicas</b>	<b>Recursos</b>	<b>Tiempo</b>
<b>Inicio</b>	<b>En grupo clase</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Les damos la bienvenida a los estudiantes. Reflexionamos sobre sus principales diferencias encontradas en la convivencia diaria.</li><li>• Iniciamos con los niños un diálogo reflexivo en forma de relajación presentamos un juego.</li></ul> <b>Toca y corre</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Los estudiantes se desplazan libremente por el patio; luego tocan el hombro de sus compañeros intentando no ser tocado</li></ul>	Vasos  Tiza	15

	<p>por los demás. Posteriormente, se forman en parejas y sujetados de la mano intentaran tocar a las demás parejas. A la señal, cambiaran de parejas y formaran nuevos grupos de trabajo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les pedimos que ellos seguirán que parte del cuerpo se debe tocar, incluso si tiene que tocar el lado derecho o izquierdo. ¿Qué parte de tu cuerpo moviste más?</li> </ul>		
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentamos el siguiente juego.</li> </ul> <p><b><u>JUEGO EL ARCO DE ALAMBRE</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se forman 3 grupos de ocho integrantes y se les entrega a cada grupo los materiales.</li> <li>• Luego entregamos a los estudiantes los aros de alambre a la voz de tres, aran rodar el aro por los conos en zigzag sin perder el equilibrio hasta llegar a la meta a una velocidad extrema como obstáculos tendrán los conos esto les ara tener una mayor dificultad y los participantes no tendrán que perder el equilibrio si en caso rozan el cono o los obstáculos este participante habrá quedado descalificado y sedera su puesto al siguiente jugador.</li> <li>• Los jugadores demostraran la habilidad de equilibrio al correr en zigzag por los obstáculos.</li> <li>• Cuando el aro toma una velocidad deseada el participante tendrá que introducir el “guinche” por el interior del aro y frenara con la parte recta del alambre asiendo rozar hasta que controle la velocidad esto le permitirá a controlar la velocidad para ello el jugador no tiene que perder el equilibrio.</li> </ul>	<p>Aros</p> <p>Un alambre</p> <p>Conos</p>	30
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedimos a los estudiantes que corren en zigzag por los conos sin perder el equilibrio.</li> <li>• Trazamos una línea recta para que puedan correr los estudiantes sin salirse de la línea para ello tendrán que mantener el equilibrio.</li> <li>• Preguntamos: ¿Qué les pareció el juego? ¿Qué dificultades tuvieron correr en zigzag? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Qué otros juegos conocen para poder trabajar el equilibrio?</li> <li>• Luego pedimos a los estudiantes que ordenan los materiales utilizados en los juegos.</li> <li>• Les felicitamos por su desempeño que demostraron durante las actividades.</li> </ul>		10

**LISTA DE COTEJO**

N°	<b>SESIÓN N° 08</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	
		Corren en zigzag por una línea sin perder el equilibrio.	
		<b>SI</b>	<b>NO</b>
01	ACOSTA CALDERON, Daniela.		
02	AGUILAR SILVA, Alexa.		
03	ALVA SOLANO, Ninfa.		
04	ARRIAGA ATANACIO, Rihana.		
05	BALDOCEDA MORALES, Briana.		
06	BONIFACIO MAYLLE, Jhampier.		
07	BRAVO DOMINGUEZ, Esther.		
08	CALERO ARRATEA, Gustavo.		
09	Allison Fernanda		
10	DOMINGUEZ NINACO, Magdiel.		
11	ENCARNACIÓN FERNANDEZ, Keyla.		
12	FABIAN ATENCIA, Keymi.		
13	GRACIAN CONTRERAZ, Nicolás.		
14	GUILLERMO RIVERA, Kristy.		
15	HUAMAN ROSARIO, Daylin.		
16	HURTADO ZELAYA, Gabriela.		
17	INGA GODOY, Mathias.		
18	JARAMILLO PALACIOS, Astrid.		
19	NIEVES SERAFIN, Isabel.		
20	OJEDA MURGA, Gino.		
21	PADILLA PEREZ, Raid.		
22	POZO ESPINOZA, Mark.		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, Paulina.		
24	RAMIREZ ROJAS, Aylin.		
25	ROJAS ARANDA, Belen.		
26	ROJAS ARECE, Alice.		
27	ROJAS RUCABADO, Pamela.		
28	RUCOBA SEGIBIA, Valentino.		
29	SUAREZ ALCARRAZ, Alissón		
30	TACUCHE CERVANTES, Sofía.		
31	VELA LLANTO, Jhonadap.		
32	VENTUR LOPEZ, Jhuliano.		
33	VILLAR POZO, Karin		





- Los estudiantes corren esquivando los objetos, participando en el juego del morro.



- Todos los estudiantes jugando el juego del morro esquivando los objetos.

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09**
**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa** : “Julio Armando Ruiz Vázquez”  
**1.2. Tema** : Corren esquivando objetos.  
**1.3. Área** : Educación física  
**1.4. Docente** : Valentín Chávez, Emerson Santos  
**1.5. Fecha** : 14 /06/2019  
**1.6. Grado** : 1 **Sección:** “B”  
**1.7. Nivel** : Primaria  
**1.8. Tiempo** : 45

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

Competencia	Capacidades	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumentos
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sus tentaciones; así, conoce en sí mismo su lado dominante.	Corren esquivando objetos manteniendo el equilibrio.	Lista de cotejo

**III. SECUENCIA DIDACTICA**

Procesos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<b>En grupo clase</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Damos la bienvenida a los estudiantes.</li> <li>• Luego pedimos a todos los estudiantes que se desplacen en forma ordenada al patio para realizar las actividades programadas.</li> <li>• Iniciamos con los estudiantes un diálogo reflexivo sobre sus principales diferencias encontradas durante la convivencia en las horas de clase.</li> </ul> <b>Actividad</b>		15

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes se desplazan libremente por todo el patio moviendo sus diferentes partes de su cuerpo haciendo un breve calentamiento para iniciar las actividades programadas.</li> <li>• Se les entrega los materiales que se van utilizar.</li> </ul>		
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recordamos a los estudiantes las normas de convivencia.</li> <li>• En seguida se les presenta el juego.</li> </ul> <p><b><u>JUEGO EL MORRO</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedimos a todos los estudiantes que se agrupen en dos de la misma cantidad de participantes y se les designa un representante.</li> <li>• Una vez formado el grupo el representante de cada grupo debe verificar el juego para evitar complicaciones durante el desarrollo del juego.</li> <li>• Los jugadores deberán correr esquivando los diferentes objetos y manteniendo el equilibrio para que fluya normalmente el juego tendrá que mantener el equilibrio el jugador y evitar salirse de la línea o sin topar en ningún de los objetos si en caso que ha topado con cualquier parte de su cuerpo abra sido apresado, al igual también tiene que evitar que el compañero lo atrapen.</li> <li>• Los jugadores que ya son atrapados o hayan perdido el equilibrio al momento de correr por la línea también irán formando una fila uno tras al otro, el primero de ellos debe apoyar su mano en el morro.</li> <li>• Cuando uno de los integrantes toca a uno de sus compañeros este automáticamente es liberado y volverá a correr manteniendo el equilibrio al esquivar objetos para no ser atrapado.</li> <li>• Como no se puede dar o presionar a todos el que tenga más prisioneros y que haya perdido el equilibrio al salirse de la línea será el ganador.</li> </ul>	<p>Pañuelos</p> <p>Conos</p> <p>Pelotas</p>	30
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedimos a todos los estudiantes que formen una fila para que corren a una velocidad lo máximo, lo realizaran esquivando los objetos para ello no tienen que perder el equilibrio y así no rozar a los obstáculos por sino automáticamente queda descalificado y sedera su participación al otro integrante del grupo que van estar en el patio.</li> <li>• Preguntamos: ¿Qué les pareció la clase de hoy? ¿Cómo se sintieron al realizar el juego al momento de correr y mantener el</li> </ul>		10



	<p>equilibrio? ¿Qué dificultades tuvieron en el juego? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Cuál de las actividades les gusto más?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pedimos a todos los estudiantes que ordenen los materiales.</li><li>• Luego indicamos a los estudiantes que formen una fila para poder retornar al salón en completo orden</li><li>• Les felicitamos a los estudiantes por el desempeño que realizaron.</li></ul>		
--	---	--	--





**LISTA DE COTEJO**

N°	<b>SESIÓN N° 09</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	
		Corren esquivando objetos manteniendo el equilibrio.	
		<b>SI</b>	<b>NO</b>
01	ACOSTA CALDERON, Daniela.		
02	AGUILAR SILVA, Alexa.		
03	ALVA SOLANO, Ninfa.		
04	ARRIAGA ATANACIO, Rihana.		
05	BALDOCEDA MORALES, Briana.		
06	BONIFACIO MAYLLE, Jhampier.		
07	BRAVO DOMINGUEZ, Esther.		
08	CALERO ARRATEA, Gustavo.		
09	Allison Fernanda		
10	DOMINGUEZ NINACO, Magdiel.		
11	ENCARNACIÓN FERNANDEZ, Keyla.		
12	FABIAN ATENCIA, Keymi.		
13	GRACIAN CONTRERAZ, Nicolás.		
14	GUILLERMO RIVERA, Kristy.		
15	HUAMAN ROSARIO, Daylin.		
16	HURTADO ZELAYA, Gabriela.		
17	INGA GODOY, Mathias.		
18	JARAMILLO PALACIOS, Astrid.		
19	NIEVES SERAFIN, Isabel.		
20	OJEDA MURGA, Gino.		
21	PADILLA PEREZ, Raid.		
22	POZO ESPINOZA, Mark.		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, Paulina.		
24	RAMIREZ ROJAS, Aylin.		
25	ROJAS ARANDA, Belen.		
26	ROJAS ARECE, Alice.		
27	ROJAS RUCABADO, Pamela.		
28	RUCOBA SEGIBIA, Valentino.		
29	SUAREZ ALCARRAZ, Alissón		
30	TACUCHE CERVANTES, Sofía.		
31	VELA LLANTO, Jhonadap.		
32	VENTUR LOPEZ, Jhuliano.		
33	VILLAR POZO, Karin		



- Los estudiantes corriendo esquivando las pelotitas, manteniendo el equilibrio.



- Para finalizar todos los estudiantes se ponen en fila para poder correr esquivando los objetos de uno en uno hacia adelante.

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10**
**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa** : “Julio Armando Ruiz Vázquez”  
**1.2. Tema** : Corren alrededor de su compañero  
 manteniendo el equilibrio.  
**1.3. Área** : Educación física  
**1.4. Docente** : Valentín Chávez, Emerson Santos  
**1.5. Fecha** : 17/06 /2019  
**1.6. Grado** : 1 **Sección:** “B”  
**1.7. Nivel** : Primaria  
**1.8. Tiempo** : 45

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

Competencia	Capacidades	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumentos
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sus tentaciones; así, conoce en sí mismo su lado dominante.	Corren alrededor de su compañero sosteniendo un objeto por el lado derecho.	Lista de cotejo

**III. SECUENCIA DIDACTICA**

Procesos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<b>En grupo clase</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comenzamos nuestra clase saludando y dando la bienvenida a los estudiantes luego le pedimos que caminen libremente estirando algunos partes de su cuerpo para poder iniciar las siguientes actividades.</li> </ul> <b>Actividad</b> <b>Corren a traer una cinta</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>El docente indica que formen grupos de 10 participantes.</li> </ul>	Cinta	15

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los integrantes seleccionados se forman en filas para comenzar el juego; luego se les indica en voz de tres que tienen que correr para coger una cinta que está en el otro extremo debe realizar el recorrido por sus compañeros de uno en uno el primero que sale debe traer la cinta y darle a su compañero, así sucesivamente. ¿Qué parte de sus cuerpos movieron más?</li> </ul>		
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recordamos las normas los acuerdos establecidos por ellos mismos.</li> <li>• Presentamos el siguiente juego.</li> </ul> <p><b><u>JUEGO PRIMLO PUNTO</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Todos los estudiantes se desplazan al patio y forman grupos de 11 a 08 participantes y a cada grupo se les da una pelota esto lo tienen que sostener con una sola mano después deben correr alrededor de su compañero por el lado derecho y luego debe lanzar al otro compañero.</li> <li>• El que sostiene la pelota debe correr por el lado derecho de su compañero, por los conos y luego armar los vasitos, el que no logra armar los vasos será eliminado y el último que queda es el ganador, que recibirá el nombre de PRIMI o PUNTO.</li> <li>• Este participante debe volver a correr por el lado derecho de su otro compañero y luego debe de colocar la pelota en un círculo después de haber armado la torre de vasos.</li> <li>• El participante eliminado se puede optar por colocarse en el frontis para intentar coger la pelota, pero en este caso el participante en turno corre alrededor de su compañero por el lado derecho.</li> <li>• Luego debe de lanzar la pelota al que perdió y este tiene que atrapar para que se pueda salvar una vez que han terminado de armar el vaso pueden optar por salvar a su compañero o colocar en el círculo.</li> <li>• Ese mismo procedimiento deben realizar todos los integrantes del juego corriendo alrededor de su compañero por el lado derecho.</li> </ul>	<p>Conos</p> <p>Pelotas</p>	30
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedimos a todos los estudiantes que sostengan una pelota y corran alrededor de sus compañeros por el lado derecho y cuando llega al final le debe lanzar a su compañero para que realice el mismo procedimiento.</li> </ul>		



	<ul style="list-style-type: none"><li>• Al siguiente participante se entrega otro objeto para que puedan correr alrededor de su compañero por el lado derecho.</li><li>• Se les pregunta a los estudiantes: ¿Cómo se sintieron al realizar las actividades? ¿Qué dificultades tuvieron al correr por el lado derecho de su compañero? ¿Cómo lo solucionaron? ¿les fue fácil reconocer su lado derecho de sus compañeros?; ¿Qué otros juegos conocen?</li><li>• Luego se les pide a los estudiantes que ordenen los materiales que se utilizó luego felicitamos por la participación de los estudiantes.</li></ul>		10
--	---	--	----



**LISTA DE COTEJO**

N°	<b>SESIÓN N° 10</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	
		Corren alrededor de su compañero sosteniendo un objeto por el lado derecho.	
		<b>SI</b>	<b>NO</b>
01	ACOSTA CALDERON, Daniela.		
02	AGUILAR SILVA, Alexa.		
03	ALVA SOLANO, Ninfa.		
04	ARRIAGA ATANACIO, Rihana.		
05	BALDOCEDA MORALES, Briana.		
06	BONIFACIO MAYLLE, Jhampier.		
07	BRAVO DOMINGUEZ, Esther.		
08	CALERO ARRATEA, Gustavo.		
09	Allison Fernanda		
10	DOMINGUEZ NINACO, Magdiel.		
11	ENCARNACIÓN FERNANDEZ, Keyla.		
12	FABIAN ATENCIA, Keymi.		
13	GRACIAN CONTRERAZ, Nicolás.		
14	GUILLERMO RIVERA, Kristy.		
15	HUAMAN ROSARIO, Daylin.		
16	HURTADO ZELAYA, Gabriela.		
17	INGA GODOY, Mathias.		
18	JARAMILLO PALACIOS, Astrid.		
19	NIEVES SERAFIN, Isabel.		
20	OJEDA MURGA, Gino.		
21	PADILLA PEREZ, Raid.		
22	POZO ESPINOZA, Mark.		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, Paulina.		
24	RAMIREZ ROJAS, Aylin.		
25	ROJAS ARANDA, Belen.		
26	ROJAS ARECE, Alice.		
27	ROJAS RUCABADO, Pamela.		
28	RUCOBA SEGIBIA, Valentino.		
29	SUAREZ ALCARRAZ, Alissón		
30	TACUCHE CERVANTES, Sofía.		
31	VELA LLANTO, Jhonadap.		
32	VENTUR LOPEZ, Jhuliano.		
33	VILLAR POZO, Karin		

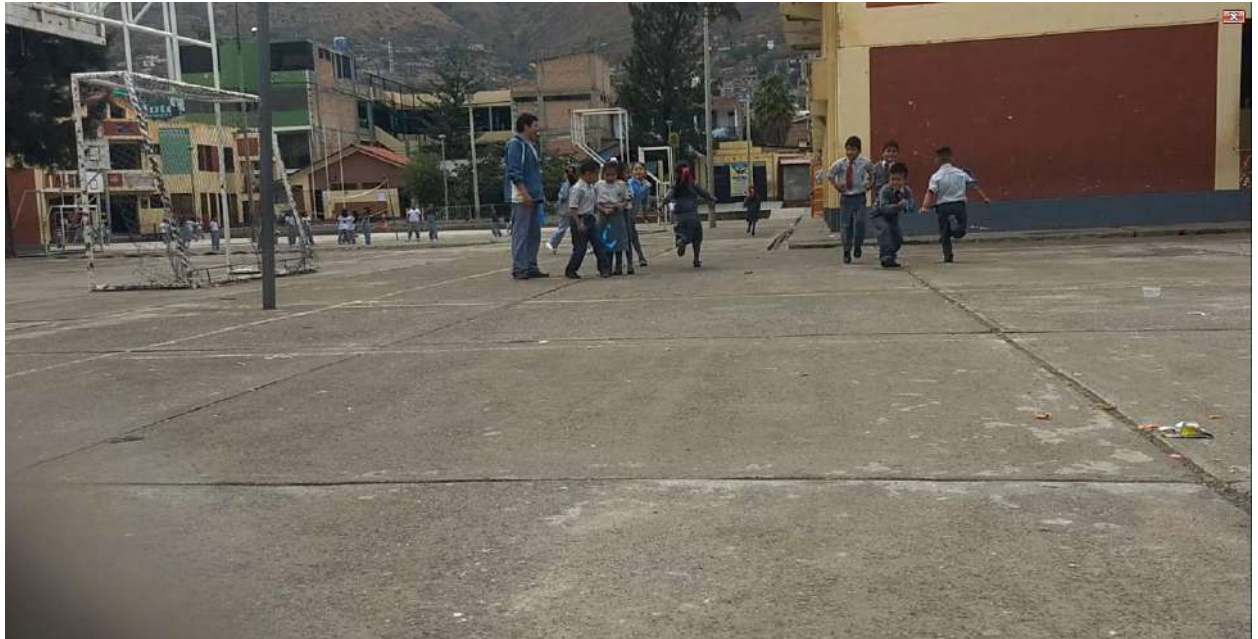




- Todos los estudiantes deben corren parar recoger la cinta que esta en el otro extremo y darcelo al otro compañero.



- Los estudiantes estan recogiendo la cinta para darcelo a su compañero y el grupo que participe tosodos los integrantes habra ganado el juego.



- Los participantes entregando la cinta a su compañero para que continúe con el juego.



- Los participantes del juego compitiendo para guardar la cinta en su lugar y que el otro compañero corra y la recoja así sucesivamente hasta que terminen de jugar todos los integrantes de los grupos.





- Se les entrego a cada participante una pelotita y les estoy dando las indicaciones de cómo deben de realizar el juego, primero es correr alrededor de su compañero sosteniendo la pelota luego se lanzará a los otros participantes y el quien la coge dirá **primi o punto**, luego tendrá que ir armar la torre de vasos.



- La estudiante está corriendo alrededor de su compañero sosteniendo la pelota.



- El estudiante está cogiendo la pelota diciendo **primi o punto**.



- Para finalizar el juego todos los están corriendo alrededor de sus compañeros.







	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego forman grupos para realizar el juego el primer participante debe correr sosteniendo la pelota con la mano izquierda alrededor de su compañero y luego lanzarlo por debajo de una cuerda y encajar en la caja. El grupo que encaja más pelotas será el ganador.</li> </ul>	Caja	
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acordamos y ponemos algunas normas para realizar los juegos.</li> <li>• Luego presentamos el siguiente juego.</li> </ul> <p><b><u>JUEGO DE LAS RONDAS</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Para jugar se necesitan varios participantes para ello se le indica a los estudiantes que formen un círculo muy grande luego se designaran un representante para que sea el lobo este participante busca todo los pasos que se van utilizar en la ronda, se designa las normas para ello se debe cantar una canción.  <p style="text-align: center;">Juguemos juguemos a la ronda mientras que el lobo esta si el lobo se aparece entero entero nos comerá</p> </li> <li>• Luego los participantes deben de sostener un aro en las manos y deberán de correr por el lado izquierdo de sus compañeros.</li> <li>• Luego los participantes deben de hacer rodar por la línea trazada por alrededor del cono, pero el recorrido lo deben hacer por el lado izquierdo de los conos al igual que se hizo con sus compañeros una vez que terminan el recorrido al final estarán unas canicas y las botellas en las cuales el participante debe de introducir la canica en la botella.</li> <li>• El grupo que más canicas introduce en la botella y que no perdió el equilibrio al correr por el lado izquierdo de su compañero será el ganador.</li> </ul>		30
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedimos a los estudiantes que se formen en filas y luego hacemos que sostienen los aros en la mano y que corren por el lado izquierdo de sus compañeros que estarán en diferentes direcciones este recorrido lo deben de hacer todos los participantes.</li> <li>• Luego se pondrán conos y cada se repartirán aros y deben de recorrer por el lado izquierdo sin perder el equilibrio.</li> <li>• Preguntamos: ¿Qué les pareció el juego? ¿Qué dificultades tuvieron y como lo solucionaron? ¿conocen otros juegos?</li> <li>• Luego pedimos a los estudiantes que ordenen los materiales y en completo orden retornar al salón.</li> </ul>		10



**LISTA DE COTEJO**

N°	<b>SESIÓN N° 11</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	
		Corren alrededor de su compañero sosteniendo un objeto por el lado izquierdo.	
		<b>SI</b>	<b>NO</b>
01	ACOSTA CALDERON, Daniela.		
02	AGUILAR SILVA, Alexa.		
03	ALVA SOLANO, Ninfa.		
04	ARRIAGA ATANACIO, Rihana.		
05	BALDOCEDA MORALES, Briana.		
06	BONIFACIO MAYLLE, Jhampier.		
07	BRAVO DOMINGUEZ, Esther.		
08	CALERO ARRATEA, Gustavo.		
09	Allison Fernanda		
10	DOMINGUEZ NINACO, Magdiel.		
11	ENCARNACIÓN FERNANDEZ, Keyla.		
12	FABIAN ATENCIA, Keymi.		
13	GRACIAN CONTRERAZ, Nicolás.		
14	GUILLERMO RIVERA, Kristy.		
15	HUAMAN ROSARIO, Daylin.		
16	HURTADO ZELAYA, Gabriela.		
17	INGA GODOY, Mathias.		
18	JARAMILLO PALACIOS, Astrid.		
19	NIEVES SERAFIN, Isabel.		
20	OJEDA MURGA, Gino.		
21	PADILLA PEREZ, Raid.		
22	POZO ESPINOZA, Mark.		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, Paulina.		
24	RAMIREZ ROJAS, Aylin.		
25	ROJAS ARANDA, Belen.		
26	ROJAS ARECE, Alice.		
27	ROJAS RUCABADO, Pamela.		
28	RUCOBA SEGIBIA, Valentino.		
29	SUAREZ ALCARRAZ, Alissón		
30	TACUCHE CERVANTES, Sofía.		
31	VELA LLANTO, Jhonadap.		
32	VENTUR LOPEZ, Jhuliano.		
33	VILLAR POZO, Karin		



- Todos los estudiantes formando un círculo para jugar la ronda, dos participantes deben estar fuera del círculo el que hace del “ratón y el otro del gato”



- Los estudiantes están corriendo por el la izquierdo sosteniendo un aro.





- Los estudiantes están haciendo rodar el aro alrededor de los conitos.



- La estudiante está introduciendo la canica en la botella después de haber realizado el recorrido como correr alrededor de sus compañeros por el lado izquierdo y luego echo rodar el aro al redor de los conitos.



- Los estudiantes corriendo alrededor de su compañero por el ladoo



- Las niñas haciendo rodar el aro alrededor de los conos uno tras el otro para que no le alcanza debe de corren el primer participante y así poder ganar el juego.





- Los estudiantes cantando la ronda mientras que el ratón está escapando del gato haciendo rodar su aro para no ser alcanzado por el gato, luego tendrá que introducir la canica en la botella.



- El niño realizando la misma actividad corriendo alrededor de sus compañeros por el lado izquierdo sosteniendo su aro.



- El niño que está haciendo el rato está haciendo roda su arao alrededor de los conos, mientras que el gato está corriendo al redor de sus compañeros para alcanzar al ratón y hacer su prisionero.



- Para finalizar el juego todos los niños deben de correr alrededor de su compañero por el lado izquierdo luego recogemos los materiales para retornar al salón de clases.



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12**
**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa** : “Julio Armando Ruiz Vázquez”  
**1.2. Tema** : Corren manteniendo el equilibrio.  
**1.3. Área** : Educación física  
**1.4. Docente** : Valentín Chávez, Emerson Santos  
**1.5. Fecha** : 20 /06/2019  
**1.6. Grado** : 1 **Sección:** “B”  
**1.7. Nivel** : Primaria  
**1.8. Tiempo** : 45

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

Competencia	Capacidades	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumentos
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sus tentaciones; así, conoce en sí mismo su lado dominante.	Corren hacia adelante esquivando objetos.	Lista de cotejo

**III. SECUENCIA DIDACTICA**

Procesos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<b>En grupo clase</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Damos la bienvenida a todos los estudiantes les pedimos en forma ordenada que salgan al patio para realizar las actividades programadas.</li> <li>• Iniciamos un diálogo sobre sus inquietudes que tienen en el salón de clase. Cogemos una de las intervenciones y realicemos un breve comentario como una forma de reflexión.</li> </ul> <b>Actividad</b> <b>Arma la torre y corre</b>	Cajas  Pelota	15



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes se desplazan libremente por el campo luego se les indica en la voz de tres correrán y armarán la torre de una base de diez. Posteriormente, cuando la torre esta armada lanzan la pelota a una caja y deben encajarlo así sucesivamente hasta que terminen toso los participantes del grupo.</li> </ul>		
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recordamos con los estudiantes las normas de convivencia.</li> <li>• En seguida le mencionamos el juego.</li> </ul> <p><b><u>EL JUEGO DE POSTAS</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se formarán grupos en las cuales se pondrán en diferentes partes en las cuales también habrá objetos que impiden que pasen los participantes.</li> <li>• A la voz de tres los participantes saldrán corriendo hacia adelante esquivando los objetos.</li> <li>• Para entregar a su compañero un pañuelo que está al otro extremo y el tiene que correr hacia adelante sin topar los objetos que están como obstáculos.</li> <li>• Si el participante rosa alguna de los objetos el participante tendrá que volver al punto de partida y sedera a su compañero su turno.</li> <li>• El grupo que más banderitas hace llegar en la meta será el ganador corriendo hacia adelante esquivando objetos.</li> </ul>	<p>Banderitas</p> <p>Palos</p>	30
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedimos a los estudiantes que se forman en filas para realizar el circuito de uno en uno deben correr esquivando los objetos que están como obstáculos.</li> <li>• Corren hacia delante manteniendo el equilibrio, pero esquivando los obstáculos.</li> <li>• Preguntamos a los estudiantes: ¿Qué parte de su cuerpo movieron más? ¿Qué dificultades tuvieron en el juego y como lo solucionaron? ¿Qué otros juegos conocen aparte de esto?</li> <li>• Pedimos que forman una fila para poder retornar al salón al mismo tiempo les felicitamos por el desempeño que tuvieron en las actividades desarrolladas.</li> </ul>		10



**LISTA DE COTEJO**

N°	<b>SESIÓN N° 12</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	
		Corren hacia adelante esquivando objetos.	
		<b>SI</b>	<b>NO</b>
01	ACOSTA CALDERON, Daniela.		
02	AGUILAR SILVA, Alexa.		
03	ALVA SOLANO, Ninfa.		
04	ARRIAGA ATANACIO, Rihana.		
05	BALDOCEDA MORALES, Briana.		
06	BONIFACIO MAYLLE, Jhampier.		
07	BRAVO DOMINGUEZ, Esther.		
08	CALERO ARRATEA, Gustavo.		
09	Allison Fernanda		
10	DOMINGUEZ NINACO, Magdiel.		
11	ENCARNACIÓN FERNANDEZ, Keyla.		
12	FABIAN ATENCIA, Keymi.		
13	GRACIAN CONTRERAZ, Nicolás.		
14	GUILLERMO RIVERA, Kristy.		
15	HUAMAN ROSARIO, Daylin.		
16	HURTADO ZELAYA, Gabriela.		
17	INGA GODOY, Mathias.		
18	JARAMILLO PALACIOS, Astrid.		
19	NIEVES SERAFIN, Isabel.		
20	OJEDA MURGA, Gino.		
21	PADILLA PEREZ, Raid.		
22	POZO ESPINOZA, Mark.		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, Paulina.		
24	RAMIREZ ROJAS, Aylin.		
25	ROJAS ARANDA, Belen.		
26	ROJAS ARECE, Alice.		
27	ROJAS RUCABADO, Pamela.		
28	RUCOBA SEGIBIA, Valentino.		
29	SUAREZ ALCARRAZ, Alissón		
30	TACUCHE CERVANTES, Sofía.		
31	VELA LLANTO, Jhonadap.		
32	VENTUR LOPEZ, Jhuliano.		
33	VILLAR POZO, Karin		



- Todos los niños formados en grupos para iniciar el juego de las postas recogerán las cintas y luego entregarles a sus compañeros, pero en este caso sin obstáculos.



- La niña está regresando a una velocidad para entregar la cinta y pueda salir el otro participante de los grupos.





- Todos los estudiantes formados en dos grupos para realizar el “**juego de las postas**” pero con obstáculos los niños tienen que realizar el recorrido sosteniendo la cinta, pero primero a armado los vasos.



- El estudiante corriendo hacia adelante esquivando los objetos compitiendo con el otro grupo que está realizando la misma actividad.





- Los estudiantes corriendo hacia adelante esquivando los objetos después de armar la torre de vasos.



- La niña corriendo hacia adelante en juego de las postas.



- La niña siguiendo el recorrido de las postas corriendo hacia adelante luego retornará y le entregará al otro participante para que continúe el juego.



- Para finalizar el juego de las postas todos los niños deberán de correr hacia adelante esquivando los objetos.

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13**
**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa** : “Julio Armando Ruiz Vázquez”  
**1.2. Tema** : Corren manteniendo su equilibrio.  
**1.3. Área** : Educación física  
**1.4. Docente** : Valentín Chávez, Emerson Santos  
**1.5. Fecha** : 24/ 06 /2019  
**1.6. Grado** : 1 **Sección:** “B”  
**1.7. Nivel** : Primaria  
**1.8. Tiempo** : 45

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

Competencia	Capacidades	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumentos
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sus tentaciones; así, conoce en sí mismo su lado dominante.	Corren y toca objetos sin perder el equilibrio.	Lista de cotejo

**III. SECUENCIA DIDACTICA**

Procesos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<b>En grupo clase</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resepcionamos a los estudiantes de una manera afectuosa y luego nos dirigimos al patio del colegio en donde realizamos un pequeño diálogo.</li> <li>• Iniciamos con los estudiantes un dialogo reflexivo sobre lo importante que es la integración entre compañeros y tener un compañerismo respetándose unos a otros.</li> </ul> <b>Actividad</b> <b>Arma la torre de vasos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes se desplazan libremente por el campo, luego se les indica en voz de tres correrán y armaran la torre de base de 20,</li> </ul>	Vasos  Banderitas	15



	<p>posteriormente cuando la torre este armado correrá a traer la banderitas que va estar al otro extremo esto le deberá traer y entregar a su compañero para continuar el juego.</p>		
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antes de iniciar la siguiente actividad se recuerdan los acuerdos para realizar el juego.</li> <li>• Luego anunciamos al siguiente juego.</li> </ul> <p><b><u>JUEGO EL ESCONDITE</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Todos los estudiantes se desplazarán en forma ordenada para formar un círculo.</li> <li>• Luego se pondrán conos, sogas, aros entre otros objetos para hacer un obstáculo.</li> <li>• Se esconderá una banderita o se guardará cerca de los obstáculos, el participante tendrá que correr y tocar la banderita sin perder el equilibrio.</li> <li>• El docente indicia a los estudiantes que sierren los ojos por unos segundos, mientras el docente esconderá los objetos o ponen cerca del obstáculo en la voz de tres empezarán a correr por una línea recta sin perder el equilibrio y luego debe coger la banderita escondida y llevarlo en una caja sin perder el equilibrio, si en caso que tumban el cono a salen de la línea habrá perdido el participante, y sedera su turno al otro participante.</li> <li>• El grupo que más banderitas haya encontrado y puso en la caja habrá ganado el juego.</li> </ul>	<p>Conos</p> <p>Sogas</p> <p>Aros</p>	<p>30</p>
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente traza una línea recta, curva y luego en la voz de tres deben de correr y tocar los conos sin perder el equilibrio.</li> <li>• Los participantes deben de correr sin perder el equilibrio por la line atrasada sin salir, estos recorridos deben de realizar todos los participantes.</li> <li>• El participante que corrió sin perder el equilibrio debe de coger la cinta y entregárselo a su compañero par que continúe con recorrido así llegar a las cajas y traer la cinta para entregárselo a su compañero.</li> <li>• Preguntamos: ¿Cómo te sentías al desplazarte por las líneas? ¿Cómo te sentiste al resultado de la actividad?</li> <li>• Luego pedimos a los estudiantes que ordenen los materiales para luego retornar al salón.</li> </ul>		<p>10</p>



**LISTA DE COTEJO**

N°	<b>SESIÓN N° 13</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	
		Corren y tocan objetos sin perder el equilibrio.	
		<b>SI</b>	<b>NO</b>
01	ACOSTA CALDERON, Daniela.		
02	AGUILAR SILVA, Alexa.		
03	ALVA SOLANO, Ninfa.		
04	ARRIAGA ATANACIO, Rihana.		
05	BALDOCEDA MORALES, Briana.		
06	BONIFACIO MAYLLE, Jhampier.		
07	BRAVO DOMINGUEZ, Esther.		
08	CALERO ARRATEA, Gustavo.		
09	Allison Fernanda		
10	DOMINGUEZ NINACO, Magdiel.		
11	ENCARNACIÓN FERNANDEZ, Keyla.		
12	FABIAN ATENCIA, Keymi.		
13	GRACIAN CONTRERAZ, Nicolás.		
14	GUILLERMO RIVERA, Kristy.		
15	HUAMAN ROSARIO, Daylin.		
16	HURTADO ZELAYA, Gabriela.		
17	INGA GODOY, Mathias.		
18	JARAMILLO PALACIOS, Astrid.		
19	NIEVES SERAFIN, Isabel.		
20	OJEDA MURGA, Gino.		
21	PADILLA PEREZ, Raid.		
22	POZO ESPINOZA, Mark.		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, Paulina.		
24	RAMIREZ ROJAS, Aylin.		
25	ROJAS ARANDA, Belen.		
26	ROJAS ARECE, Alice.		
27	ROJAS RUCABADO, Pamela.		
28	RUCOBA SEGIBIA, Valentino.		
29	SUAREZ ALCARRAZ, Alissón		
30	TACUCHE CERVANTES, Sofía.		
31	VELA LLANTO, Jhonadap.		
32	VENTUR LOPEZ, Jhuliano.		
33	VILLAR POZO, Karin		



- Dando las indicaciones para iniciar el juego del **escondite** y para ello también se está estableciendo reglas.



- Los estudiantes están corriendo para buscar las cintas escondidas en los vasos.





- La estudiante es escondiendo las banderitas en los vasos para que el juego sea más divertido y no la encuentren fácilmente los integrantes de cada grupo.



- La niña encontró la cinta escondida en el vaso y el niño aun no encuentra todavía la cinta.





- Los estudiantes corriendo después de haber encontrado la cinta para que después salgan los demás participantes de cada grupo.



- El niño Valentino está buscando la cinta en el vaso y la niña Rihanna está corriendo para que realice lo mismo.



- El niño buscando la cinta sacando los vasos de uno en uno, pero no encontró ninguna cinta.



- El niño está retornando, pero corriendo después de haber buscado la cinta en el vaso, pero sin éxito y la niña está buscando.





- Las niñas escondiendo las cintas en los vasos y los niños están cerraditos los ojos



- Los estudiantes están compitiendo en una carrera para poder buscar las cintas.



- Los estudiantes después de haber hecho una carrera buscaron la cinta y la encontró el estudiante Jhampier.



- Para finalizar se indicó que los estudiantes formaran una fila para correr de uno e uno para poder tocar los vasos y recoger por cada estudiante un vaso.



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14**
**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa** : “Julio Armando Ruiz Vázquez”  
**1.2. Tema** : Corren manteniendo el equilibrio con un objeto.  
**1.3. Área** : Educación física  
**1.4. Docente** : Valentín Chávez, Emerson Santos  
**1.5. Fecha** : 25 / 06 /2019  
**1.6. Grado** : 1 **Sección:** “B”  
**1.7. Nivel** : Primaria  
**1.8. Tiempo** : 45

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

Competencia	Capacidades	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumentos
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sus tentaciones; así, conoce en sí mismo su lado dominante.	Corren hacia adelante sosteniendo un objeto.	Lista de cotejo

**III. SECUENCIA DIDACTICA**

Procesos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<b>En grupo clase</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Damos la bienvenida a todos los estudiantes.</li> <li>• Iniciamos con los estudiantes un dialogo reflexivo sobre el desempeño que demuestran en la clase y sobre la convivencia en sus salón.</li> </ul> <b>Actividad</b> <b>Arma la torre y lanza</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes se desplazan libremente por el campo, luego se inicia el juego al sonido del silbato los participantes correrán a</li> </ul>	Soga	15

	<p>armar la torre de una base 15, posteriormente cuando la torre este armado lanzaran la pelota a una caja y deben encajarlo así sucesivamente hasta que terminen todos los participantes.</p>		
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedimos a los estudiantes que formen tres grupos de la misma cantidad.</li> <li>• En seguida presentamos el siguiente juego.</li> </ul> <p><b><u>JUEGO CARRERA DE SACOS</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se traza una línea recta al inicio y al final a una cierta distancia.</li> <li>• A cada participante se entrega un costal que deben sostener con sus manos para avanzar solo es válido saltar o correr hacia adelante, sin soltar el saco el primero en llegar es el ganador.</li> <li>• Luego para el retorno tienen que coger un objeto y correr hacia adelante sosteniendo un objeto y entregárselo a su compañero para que continúe.</li> <li>• Si en caso que no logre llegar con el costal ese grupo habrá perdido el circuito</li> <li>• Al llegar a la meta tendrán se encontrarán vasos para que puedan armar una torre</li> <li>• Luego debe de coger un objeto y volver corriendo y darle a su compañero el costal el objeto par que continúe.</li> <li>• Todos los participantes deben de realizar el mismo circuito sin cometer errores y si en caso que lo cometen tendrán que volver a realizar del inicio.</li> <li>• Una vez que está armado la torre deberá correr hasta donde esta los demás integrantes y la deberá tocar para que pueda salir y así seguir el recorrido.</li> </ul>	<p>Saco</p> <p>Vasos</p> <p>Silbato</p>	<p>30</p>
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedimos a todos los integrantes que formen una fila y se pongan de tras de la line atrasada.</li> <li>• Luego tendrán sostener una caja y tendrá que corren sin perder el equilibrio hasta el otro extremo donde está la line trazada.</li> <li>• Todos los participantes lo deberán realizar la misma acción.</li> <li>• Preguntamos: ¿Qué les pareció el juego? ¿Qué dificultades tuvieron como lo solucionaron? ¿Qué otros juegos lo conocen ustedes?</li> <li>• Luego pedimos que ordenen los materiales, se pongan en una fila para retornar al salón.</li> </ul>		<p>10</p>



**LISTA DE COTEJO**

N°	<b>SESIÓN N° 14</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	
		Corren hacia adelante sosteniendo un objeto.	
		<b>SI</b>	<b>NO</b>
01	ACOSTA CALDERON, Daniela.		
02	AGUILAR SILVA, Alexa.		
03	ALVA SOLANO, Ninfa.		
04	ARRIAGA ATANACIO, Rihana.		
05	BALDOCEDA MORALES, Briana.		
06	BONIFACIO MAYLLE, Jhampier.		
07	BRAVO DOMINGUEZ, Esther.		
08	CALERO ARRATEA, Gustavo.		
09	Allison Fernanda		
10	DOMINGUEZ NINACO, Magdiel.		
11	ENCARNACIÓN FERNANDEZ, Keyla.		
12	FABIAN ATENCIA, Keymi.		
13	GRACIAN CONTRERAZ, Nicolás.		
14	GUILLERMO RIVERA, Kristy.		
15	HUAMAN ROSARIO, Daylin.		
16	HURTADO ZELAYA, Gabriela.		
17	INGA GODOY, Mathias.		
18	JARAMILLO PALACIOS, Astrid.		
19	NIEVES SERAFIN, Isabel.		
20	OJEDA MURGA, Gino.		
21	PADILLA PEREZ, Raid.		
22	POZO ESPINOZA, Mark.		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, Paulina.		
24	RAMIREZ ROJAS, Aylin.		
25	ROJAS ARANDA, Belen.		
26	ROJAS ARECE, Alice.		
27	ROJAS RUCABADO, Pamela.		
28	RUCOBA SEGIBIA, Valentino.		
29	SUAREZ ALCARRAZ, Alissón		
30	TACUCHE CERVANTES, Sofía.		
31	VELA LLANTO, Jhonadap.		
32	VENTUR LOPEZ, Jhuliano.		
33	VILLAR POZO, Karin		





- Los estudiantes formados en filas para iniciar el juego de carrera de sacos para ello se entregó los costales.



- Los niños realizando la carrera de los sacos hacia adelante sosteniendo el costal.





- El estudiante está armando los vasos después d llegar a la meta y la niña está saltando para que hace lo mismo.



- Los estudiantes armando los vasos, después de realizar la carrera de sacos una vez que armen tendrán que correr hasta donde están los grupos, para que puedan continuar con el juego.





- El niño está corriendo después de armar la torre para que salgue el otro participante del grupo.



- Para finalizar los estudiantes están saltando de uno la carrera de sacos después de armar la torre.





	<p>de tres arman la torre y cuando este armado deben lanzar la pelota a una caja para poder encajar y la misma actividad deben realizar todos los participantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué parte de su cuerpo movieron más?</li> </ul>		
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentamos el siguiente juego. <b><u>LA PELOTA SALTA Y BOTA</u></b></li> <li>• A cada estudiante se les entrega una pelotita de trapo.</li> <li>• Los estudiantes inician la actividad en la voz de tres.</li> <li>• Pedimos a los estudiantes que caminen en forma dispersa, y luego lanzaran la pelota hacia arriba y la cogerán con las dos manos sin perder el equilibrio.</li> <li>• Al principio deberán realizar despacio los lanzamientos y también deben de coger con las dos manos.</li> <li>• Después se realizará más rápido y tendrán que cogerla con las dos manos para que la actividad sea más divertida deben cantar una canción.   <p style="text-align: center;">Bota bota Bota la pelota De una mano, Pasa a otra.</p> </li> <li>• Para que el lanzamiento sea más divertido vamos complicando el juego cambian de mano según se va botando y le van cogiendo con las dos manos.   <p style="text-align: center;">Bota bota, La pelota, De una pierna Pasa a otra.</p> </li> <li>• Pasando de forma alterna se lanzará la pelota por debajo de la pierna el participante de la última fila lanzara la pelota hacia arriba y cogerla con las dos manos sin perder el equilibrio esta deben realizar antes que toca el suelo.</li> </ul>	Pelotas	30
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedimos a los estudiantes que lanzan la pelota hacia arriba y que la cogen con las dos manos antes que toque el suelo.</li> <li>• Pregunta a los niños: ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿fue difícil como lo solucionaron? ¿Qué parte de su cuerpo movieron más?</li> <li>• Luego pedimos que guarden los materiales, en seguida se les felicita por la participación en las actividades programadas.</li> </ul>		10



**LISTA DE COTEJO**

N°	<b>SESIÓN N° 15</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	
		Lanza hacia arriba la pelota y la coge con las dos manos.	
		<b>SI</b>	<b>NO</b>
01	ACOSTA CALDERON, Daniela.		
02	AGUILAR SILVA, Alexa.		
03	ALVA SOLANO, Ninfa.		
04	ARRIAGA ATANACIO, Rihana.		
05	BALDOCEDA MORALES, Briana.		
06	BONIFACIO MAYLLE, Jhampier.		
07	BRAVO DOMINGUEZ, Esther.		
08	CALERO ARRATEA, Gustavo.		
09	Allison Fernanda		
10	DOMINGUEZ NINACO, Magdiel.		
11	ENCARNACIÓN FERNANDEZ, Keyla.		
12	FABIAN ATENCIA, Keymi.		
13	GRACIAN CONTRERAZ, Nicolás.		
14	GUILLERMO RIVERA, Kristy.		
15	HUAMAN ROSARIO, Daylin.		
16	HURTADO ZELAYA, Gabriela.		
17	INGA GODOY, Mathias.		
18	JARAMILLO PALACIOS, Astrid.		
19	NIEVES SERAFIN, Isabel.		
20	OJEDA MURGA, Gino.		
21	PADILLA PEREZ, Raid.		
22	POZO ESPINOZA, Mark.		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, Paulina.		
24	RAMIREZ ROJAS, Aylin.		
25	ROJAS ARANDA, Belen.		
26	ROJAS ARECE, Alice.		
27	ROJAS RUCABADO, Pamela.		
28	RUCOBA SEGIBIA, Valentino.		
29	SUAREZ ALCARRAZ, Alissón		
30	TACUCHE CERVANTES, Sofía.		
31	VELA LLANTO, Jhonadap.		
32	VENTUR LOPEZ, Jhuliano.		
33	VILLAR POZO, Karin		





- Los estudiantes preparándose para que puedan jugar el juego la pelota salta y bota.



- Los estudiantes lanzando la pelota hacia arriba y la cejen dando una palmada, dos palmadas, etc.



- Los estudiantes lanzando la pelota entre compañeros y la coge con las dos manos.



- El niño y la niña están lanzando la pelota en el **juego la pelota salta y bota** entre compañeros.





- Los niños siguiendo con el juego lanzando la pelota hacia arriba dando una palmada.



- Para finalizar varones y mujeres lanzan la pelota hacia arriba de una en una y la cogen con las dos manos dando palmadas.

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 16**
**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa** : “Julio Armando Ruiz Vázquez”  
**1.2. Tema** : Lanza la pelota y coge con la mano dando palmadas.  
**1.3. Área** : Educación física  
**1.4. Docente** : Valentín Chávez, Emerson Santos  
**1.5. Fecha** : 27 /06/2019  
**1.6. Grado** : 1 **Sección:** “B”  
**1.7. Nivel** : Primaria  
**1.8. Tiempo** : 45

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

Competencia	Capacidades	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumentos
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sus tentaciones; así, conoce en sí mismo su lado dominante.	Lanza hacia arriba la pelota y la coge con las dos manos dando una palmada.	Lista de cotejo

**III. SECUENCIA DIDACTICA**

Procesos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<b>En grupo clase</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Damos la bienvenida a todos los estudiantes, preguntamos cómo se sienten y anímalos a integrarse, reflexionando sobre sus principales diferencias encontradas durante la convivencia en las horas de clase.</li> </ul> <b>Actividad</b> <b>Arma la torre y lanza la pelota</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes se desplazan libremente por el campo; luego se les indica en la voz de tres correrán y armarán la torre de base de</li> </ul>	Vasos  Pelotas	15





**LISTA DE COTEJO**

N°	<b>SESIÓN N° 16</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	
		<b>SI</b>	<b>NO</b>
		Lanza hacia arriba la pelota y la coge con las dos manos dando una palmada.	
01	ACOSTA CALDERON, Daniela.		
02	AGUILAR SILVA, Alexa.		
03	ALVA SOLANO, Ninfa.		
04	ARRIAGA ATANACIO, Rihana.		
05	BALDOCEDA MORALES, Briana.		
06	BONIFACIO MAYLLE, Jhampier.		
07	BRAVO DOMINGUEZ, Esther.		
08	CALERO ARRATEA, Gustavo.		
09	DIAGO BLAS, Thiago.		
10	DOMINGUEZ NINACO, Magdiel.		
11	ENCARNACIÓN FERNANDEZ, Keyla.		
12	FABIAN ATENCIA, Keymi.		
13	GRACIAN CONTRERAZ, Nicolás.		
14	GUILLERMO RIVERA, Kristy.		
15	HUAMAN ROSARIO, Daylin.		
16	HURTADO ZELAYA, Gabriela.		
17	INGA GODOY, Mathias.		
18	JARAMILLO PALACIOS, Astrid.		
19	NIEVES SERAFIN, Isabel.		
20	OJEDA MURGA, Gino.		
21	PADILLA PEREZ, Raid.		
22	POZO ESPINOZA, Mark.		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, Paulina.		
24	RAMIREZ ROJAS, Aylin.		
25	ROJAS ARANDA, Belen.		
26	ROJAS ARECE, Alice.		
27	ROJAS RUCABADO, Pamela.		
28	RUCOBA SEGIBIA, Valentino.		
29	SUAREZ ALCARRAZ, Alissón		
30	TACUCHE CERVANTES, Sofía.		
31	VELA LLANTO, Jhonadap.		
32	VENTUR LOPEZ, Jhuliano.		
33	VILLAR POZO, Karin		





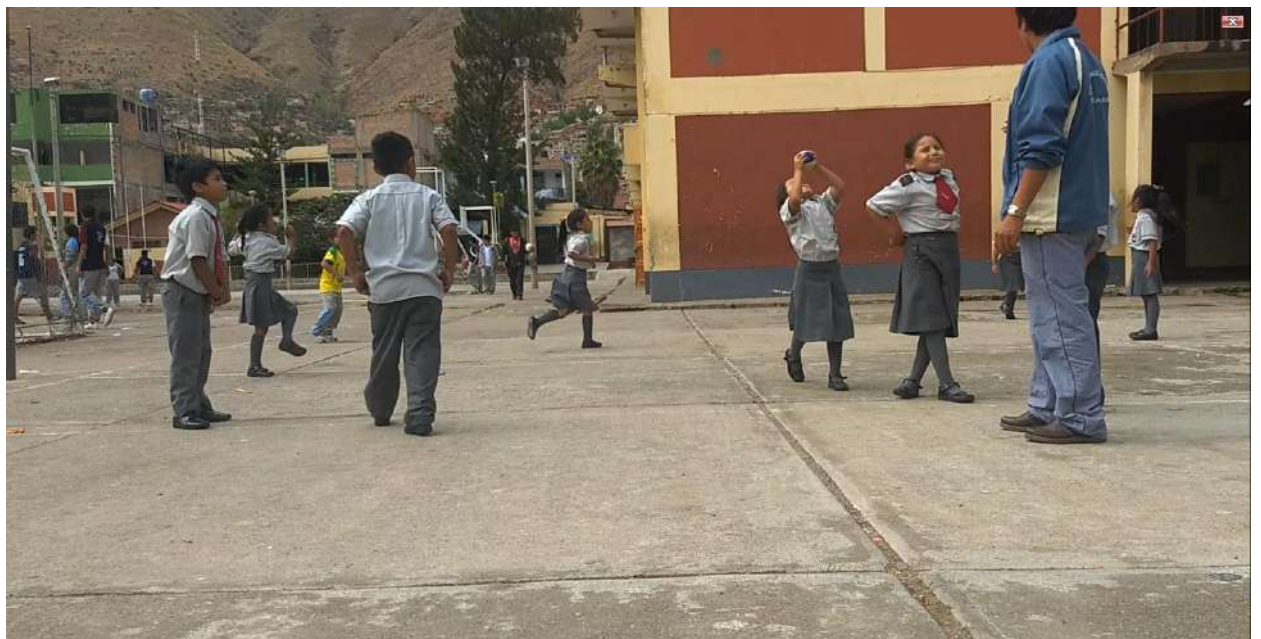
- Los estudiantes puestos en las cuatro esquinas luego lanzaran la pelota hacia al otro de su compañero y la tiene que coger con las dos manos dando una palmada.



- Los estudiantes sentados para complicar los juegos de las cuatro esquinas y deben lanzar la pelota hacia su compañero dando una palmada.



- La estudiante está lanzando la pelota dando una palmada como lo observan en la imagen.



- Los estudiantes siguiendo el juego de las cuatro esquinas los niños lanzan la pelota y la cogen dando palmadas uno, dos, tres, cuatro palmadas.





- Para finalizar formaron una fila y los estudiantes está dando palmadas para coger la pelota con las dos manos.



- Para finalizar los estudiantes están lanzando la pelota hacia arriba y están cogiendo con las dos manos dando palmadas.

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 17**
**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa** : “Julio Armando Ruiz Vázquez”  
**1.2. Tema** : Lanza pelotas para desarrollar la coordinación.  
**1.3. Área** : Educación física  
**1.4. Docente** : Valentín Chávez, Emerson Santos  
**1.5. Fecha** : 28/ 06 /2019  
**1.6. Grado** : 1 **Sección:** “B”  
**1.7. Nivel** : Primaria  
**1.8. Tiempo** : 45

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

Competencia	Capacidades	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumentos
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sus tentaciones; así, conoce en sí mismo su lado dominante.	Lanza los objetos para encajar a un aro sin perder el equilibrio.	Lista de cotejo

**III. SECUENCIA DIDACTICA**

Procesos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<b>En grupo clase</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniciamos a los estudiantes un dialogo reflexivo sobre sus principales diferencias encontradas durante la convivencia en las horas de clase.</li> </ul> <b>Actividad</b> <b>Arma la torre y lanza</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Antes de iniciar la actividad programada se realizara un breve calentamiento como: Estiramientos de extremidades con movimientos leves.</li> </ul>	Vasos.  Pelota de trapo.	15

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes se desplazan libremente por el campo; luego se les indica en voz de tres correrán y armaran la torre de base de diez. Posteriormente, cuando la torre este armada lanzaran la pelota a una caja y deben encajarlo así sucesivamente hasta que terminen todos los estudiantes.</li> </ul>		
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentamos el siguiente juego</li> <li>• <b><u>JUEGO LOS BOLOS</u></b></li> <li>• En este juego deben participar todos los integrantes.</li> <li>• El juego consiste en derribar desde una distancia acordada el mayor número de bolos posible, lanzando la pelota sin perder el equilibrio.</li> <li>• Los bolos se pondrán en lugares llanos en varias filas complicando al jugador lanzando hacia arriba y cogen con las dos manos luego deben de derribar los bolos lanzando la pelota, pero sin perder el equilibrio.</li> <li>• Una vez que ya han derrumbado los bolos los integrantes de cada grupo deben lanzar los bolos sin perder el equilibrio para encajar aun a un aro que estará sostenido por un compañero del mismo lugar donde quedaron los bolos.</li> <li>• Esta actividad lo deben de realizar todos los participantes, lanzando la pelota sin perder el equilibrio.</li> <li>• De cada grupo deben de elegir un representante para verificar que haya errores en los juegos.</li> <li>• El equipo que haya encajado más bolos a la hora de lazar la pelota en el aro habrán ganado el juego.</li> </ul>	<p>Tizas</p> <p>Aros</p> <p>Pelotas</p>	30
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una vez terminado todo el juego se le pide a todos los estudiantes que formen una fila y de uno en uno deben de lanzar una pelota para encajar en el aro sin perder el equilibrio.</li> <li>• Preguntamos a los estudiantes: ¿Qué le pareció el juego? ¿fue difícil como lo solucionaron?</li> <li>• El docente pide a cada grupo que opinen pedimos que nos explique las dificultades que tuvieron.</li> </ul>		10



**LISTA DE COTEJO**

N°	<b>SESIÓN N° 17</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	
		Lanzan los objetos para encajar a un aro sin perder el equilibrio.	
		<b>SI</b>	<b>NO</b>
01	ACOSTA CALDERON, Daniela.		
02	AGUILAR SILVA, Alexa.		
03	ALVA SOLANO, Ninfa.		
04	ARRIAGA ATANACIO, Rihana.		
05	BALDOCEDA MORALES, Briana.		
06	BONIFACIO MAYLLE, Jhampier.		
07	BRAVO DOMINGUEZ, Esther.		
08	CALERO ARRATEA, Gustavo.		
09	Allison Fernanda		
10	DOMINGUEZ NINACO, Magdiel.		
11	ENCARNACIÓN FERNANDEZ, Keyla.		
12	FABIAN ATENCIA, Keymi.		
13	GRACIAN CONTRERAZ, Nicolás.		
14	GUILLERMO RIVERA, Kristy.		
15	HUAMAN ROSARIO, Daylin.		
16	HURTADO ZELAYA, Gabriela.		
17	INGA GODOY, Mathias.		
18	JARAMILLO PALACIOS, Astrid.		
19	NIEVES SERAFIN, Isabel.		
20	OJEDA MURGA, Gino.		
21	PADILLA PEREZ, Raid.		
22	POZO ESPINOZA, Mark.		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, Paulina.		
24	RAMIREZ ROJAS, Aylin.		
25	ROJAS ARANDA, Belen.		
26	ROJAS ARECE, Alice.		
27	ROJAS RUCABADO, Pamela.		
28	RUCOBA SEGIBIA, Valentino.		
29	SUAREZ ALCARRAZ, Alissón		
30	TACUCHE CERVANTES, Sofía.		
31	VELA LLANTO, Jhonadap.		
32	VENTUR LOPEZ, Jhuliano.		
33	VILLAR POZO, Karin		





- Los niños formados para jugar **el juego de los bolos** el primer estudiante lanzando la pelota cara tumbar los bolos lanzando la pelota.



- La estudiante continuando con el juego de los bolos y ella tumbo todos los bolos lanzando la pelota.



- El estudiante está lanzando la pelotita para encajar al aro, pero antes dio una palmada.



- Para finalizar todos los estudiantes lanzaron la pelota para tumbar los bolos y así terminar con el juego y luego lanzaron la pelota al aro.



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 18**
**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa** : “Julio Armando Ruiz Vázquez”  
**1.2. Tema** : Lanza la pelota manteniendo el equilibrio.  
**1.3. Área** : Educación física  
**1.4. Docente** : Valentín Chávez, Emerson Santos  
**1.5. Fecha** : 01/ 07/2019  
**1.6. Grado** : 1 **Sección:** “B”  
**1.7. Nivel** : Primaria  
**1.8. Tiempo** : 45

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

Competencia	Capacidades	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumentos
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sus tentaciones; así, conoce en sí mismo su lado dominante.	Lanza la pelota por debajo de una cuerda.	Lista de cotejo

**III. SECUENCIA DIDACTICA**

Procesos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<b>En grupo clase</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les da la bienvenida a los estudiantes para realizar las actividades.</li> <li>• Luego realizaran un breve calentamiento para realizar las actividades programadas</li> <li>• Iniciamos con los niños un diálogo reflexivo sobre sus principales actividades realizadas en las sesiones anteriores.</li> <li>• Luego se entregaran los materiales para trabajar.</li> </ul> <b>Derrumba las latas y lanza la pelotita</b>	Latas  Vasos  Pelota	15

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se pide a los estudiantes que forman grupos de 5 a 6 integrantes; luego se les indica que arman una torre de vasos y luego que correr por una línea y con la pelota lo derriban las latas y en caso que no derriben el grupo habrán perdido.</li> </ul> <p>¿Qué parte de tu cuerpo moviste?</p>		
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentamos el siguiente juego y se recuerdan los acuerdos realizados por ellos mismos.</li> </ul> <p><b><u>JUEGO EL CABALLITO</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les pide a todos que formen filas de tres a cinco grupos de la misma cantidad de estudiantes para realizar el siguiente juego.</li> <li>• Se les entrega a cada representante una pelota por cada grupo.</li> <li>• Una vez colocado en la fila los estudiantes, el primer participante lanzará la pelota a una pared y en la caída y con las piernas abiertas da un salto para que la pelota pase por debajo y terminar al otro extremo donde está la cuerda si en caso no logra a pasar dará al siguiente participante.</li> <li>• La oportunidad de lanzar la pelota este participante realizará la misma acción que hizo su compañero, así sucesivamente hasta que terminen todos los participantes de jugar el grupo que hizo más puntos y logro pasar por la línea será el ganador.</li> <li>• El siguiente participante la cojera y continuara el juego de la misma forma.</li> <li>• Se penaliza cuando consigue dar el salto antes de que bote la pelota en el suelo, toque la ropa o pase por debajo de la cuerda ese grupo será el ganador.</li> <li>• Luego los participantes si logran a pasar todos empezaran a jugar de dos en dos para complicar el juego así sucesivamente todos los estudiantes deben participar.</li> </ul>	Pelotas	30
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedimos a los estudiantes que lancen la pelota por debajo de la cuerda sin perder el equilibrio.</li> <li>• En seguida les preguntamos: ¿Cómo se sintieron al realizar las actividades? ¿fue fácil o difícil y como lo solucionaron? ¿Qué parte de su cuerpo movieron más?</li> <li>• Luego pedimos a los estudiantes que guarden los materiales y les damos las gracias por la participación en la actividad.</li> </ul>		10



**LISTA DE COTEJO**

N°	<b>SESIÓN N° 18</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	
		Lanza la pelota por debajo de una cuerda.	
		<b>SI</b>	<b>NO</b>
01	ACOSTA CALDERON, Daniela.		
02	AGUILAR SILVA, Alexa.		
03	ALVA SOLANO, Ninfa.		
04	ARRIAGA ATANACIO, Rihana.		
05	BALDOCEDA MORALES, Briana.		
06	BONIFACIO MAYLLE, Jhampier.		
07	BRAVO DOMINGUEZ, Esther.		
08	CALERO ARRATEA, Gustavo.		
09	Allison Fernanda		
10	DOMINGUEZ NINACO, Magdiel.		
11	ENCARNACIÓN FERNANDEZ, Keyla.		
12	FABIAN ATENCIA, Keymi.		
13	GRACIAN CONTRERAZ, Nicolás.		
14	GUILLERMO RIVERA, Kristy.		
15	HUAMAN ROSARIO, Daylin.		
16	HURTADO ZELAYA, Gabriela.		
17	INGA GODOY, Mathias.		
18	JARAMILLO PALACIOS, Astrid.		
19	NIEVES SERAFIN, Isabel.		
20	OJEDA MURGA, Gino.		
21	PADILLA PEREZ, Raid.		
22	POZO ESPINOZA, Mark.		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, Paulina.		
24	RAMIREZ ROJAS, Aylin.		
25	ROJAS ARANDA, Belen.		
26	ROJAS ARECE, Alice.		
27	ROJAS RUCABADO, Pamela.		
28	RUCOBA SEGIBIA, Valentino.		
29	SUAREZ ALCARRAZ, Alissón		
30	TACUCHE CERVANTES, Sofía.		
31	VELA LLANTO, Jhonadap.		
32	VENTUR LOPEZ, Jhuliano.		
33	VILLAR POZO, Karin		



- Los estudiantes jugando el **juego del caballito**, y los estudiantes formados en dos grupos deberán hacer pasar lanzando la pelotita por debajo de la pierna, hasta el otro extremo.



- Los estudiantes lanzando la pelota por debajo de la pierna de todos los estudiantes.





- Las estudiantes del primer grupo siguiendo con el juego.



- Los dos grupos uniéndose para realizar una competencia en el **juego el caballito**. Consiste en quien logra hacer pasar la pelota hasta el final de todos los integrantes por debajo de la pierna.



- Los estudiantes formados en grupos para lanzar la pelota por debajo de la cuerda como lo está haciendo la niña.



- Para finalizar con del **juego del caballito** están lanzando la pelota por debajo de la pierna hasta que pasa la cuerda.



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 19**
**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa** : “Julio Armando Ruiz Vázquez”  
**1.2. Tema** : Lanza la pelota por encima de su compañero.  
**1.3. Área** : Educación física  
**1.4. Docente** : Valentín Chávez, Emerson Santos  
**1.5. Fecha** : 02 /07/2019  
**1.6. Grado** : 1 **Sección:** “B”  
**1.7. Nivel** : Primaria  
**1.8. Tiempo** : 45

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

Competencia	Capacidades	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumentos
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sus tentaciones; así, conoce en sí mismo su lado dominante.	Lanza la pelota por encima de su compañero.	Lista de cotejo

**III. SECUENCIA DIDACTICA**

Procesos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<b>En grupo clase</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Decepcionamos a los estudiantes de una manera muy cordial.</li> <li>• Luego pedimos que en forma ordenad se desplacen al patio para realizar las actividades programadas.</li> <li>• Pedimos a uno de los estudiantes que nos cuente alguna anécdota que tuvieron para poder iniciar un dialogo reflexivo sobre lo ocurrido.</li> </ul> <b>Actividad</b> <b>Arma una torre y lanza la pelotita de trapo por encima de tu compañero.</b>	Silbato  Vasos	15

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes se desplazan libremente por el patio luego, al sonido del silbato deben correr y armar la torre teniendo como base de diez posteriormente cuando este armado la torre correctamente cogerá la pelota y la lanzará por encima de su compañero y el otro participante deberá de coger la pelota y correr para seguir armando la torre. Todos los estudiantes deben de realizar la actividad.</li> <li>• Si en caso no logra hacer pasar la pelota por encima de su compañero y no logra armar la torre ese grupo habrá perdido el juego.</li> </ul>		
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recordamos los acuerdos establecidos en el salón de clase y también para iniciar cada actividad.</li> <li>• Luego presentamos el siguiente juego.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b><u>JUEGO A LA ACEITUNA</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El juego consiste en lanzar la pelota contra la pared por encima de su compañero sin perder el equilibrio.</li> <li>• Se pide a los estudiantes que lanzan la pelota por encima de la cuerda y al mismo tiempo realizaran los gestos de la canción que se va cantando.</li> <li>• Cada vez que se supera el contacto una canción concreta, se vuelve a repetir de nuevo para aumentar el grado de dificultades un posible orden a seguir, sería lanzar la pelota por encima de su compañero y recoger dando una palmada con las dos manos.</li> <li>• Con una sola mano lanza la pelota por encima de su compañero.</li> <li>• Con una mano y un ojo cerrado deben lanzar la pelota por encima de su compañero.</li> <li>• Una mano, los ojos cerrados y una pata coja deben lanzar por encima de su compañero.</li> <li>• Si en caso que rosa a sus compañeros este habrá perdido.</li> </ul>	Pelotas	30
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedimos a los estudiantes que uno de ellos lancen la pelota por encima de su compañero de uno en uno deben realizar la actividad.</li> <li>• Lanza la pelota con los ojos cerrados por encima de su compañero y por encima de una cuerda.</li> <li>• Preguntamos a los estudiantes: ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Qué dificultades tuvieron al realizar el juego y como lo solucionaron?</li> </ul>		10



	<ul style="list-style-type: none"><li>• Luego indicamos a los estudiantes que ordenen los materiales y que se colocan en una fila para poder retornar al salón y continuar con sus clases.</li></ul>		
--	--	--	--



**LISTA DE COTEJO**

N°	<b>SESIÓN N° 19</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	
		Lanzan la pelota por encima de su compañero.	
		<b>SI</b>	<b>NO</b>
01	ACOSTA CALDERON, Daniela.		
02	AGUILAR SILVA, Alexa.		
03	ALVA SOLANO, Ninfa.		
04	ARRIAGA ATANACIO, Rihana.		
05	BALDOCEDA MORALES, Briana.		
06	BONIFACIO MAYLLE, Jhampier.		
07	BRAVO DOMINGUEZ, Esther.		
08	CALERO ARRATEA, Gustavo.		
09	Allison Fernanda		
10	DOMINGUEZ NINACO, Magdiel.		
11	ENCARNACIÓN FERNANDEZ, Keyla.		
12	FABIAN ATENCIA, Keymi.		
13	GRACIAN CONTRERAZ, Nicolás.		
14	GUILLERMO RIVERA, Kristy.		
15	HUAMAN ROSARIO, Daylin.		
16	HURTADO ZELAYA, Gabriela.		
17	INGA GODOY, Mathias.		
18	JARAMILLO PALACIOS, Astrid.		
19	NIEVES SERAFIN, Isabel.		
20	OJEDA MURGA, Gino.		
21	PADILLA PEREZ, Raid.		
22	POZO ESPINOZA, Mark.		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, Paulina.		
24	RAMIREZ ROJAS, Aylin.		
25	ROJAS ARANDA, Belen.		
26	ROJAS ARECE, Alice.		
27	ROJAS RUCABADO, Pamela.		
28	RUCOBA SEGIBIA, Valentino.		
29	SUAREZ ALCARRAZ, Alissón		
30	TACUCHE CERVANTES, Sofía.		
31	VELA LLANTO, Jhonadap.		
32	VENTUR LOPEZ, Jhuliano.		
33	VILLAR POZO, Karin		





- Los estudiantes formaron grupos para jugar el **juego de la aceituna**, lo que consiste en lanzan la pelota por encima de su compañera sin que la rose.



- Para finalizan el juego de la **aceituna** lanzaran la pelota por encima de su compañero de uno en uno sin perder el equilibrio.

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 20**
**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa** : “Julio Armando Ruiz Vázquez”  
**1.2. Tema** : Demuestra equilibrio al saltar mediante juegos  
**1.3. Área** : Educación física  
**1.4. Docente** : Valentín Chávez, Emerson Santos  
**1.5. Fecha** : 03 /07/2019  
**1.6. Grado** : 1 **Sección:** “B”  
**1.7. Nivel** : Primaria  
**1.8. Tiempo** : 45

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

Competencia	Capacidades	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumentos
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sus tentaciones; así, conoce en sí mismo su lado dominante.	Lanzan la pelota para encajar a una caja sin perder el equilibrio.	Lista de cotejo

**III. SECUENCIA DIDACTICA**

Procesos	Estrategias metodológicas	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<b>En grupo clase</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les damos la bienvenida a los estudiantes y realizamos los acuerdos para iniciar el trabajo. También preguntamos cómo se sienten y les animamos a integrarse, reflexionando y lo importante que es tener un amigo.</li> </ul> <b>Actividad</b> <b>Arma la torre y lanza</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes se desplazan libremente por el campo; luego se le indica en voz de tres correrán y armarán la torre de base de diez. Posteriormente, cuando la torre este armado lanzaran la</li> </ul>	Vasos  Caja  Pelota	15





**LISTA DE COTEJO**

N°	<b>SESIÓN N° 20</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	
		Lanzan por una línea recta la pelota para encajar a una caja.	
		<b>SI</b>	<b>NO</b>
01	ACOSTA CALDERON, Daniela.		
02	AGUILAR SILVA, Alexa.		
03	ALVA SOLANO, Ninfa.		
04	ARRIAGA ATANACIO, Rihana.		
05	BALDOCEDA MORALES, Briana.		
06	BONIFACIO MAYLLE, Jhampier.		
07	BRAVO DOMINGUEZ, Esther.		
08	CALERO ARRATEA, Gustavo.		
09	Allison Fernanda		
10	DOMINGUEZ NINACO, Magdiel.		
11	ENCARNACIÓN FERNANDEZ, Keyla.		
12	FABIAN ATENCIA, Keymi.		
13	GRACIAN CONTRERAZ, Nicolás.		
14	GUILLERMO RIVERA, Kristy.		
15	HUAMAN ROSARIO, Daylin.		
16	HURTADO ZELAYA, Gabriela.		
17	INGA GODOY, Mathias.		
18	JARAMILLO PALACIOS, Astrid.		
19	NIEVES SERAFIN, Isabel.		
20	OJEDA MURGA, Gino.		
21	PADILLA PEREZ, Raid.		
22	POZO ESPINOZA, Mark.		
23	PUMALLOCLA CANTEÑO, Paulina.		
24	RAMIREZ ROJAS, Aylin.		
25	ROJAS ARANDA, Belen.		
26	ROJAS ARECE, Alice.		
27	ROJAS RUCABADO, Pamela.		
28	RUCOBA SEGIBIA, Valentino.		
29	SUAREZ ALCARRAZ, Alissón		
30	TACUCHE CERVANTES, Sofía.		
31	VELA LLANTO, Jhonadap.		
32	VENTUR LOPEZ, Jhuliano.		
33	VILLAR POZO, Karin		





- Dando las indicaciones para realizar el **juego de la aceituna** formados en dos filas.



- Realizando el juego pasando la pelota por encima de su compañero para luego lanzar por encima de su compañeros.





- El estudiante lanzando la pelota por encima de sus compañero.



- Para finalizar el juego de la aceituna uno en uno los estudiantes tienen que lanzar la pelota por encima de su compañeros.





- Los estudiantes iniciando el **juego peolta en mano** formados en dos grupos.



- Los estudiantes lanzando la pelota por una línea por debajo de la pierna de todos los compañeros.





- Para finalizar el juego los estudiantes están lanzando la pelota por una línea de uno en uno.



- Los estudiantes finalizando la actividad están lanzando la pelota por encima de su compañero recordando el juego anterior y luego lanzar la pelota para encajar a una caja.





# NÓMINA DE MATRÍCULA - 2019

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SINGRE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://singre.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Periodo Lectivo						Ubicación Geográfica												
Número y/o Nombre		32014 JULIO ARMANDO RUIZ VASQUEZ				Gestión <sup>(7)</sup>	PGD	Inicio	11/03/2019		Fin	28/12/2019		Dpto.	HUÁNUCO											
Código	1 0 0 0 0 1	Código Modular	0 2 8 8 4 3 1		Característica <sup>(8)</sup>	PC	Programa <sup>(9)</sup>	Datos del Estudiante								Prov.	HUÁNUCO									
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Huánuco	Resolución de Creación N°	R.M. N° 02375-84		Forma <sup>(5)</sup>	Esc	Sexo MM								Dist.	AMARILIS										
		Nivel/Ciclo <sup>(1)</sup>	PRI	Grado/Edad <sup>(2)</sup>	1	Sección <sup>(8)</sup>	B	Turno <sup>(9)</sup>	M	Situación de Matrícula <sup>(10)</sup>		País <sup>(11)</sup>	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Matemática <sup>(12)</sup>	Segunda Lengua <sup>(12)</sup>	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre <sup>(13)</sup>	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad <sup>(14)</sup>	Centro Poblado				
		Modalidad <sup>(3)</sup>	EBR	Nombre Sección (Solo Inicial)			Fecha de Nacimiento			Día	Mes	Año	Código Modular		Número y/o Nombre - RJ/RD											
N° de D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(16)</sup>		Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)				Fecha de Nacimiento			Código Modular		Número y/o Nombre - RJ/RD															
1	D.N.I. : 63204090	ACOSTA CALDERÓN, Daniela Fernanda				21	04	2012	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	1	2	2	4	8	1	5	32014 JULIO ARMANDO RUIZ VASQUEZ	
2	D.N.I. : 63441036	AGUILAR SILVA, Alexa Darline				09	06	2012	M	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI	1	2	2	4	8	1	5	32014 JULIO ARMANDO RUIZ VASQUEZ	
3	D.N.I. : 78095612	ALVA SOLANO, Niria				13	03	2013	M	I	P	SI	SI	Q	C	NO	SP	SI	1	2	2	4	8	1	5	32014 JULIO ARMANDO RUIZ VASQUEZ
4	D.N.I. : 63082508	ARRIAGA ATANACIO, Rihana Jael				04	06	2012	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	1	2	2	4	8	1	5	32014 JULIO ARMANDO RUIZ VASQUEZ	
5	D.N.I. : 81114928	BALDOCEA MORALES, Brianna Thayli				13	02	2013	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0	6	2	4	2	2	1	104	
6	D.N.I. : 81084860	BRAVO DOMINGUEZ, Esther Yosselin				31	12	2012	M	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI	1	2	2	4	8	1	5	32014 JULIO ARMANDO RUIZ VASQUEZ	
7	D.N.I. : 81084714	CALERO ARRATEA, Gustavo Gael				17	09	2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	1	2	2	4	8	1	5	32014 JULIO ARMANDO RUIZ VASQUEZ	
8	D.N.I. : 83204153	CARDENAS CONTRERAS, Nicolas Aeron				01	05	2012	H	I	P	NO	SI	C	NO	S	SI	1	2	2	4	8	1	5	32014 JULIO ARMANDO RUIZ VASQUEZ	
9	D.N.I. : 77876319	DIEGO BLAS, Thlago Willam				16	11	2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	1	2	1	9	5	2	6	361 MARIANO DAMASO BERALIN	
10	D.N.I. : 81114769	DOMINGUEZ NINACO, Magdiel Jhulie				04	12	2012	M	I	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	1	2	2	4	8	1	5	32014 JULIO ARMANDO RUIZ VASQUEZ	
11	D.N.I. : 63530827	ENCARNACION FERNANDEZ, Keyla Ross				04	10	2012	M	I	P	NO	SI	C	NO	P	SI	1	2	2	4	8	1	5	32014 JULIO ARMANDO RUIZ VASQUEZ	
12	D.N.I. : 81115800	FABIAN ATENCIA, Keymi				25	03	2013	M	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI	1	2	2	4	8	1	5	32014 JULIO ARMANDO RUIZ VASQUEZ	
13	D.N.I. : 63204451	GUILLERMO RIVERA, Kristy Mayte				12	08	2012	M	I	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	0	6	7	2	9	8	0	108 MARIA MONTESSORI	
14	D.N.I. : 77900858	HUAMAN ROSARIO, Daylin Summy				22	11	2012	M	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI	1	2	2	4	8	1	5	32014 JULIO ARMANDO RUIZ VASQUEZ	
15	D.N.I. : 77974979	HURTADO ZELAYA, Gabriela Stefany				31	01	2013	M	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI	1	2	2	4	8	1	5	32014 JULIO ARMANDO RUIZ VASQUEZ	
16	D.N.I. : 63204171	INGA GODOY, Josue Matias				28	05	2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	1	2	2	4	8	1	5	32014 JULIO ARMANDO RUIZ VASQUEZ	
17	D.N.I. : 81115580	JARAMILLO PALACIOS, Astrid Antonella				25	03	2013	M	I	P	NO	SI	C	NO	S	SI	1	2	2	4	8	1	5	32014 JULIO ARMANDO RUIZ VASQUEZ	
18	D.N.I. : 81456729	NIEVES SERAFIN, Isabel Maria				30	09	2012	M	I	P	NO	SI	C	NO	S	SI	1	2	2	4	8	1	5	32014 JULIO ARMANDO RUIZ VASQUEZ	
19	D.N.I. : 77951621	OJEDA MURGA, Gino Paolo				21	12	2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	1	2	2	4	8	1	5	32014 JULIO ARMANDO RUIZ VASQUEZ	
20	D.N.I. : 63204490	PADILLA PEREZ, Raid Rafid Anibal				02	08	2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	1	2	2	4	8	1	5	32014 JULIO ARMANDO RUIZ VASQUEZ	
21	D.N.I. : 63245128	POZO ESPINOZA, Mark Noé				30	04	2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	1	2	2	4	8	1	5	32014 JULIO ARMANDO RUIZ VASQUEZ	

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria  
 Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado  
 Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial  
 Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar edad (0,1,2,3,4,5).  
 En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6.  
 En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°; Intermedio 1°, 2°, 3°; Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°  
 Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (E) o grados (Pr).  
 Característica : Primaria : (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente

(5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado  
 Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia  
 (8) Sección : A, B, C, ... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial  
 (7) Gestión : (PGD) Púb. de gestión directa, (PGP) Púb. de Gestión Privada, (PR) Privada  
 (9) Programa (solo EBA) : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bas. Alter. de Niños y Adolescentes  
 (PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bas. Alter. de Jóvenes y Adultos  
 (PBD) PEBAD: Prog. de Educ. Bas. Alter. de Adultos

(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche  
 (10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reingresante,  
 Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante  
 (11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro  
 (12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera  
 (13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior  
 (14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordociega (OT) Otro  
 En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco





## NÓMINA DE MATRÍCULA - 2019

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Período Lectivo				Ubicación Geográfica									
Número y/o Nombre		32014 JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ		Gestión <sup>(7)</sup>	PGD	Inicio	11/03/2019	Fin	28/12/2019	Dpto.	HUÁNUCO	Prov.	HUÁNUCO	Dist.	AMARILIS						
Código	1 0 0 0 0 0 1	Código Modular	0 2 8 8 4 3 1	Característica <sup>(5)</sup>	PC	Programa <sup>(8)</sup>	Datos del Estudiante									Código Modular	Número y/o Nombre - R/I/RD				
Nº de D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(6)</sup>	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Resolución de Creación N°	R.M. Nº 02375-04		Forma <sup>(5)</sup>	Esc	Sexo <sup>(10)</sup>	Situación de Matrícula <sup>(10)</sup>	Pais <sup>(11)</sup>	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna <sup>(12)</sup>	Segunda Lengua <sup>(12)</sup>	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Ecoltaridad de la Madre <sup>(13)</sup>	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad <sup>(14)</sup>	Código Modular	Número y/o Nombre - R/I/RD	
		Nivel/Ciclo <sup>(1)</sup>	PRI	Grado/Edad <sup>(2)</sup>	1	Sección <sup>(6)</sup>															C
Modalidad <sup>(3)</sup>	EBR	Nombre Sección (Solo Inicial)																			
D.N.I. : 8 1 0 8 4 6 4 0	AGUIRRE MEDRANO, Sif Robinson	21	12	2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	0	3	6	2	9	4	7	003 LAURITA VICUÑA
D.N.I. : 8 1 0 8 4 7 8 7	ALVARADO GUILLERMO, Luana Yarety	20	11	2012	M	I	P	NO	SI	C	NO	S	SI	1	2	4	8	1	5	32014 JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ	
D.N.I. : 7 8 0 4 9 0 6 2	AVILA PONCE, Yanell Alexandra	09	03	2013	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	1	6	4	7	6	4	3	MARISAL CACERES
D.N.I. : 8 3 2 0 4 4 4 9	BARRUETA FALCON, Mia Antonella	10	06	2012	M	I	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	0	3	6	2	9	0	5	011
D.N.I. : 8 1 1 1 4 9 0 8	CALDAS NOREÑA, Luis Gustavo	02	01	2013	H	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	1	3	0	3	8	6	6	32006 ALEJANDRO SANCHES ARTEAGA
D.N.I. : 8 1 1 1 5 0 0 5	CAMPO INOCENCIO, Leonela	19	03	2013	M	I	P	NO	SI	C	NO	SP	SI	1	2	4	7	0	0	6	JOSE ANTONIO ENCINAS FRANCO
D.N.I. : 6 3 0 6 2 5 2 3	CHAVEZ HUAQUI, Areli Luana	24	09	2012	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	1	2	4	8	1	5	32014 JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ	
D.N.I. : 7 7 8 5 9 8 0 9	CONDEZO ACUÑA, Mateo Lucas	30	09	2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	0	3	6	2	9	0	5	011
D.N.I. : 6 3 2 0 4 2 1 2	CONDEZO DAMASINO, Litzly Damaris	19	05	2012	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0	6	2	4	2	2	1	104
D.N.I. : 7 7 6 5 6 6 7 3	ESPIÑOZA CALERO, Luana Alexandra	02	06	2012	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0	3	6	2	9	0	5	011
D.N.I. : 8 1 0 8 4 7 5 8	GARCIA ACOSTA, Brayan Sebastian	10	11	2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	1	3	6	7	8	5	3	SAN PEO DE PIETRELCRA
D.N.I. : 8 1 1 1 4 8 3 3	ILDEFONSO INOCENTE, Luciana Guadalupe	05	02	2013	M	I	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	0	3	6	2	9	0	5	011
D.N.I. : 8 3 2 3 8 9 2 2	ISIDRO ESTEBAN, Dydiert Joás Donnivan	26	06	2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	0	7	3	9	5	9	8	582
D.N.I. : 7 7 9 7 0 1 2 6	JULCA GARAY, Samir Rodrigo	30	01	2013	H	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	1	2	4	7	9	2	3	386
D.N.I. : 6 3 2 0 4 2 7 1	LORENZO TORRES, Dameris Sarai	14	06	2012	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0	3	6	2	9	0	5	011
D.N.I. : 8 1 0 8 4 8 7 3	MALLQUI BERROSPI, Lionel Mathius	19	12	2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	0	6	2	4	2	2	1	104
D.N.I. : 7 7 9 5 1 1 8 9	NAUPAY ALVINO, Jhael Rickyahir	07	01	2013	H	I	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	1	4	1	0	8	0	2	403
D.N.I. : 6 3 2 3 8 9 1 7	NOREÑA FLORES, Alejandra Fatima	30	06	2012	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	1	2	2	4	8	1	5	32014 JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ
D.N.I. : 8 1 0 8 4 5 6 6	ORTIZ BALDOCEDA, Aylin Sahory	15	11	2012	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0	6	2	4	2	2	1	104
D.N.I. : 6 3 2 0 4 0 4 5	PENADILLO LUCERO, Alessandro Benyamin	09	04	2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	1	2	4	7	3	6	0	NRO JESUS DE BELEN
D.N.I. : 7 7 9 5 8 9 9 3	RAMIREZ SOLIS, Ashley Britany	13	01	2013	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0	3	6	2	9	4	7	003 LAURITA VICUÑA

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (NI) Inicial (PR) Primaria (SEC) Secundaria

Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado

(2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa,

(EBE) Educ. Básica Especial

(3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5).

En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6.

En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°; Intermedio 1°, 2°, 3°; Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°

Colocar "S" en la Matrícula para el caso de estudiantes con discapacidad

(5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado

Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial,

(AD) A distancia

(6) Sección : A,B,C,... Colocar "-" si es sección única o

si se trata de Nivel Inicial

(7) Gestión : (PGD)Púb. de gestión directa,(PGP)Púb. de Gestión Privada, (PR) Privada

(8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes

(8) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche

(10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanente en el grado, (RE) Reentrante.

Solo en el caso de EBA: (RE) Reingresante

(11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro

(12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera

(13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior

(14) Tipo de discapacidad : (DB) Deficiencia (DA) Audición (DV) Visual (DM) Motora (DT) Intelectual (OT) Otro