

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 COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA
MOTRICIDAD DE LOS ALUMNOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 002 VIRGEN DE GUADALUPE -
HUÁNUCO, 2018”**

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

AUTORA: Alberto Huaqui, Diana

ASESORA: Claudio Pinedo, Jhoyse Milu

HUÁNUCO – PERÚ

2022

U

TIPO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

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

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN: Mejoramiento de la calidad educativa y desarrollo académico

AÑO DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN (2018-2019)

CAMPO DE CONOCIMIENTO OCDE:

Área: Ciencias sociales

Sub área: Ciencias de la educación

Disciplina: Educación general (incluye capacitación y pedagogía)

DATOS DEL PROGRAMA:

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

Código del Programa: P10

Tipo de Financiamiento:

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

D

DATOS DEL AUTOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 46434176

DATOS DEL ASESOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 07036817

Grado/Título: Doctora en ciencias de la educación

Código ORCID: 0000-0003-2857-5976

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	Aguirre Palacin, Joel Guido	Doctor en Ciencias de la Educación	42852140	0000-0002-3332-7312
3	Boyanovich Ordoñez, Ana Gabriela	Magister en ciencias de la educación psicología educativa	22520775	0000-0002-2071-1411

H



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 9:30 am horas del día 20 del mes de enero del año 2022, 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

(Secretario) : Dr. Joel Guido Aguirre Palacin

(Vocal) : Mg. Ana Gabriela Boyanovich Ordoñez

Nombrados mediante la Resolución N° 002-2022-D-FCEyH-UDH, para evaluar la Tesis intitulada: **“LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD DE LOS ALUMNOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 002 VIRGEN DE GUADALUPE - HUÁNUCO, 2018”** presentado por el (la) Bachiller en Ciencias de la Educación: **Diana ALBERTO HUAQUI**, 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, declarándola **Aprobada** por **Unanimidad** con el calificativo cuantitativo de **14 (catorce)** y cualitativo de **Suficiente** (Art. 54)

Siendo las 10:45 a.m. horas del día jueves 20 del mes de enero del año 2022, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.

Secretario

Presidente

Vocal

DEDICATORIA

Al ser más maravilloso de este universo, como Dios; a mi hija y mi esposo, por depositar su confianza y darme aliento para realizarme como profesional y a mis padres por todo el apoyo moral y económico. Les agradezco por todo el amor que me brindaron.

AGRADECIMIENTO

- ❖ A la universidad de Huánuco y los docentes del Programa Académico Profesional de Educación Básica: Inicial-Primaria, por haber contribuido en mi formación profesional como docente de la Educación Básica.
- ❖ Al asesor de tesis Dra. Claudio Pinedo, Jhoyse Milú, por todo el apoyo brindado para la elaboración del informe final.
- ❖ A la Institución Educativa, en especial a la directora por brindarme las puertas de las aulas y ejecutar el presente estudio.
- ❖ A los niños de 5 años del aula orquídea del nivel inicial de la Institución Educativa N°002 Virgen de Guadalupe –Huánuco, por su comprensión, empatía y apoyo en la ejecución de la presente investigación.

ÍNDICE

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	III
ÍNDICE.....	IV
ÍNDICE DE CUADROS.....	VI
ÍNDICE DE GRÁFICOS	VII
RESUMEN.....	VIII
RESUME	IX
INTRODUCCIÓN.....	X
CAPÍTULO I.....	14
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	14
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	14
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	17
1.2.1. PROBLEMA GENERAL	17
1.3. OBJETIVO GENERAL.....	17
1.4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	18
1.5. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	18
1.6. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN	19
1.7. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN.....	19
CAPÍTULO II.....	20
MARCO TEÓRICO	20
2.1. ANTECEDENTES.....	20
2.1.1. A NIVEL INTERNACIONAL	20
2.1.2. A NIVEL NACIONAL	22
2.1.3. A NIVEL LOCAL.....	23
2.2. APORTES TEÓRICOS	25
2.2.1. JUEGOS COOPERATIVOS.....	28
2.2.2. MOTRICIDAD.....	39
2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS	49
2.4. HIPÓTESIS.....	50
2.5. VARIABLES.....	50
2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE.....	50
2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE	50

2.5.3. VARIABLE INTERVINIENTE	51
2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	52
CAPÍTULO III	54
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	54
3.1. TIPO DE LA INVESTIGACIÓN	54
3.1.1. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN.....	54
3.1.2. ALCANCE A NIVEL DE INVESTIGACIÓN.....	54
3.1.3. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	55
3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA	55
3.2.1. POBLACIÓN	55
3.2.2. MUESTRA.....	56
3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	
.....	57
3.3.1. RECOLECCIÓN DE DATOS.....	57
3.4. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE	
INFORMACIÓN	58
CAPITULO IV.....	59
RESULTADOS.....	59
4.1. RESULTADOS DEL PRE TEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL ..	59
4.2. RESULTADOS POST TEST.....	66
4.3. CONTRASTACIÓN DE RESULTADOS.....	74
CAPITULO V.....	77
DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	77
5.1. CON EL PROBLEMA FORMULADO.....	77
5.2. HIPÓTESIS.....	77
5.3. CON LAS BASES TEÓRICAS.....	77
5.3.1. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS Y PRUEBA DE HIPÓTESIS	
PARA MUESTRAS RELACIONADAS.....	79
CONCLUSIONES	80
RECOMENDACIONES.....	81
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	82
ANEXOS.....	85

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1 Distribución de la población de estudio conformada por los niños del nivel inicial de 5 años de la I.E. N°002 “Virgen de Guadalupe” Huánuco-2018.....	56
Cuadro 2 Distribución de la muestra de estudio conformada por los niños del nivel inicial de 5 años del aula anaranjado y verde de la I.E. N°002 “Virgen de Guadalupe” Huánuco-2018.....	57
Cuadro 3 RESULTADOS DEL PRE TEST: “LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD DE LOS ALIMNOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIALDE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 002 VIIRGEN DE GUADALUPE, HUÁNUCO-2018”	60
Cuadro 4 RESULTADOS DEL POST TEST: “LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD DE LOS ALIMNOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIALDE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 002 VIIRGEN DE GUADALUPE, HUÁNUCO-2018”	68
Cuadro 5 CUADRO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS DEL PRE TEST Y POST TEST “LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD DE LOS ALUMNOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 002 VIRGEN DE GUADALUPE – HUÁNUCO, 2018”.....	74

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL PRE TEST: “LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD DE LOS ALUMNOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 002 VIRGEN DE GUADALUPE- HUÁNUCO, 2018”	65
Gráfico 2 RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL POST TEST: “LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD DE LOS ALUMNOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 002 VIRGEN DE GUADALUPE –HUÁNUCO, 2018”.....	73
Gráfico 3 CUADRO COMPARATIVO DE RESULTADOS DEL PRE TEST Y POST TEST: “LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N°002 VIRGEN DE GUADALUPE – HUÁNUCO,2018”	75

RESUMEN

El trabajo de investigación titulado: "LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD DE LOS ALUMNOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 002 "VIRGEN DE GUADALUPE"-HUÁNUCO, 2018".

El trabajo de investigación tuvo como objetivo principal influir en la mejora de la motricidad de los alumnos de 5 años del nivel inicial de institución N° 002 virgen de Guadalupe para lo cual se propuso 20 sesiones de aprendizaje con lista de cotejo para evaluar los resultados, luego de cada aplicación de las sesiones.

El trabajo de investigación tuvo como diseño cuasi experimental son sustancialmente más adecuadas que los diseños ya que controlan algunas, aunque no todas, la hipótesis fue mejorar la motricidad con los juegos cooperativos de tipo aplicada es llamada también constructiva.

La población considerada fue de 54 alumnos de 5 años del nivel inicial y la muestra elegida fue considerado 28 alumnos del aula orquídeas como grupo experimental y 26 alumnos del aula lila como grupo control.

En conclusión, se ha mejorado el desarrollo de la motricidad de los alumnos con la aplicación de los juegos cooperativos en el nivel inicial de 5 años de la I.E. N°002 Virgen de Guadalupe donde se obtuvo el 92.93% en el grupo experimental que han logrado mejorar el desarrollo de la motricidad.

PALABRAS CLAVES: juegos, cooperativos, desarrollar, motricidad.

RESUME

The research work entitled: "COOPERATIVE GAMES TO DEVELOP THE MOTOR SKILLS OF 5-YEAR-OLD STUDENTS OF THE INITIAL LEVEL OF THE EDUCATIONAL INSTITUTION N° 002 "VIRGEN DE GUADALUPE"-HUÁNUCO, 2018".

The main objective of the research work was to influence the improvement of the motor skills of the 5-year-old students of the initial level of institution No. 002 Virgen de Guadalupe, for which 20 learning sessions with a checklist were proposed to evaluate the results, after each application of the sessions.

The research work had as a quasi-experimental design they are substantially more adequate than the designs since they control some, although not all, the hypothesis was to improve motor skills with cooperative games of an applied type, also called constructive.

The population considered was 54 students of 5 years of the initial level and the chosen sample was considered 28 students from the orchid classroom as an experimental group and 26 students from the lilac classroom as a control group.

In conclusion, the development of the motor skills of the students has been improved with the application of cooperative games in the initial level of 5 years of the I.E. N ° 002 Virgen de Guadalupe where 92.93% was obtained in the experimental group that have managed to improve the development of motor skills.

KEY WORDS: games, cooperatives, develop, motor skills

INTRODUCCIÓN

Actualmente el desarrollo de la motricidad es primordial dentro del marco de una educación integral de calidad, ya que es definido como la madurez de los aspectos psíquicos y motrices del ser humano que conllevan a un mejor desenvolvimiento en el contexto en que se encuentra, (Haeussler y Marchant, 2009:132).

El dominio de la motricidad lleva a cabo al individuo a una relación armónica en sus movimientos a la vez que le permite su funcionamiento cotidiano, social y específico, (Pérez, 2013:23).

Este dominio le permitirá al niño realizar diversos movimientos con seguridad y armónico en todas las actividades que pueda ejecutar.

La motricidad en la clase de Educación Física constituye la base deportiva de los niños y empieza a distribuirse desde la edad temprana preparándolo físicamente para vida. Por su dinamismo se emplean en los juegos menores o de movimientos, en los pre-deportivos y deportivos.

Las características observadas en la motricidad de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°002 “Virgen de Guadalupe” fueron las siguientes:

- Los niños desconocen las direcciones para desplazarse correctamente, no se dirigen hacia arriba, abajo, al costado, adelante o atrás.
- Tienen dificultades para superar obstáculos de conos, sillas, maderas, cáscaras de huevos.
- Tienen la carrera entorpecida, ya que se caen al iniciar una por falta de firmeza en sus piernas.
- Limitaciones al patear o pasar la pelota hacia adelante o a sus compañeros.
- Presentan dificultades para caminar sobre líneas dibujadas, cuerdas o cintas.

- Muestran temor al subirse a las sillas o tablas ubicadas específicamente para treparse.
 - No pueden saltar con los dos pies por encima de tablas o dentro de un aro.
 - Presentan entorpecimiento al correr en cuadropedia (con las piernas y los brazos en el piso) por obstáculos o pasar túneles formados por los niños.
 - No conocer las diferentes direcciones (adelante, atrás, derecha e izquierda).
 - No pueden levantar ni arrastrar objetos.
 - Lanzan pelotas en direcciones equivocadas.
 - No pueden decepcionar pelotas que son lanzadas por sus compañeros.
 - No pueden mantenerse de un pie por dos segundos o más.
 - No brinca y das saltos de un lado a otro.
 - No pueden realizar ejercicios de estiramiento.
 - No realizan gestos o mímicas empleando el cuerpo.
 - No coordinan sus movimientos rítmicos y sincronizados.

Las causas que pudieron ocasionar estas deficiencias son: falta de estimulación motriz por falta de los padres a temprana edad, inadecuada ubicación en el espacio (adelante, atrás, arriba y abajo), diversos trastornos en la motricidad gruesa, poca participación en actividades lúdicas de movimiento con otros niños. La mala alimentación que provoca la debilitación de huesos y masa muscular.

Las consecuencias que podrían manifestarse son: los niños tendrán dificultades para realizar ejercicios en el área de Educación Física, orientación espacial con dificultades que afectará al área de Matemática, así mismo se verá perjudicado en las demás áreas por su desenvolvimiento deficiente en todas las actividades lúdicas que se presenten.

La alternativa de solución que se propuso para enfrentar estas deficiencias en la motricidad es: Los Juegos Cooperativos porque los niños jugarán con los demás niños y no contra los demás, son juegos en lo que los

niños se divierten y liberan esa energía que tienen dentro ejercitando su cuerpo, esa es una de las razones por las que los juegos cooperativos les harán sentir ágiles y libres. Estos juegos serán de participación activa ya que beneficiará al desarrollo de la motricidad. Los juegos cooperativos se aplicarán de la siguiente manera: la motivación será la presentación de los materiales para que los niños puedan observar y relacionarse con los objetos, luego serán establecidas las reglas del juego que se realizará en equipos, aplicaremos los juegos de manera divertida desarrollando la motricidad gruesa, finalmente los niños serán evaluados de manera individual en cada actividad realizada.

Se planteó la siguiente pregunta para realizar el trabajo de investigación: ¿Cómo influyen los Juegos Cooperativos en el desarrollo de la motricidad de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 002 “¿Virgen de Guadalupe”-Huánuco, 2018?

El trabajo de investigación tuvo como objetivo general: Determinar la influencia de los Juegos Cooperativos en el desarrollo de la motricidad de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°002 “Virgen de Guadalupe” -Huánuco, 2018.

El trabajo de investigación tuvo como objetivos específicos:

- a) Identificar el nivel de motricidad de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 002 “Virgen de Guadalupe”, - Huánuco, 2018.
- b) Seleccionar los Juegos Cooperativos para desarrollar la motricidad de los niños 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 002 “Virgen de Guadalupe”, -Huánuco, 2018.
- c) Aplicar los Juegos Cooperativos para desarrollar la motricidad de los niños 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 002 “Virgen de Guadalupe”-Huánuco, 2018.
- d) Evaluar el desarrollo de la motricidad en los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 002 “Virgen de Guadalupe”- Huánuco, 2018, después de la aplicación de los juegos cooperativos.

El contenido del trabajo de investigación está dividido en tres capítulos y detallamos a continuación:

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA. Descripción del problema, formulación del problema, objetivo general, objetivo específico, justificación, limitaciones y la viabilidad de la investigación.

CAPÍTULO II: MARCO TEORICO. Se presentan los antecedentes, aportes teóricos, definición de juegos cooperativos, la hipótesis, las variables y cuadro de operacionalización.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN. Comprende el tipo de investigación, enfoque de investigación, nivel de investigación, diseño de investigación, población y muestra y Finalmente se describen las conclusiones, las sugerencias y presentación de anexos.

CAPITULO IV: RESULTADOS. Considera el procesamiento de datos, contrastación de hipótesis y prueba de hipótesis.

CAPITULO: DISCUSIÓN DE RESULTADOS. Culmina con la contratación de resultados.

Finalmente se describe las conclusiones, las recomendaciones, referencias bibliográficas y la presentación de anexos.

LA TESIS

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La población debe conocer la importancia de los primeros años de vida en el desarrollo del ser humano con la finalidad de prestarle una atención adecuada a los niños/as con su exposición relativa a su medio cultural conformando parte activa en la comunidad donde pertenece, ayudándole a crecer intelectual y afectivamente con la utilización de un manual activo de ejercicios de motricidad gruesa.

Actualmente el desarrollo de la motricidad es primordial dentro del marco de una educación integral de calidad, ya que es definido como la madurez de los aspectos psíquicos y motrices del ser humano que conllevan a un mejor desenvolvimiento en el contexto en que se encuentra, (Haeussler y Marchant, 2009:132).

La motricidad es donde el niño se desarrolla de manera integral, ayudándoles a descubrir sus propias capacidades,

a desarrollar sus habilidades motoras, personales y sociales (Gutiérrez 2017).

En la educación inicial se le da bastante importancia a desarrollar lo cognitivo, retirando el desarrollo de las destrezas que pueda mostrar el niño con su habilidad motriz, utilizando actividades como caminar, correr, saltar, trepar, reptar, gatear, mantener el equilibrio y la coordinación, lanzar y recepcionar.

La importancia que tiene la motricidad en los niños requiere de una preparación constante por parte del docente porque de ellos depende adquirir un

óptimo desarrollo motriz en los infantes de los primeros años de educación básica que se educan en las diferentes Instituciones Educativas.

El dominio de la motricidad lleva a cabo al individuo a una relación armónica en sus movimientos a la vez que le permite su funcionamiento cotidiano, social y específico, (Pérez, 2013:23).

Este dominio le permitirá al niño realizar diversos movimientos con seguridad y armónico en todas las actividades que pueda ejecutar.

La motricidad en la clase de Educación Física constituye la base deportiva de los niños y empieza a distribuirse desde la edad temprana preparándolo físicamente para vida. Por su dinamismo se emplean en los juegos menores o de movimientos, en los pre-deportivos y deportivos.

En algunas aulas los docentes reducen o intercambian estos horarios de Educación física o motricidad con las áreas cognitivas, obviando el trabajo para el desarrollo de las mismas, olvidándose considerar que los niños deben tener un desarrollo integral, que implica el aspecto cognitivo, social, afectivo y motriz.

Los padres de familia deberían de considerar la estimulación temprana en el aspecto motriz para beneficiar positivamente en el crecimiento de sus hijos.

Es primordial motivar el desarrollo motriz en la niñez temprana por cuanto favorece en el educando la adquisición de competencias, capacidades, actitudes, habilidades, destrezas básicas e instrumentales que facilitan y promueven el desarrollo integral de la personalidad en sus dimensiones psicomotoras afectivas cognitivas, sociales, valorativas y espirituales.

Las características observadas en la motricidad de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°002 “Virgen de Guadalupe” fueron las siguientes:

- Los niños desconocen las direcciones para desplazarse correctamente, no se dirigen hacia arriba, abajo, al costado, adelante o atrás.

- Tienen dificultades para superar obstáculos de conos, sillas, maderas, cáscaras de huevos.
- Tienen la carrera entorpecida, ya que se caen al iniciar una por falta de firmeza en sus piernas.
- Limitaciones al patear o pasar la pelota hacia adelante o a sus compañeros.
- Presentan dificultades para caminar sobre líneas dibujadas, cuerdas o cintas.
- Muestran temor al subirse a las sillas o tablas ubicadas específicamente para treparse.
- No pueden saltar con los dos pies por encima de tablas o dentro de un aro.
- Presentan entorpecimiento al correr en cuadropedia (con las piernas y los brazos en el piso) por obstáculos o pasar túneles formados por los niños.
- No conocer las diferentes direcciones (adelante, atrás, derecha e izquierda).
- No pueden levantar ni arrastrar objetos.
- Lanzan pelotas en direcciones equivocadas.
- No pueden decepcionar pelotas que son lanzadas por sus compañeros.
- No pueden mantenerse de un pie por dos segundos o más.
- No brinca y das saltos de un lado a otro.
- No pueden realizar ejercicios de estiramiento.
- No realizan gestos o mímicas empleando el cuerpo.
- No coordinan sus movimientos rítmicos y sincronizados.

Las causas que pudieron ocasionar estas deficiencias son: falta de estimulación motriz por falta de los padres a temprana edad, inadecuada ubicación en el espacio (adelante, atrás, arriba y abajo), diversos trastornos en la motricidad gruesa, poca participación en actividades lúdicas de movimiento con otros niños. La mala alimentación que provoca la debilitación de huesos y masa muscular.

Las consecuencias que podrían manifestarse son: los niños tendrán dificultades para realizar ejercicios en el área de Educación Física, orientación espacial con dificultades que afectará al área de Matemática, así mismo se verá perjudicado en las demás áreas por su desenvolvimiento deficiente en todas las actividades lúdicas que se presenten.

La alternativa de solución que se propuso para enfrentar estas deficiencias en la motricidad es: Los Juegos Cooperativos porque los niños jugaron con los demás niños y no contra los demás, son juegos en lo que los niños se divierten y liberan esa energía que tienen dentro ejercitando su cuerpo, esa es una de las razones por las que los juegos cooperativos les harán sentir ágiles y libres. Estos juegos fueron de participación activa ya que beneficiará al desarrollo de la motricidad.

Los juegos cooperativos se aplicaron de la siguiente manera: la motivación será la presentación de los materiales para que los niños puedan observar. y relacionarse con los objetos, luego serán establecidas las reglas del juego que se realizará en equipos, se aplicó los juegos de manera divertida

Desarrollando la motricidad gruesa, finalmente los niños serán evaluados de manera individual en cada actividad realizada.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿Cómo influyen los Juegos Cooperativos en el desarrollo de la motricidad de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 002 “¿Virgen de Guadalupe”-Huánuco, 2018?

1.3. OBJETIVO GENERAL

Determinar la influencia de los Juegos Cooperativos en el desarrollo de la motricidad de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°002 “Virgen de Guadalupe” -Huánuco, 2018.

1.4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Identificar el nivel de la motricidad de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 002 “Virgen de Guadalupe”, - Huánuco, 2018.
- b) Seleccionar los Juegos Cooperativos para desarrollar la motricidad de los niños 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 002 “Virgen de Guadalupe”, -Huánuco, 2018.
- c) Aplicar los Juegos Cooperativos para desarrollar la motricidad de los niños 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 002 “Virgen de Guadalupe”-Huánuco, 2018.
- d) Evaluar el desarrollo de la motricidad en los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 002 “Virgen de Guadalupe”- Huánuco, 2018, después de la aplicación de los juegos cooperativos.

1.5. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El trabajo de investigación de Juegos Cooperativos para mejorar la motricidad se justifica en la medida que el niño 5 años es de movimientos y acción. El desarrollo adecuado de su motricidad, son un factor de gran relevancia en su desarrollo integral como individuo activo y dinámico.

El Juego cooperativo es una actividad participativa que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Se trata de jugar para superar desafíos y obstáculos y no para superar a los otros. Ellos permiten la expansión de la solidaridad y patrones de las relaciones interpersonales que contribuyen a la cooperación y el trabajo grupal eficaz. Mero (2015:2)

Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros;

juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros Sanmartín (2012:41).

En el aspecto teórico, permitirá a todos los docentes poner en práctica los juegos cooperativos en las diferentes investigaciones que puedan suscitarse y así mejorar las dificultades que aquejan a nuestros niños del nivel inicial en su motricidad.

En el aspecto social, aportará a la sociedad a que conozcan un poco más sobre la importancia de trabajar intensamente en desarrollar la motricidad en nuestros niños y reducir así este problema.

En el aspecto práctico, aportará a los docentes el conocimiento sobre los juegos cooperativos y la gran influencia en el desarrollo de la motricidad, que a su vez también beneficia a otros aspectos del desarrollo integral de nuestros niños.

1.6. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación presento como limitación la estimulación temprana que tuvieron algunos alumnos del grupo experimental en la motricidad, que podría facilitar el trabajo o también podría ser más dificultoso en desarrollar los juegos cooperativos con los niños que carecen de la estimulación temprana.

1.7. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

El trabajo de investigación es viable porque se contó con los recursos económico necesario para solventar todo el trabajo, así mismo se cuenta con los recursos humanos como: el asesoramiento del docente experto del tema, el director, la docente de aula y los alumnos de 5 años y recursos físicos adecuados para el desarrollo completo del trabajo de investigación tales como: la infraestructura de la Institución Educativa, las carpetas, los libros para extraer los conceptos necesarios para la elaboración del marco teórico, los materiales para la aplicación de los juegos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1. A NIVEL INTERNACIONAL

YLARRAGORRY, E. (2018) Juegos cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales. Tesis para acceder al título de Licenciada en Psicopedagogía. Pontificia Universidad Católica Argentina. Argentina. Tuvo como objetivo general evaluar en qué medida los juegos cooperativos promueven el desempeño de las Habilidades Sociales en los niños de 8 y 9 años de edad. La muestra seleccionada fue escogida de forma intencional que fueron evaluados los estudiantes de tercer grado. Consideró el tipo de estudio aplicado fue exploratorio y descriptivo, para la técnica de recolección de datos que se administró un cuestionario antes y después de la intervención de un programa de Juegos Cooperativos, el instrumento seleccionado fue la adaptación española del CABS de Wood y Michelson. Se llegó a la conclusión que los niños evaluados presentaban habilidades sociales variadas como conductas asertivas, agresivas e inhibidas donde a través de la intervención de juegos cooperativos la agresividad disminuyó significativamente y pasaron a ser conductas asertivas. Así mismo podemos concluir y ratificar la hipótesis planteada y afirmar que los Juegos Cooperativos favorecen el desarrollo de las Habilidades sociales en los niños de 8 y 9 años de edad.

López, V. E. (2018) Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años. Tesis para optar por el Título de Licenciada en Estimulación Temprana. Universidad Técnica de Ambato. Ecuador. Este trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar cómo influye

los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños. La población fue considerada 20 niños de 3 a 4 años de inicial. Fue de tipo descriptiva para analizar y describir la realidad presente. Como resultado se pudo constatar que la mayoría de niños tiene problemas leves en el desarrollo de la motricidad gruesa dándonos cuenta que las maestras no utilizan los juegos tradicionales en las actividades propias del aula es por esta razón que podemos afirmar que a través del juego se logra estimular a los niños en todas sus áreas de desarrollo y de esta manera obtener un mejor desarrollo infantil.

Morante, R. M. y Vargas, R. A. (2019) Actividades lúdicas para el desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años. Trabajo de Titulación de Grado previo a la obtención del Título de Licenciatura de Educación con Mención a Educación Inicial. Universidad Estatal de Milagro. Ecuador. El trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar cómo las actividades lúdicas aportan al desarrollo de la psicomotricidad gruesa para mejorar el proceso de aprendizaje de los niños de 4 a 5 años, fue de tipo documental y descriptivo, corresponde a un trabajo cualitativo, empleó la técnica de recolección de información, también se utilizó el método deductivo. Los resultados determinaron que para lograr un desarrollo integral de los niños es necesario identificar cuáles son las actividades lúdicas que aportan al desarrollo de la psicomotricidad gruesa, para mejorar la coordinación motora de los educandos, teniendo en cuenta edades y diferencias individuales. Lo establece (Reyes Espinoza, 2015, pág. 28) citando a María Montessori afirma que “El juego es una actividad libre, ordenada de tal manera que conduzca a una finalidad definida”. Los aprendices realizan juegos espontáneos como saltar, correr, marchar, brincar de manera sistemática acorde a la edad y a la instrucción dada, donde el infante goza de cada actividad que conlleva a la imaginación y a la expresión corporal.

2.1.2. A NIVEL NACIONAL

Chavieri, S. M. (2017) Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rimac, 2016. Tesis para optar el grado académico de Maestra en Educación Infantil y Neuroeducación. Universidad César Vallejo. Lima. Tuvo como objetivo principal determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños del II ciclo, fue de tipo básica con un diseño experimental, transaccional y con una muestra de 91 niños del II ciclo. Para medir la variable de estudio se emplearon como instrumentos una guía de observación y un cuestionario. La conclusión permite afirmar que existe relación positiva muy alta ($r=0,980$) y significativa ($p=0,000$) entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016. El trabajo de investigación se desarrolló con el objetivo de demostrar que la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia educativa mejoraba significativa el desarrollo psicomotor y competencia de interacción social en niños de educación inicial. La población de estudio estuvo constituida por 25 niños para la recolección de la información se empleó la técnica evaluativa y como instrumentos evaluaciones psicométricas. Fue de tipo aplicada y un alcance descriptivo y explicativo. Los resultados del pretest evidenciaron que el 72% de los niños presentan niveles de riesgo respecto a su desarrollo psicomotor y que sólo el 32% había alcanzado niveles de competencia de interacción social adecuados (entre alto y superior), éstos resultados mejoraron en el postest (luego del programa de intervención): el 68% de los niños alcanzó un nivel de desarrollo psicomotriz acorde a su edad (normal) y el 100% de los niños presentaron niveles de interacción social entre promedio y altos .

Rodríguez, L. N. (2018) Juegos cooperativos en la psicomotricidad y competencia de interacción social de los niños de educación inicial. Tesis para optar el grado académico de Doctora en Educación. Universidad César Vallejo. Lima.

Quilco, C. E. (2019) Habilidades sociales y juegos cooperativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial El Altiplano Cono Norte – 2018. Tesis para optar el Título de Segunda Especialidad con Mención en Educación Inicial. Universidad Nacional de San Agustín. Arequipa. Este trabajo de investigación tuvo como objetivo general determinar la relación existente entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en niños y niñas de 5 años, se contó con una población de 140 niños y niñas de las que se extrajo una muestra de 40 estudiantes. fue de enfoque cuantitativo y con un diseño no experimental de corte transversal y de tipo descriptivo-correlacional. Se aplicó como técnica la encuesta para lo cual se utilizó la lista de cotejo como instrumento. Los resultados finales analizados mediante el estadígrafo del chi cuadrado muestran que si existe una relación entre las variables analizadas con un valor de $\chi^2 = 6.184$ y su nivel de significancia de $p=0.011$, en ambos análisis se muestra la relación que tuvieron la variable analizada.

2.1.3. A NIVEL LOCAL

Milla, R. C. (2018) Los juegos cooperativos como estrategia en la mejora de habilidades sociales en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo, Huánuco-2017. Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Primaria. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. Huánuco. El trabajo de investigación tuvo como objetivo general determinar el nivel de mejora de las habilidades sociales en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo, Huánuco. 2017. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 20 estudiantes del nivel primaria. Se utilizó la prueba estadística de “t” de Student para comprobar la hipótesis de la investigación. Los resultados demostraron que el 24,86% de los estudiantes obtuvieron en las habilidades sociales. A partir de estos resultados se aplicó los juegos cooperativos a través de 15 sesiones de aprendizaje.

Posteriormente, se aplicó un pos test, cuyos resultados demostraron que el 78,19 % de los estudiantes obtuvieron en las habilidades sociales, demostrando un crecimiento del 53,33 %. Con los resultados obtenidos se concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación de los juegos cooperativos es efectiva para la mejora de las habilidades sociales.

Lama, A. R. (2019) Los juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 33070 Santa Rosa de Chaglla Alta, Pachitea, Huánuco 2018. Tesis para optar el Grado Académico de Maestra en Educación con Mención en Docencia, Currículo e Investigación. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Huánuco. El trabajo de investigación estuvo dirigido a determinar en qué medida los juegos cooperativos como estrategia didáctica desarrolla las habilidades sociales en los niños. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre evaluación y post evaluación con grupo experimental y de control. Se trabajó con una población de 28 niños y niñas de cuatro años de edad del nivel inicial. Se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. Los resultados iniciales evidenciaron que el grupo experimental obtuvieron menor e igual al logro B (82%) en las dimensiones de la habilidad social. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica a través de 10 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó un post evaluación, cuyos resultados demostraron diferencias significativas ($p=0.005$) en el logro de aprendizaje de las habilidades sociales. Con los resultados obtenidos se concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que los juegos cooperativos como estrategia didáctica desarrollan significativamente las habilidades sociales en los niños y niñas de Institución Educativa Inicial N° 33070 Santa Rosa de Chaglla Alta, Pachitea, Huánuco 2018.

Valentín, C. E. (2020) 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. Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Básica: Inicial y Primaria. Universidad de Huánuco. Huánuco. Tuvo como objetivo mejorar el nivel de motricidad gruesa aplicando la estrategia de los juegos tradicionales. Fue de tipo aplicada, con el diseño 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. Se ha empleado 20 sesiones vivenciales para que mejore la motricidad gruesa. 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.

2.2. APORTES TEÓRICOS

A. TEORÍA CONSTRUCTIVA DE LEV VYGOTSKY

Según Lev Vigotsky (1924:187), el juego surge como la necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria. Lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores. Al desarrollo del niño hay que

entenderlo como un descubrimiento personal, y ponen el énfasis en la interacción entre el niño y el adulto, o entre un niño y otro niño, como hecho esencial para el desarrollo infantil. En esta interacción el lenguaje es el principal instrumento de transmisión de cultura y de educación, (Lev Vigotsky, 1924:187).

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importante que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones. El juego ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales, (Lev Vigotsky, 1924:187). Finalmente, Vigostky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, (Lev Vigotsky, 1924:187).

La teoría Vygotskyana aporoto al trabajo de investigación porque los juegos cooperativos son actividades que se realizarán de manera grupal buscando el bien común, por ello se explica que los alumnos adquieren el aprendizaje del entorno que lo rodea.

B. DESARROLLO EVOLUTIVO DE LA MOTRICIDAD PARA PIAGET

Para Piaget (1956) el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Según Piaget (1936) el niño piensa, aprende, crea y afronta sus problemas mediante la actividad corporal, esta etapa sea un periodo de globalidad irrepetible, que desde un contexto educativo tipo psicomotor debe ser aprovechada, mediante “una acción pedagógica y psicológica que utiliza la acción corporal, con el fin de mejorar o normalizar el comportamiento general del niño, facilitando el desarrollo de todos los aspectos de la personalidad

En este sentido, existen estudios que aseguran que la conducta humana está estructurada por ámbitos o dominios, que están en interacción constante, así:

- ✓ El dominio afectivo: los afectos, los sentimientos y las emociones.
- ✓ El dominio social: el efecto de la sociedad, de la relación con el ambiente, los compañeros y los adultos, las instituciones y los grupos, en el desarrollo de la personalidad del niño.
- ✓ El dominio cognoscitivo: el conocimiento de los procesos del pensamiento y el lenguaje.
- ✓ El dominio psicomotor: los movimientos corporales, su concienciación y control.

El carácter y la naturaleza lúdica, nace del instinto natural del niño hacia el movimiento y de la satisfacción, que a este le provocan las experiencias motoras vivenciadas con su cuerpo, lo que implicaría, que las destrezas motoras aprendizajes a temprana edad, son las que se empleará en la vida adulta, (Díaz, 1999: 25).

Sostiene que mediante la actividad corporal los niños y niñas aprenden, crean, piensan, para afrontar, resolver problemas ya firma que el desarrollo de la inteligencia de los niños depende de la actividad motriz que el realice desde los primeros años de vida, sostiene además que todo el conocimiento y el aprendizaje se centra en la acción del niño con el medio, los demás y las experiencias a través de su acción y movimiento.

Esta teoría nos explica que el alumno debe desarrollarse en cuatro dominios, uno de ellos es el dominio psicomotor que integra las habilidades motoras como parte de ello, los juegos cooperativos nos permitirán contribuir a la mejora de dicho aspecto en los niños de 5 años.

2.2.1. JUEGOS COOPERATIVOS

A. DEFINICIÓN DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Desde una propuesta inicial englobada en la estructura de meta (individualista, competición y cooperación.), las actividades lúdicas cooperativas son las que demandan de los jugadores una forma de actuación guiada hacia el grupo, en la que cada participante contribuye con los demás para la consecución de un fin común, (Omeñaca y Ruiz, 2007:54).

Según Brown (1990:87) estos juegos cooperativos se presentan como una posibilidad diferente, dándonos la posibilidad de sentir felicidad, alegría y placer, sin tener la necesidad de “aplastar” al otro, por tanto, ofrece una posibilidad que elimina el binomio (ganadores-perdedores), que tantas dificultades genera en los niños, en más de una ocasión.

Para Velázquez (2004:12) Son actividades colectivas donde las metas de los participantes son compatibles y donde no existe oposición entre las acciones de los mismos, sino que todos buscan un objetivo común, con independencia de que desempeñan el mismo papel o papeles complementarios.

Según Pérez (1998:85) Son actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Se trata de actividades lúdicas para superar retos y obstáculos y no para superar a los otros.

Los juegos cooperativos pueden definirse como aquello en que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes, (Garaigordobil, 2002:39).

Los juegos cooperativos pueden convertirse en un importante recurso al promover una educación física en valores.

B. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Según Pallares (1978:89) existen cuatro características:

- Todos los participantes aspiran a un fin común: trabajar junto.
- Todos consiguen el éxito si se consigue la finalidad y todos pierden en caso contrario.
- Los jugadores compiten contra los elementos no humanos del juego, en lugar de competir entre ellos.
- los participantes combinan sus diferentes habilidades uniendo sus esfuerzos para conseguir la finalidad del juego.

Por su parte, Orlick (1986:39) valora cuatro características específicas de los juegos cooperativos. Estas características son:

- **Aceptación:** los niños deben de aceptar los grupos donde van a trabajar sin rechazar a sus compañeros.
- **Cooperación:** el juego tiene un solo fin, el triunfo, pero teniendo en cuenta el trabajo en equipo.
- **Participación:** Permite la participación de todos los alumnos sin distinción, evitando que algún niño se quede sin participar.
- **Diversión:** los juegos cooperativos tienen un contenido activo y divertido para que lograr la participación emotiva de todos los alumnos.

C. METODOLOGÍA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

La metodología de los juegos cooperativos está constituida en el contacto, la lúdica, el disfrute, la colaboración, la confianza, el diálogo, el reconocimiento, la creatividad y la imaginación. Es una metodología participativa, flexible, basada en la creatividad de los participantes, (Orlick, 1986:67).

Los juegos cooperativos parten del sentir para pasar al pensar y luego al interactuar constituyéndose en un valioso aporte para los facilitadores, y a su vez, para las personas de los grupos con quienes comparten.

El tiempo para desarrollar un juego cooperativo varía de acuerdo a las condiciones de cada contexto, pero siempre se podrán hacer las variaciones y adecuaciones necesarias de acuerdo a los objetivos, al grupo y a la programación que se haya propuesto, (Orlick, 1986:67).

D. TIPOS DE JUEGOS COOPERATIVOS

Según Soto (1990:76) los tipos de juegos cooperativos son:

- ✓ **Juegos de presentación:** son actividades dinámicas y lúdicas que permiten un primer acercamiento con las personas desconocidas. Se usan para identificar los nombres de las personas del grupo, por lo tanto, se suelen ubicar al principio de una sesión.
- ✓ **Juegos para conocerse:** son actividades lúdicas indispensables porque muchas veces el no conocerse a sí mismo o a los demás, que es lo que permiten estos juegos, crea situaciones de desconfianza negativas para los estudiantes. Además, se les invita a tener en cuenta las características de las demás personas y no pensar sólo en uno mismo.
- ✓ **Juegos de ejercicios:** Estos juegos serán empleados en el trabajo de investigación, son juegos en los que los niños y niñas se divierten y liberan esa energía que tienen dentro ejercitando su cuerpo, esa es una de las razones por las que los juegos cooperativos les hacen sentirse cada vez más ágiles y libres. Son actividades muy activas, por lo que además de liberar energía, sirven para despertar al grupo y desarrollar las habilidades motrices.
- ✓ **Juegos de confianza:** son unos juegos cooperativos que, entre otras cosas, sirven para brindar confianza en un mismo y en los compañeros del grupo. Es una característica que brinda a una

relación muy positiva entre todos y todas, colaborando en la resolución de conflictos de forma colectiva.

- ✓ **Juegos de autoestima:** son actividades lúdicas, cuyo objetivo se basa en que cada persona observe las cualidades positivas que tiene en sí misma y consecuentemente, se encuentre a gusto siendo sí mismo.
- ✓ **Juegos de relajación:** estas dinámicas ayudan a sosegar las tensiones internas mediante la conciencia de uno mismo, llevando la energía hacia otros objetivos, Soto (1990:77).

E. LOS JUEGOS COOPERATIVOS QUE SE EMPLEARÁN EN EL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Juego N° 01: Flechas de papel: Cada niño se ubicará en la marca propuesta por la docente.

Cuando suene el silbato los niños se desplazarán por diferentes direcciones.

Luego la docente indicará la dirección que deben caminar.

Observamos que los niños no se caigan al realizar las actividades.

Si un niño se cae se vuelve a empezar la actividad.

Cada niño debe caminar siguiendo las flechas que van a diferentes direcciones.

Juego N° 02: “Sin tumbar las latas”: Los niños ayudan a colocar las latas en los lugares estratégicos que ordene la docente.

Cada niño se ubicará en los puntos que ubique la docente.

Al sonar el silbato los niños caminan sin chocarse entre ellos.

Cada niño debe procurar no tocar las latas al caminar.

Si un niño toca o tumba una lata volverá a empezar el concurso.

Gana el niño que llegue a la meta sin votar las latas.

Juego N° 03: “Te atrapo”: La docente ubica a los niños para realizar el juego “Te atrapo”.

Uno de los niños, con un aro en sus manos, perseguirá a los demás intentando atraparlos.

El niño que sea atrapado dentro del aro o se caiga deberá ir a la jaula de las mariposas.

El resto de los niños deberá tratar de rescatar los compañeros evitando caer dentro del aro y se atrapados. Al momento que el niño corra para escapar debe evitar pisar los aros que serán ubicados estratégicamente en el piso por la maestra de clase.

Juego N°04: “Salvando a las botellas”: La docente formará dos equipos para realizar el juego: “Salvando a las botellas”.

La docente armará dos circuitos por donde los niños deberán pasar saltando con los dos pies.

Al saltar por encima de la tabla ubicada en el circuito, al llegar a un extremo del salón, previamente trazado por el docente, los niños tomarán una botella cada uno y esperarán al resto de sus compañeros.

Una vez que todos los niños del equipo hayan pasado por el circuito y agarrado una botella, deberán volver por el circuito y sentarse como al principio.

Ganará el equipo que lo logre primero.

Juego: N° 05: “Saltando sobre los conos”: La docente formará dos equipos para realizar el juego “Saltando sobre los conos”.

La docente pedirá a cada niño de un equipo coger un cono de papel higiénico.

Cuando suene el silbato los niños del segundo grupo deberán correr hacia el cono de papel higiénico que fue colocado por el primer grupo.

Al llegar los niños al cono, deberán de saltar por encima y al caer deben dar un giro en su mismo lugar.

El niño que no realice correctamente la actividad pierde y tendrá que volver a empezar.

Juego N° 06: “Encajando pelotas”: La docente formará dos equipos con todos los alumnos del aula para jugar “encajando pelotas”.

Colocará una silla delante de cada hilera formada.

Una vez que suenen el silbato los niños deberán de salir corriendo llevando en su mano una pelota de trapo.

Al llegar a la meta deberán de treparse a la silla para depositar en la caja que será ubicado estratégicamente por la docente de aula.

El grupo que logren depositar todas las pelotas sin caerse al trepar las sillas serán los ganadores del juego.

Juego N° 07: “Rodando en el mundo”: La docente forma hileras con los niños para realizar el juego “Rodando en el mundo”.

Pedirá a los primeros concursantes que se echen al piso.

Cuando suene el silbato los niños deberán de rodar hasta que suene el segundo silbato.

Al oírlo deben de pararse en un solo pie.

Al sonar el tercer silbato deben continuar rodando hacia la meta.

La hilera que llegue primero a la meta es el ganador.

Juego N° 08: “Serpientes”: La docente forma tres hileras con los niños para realizar el juego “Serpientes”.

Selecciona a tres niños por hileras.

Los tres niños deben de sujetar los aros a un costado de ellos.

Cuando suene el primer silbato los primeros niños de cada hilera deberán de salir arrastrándose como una serpiente y pasar por entre los aros para llegar a la meta.

La hilera que realice correctamente la actividad es el ganador.

Variante:

Luego se realizará el arrastre llevando en sus bocas una cinta para sujetar en la soga que se encontrará ubicado en la meta.

Juego: N° 09: “Girando los aros”: La docente forma tres hileras con los niños para realizar el juego “Girando los aros”.

Cada hilera deberá de recibir un aro.

Al sonar el silbato los primeros niños de cada hilera saldrán haciendo girar los aros en las manos.

La regla estipulada es no hacerlas caer por ningún motivo, en caso ocurriera deberán de regresar a la hilera para empezar la partida.

Deberán de caminar haciendo girar al aro hacia la meta.

Al llegar deberán de regresar y entregar al segundo compañero.

Hilera que termine primero gana el juego.

Juego N° 10: “Volteretas y volteretas”: La docente forma tres hileras con los niños para realizar el siguiente juego “Volteretas y volteretas”.

Cada niño que se encuentra ubicado en las hileras.

Deberán de salir al sonar el silbato corriendo y darán una voltereta sobre la colchoneta para luego salir y ubicarse al otro lado de la meta.

El segundo niño deberá realizar la misma actividad y dando volteretas sobre la colchoneta.

La hilera que terminen primero todos sus integrantes son los ganadores del juego.

Juego N° 11: “Caminando sobre la cuerda”: La docente ubica a los niños para realizar el siguiente juego: “Caminando sobre la cuerda”.

La docente dibuja en el piso una línea larga de manera que todos los niños puedan pararse sobre ella en filas.

Cuando suene el silbato los niños deben de caminar sobre la línea.

Cuando suene dos veces el silbato los niños deben pararse de un solo pie manteniendo el equilibrio.

El niño que no logre pararse en un solo pie y pueda caerse, volverá a realizar la actividad.

Juego N° 12: “Me divierto con el aro”: La docente forma tres hileras con los niños para realizar el siguiente juego: “Me divierto con el aro”.

Colocamos un aro para cada niño.

Cuando suene el silbato los niños saltarán adentro y afuera del aro.

Cuando suene dos veces el silbato los niños saltarán de un lado a otro del aro.

Los niños que pisarán el aro al saltar, deberán de iniciar la actividad, pero ya eliminado de la fila.

Juego N° 13: “Me estiro como un elástico”: La docente forma dos círculos con todos los niños para realizar le siguiente juego: “Me estiro como un elástico”.

La docente hace la primera demostración de estiramiento del cuerpo, iniciando por las piernas.

Luego proseguimos con el estiramiento de los brazos.

La docente irá observando que grupo lo hace mejor.

Luego sigue el estiramiento del abdomen, inclinando el cuerpo hacia adelante y hacia atrás. Finalmente, el estiramiento de la cintura, cada niño debe realizar adecuadamente los ejercicios para que pueda ganar el equipo que integra.

Juego N° 14: “Imitando”: La docente forma dos hileras con todos los alumnos para realizar el siguiente juego: “Imitando”.

La docente entrega a cada grupo una cartilla con diversas imágenes que deben imitar lo que el personaje está haciendo.

La docente evalúa el trabajo en grupo de todos los niños.

Luego la docente entrega a cada niño un espejo para que pueda observar como realiza el gesto, de acuerdo a la frase que menciona la maestra.

Gana el equipo que hizo mejor los gestos o movimientos.

Juego N° 15: “Tren de movimientos”: La docente forma dos hileras con todos los alumnos para realizar el siguiente juego: “Tren de movimientos”.

Las dos hileras deben ubicarse frente a frente.

Cuando suene el primer silbato darán cinco palmas.

Cuando suene dos silbatos darán tres saltos.

Cuando suene tres saltos darán dos vueltas en su mismo lugar.

Una vez practicado la secuencia los niños deben realizar los ejercicios.

Luego trabajamos movimiento del cuerpo y haciendo sonidos con la botella que contiene piedritas.

Lograremos hacer sonidos musicales empleando el cuerpo y los objetos.

Juego N° 16: “El sapito”: La docente forma dos hileras con todos los alumnos para realizar el siguiente baile: “El sapito”.

Ambas hileras se ubicarán frente a frente para bailar.

La docente coloca la canción “sapito” para que los niños puedan bailar realizando diversos movimientos que indique en la canción.

El niño que se equivoque con los movimientos irá acumulando puntos en contra.

Luego intentaremos bailar otra canción y seguir la coreografía.

Juego N° 17: “Sin tocar las botellas”: La docente forma dos hileras con todos los alumnos para realizar el siguiente juego: “Sin tocar las botellas”.

La docente coloca en el piso botellas descartables con agua. Cuando la docente indique los niños caminarán en filas sin tocar las botellas.

Cuando la docente indique darán paso hacia adelante o hacia atrás sin tocar al compañero.

Luego realizaran paso hacia la izquierda o hacia la derecha.

Juego N° 18: “Soy un objeto”: La docente forma dos hileras con todos los alumnos para realizar el siguiente juego: “Soy un objeto”.

La docente entrega a una hilera unas cartillas que mostrarán al niño que tienen en frente.

Al observar los niños deberán de formar con sus cuerpos independientemente la forma que tiene el objeto.

Deben de intentar la forma del objeto para que su equipo obtenga un punto.

Juego N° 19: “Mantengo el equilibrio”: La docente forma dos hileras con todos los alumnos para realizar el siguiente juego: “Mantengo el equilibrio”. La docente ubica a los niños sobre una línea dibujada en el piso.

Cuando suene el silbato los niños caminarán sobre la línea hacia adelante.

Cuando vuelva a sonar el silbato deben caminar fuera de la línea libremente, pero sin que se toquen los niños.

El niño que toque a su compañero queda eliminado.

Luego la docente ordena que los niños regresen a la línea, esta vez se desplazará, hacia atrás sin salirse de la línea.

Juego N° 20: “Tumba latas”: La docente ubica a los niños para realizar el siguiente juego: “Tumba latas”.

La docente coloca diversas latas sobre el patio al sonar el silbato los niños deberán de correr sin tumbar una sola lata.

El niño que tumba una lata tendrá punto en contra.

Luego recogemos las latas y colocamos unas bolas de papel reusado.

Al sonar el silbato los niños deberán de correr aumentando su velocidad.

Los niños no deben tocar las pelotas, si lo hicieran acumulan puntos en su contra.

Gana el niño que acumuló más puntos.

F. PASOS DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

1. Presentamos los materiales como motivación y hacemos ejercicios de calentamiento.
2. Realizamos los juegos cooperativos formando equipos de trabajo y entregamos los materiales para su ejecución.
3. Reflexionamos sobre los juegos realizados y conversamos sobre la importancia de realizar estas actividades.

2.2.2. MOTRICIDAD

A. DEFINICIÓN DE MOTRICIDAD

Es la capacidad del ser humano para realizar movimiento desde una parte hasta el todo, agrupando acciones voluntarias e involuntarias, coordinadas e iniciadas desde el sistema muscular, (Waldenfels, 2004:56).

El término motricidad menciona a la capacidad de un ser vivo para producir movimiento por sí mismo, ya sea de una parte corporal o de su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diversas unidades motoras (músculos).

La motricidad es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su mismo cuerpo. Es holístico ya que intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo. Va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, agrupa la espontaneidad, la creatividad, la intuición, etc., tiene que ver con la manifestación de intencionalidades y personalidades.

La motricidad nace en la corporeidad, la primera es la capacidad del ser humano de moverse en el mundo y la segunda es la forma de estar en el mundo, (Vitor Da Fonseca, 1989).

La primera manifestación de la motricidad es el juego y al desarrollarse se va complejizando con los estímulos y experiencias vividas, generando movimientos cada vez más coordinados y planificados. Los niños pasan por diversas etapas antes de realizar un movimiento. Cuando nacen sus movimientos son involuntarios, luego pasan a ser movimientos más rústicos con poca coordinación y más adelante ya son capaces de realizar movimientos más controlados y de mayor coordinación, (Vitor Da Fonseca, 1989).

B. ELEMENTOS DE LA MOTRICIDAD

Para Waldenfels (2004) los elementos de la motricidad son:

- **PERCEPCIÓN:** La percepción es el punto de encuentro entre lo físico y lo mental, el desarrollo de las capacidades de esta competencia permite el conocimiento, experimentación, representación mental, toma de conciencia de su corporeidad global y de los segmentos que lo constituyen. Así como, el logro del conocimiento del mundo exterior que implica la interacción con los objetos y los demás dentro de las coordenadas espacio temporales, es decir, la estructuración organización de la espacialidad y la temporalidad a través del ritmo y la lateralidad teniendo como consecuencia a la coordinación.
- **Esquema corporal:** El esquema corporal es la representación del cuerpo, una idea que tenemos sobre nuestro cuerpo, sobre nuestras partes y movimientos, que podemos o no, hacer con él; cuando está en movimiento o en posición estática, adecuando al cuerpo a la acción motriz que deseamos realizar, (Cook, 2000:85).

La realización de esta imagen o gesto lo vamos realizando lentamente y hace parte de nuestras experiencias de ensayo y error para la maduración y el aprendizaje.

Objetivos del esquema corporal

- Adquirir la conciencia de las partes de nuestro cuerpo.

- Localizar una a una las diferentes partes de nuestro cuerpo o del otro.
 - Aprender que cubre las diferentes partes de nuestro cuerpo.
 - Conocer las diferentes funciones de cada una de nuestras partes del cuerpo.
 - Conocer la simetría de nuestro cuerpo.
 - Aprender que tenemos dos segmentos casi iguales en nuestro cuerpo.
 - Conocernos a través de la observación (mirarnos al espejo).
 - Tener conciencia de movimiento de las diferentes partes del cuerpo.
- **Tiempo y ritmo:** Es la conciencia del movimiento a través del ritmo y del espacio, lo cual implica cierto orden temporal, se puede desarrollar nociones temporales como: rápido – lento y orientaciones temporales como: antes y después, así como la estructura temporal que es la relación con el espacio, es decir la conciencia del movimiento, (Gallo, 2010:98).
- **Estructura espacial:** Es la capacidad de comprensión que tiene el ser humano, para ubicar constantemente su propio cuerpo, en función de la posición de los objetos y como colocar estos mismos, en el espacio que los rodea.
- **Lateralidad:** Es la comprensión de la función de un lado del cuerpo y el predominio de un lóbulo cerebral; el ser humano desarrolla las nociones de derecha e izquierda, tomando su cuerpo como referencia y fortaleciendo la ubicación de este para el proceso de lectoescritura, (Gallo, 2010:98).
- No importa cual lado predomina, siempre se debe trabajar ambos lados de manera espontánea y continua, nunca forzada.

C. TIPOS DE MOTRICIDAD

a) **Motricidad gruesa:** Es la motricidad que reúne todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño, especialmente en el crecimiento del cuerpo y las habilidades motrices, es decir; se refiere a todos aquellos movimientos de la locomoción y desarrollo postural como andar, correr y saltar, (Fonseca, 1998).

Es importante que desde niños se inicie un aprestamiento motriz, pues desde el primer año de vida, se debe aumentar no solo su preparación física sino también mejorar su inteligencia para que tenga una mejor adaptación al medio que lo rodea.

b) **Motricidad fina:** Se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, que no tienen una amplitud, sino que son movimientos de más precisión. Es decir, son todas aquellas actividades que necesita el niño para realizar con más atención y un elevado sentido de coordinación.

Esto implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión, (Pallares, 1978:63).

La motricidad fina se clasifica en:

❖ **Coordinación óculo manual**

Es la capacidad coordinativa simultánea entre el ojo y la mano, o la de independizar la actividad manual con el objeto o elemento que se ve, (Fonseca, 1996).

Condiciones para una correcta coordinación ojo mano:

- Desarrolla el equilibrio general del propio cuerpo.
- Trabajo independiente de los músculos.
- Coordinación adecuada de la mirada a los diversos movimientos de la mano.
- Lateralización bien definida, es decir independencia de la derecha de la izquierda, expresada por el uso predominado de cualquiera

de ellas y la utilización de los dos segmentos corporales y los dos lóbulos cerebrales, más la visión a la vez.

- Saber adaptar la actividad muscular a su capacidad física.
- Tener desarrollado el sentido de la dirección.

❖ **Coordinación fonética**

La coordinación fonética, es un factor muy importante en la formación y educación del niño ya que es aprender, conocer y adquirir el lenguaje y es importante para la integración del ser a la sociedad; esta debe ser continua para garantizar un buen dominio de ella, (Sánchez, 1986:102).

❖ **Coordinación gestual**

Es la capacidad del ser humano de dominar los músculos de la cara para manifestar sus sentimientos y emociones, el aprendizaje y desarrollo se hace en dos etapas:

- El dominio voluntario de los músculos de la cara.
- La identificación como medio de expresión para comunicar nuestro estado de ánimo.

D. IMPORTANCIA DE LA MOTRICIDAD

Con el trabajo de motricidad y movilidad ayudamos a desarrollar la conciencia y desarrollamos la atención plena en nuestro vivir diario, afinado las sensaciones y percepción física, logrando con ello mayor vitalidad y transformando los patrones de movimiento rígido en fluido, aumentando los movimientos corporales. Mejoramos en alto grado nuestro lenguaje expresivo y liberamos energía y disminuimos el stress, a través de actividades recreativas como el bailar, los ejercicios anaeróbicos, el nadar, el caminar o realizar caminatas por nuestro que hacer doméstico, realizándolas con alegría, serenando nuestra mente vigorizando nuestro cuerpo, para llegar a una calma vital que mejora mi

calidad de vida, aumentando nuestro rendimiento físico y mental y ampliando nuestra creatividad para mejorar el rendimiento deportivo y laboral, (Escribá, 1995).

La motricidad o actividad física es fundamental para los niños porque no solo les ayuda a crecer sanos en el aspecto físico, sino también a desarrollarse cognitiva, emocional y afectivamente, permitiéndoles entender su cuerpo, las posibilidades que ofrece, cómo expresarse y cómo relacionarse con el entorno. Por este motivo es fundamental trabajarla en Educación Infantil, principalmente a través del juego tanto espontáneo como dirigido por el docente.

E. LOGROS DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA MOTRICIDAD

- Indica las partes externas del cuerpo y algunas de sus funciones (manos, pies, cabeza, boca).
- Identifica y localiza las partes de la cara.
- Identifica y localiza (36 partes) del cuerpo.
- Utiliza y explora sus posibilidades de movimiento en desplazamientos.
- Se desplaza con las puntas de los pies.
- Se desplaza danzando.
- Se desplaza con una correcta coordinación de sus movimientos.
- Muestra dominio de uso de su lateralidad.
- Demuestra agilidad en sus movimientos: saltar, correr, marchar.
- Demuestra equilibrio postural en movimientos: carrera, trepando, saltando con dos pies.
- Demuestra con su cuerpo nociones temporales: rápido – lento, mucho tiempo – poco tiempo.
- Aplica la coordinación óculo manual necesaria para manipulación de objetos, la realización de actividades cotidianas y formas de representación gráfica.
- Aplica la coordinación óculo – podal al patear, al lanzar la pelota al arco.
- Demuestra autonomía en sus acciones y sus movimientos aspectos a evaluar.

- Construcción de la identidad y autonomía: distingue su propia imagen en el espejo, fotografías.
- Da su nombre y apellidos.
- Identifica las semejanzas y diferencias respecto a los demás (color y largo de cabello, color de ojos).
- Comunica sus sentimientos, temores, preferencias e intereses.
- Acepta jugar, trabajar o compartir espacios y situaciones con niños de sexo diferente al suyo.
- Acepta rehacer, corregir o completar un trabajo incompleto mal hecho.
- Participa con autonomía del cuidado y limpieza de su propio cuerpo.
- Emplea adecuadamente los materiales y el servicio del baño para su higiene personal.
- Resuelve cada vez con mayor destreza problemas que requieren de ella: desenroscar, sacar, enroscar.

F. ÁREA DE PSICOMOTRICIDAD

Todas las personas, desde que nacemos, actuamos y nos relacionamos con el entorno a través de nuestro cuerpo. Con este nos movemos, experimentamos, comunicamos y aprendemos de una manera única, acorde a nuestras propias características, deseos, afectos, necesidades, estados de ánimo y demás. Esto da cuenta de la dimensión psicomotriz de la vida del hombre; es decir, de esa estrecha y permanente relación que existe entre el cuerpo, las emociones y los pensamientos de cada persona al actuar.

Desde los primeros meses de vida, el cuerpo y el movimiento son el principal medio que los niños y las niñas emplean para expresar sus deseos, sensaciones y emociones, así también para conocerse y abrirse al mundo que los rodea. De esta manera, el bebé va adquiriendo progresivamente las primeras posturas-como pasar de boca arriba a boca abajo o viceversa, sentarse, arrodillarse y pararse-hasta alcanzar el desplazamiento y continuar ampliando sus posibilidades de movimiento y acción. Al mismo tiempo, es a través

de estas vivencias que el niño va desarrollando un progresivo control y dominio de su cuerpo reajustándose corporalmente (acomodándose) según sus necesidades en las diversas situaciones cotidianas de exploración o de juego que experimental, (Programa Curricular Nacional, 2016: 47).

Es a partir de estas experiencias y en la constante interacción con su medio que el niño va construyendo su esquema e imagen corporal; es decir, va desarrollando una representación mental de su cuerpo y una imagen de sí mismo.

En medio de este proceso, es necesario tomar en cuenta que los niños y las niñas son sujetos plenos de emociones, sensaciones, afectos, pensamientos, necesidades e interés propios, los cuales durante los primeros años son vividos y expresados intensamente a través de su cuerpo (gestos, tono, posturas, acciones, movimientos y juegos). Así, esto da cuenta de esa vinculación permanente que existe entre su cuerpo, sus pensamientos y emociones, (Programa Curricular Nacional, 2016: 47).

G. COMPETENCIAS EN LA MOTRICIDAD

Según el nuevo Programa Curricular (2016) la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad fue propuesta lograr en la etapa de la educación inicial, esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas se desarrollan motrizmente al ir tomando conciencia de su cuerpo, y sus posibilidades de acción y de expresión. Ello ocurre a partir de la exploración y experimentación de sus movimientos, posturas, desplazamientos y juego de manera autónoma.

Cuando el niño tiene la posibilidad de actuar y relacionarse libremente con su entorno, va probando por propia iniciativa determinadas posturas o movimientos hasta dominarlos y sentirse seguro para luego animarse a intentar otros. De esta manera, va desarrollando sus propias estrategias de coordinación y equilibrio desde aquello que sabe hacer, sin ser forzado. Todas estas acciones, además, permiten al niño conocerse e ir afianzando el dominio de su cuerpo, y el

desarrollo y control de sus posturas, del equilibrio y la coordinación de sus movimientos. Así también, su sentido de ubicación y organización en razón a los objetos, al espacio, al tiempo y a las personas de su entorno, (MINEDU, 2016: 49).

H. CAPACIDADES DE LA MOTRICIDAD

- ✓ **Comprende su cuerpo:** Esta capacidad contribuye a la construcción de su esquema e imagen corporal. Estas se desarrollarán de manera saludable si el ambiente que se ofrece al niño es un ambiente cálido, oportuno, enriquecedor y que respeta sus potencialidades, ya que ambas construcciones dependen de sus experiencias vividas, y sus relaciones con otras personas y con su entorno, (MINEDU, 2016: 49).
- ✓ **Se expresa corporalmente:** Para desarrollar esta capacidad es muy importante que el docente pueda acompañar al niño en el desarrollo a través de la observación y el respeto hacia sus propias potencialidades para expresarse y desenvolverse de manera autónoma a través de sus movimientos, acciones y juegos. Por lo tanto, deberá brindarle un ambiente seguro y objetos pertinentes que le permitan desplazarse, moverse y descubrir sus propias posibilidades de acción; estar atento a sus gestos, posturas, **tono, ritmo**, movimientos y juegos, los cuales **expresan las sensaciones, emociones, sentimientos y pensamientos de los niños y niñas**. Esto permitirá ofrecerles un acompañamiento oportuno, transformar el espacio e incorporar nuevos materiales, en respuesta a sus intereses y necesidades de expresarse con el cuerpo, (MINEDU, 2016: 49).
 - **Elementos de la expresión corporal:**
 - **El tono:** se manifiesta por el grado de tensión muscular necesario para realizar todo tipo de movimiento, adaptándose a las nuevas situaciones de acción que realiza la persona, como andar, coger o

tomar un objeto, estirarse, relajarse, (Martínez, 2004:69).

- Se mantiene de un pie por dos segundos o más.
- Brinca y da saltos de un lado a otro lado.
- Realiza ejercicios de estiramiento.

➤ **El ritmo:** Es la expresión corporal con movimientos sincronizados o secuenciales con estructuras temporales de varias secuencias de movimientos, constituye el inicio del juego lúdico y la educación musical, (Martínez, 2004:69).

- Expresa sus gestos al realizar diferentes movimientos.
- Adapta su movimiento a estructuras rítmicas propuestas.
- Adapta diferentes posiciones con su cuerpo escuchando una canción.
- Demuestra sincronización al realizar los movimientos.

➤ **Gestos:** El lenguaje corporal utiliza principalmente los gestos y el movimiento.

El gesto acompaña a otras formas de comunicación, principalmente la oral, este lenguaje gestual no sólo permitirá comunicar sentimientos, emociones, necesidades, sino un mayor conocimiento y control del cuerpo (actividad, movimiento, reposo y relajación), (Martínez, 2004:69).

- Imita con sus acciones corporales representando algunos objetos.
- Coordina sus movimientos al desplazarse.
- Coge la pelota empleando las dos manos.

➤ **Las emociones:** La manifestación de la emoción a través de los gestos, el cuerpo y la voz es auténtica; por ello, el ser humano desde temprana edad es

capaz de distinguir los diferentes tipos de emociones a través de la observación de la expresión facial, de la entonación de la voz, su intensidad, el ritmo y el acento de las palabras pronunciadas, (Martínez, 2004:69).

I. DESEMPEÑOS DE LA EDAD DE 5 AÑOS

- Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicos como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
- Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
- Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, incluyendo algunas características propias, (MINEDU, 2016: 53-54).

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

- ✓ **Juegos cooperativos:** Son juegos realizado de manera grupal con la finalidad de divertirse y a su vez desarrollar las habilidades motrices, donde no existen ganadores porque no existe la competencia.

- ✓ **Planificación:** Se realiza todos los planes para recoger los juegos y plantear las sesiones de aprendizaje.
- ✓ **Ejecución:** Se aplicará las sesiones de aprendizaje con los juegos cooperativos incluidos.
- ✓ **Evaluación:** Se evaluará después de cada sesión de aprendizaje para observar la mejora en las habilidades motrices.
- ✓ **La motricidad:** Es la capacidad de mover una parte corporal o su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras.
- ✓ **Comprende su cuerpo:** Son las actividades que fortalecen a la construcción de su esquema e imagen corporal.
- ✓ **Se expresa corporalmente:** Son actividades para desarrollar las potencialidades para el movimiento corporal.

2.4. HIPÓTESIS

Los juegos cooperativos mejoran la motricidad de los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 002 “Virgen de Guadalupe”-Huánuco, 2017.

2.5. VARIABLES

2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE

Los juegos cooperativos

Son actividades lúdicas orientadas hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común. Los niños deberán de realizar los juegos cooperativos siguiendo las reglas, de manera que todos logren el mismo objetivo propuesto trabajando de manera conjunta.

2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE

La motricidad

Son actividades motoras que consisten en el movimiento del cuerpo, empleando diversas partes de nuestro cuerpo. Se desarrollará la

motricidad con diversos juegos para facilitar el movimiento y desplazamiento de los niños y niñas.

2.5.3. VARIABLE INTERVINIENTE

El tiempo se considera una variable interviniente porque no se pudo trabajar por la falta del tiempo establecido de poder realizar las sesiones.

		<ul style="list-style-type: none"> - Explora sus movimientos al arrastrarse entre los aros hasta alcanzar la meta trazada - Emplea los brazos al girar los aros en el patio. - Da volteretas sobre las colchonetas ubicadas estratégicamente en el patio. 	
	Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> -Se sostiene sobre un pie con los ojos abiertos y cerrados en el círculo dibujado. - Realiza movimientos corporales al saltar de un lado hacia otro a través de la línea. - Realiza estiramiento corporal sobre la colchoneta. - Palmea cambiando la intensidad de fuerte a suave según el ritmo presentado. - Danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda) al compás de la melodía. - Marca el ritmo musical con las manos y con los pies al escuchar la melodía. - Realiza sonidos rítmicos con palmas y con los zapateos. - Realiza actividades de expresión corporal al escuchar la música. - Realiza movimientos coordinados al caminar en el patio. - Rueda y lanza la pelota con su parte dominante hacia el arco. 	

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO DE LA INVESTIGACIÓN

Corresponde a la investigación aplicada: Es llamada también constructiva o utilitaria, se caracteriza por su interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación concreta y las consecuencias prácticas que de ella se deriven la investigación aplicada, busca conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar, (Sánchez y Reyes, 2002:13).

Se aplicó los juegos cooperativos con la finalidad de mejorar la motricidad en los niños de 5 años.

3.1.1. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN

Se empleó el enfoque de investigación experimental: Su objetivo es realizar un experimento que permite demostrar presupuestos e hipótesis explicativas; se trabaja en una relación causa – efecto, inmediata por la cual requiere la aplicación del método experimental, (Sánchez y Reyes, 2002:13).

El objetivo fue demostrar la hipótesis de mejorar la motricidad los alumnos de 5 años con el empleo de los juegos cooperativos propuesta en el trabajo de investigación y comprobar la credibilidad.

3.1.2. ALCANCE A NIVEL DE INVESTIGACIÓN

Corresponde a los estudios de comprobación de hipótesis casuales: este nivel de investigación puede guardar cierta correspondencia con las investigaciones tecnológicas en tanto que el propósito de la investigación sea modificar, (Sánchez y Reyes, 2002:17).

Con el trabajo de investigación se pretende demostrar la efectividad de los juegos cooperativos en la motricidad de los niños de 5 años.

La población está conformada por 56 alumnos del nivel inicial de 5 años de la Institución Educativa N°002 “Virgen de Guadalupe”.

Se muestra en el siguiente cuadro:

Cuadro 1

Distribución de la población de estudio conformada por los niños del nivel inicial de 5 años de la I.E. N°002 “Virgen de Guadalupe” Huánuco-2018

SECCION	Fi	%
ORQUIDEA	28	43.14%
LILA	26	31.71%
ROSADO	28	34.15%
TOTAL	82	100%

Nota: Nomina de matrícula 2018

3.2.2. MUESTRA

Es una parte o fragmento representativo de la población, que debe poseer las mismas propiedades y características de ella. Para ser objetiva requiere ser seleccionada con técnicas adecuadas, (Carrasco, 2007:237).

La muestra fue seleccionada por el método no probabilístico, en forma intencionada, (Carrasco, 2007:237).

Considerando como grupo experimental a la sección orquídeas con 28 alumnos y como grupo control la sección lila con 26 alumnos.

Se muestra en el siguiente cuadro:

Cuadro 2

Distribución de la muestra de estudio conformada por los niños del nivel inicial de 5 años del aula anaranjado y verde de la I.E. N°002 "Virgen de Guadalupe" Huánuco-2018

SECCIÓN	fi	%
ORQUIDEAS	28	53.2%
GRUPO EXPERIMENTAL		
LILA	26	46.8%
GRUPO CONTROL		
TOTAL	54	100%

Nota: Nomina de matrícula 2018

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.3.1. RECOLECCIÓN DE DATOS

MOMENTOS	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Recolección de datos	Observación Fichaje	-Lista de cotejo -Fichas bibliográficas

- **Observación:** La técnica de observación consiste en observar personas, fenómenos, hechos, casos, objetos, acciones, situaciones, etc., con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación.
- **Lista de cotejo:** Es un instrumento conformado por una lista de indicadores para evaluar la motricidad en los niños del nivel inicial de 5 años para evaluar los resultados.
Se empleó dos listas de cotejo (pre test y post test) para obtener información sobre la motricidad antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos.
- **Fichaje:** Es el proceso de recopilación y extracción de datos importantes de las fuentes bibliográficas que son objeto de estudios.

- **Fichas bibliográficas:** Para recolectar información para el marco teórico y sustento metodológico. Los temas recopilados ayudarán a sustentar sobre los enfoques educativos que sustentarán los conceptos de juegos cooperativos y motricidad.

3.4. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

MOMENTOS	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Procesamiento y análisis	Estadística descriptiva o básica	Media aritmética

- **La media aritmética:** Son medidas estadísticas que pretenden resumir los resultados obtenidos en la aplicación del pre test y el post test en ambos grupos para realizar la contrastación de los resultados finales, para verificar si la aplicación de la variable independiente tuvo alcances significativos sobre el problema tratado.

CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1. RESULTADOS DEL PRE TEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL

A. grupo experimental.

Se presenta los resultados obtenidos del pre test, con la investigación aplicada “LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD DE LOS ALUMNOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 002 VIRGEN DE GUADALUPE, HUÁNUCO-2018”, conformado la sección “LILA” el grupo control con un total de 26 niños y la sesión “ORQUIDEAS” que fueron parte del grupo experimental con un total de 28 niños. En la cual se recogió información con los instrumentos: Lista de cotejo, con veinte indicadores que son:

- Se orienta en el espacio con respecto a las nociones: derecha e izquierda, adelante y atrás.
- Camina siguiendo una línea curva o en zigzag dibujada en el piso.
- Corre con rapidez entre los aros demostrando su agilidad.
- Salta hacia adelante alternando los pies por encima de los obstáculos ubicados a una altura determinada.
- Salta los obstáculos manteniendo el equilibrio.
- Sube y baja las sillas uno a uno alternando los pies.
- Demuestra movimiento al rodar con su cuerpo para llegar a la meta.
- Explora sus movimientos para arrastrarse entre los aros hasta alcanzar la meta.
- Realiza giros con los aros empleando sus brazos.
- Da volteretas sobre las colchonetas ubicadas estratégicamente.
- Se sostiene sobre un pie con los ojos abiertos y cerrados.
- Realiza movimientos corporales al saltar de un lado a otro lado.

- Realiza ejercicios de fortalecimiento muscular al realizar el estiramiento corporal.
- Palmea alternativamente con diferente intensidad: fuerte y suave.
- Danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda).
- Marca el ritmo musical con las manos y con los pies.
- Realiza sonidos rítmicos con palmas con los zapateos.
- Realiza actividades de expresión corporal.
- Se desplaza en el patio realizando diversos movimientos.
- Rueda y lanza la pelota con su parte dominante.

Cuadro 3

RESULTADOS DEL PRE TEST: “LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD DE LOS ALUMNOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 002 VIRGEN DE GUADALUPE, HUÁNUCO-2018”

PRE TEST													
N°	INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
		SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Se orienta en el espacio con respecto a las nociones: derecha, izquierda, adelante y atrás.	17	30	39	70	56	100	46	88	6	12	52	100
2	Camina siguiendo una línea curva o zigzag dibujada en el piso.	17	30	39	70	56	100	42	81	10	19	52	100
3	Corre con rapidez entre los aros demostrando su agilidad.	14	25	42	75	56	100	46	88	6	12	52	100
4	Salta hacia adelante alternando los pies por encima de los obstáculos ubicadas a una	10	18	46	82	56	100	40	77	12	23	52	100

	altura determinada.												
5	Salta los obstáculos manteniendo el equilibrio.	19	34	37	66	56	100	41	79	11	21	52	100
6	Sube y baja las sillas uno a uno alternando los pies.	19	34	37	66	56	100	47	90	5	10	52	100
7	Demuestra movimientos al rodar con su cuerpo para llegar a la meta.	11	20	45	80	56	100	38	73	14	27	52	100
8	Explora sus movimientos para arrastrarse entre los aros para alcanzar la meta.	23	41	33	59	56	100	46	88	6	12	52	100
9	Realiza giros con los aros empleando sus brazos.	7	12	49	88	56	100	32	62	20	38	52	100
10	Da volteretas en las colchonetas ubicadas estratégicamente.	7	12	49	88	56	100	45	87	7	13	52	100
11	Se sostiene sobre un pie con los ojos abiertos y cerrados.	7	12	49	88	56	100	42	81	10	19	52	100
12	Realiza movimientos corporales al saltar de un lado a otro lado.	21	37	35	63	56	100	41	79	11	21	52	100
13	Realiza ejercicios de fortalecimiento muscular al realizar el estiramiento corporal.	28	50	28	50	56	100	45	87	7	13	52	100
14	Palmea alternativamente con diferentes intensidades: fuerte y suave.	21	37	35	63	56	100	41	79	11	21	52	100
15	Danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda).	17	30	39	70	56	100	41	79	11	21	52	100
16	Marca el ritmo musical con las manos y con los pies.	20	36	36	64	56	100	38	73	14	27	52	100
17	Realiza sonidos rítmicos con las palmas y zapateos.	14	25	42	75	56	100	41	79	11	21	52	100
18	Realiza actividades de expresión corporal.	23	41	33	59	56	100	47	90	5	10	52	100
19	Se desplaza en el patio realizando diversos movimientos.	16	29	40	71	56	100	43	83	9	17	52	100
20	Rueda y lanza la pelota con su parte dominante.	10	18	46	82	56	100	45	87	7	13	52	100
		28.64%		71.36%		100 %		81.42%		18.58%		100 %	

FUENTE: Pre test

ELABORACION: El tesista

Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos del pre test en el cuadro 3, se puede observar lo siguiente.

Grupo experimental:

De los 28 alumnos que representan el grupo experimental:

- En la escala (NO) “Se orienta en el espacio con respecto a las nociones: derecha e izquierda, adelante y atrás” que representa el 70% y mientras en el (SI) con 30 %.
- En la escala (NO) “Camina siguiendo una línea curva o zigzag dibujada en el piso” que representa el 70% y mientras en el (SI) con 30%.
- En la escala (NO) “Corre con rapidez entre los aros demostrando su agilidad” que representa el 75% y mientras en el (SI) con 25 %.
- En la escala (NO) “Salta hacia adelante alternando los pies por encima de los obstáculos ubicadas a una altura determinada” que representa el 82% y mientras en el (SI) con 18%.
- En la escala (NO) “Salta los obstáculos manteniendo los equilibrios” que representa el 66% y mientras en el (SI) con 34%.
- En la escala (NO) “Sube y baja las sillas uno a uno alternando los pies” que representa 66% y mientras en el (SI) con 34%.
- En la escala (NO) “Demuestra movimientos al rodar con su cuerpo para llegar a la meta” que representa el 80% y mientras en el (SI) con 20 %.
- En la lista de cotejo (NO) “Explora sus movimientos para arrastrarse entre los aros para alcanzar la meta” que representa el 59% y mientras en el (SI) con 41%.
- En la escala (NO) “Realiza giros con los aros empleando sus brazos” que representa el 88% y mientras en el (SI) con 12%.
- En la escala (NO) “Da volteretas en las colchonetas ubicadas estratégicamente” que representa el 88% y mientras en el (SI) con 12%.
- En la escala (NO) “Se sostiene sobre un pie con los ojos abierto y cerrado” que representa el 88% y mientras en el (SI) con 12%.
- En la escala (NO) “Realiza movimientos corporales al saltar de un lado a otro” que representa el 63% y mientras en el (SI) con 37%.
- En la escala (NO) “Realiza ejercicios de fortalecimiento muscular al realizar el estiramiento corporal” que representa el 50% y mientras en el (SI) con 50%.

- En la escala (NO) “Palmea alternativamente con diferentes intensidades: fuerte y suave” que representa el 63% y mientras en el (SI) con 37%.
- En la escala (NO) “Danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda” que representa el 70% y mientras en el (SI) con 30%.
- En la escala (NO) “Marca el ritmo musical con las manos y con los pies” que representa el 64% y mientras en el (SI) con 36%.
- En la escala (NO) “Realiza sonidos rítmicos con las palmas y zapateos” que representa el 75% y mientras en el (SI) con 25%.
- En la escala (NO) “Realiza actividades de expresión corporal” que representa el 59% y mientras en el (SI) con 41%.
- En la escala (NO) “Se desplaza en el patio realizando diversos movimientos” que representa el 71% y mientras en el (SI) con 29%.
- En la escala (NO) “Rueda y lanza la pelota hacia atrás con su parte dominante” que representa 82% y mientras en el (SI) con 18%.

Grupo Control:

De los 26 alumnos que representan en el grupo control:

- En la escala (SI) “Se orienta en el espacio con respecto a las nociones: derecha e izquierda, adelante y atrás” que representa el 88 % y mientras en el (NO) con 12 %.
- En la escala (SI) “Camina siguiendo una línea curva o zigzag dibujada en el piso” que representa el 81 % y mientras en el (NO) con 19%.
- En la escala (SI) “Corre con rapidez entre los aros demostrando su agilidad” que representa el 88 % y mientras en el (NO) con 12 %.
- En la escala (SI) “Salta hacia adelante alternando los pies por encima de los obstáculos ubicadas a una altura determinada” que representa el 77% y mientras en el (NO) con 23 %.
- En la escala (SI) “Salta los obstáculos manteniendo los equilibrios” que representa el 79% y mientras en el (NO) con 21%.

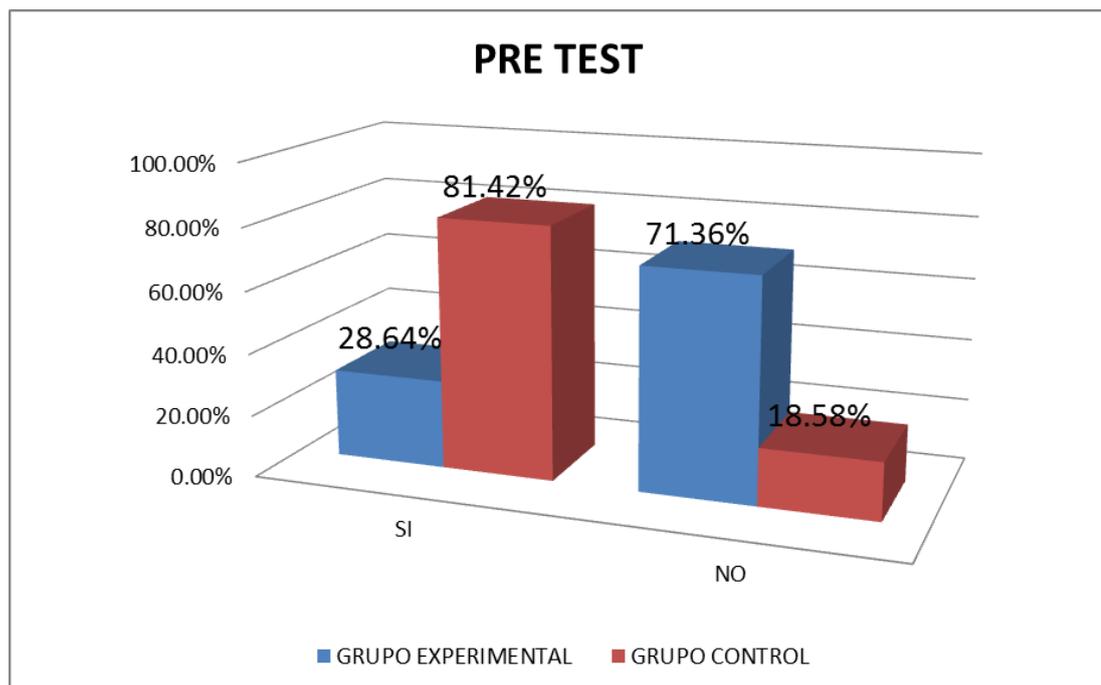
- En la escala (SI) “Sube y baja las sillas uno a uno alternando los pies” que representa 90 % y mientras en el (NO) con 10%.
- En la escala (SI) “Demuestra movimientos al rodar con su cuerpo para llegar a la meta” que representa el 73 % y mientras en el (NO) con 27 %.
- En la lista de cotejo (SI) “Explora sus movimientos para arrastrarse entre los aros para alcanzar la meta” que representa el 88 % y mientras en el (NO) con 12 %.
- En la escala (SI) “Realiza giros con los aros empleando sus brazos” que representa el 62 % y mientras en el (NO) con 38 %.
- En la escala (SI) “Da volteretas en las colchonetas ubicadas estratégicamente” que representa el 87 % y mientras en el (NO) con 13 %.
- En la escala (SI) “Se sostiene sobre un pie con los ojos abierto y cerrado” que representa el 81 % y mientras en el (NO) con 19 %.
- En la escala (SI) “Realiza movimientos corporales al saltar de un lado a otro” que representa el 79 % y mientras en el (NO) con 21 %.
- En la escala (SI) “Realiza ejercicios de fortalecimiento muscular al realizar el estiramiento corporal” que representa el 87% y mientras en el (NO) con 13 %.
- En la escala (SI) “Palmea alternativamente con diferentes intensidades: fuerte y suave” que representa el 79 % y mientras en el (NO) con 21 %.
- En la escala (SI) “Danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda” que representa el 79 % y mientras en el (NO) con 21 %.
- En la escala (SI) “Marca el ritmo musical con las manos y con los pies” que representa el 73 % y mientras en el (NO) con 27 %.
- En la escala (SI) “Realiza sonidos rítmicos con las palmas y zapateos” que representa el 79 % y mientras en el (NO) con 21 %.

- En la escala (SI) “Realiza actividades de expresión corporal” que representa el 90 % y mientras en el (NO) con 10%.
- En la escala (SI) “Se desplaza en el patio realizando diversos movimientos” que representa el 83 % y mientras en el (NO) con 17 %.
- En la escala (SI) “Rueda y lanza la pelota hacia atrás con su parte dominante” que representa 87 % y mientras en el (NO) con 13%.

Observando los resultados podemos llegar a la conclusión que la mayoría de los alumnos del grupo experimental y el grupo control no desarrollaron la motricidad.

Gráfico 1

RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL PRE TEST: “LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD DE LOS ALUMNOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 002 VIRGEN DE GUADALUPE- HUÁNUCO, 2018”



a) Análisis e interpretación

Según los resultados que se muestran en el cuadro 3 y el gráfico 1, respecto al pre test, se pudo observar que: en el grupo experimental en la escala (NO) 71.36% Y en el (SI) 28.64% de alumnos que tiende a tener dificultades en la motricidad.

Mientras que en el grupo control en la escala del (SI) 81.42% y mientras en el (NO) con 18.58% de alumnos tienden a tener dominio en la motricidad.

Observando los resultados podemos llegar a la conclusión que la mayoría de los alumnos del grupo experimental no desarrollo la motricidad, y del grupo control desarrollaron la motricidad en un 81.42 %, tal como se observa en el cuadro N° 03 y en el gráfico N°01.

4.2. RESULTADOS POST TEST

Grupo Experimental

Se presenta los resultados obtenidos del post test, con la investigación aplicada “LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD DE LOS ALUMNOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 002 VIRGEN DE GUADALUPE – HUÁNUCO, 2018” conformando la sesión “orquídeas” el grupo experimental con un total de 28 alumnos y la sesión “lila” que fueron parte del grupo control con un total de 26 alumnos. En la cual se recogió información con el instrumento siguiente: lista de cotejo, con 20 indicadores.

- Se orienta en el espacio con respecto a las nociones: derecha e izquierda, adelante y atrás.
- Camina siguiendo una línea curva o en zigzag dibujada en el piso.
- Corre con rapidez entre los aros demostrando su agilidad.
- Salta hacia adelante alternando los pies por encima de los obstáculos ubicados a una altura determinada.
- Salta los obstáculos manteniendo el equilibrio.
- Sube y baja las sillas uno a uno alternando los pies.

- Demuestra movimiento al rodar con su cuerpo para llegar a la meta.
- Explora sus movimientos para arrastrarse entre los aros hasta alcanzar la meta.
- Realiza giros con los aros empleando sus brazos.
- Da volteretas sobre las colchonetas ubicadas estratégicamente
- Se sostiene sobre un pie con los ojos abiertos y cerrados.
- Realiza movimientos corporales al saltar de un lado a otro lado.
- Realiza ejercicios de fortalecimiento muscular al realizar el estiramiento corporal.
- Palmea alternativamente con diferente intensidad: fuerte y suave.
- Danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda).
- Marca el ritmo musical con las manos y con los pies.
- Realiza sonidos rítmicos con palmas con los zapateos.
- Realiza actividades de expresión corporal.
- Se desplaza en el patio realizando diversos movimientos.
- Rueda y lanza la pelota con su parte dominante.

Cuadro 4

RESULTADOS DEL POST TEST: “LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD DE LOS ALUMNOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 002 VIRGEN DE GUADALUPE, HUÁNUCO-2018”

POST TEST													
N°	INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
		SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Se orienta en el espacio con respecto a las nociones: derecha, izquierda, adelante y atrás.	50	89	6	11	56	100	50	88	2	12	52	100
2	Camina siguiendo una línea curva o zigzag dibujada en el piso.	53	95	3	5	56	100	49	94	3	6	52	100
3	Corre con rapidez entre los aros demostrando su agilidad.	51	91	5	9	56	100	50	96	2	4	52	100
4	Salta hacia adelante alternando los pies por encima de los obstáculos ubicadas a una altura determinada.	50	89	6	11	56	100	48	92	4	8	52	100
5	Salta los obstáculos manteniendo el equilibrio.	54	96	2	4	56	100	48	92	4	8	52	100
6	Sube y baja las sillas uno a uno alternando los pies.	54	96	2	4	56	100	49	94	3	6	52	100
7	Demuestra movimientos al rodar con su cuerpo para llegar a la meta.	54	96	2	4	56	100	49	94	3	6	52	100
8	Explora sus movimientos para arrastrarse entre los aros para alcanzar la meta.	52	93	4	7	56	100	47	90	5	10	52	100
9	Realiza giros con los aros empleando sus brazos.	49	88	7	12	56	100	48	92	4	8	52	100
10	Da volteretas en las colchonetas ubicadas estratégicamente.	53	95	3	5	56	100	48	92	4	8	52	100
11	Se sostiene sobre un pie con los ojos abiertos y cerrados.	53	95	3	5	56	100	49	94	3	6	52	100
12	Realiza movimientos corporales al saltar de un lado a otro lado.	52	93	4	7	56	100	48	92	4	8	52	100
13	Realiza ejercicios de fortalecimiento muscular al realizar el estiramiento corporal.	50	89	6	11	56	100	48	92	4	8	52	100
14	Palmea alternativamente con diferentes intensidades: fuerte y suave.	49	88	7	12	56	100	48	92	4	8	52	100

15	Danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda).	51	91	5	9	56	100	47	90	5	10	52	100
16	Marca el ritmo musical con las manos y con los pies.	54	96	2	4	56	100	45	87	7	13	52	100
17	Realiza sonidos rítmicos con las palmas y zapateos.	53	95	3	5	56	100	41	79	11	21	52	100
18	Realiza actividades de expresión corporal.	54	96	2	4	56	100	45	87	7	13	52	100
19	Se desplaza en el patio realizando diversos movimientos.	52	93	4	7	56	100	43	83	9	17	52	100
20	Rueda y lanza la pelota con su parte dominante.	53	95	3	5	56	100	43	83	9	17	52	100
		92.93 %		7.07 %		100 %		90.27 %		9.73 %		100 %	

FUENTE: Post test

ELABORACION: El tesista

Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos del pre test en el cuadro 4, se pudo observar los siguientes:

Grupo experimental:

De los 28 alumnos que representan el grupo experimental:

- En la escala (SI) “Se orienta en el espacio con respecto a las nociones: derecha e izquierda, adelante y atrás” que representa el 89 % y mientras en el (NO) con 11 %.
- En la escala (SI) “Camina siguiendo una línea curva o zigzag dibujada en el piso” que representa el 95 % y mientras en el (NO) con 5 %.
- En la escala (SI) “Corre con rapidez entre los aros demostrando su agilidad” que representa el 91 % y mientras en el (NO) con 9 %.
- En la escala (SI) “Salta hacia adelante alternando los pies por encima de los obstáculos ubicadas a una altura determinada” que representa el 89 % y mientras en el (NO) con 11 %.
- En la escala (SI) “Salta los obstáculos manteniendo lo equilibrio” que representa el 96 % y mientras en el (NO) con 4 %.

- En la escala (SI) “Sube y baja las sillas uno a uno alternando los pies” que representa el 96 % y mientras en el (NO) con 4 %.
- En la escala (SI) “Demuestra movimientos al rodar con su cuerpo para llegar a la meta” que representa el 96 % y mientras en el (NO) con 4 %.
- En la lista de cotejo (SI) “Explora sus movimientos para arrastrarse entre los aros para alcanzar la meta” que representa el 93 % y mientras en el (NO) con 7 %.
- En la escala (SI) “Realiza giros con los aros empleando sus brazos” que representa el 88 % y mientras en el (NO) con 12%.
- En la escala (SI) “Da volteretas en las colchonetas ubicadas estratégicamente” que representa el 95 % y mientras en el (NO) con 5 %.
- En la escala (SI) “Se sostiene sobre un pie con los ojos abierto y cerrado” que representa el 95 % y mientras en el (NO) con 5 %.
- En la escala (SI) “Realiza movimientos corporales al saltar de un lado a otro” que representa el 93 % y mientras en el (NO) con 7 %.
- En la escala (SI) “Realiza ejercicios de fortalecimiento muscular al realizar el estiramiento corporal” que representa el 89 % y mientras en el (NO) con 11%.
- En la escala (SI) “Palmea alternativamente con diferentes intensidades: fuerte y suave” que representa el 88 % y mientras en el (NO) con 12 %.
- En la escala (SI) “Danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda)” que representa el 91 % y mientras en el (NO) con 9 %.
- En la escala (SI) “Marca el ritmo musical con las manos y con los pies” que representa el 96 % y mientras en el (NO) con 4 %.
- En la escala (SI) “Realiza sonidos rítmicos con las palmas y zapateos” que representa el 95 % y mientras en el (NO) con 5 %.
- En la escala (SI) “Realiza actividades de expresión corporal” que representa el 96 % y mientras en el (NO) con 4 %

- En la escala (SI) “Se desplaza en el patio realizando diversos movimientos” que representa el 93 % y mientras en el (NO) con 7 %.
- En la escala (SI) “Rueda y lanza la pelota hacia atrás con su parte dominante” que representa 95 % y mientras en el (NO) con 5 %.

Grupo Control:

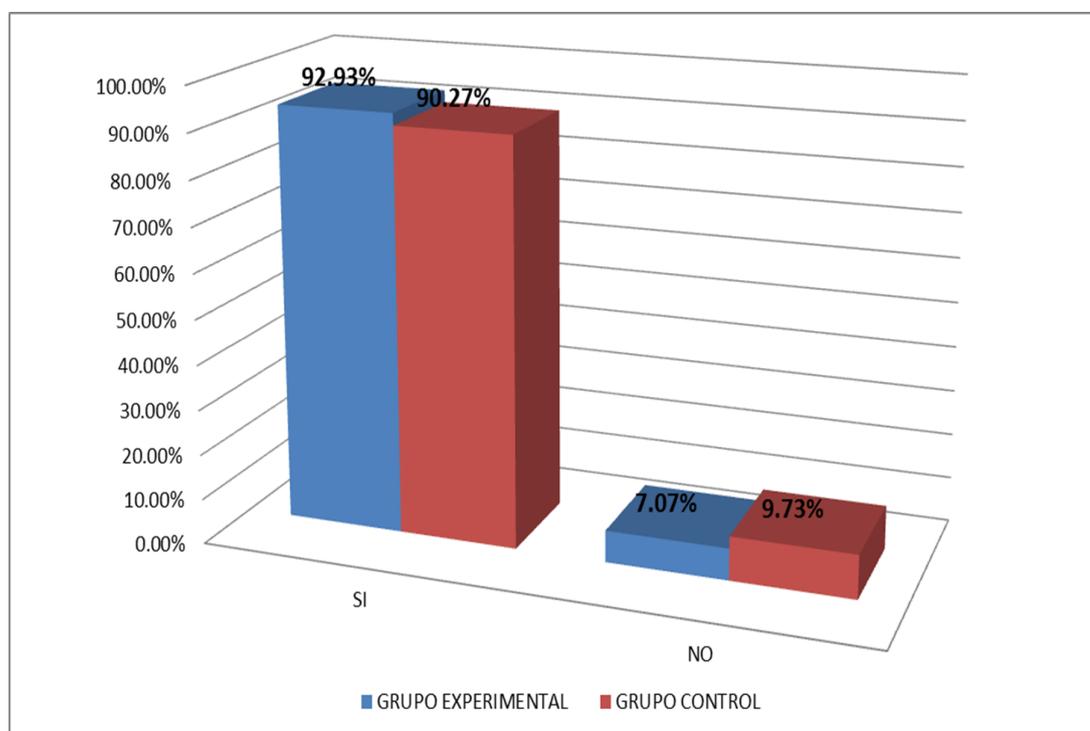
De los 26 alumnos que representan en el grupo control:

- En la escala (SI) “Se orienta en el espacio con respecto a las nociones: derecha e izquierda, adelante y atrás” que representa el 88 % y mientras en el (NO) con 12 %.
- En la escala (SI) “Camina siguiendo una línea curva o zigzag dibujada en el piso” que representa el 94 % y mientras en el (NO) con 6 %.
- En la escala (SI) “Corre con rapidez entre los aros demostrando su agilidad” que representa el 96 % y mientras en el (NO) con 4 %.
- En la escala (SI) “Salta hacia adelante alternando los pies por encima de los obstáculos ubicadas a una altura determinada” que representa el 92 % y mientras en el (NO) con 8 %.
- En la escala (SI) “Salta los obstáculos manteniendo los equilibrios” que representa el 92 % y mientras en el (NO) con 8 %.
- En la escala (SI) “Sube y baja las sillas uno a uno alternando los pies” que representa 94 % y mientras en el (NO) con 6 %.
- En la escala (SI) “Demuestra movimientos al rodar con su cuerpo para llegar a la meta” que representa el 94 % y mientras en el (NO) con 6 %.
- En la lista de cotejo (SI) “Explora sus movimientos para arrastrarse entre los aros para alcanzar la meta” que representa el 90 % y mientras en el (NO) con 10 %.
- En la escala (SI) “Realiza giros con los aros empleando sus brazos” que representa el 92 % y mientras en el (NO) con 8 %.
- En la escala (SI) “Da volteretas en las colchonetas ubicadas estratégicamente” que representa el 92 % y mientras en el (NO) con 8 %.

- En la escala (SI) “Se sostiene sobre un pie con los ojos abierto y cerrado” que representa el 94 % y mientras en el (NO) con 6 %.
 - En la escala (SI) “Realiza movimientos corporales al saltar de un lado a otro” que representa el 92 % y mientras en el (NO) con 8 %.
 - En la escala (SI) “Realiza ejercicios de fortalecimiento muscular al realizar el estiramiento corporal” que representa el 92 % y mientras en el (NO) con 8 %.
 - En la escala (SI) “Palmea alternativamente con diferentes intensidades: fuerte y suave” que representa el 92 % y mientras en el (NO) con 8 %.
 - En la escala (SI) “Danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda)” que representa el 90 % y mientras en el (NO) con 10 %.
 - En la escala (SI) “Marca el ritmo musical con las manos y con los pies” que representa el 87 % y mientras en el (NO) con 13 %.
 - En la escala (SI) “Realiza sonidos rítmicos con las palmas y zapateos” que representa el 79 % y mientras en el (NO) con 21 %.
 - En la escala (SI) “Realiza actividades de expresión corporal” que representa el 87 % y mientras en el (NO) con 13 %.
 - En la escala (SI) “Se desplaza en el patio realizando diversos movimientos” que representa el 83 % y mientras en el (NO) con 17 %.
 - En la escala (SI) “Rueda y lanza la pelota hacia atrás con su parte dominante” que representa 83 % y mientras en el (NO) con 17 %.
- Observando los resultados podemos llegar a la conclusión que 92.93 % de los alumnos del grupo experimental desarrollaron la motricidad.

Gráfico 2

RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL POST TEST: “LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD DE LOS ALUMNOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 002 VIRGEN DE GUADALUPE –HUÁNUCO, 2018”.



b) Análisis e interpretación

Según los resultados que se muestran en el cuadro 4 y el gráfico 2, respecto al post test, se pudo observar que: en el grupo experimental en la escala (SI) 92.93 % Y en el (NO) 7.07 % de alumnos que desarrollaron la motricidad.

Mientras que en el grupo control en la escala del (SI) 90.27 % y mientras en el (NO) con 9.73 % de alumnos que se mantienen en la motricidad.

Observando los resultados podemos llegar a la conclusión que la mayoría de los alumnos del grupo experimental desarrollan la motricidad, y del grupo control se mantienen en la motricidad en un 90.27 %, tal como se observa en el cuadro N° 04 y en el gráfico N°02.

4.3. CONTRASTACIÓN DE RESULTADOS

Para la contrastación de los resultados se ha tomado los porcentajes que indican el desarrollo de la motricidad, tanto en el pre test y post test.

Cuadro 5

CUADRO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS DEL PRE TEST Y POST TEST “LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD DE LOS ALUMNOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 002 VIRGEN DE GUADALUPE – HUÁNUCO, 2018”

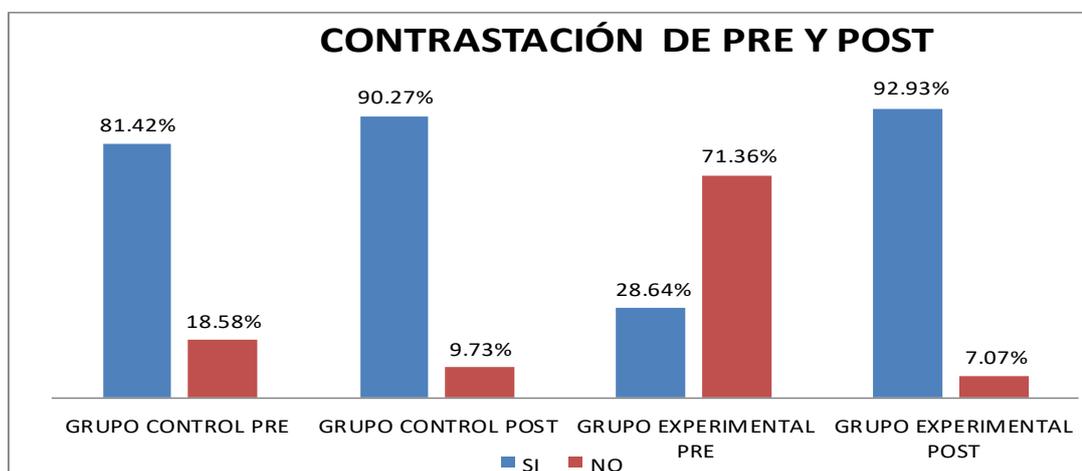
PORCENTAJE			
GRUPO ESTUDIO	PRET TEST	POST TEST	DIFERENCIA
GRUPO CONTROL	81.42 %	90.27 %	8.85 %
GRUPO EXPERIMENTAL	28.64 %	92.93 %	64.29 %

Fuente: cuadro 3 y 4

Elaboración: el tesista

Gráfico 3

CUADRO COMPARATIVO DE RESULTADOS DEL PRE TEST Y POST TEST: “LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N°002 VIRGEN DE GUADALUPE – HUÁNUCO,2018”.



Fuente: Cuadro N° 05

Elaboración: El Tesista

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el cuadro 5 y su respectivo gráfico se presenta los resultados afianzados de los porcentajes finales obtenidos únicamente en la escala que evidencia el resultado de significancia en el desarrollo de la motricidad, por lo que se presenta los siguientes resultados:

- En la relación al grupo control, en el pre test se obtuvo un porcentaje del 18.58 % de los alumnos que no desarrollaban la motricidad, dado que este porcentaje se incrementa en el post test a un 90.27 % haciendo una diferencia de un 8.85 % este incremento señala que los alumnos de la sesión “lila” tienden a tener conocimiento de la motricidad.
- En relación al grupo experimental, en el pre test se obtuvo un porcentaje del 71.36 % de los alumnos que no desarrollan la motricidad, dado que este porcentaje se incrementa en el post test a un 92.93 % siendo la diferencia de un 64.29 % incremento que señala

que los juegos cooperativos eran efectivas para desarrollar la motricidad.

Estos resultados nos dan que entender que desarrollando la motricidad los alumnos de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 002 virgen de Guadalupe- Huánuco, 2018, han desarrollaron la motricidad exitosamente.

CAPITULO V

DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

5.1. CON EL PROBLEMA FORMULADO

Ante el problema formulado: ¿Cómo influyen los juegos cooperativos en el desarrollo de la motricidad de los niños de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 002 “¿Virgen de Guadalupe”- Huánuco, 2018?

Según los resultados obtenidos del desarrollo de la motricidad mejora los juegos cooperativos para desarrollar la motricidad de los niños de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 002 “Virgen de Guadalupe”- Huánuco, 2018. Quedando demostrado en el 92.93 % de los alumnos que han logrado desarrollar los juegos cooperativos.

5.2. HIPÓTESIS

Ante la hipótesis formulado: Los juegos cooperativos en el desarrollo de la motricidad de los niños de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 002 “Virgen de Guadalupe”-Huánuco, 2018.

Se ha logrado confirmar con los resultados obtenidos, quedando demostrado en el cuadro N°5, donde figuran los resultados del pre test y post test de manera comparativos, señalándonos, que ante de la aplicación de los juegos cooperativos en el grupo experimental, solo el 28. 64 % no demuestran el desarrollo de la motricidad, pero después de la aplicación de los juegos cooperativos, el 92. 93 % de los alumnos lograron mejorar y desarrollar significativamente los juegos cooperativos.

5.3. CON LAS BASES TEÓRICAS

En la discusión con las bases teóricas del presente estudio se consideró dos aportes importantes como son:

- Según Lev Vigotsky (1924:187) “A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importante que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones.

El juego ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales”.

La teoría Lev Vygotsky aportó al trabajo de investigación porque los juegos cooperativos son actividades que se realizaron de manera grupal buscando el bien común, por ello se explica que los alumnos adquieren el aprendizaje del entorno que lo rodea.

- Según Piaget (1936) “el niño piensa, aprende, crea y afronta sus problemas mediante la actividad corporal, esta etapa sea un periodo de globalidad irrepetible, que desde un contexto educativo tipo psicomotor debe ser aprovechada, mediante “una acción pedagógica y psicológica que utiliza la acción corporal, con el fin de mejorar o normalizar el comportamiento general del niño, facilitando el desarrollo de todos los aspectos de la personalidad dominio afectivo, social, cognitivo y psicomotor”

Esta teoría nos explica que el alumno debe desarrollarse en cuatro dominios, uno de ellos es el dominio psicomotor que integra las habilidades motoras como parte de ello, los juegos cooperativos nos permitieron contribuir a la mejora de dicho aspecto en los niños de 5 años.

- Según Díaz (1999: 25) “El carácter y la naturaleza lúdica, nace del instinto natural del niño hacia el movimiento y de la satisfacción, que a este le provocan las experiencias motoras vivenciadas con su cuerpo, lo que implicaría, que las destrezas motoras aprendizajes a temprana edad, son las que se empleará en la vida adulta”

Sostiene que mediante la actividad corporal los niños y niñas aprenden, crean, piensan, para afrontar, resolver problemas ya afirma que el desarrollo de la inteligencia de los niños depende de la actividad motriz que el realice desde los primeros años de vida, sostiene además que todo el conocimiento y el aprendizaje se centra en la acción del niño con el medio, los demás y las experiencias a través de su acción y movimiento.

5.3.1. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS Y PRUEBA DE HIPÓTESIS PARA MUESTRAS RELACIONADAS

La formulación de la hipótesis es la siguiente:

Hipótesis de investigación:

Ha: Los juegos cooperativos mejoran la motricidad de los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 002 “Virgen de Guadalupe”-Huánuco, 2017.

Ho: Los juegos cooperativos no mejoran la motricidad de los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 002 “Virgen de Guadalupe”-Huánuco, 2017

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación n	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par	POSTTEST	36,000	6,232	1,394	33,083	38,917	25,832	19	,000
1	- PRETEST								

En las pruebas establecidas se obtiene que el P-valor obtenido es igual a 0.000 el cual es menor a 0.05 y se encuentra en la región de rechazo. Llegamos a la conclusión que se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula propuesta en este trabajo de investigación, es decir, los juegos cooperativos mejoran la motricidad de los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 002 “Virgen de Guadalupe”-Huánuco, 2017.

CONCLUSIONES

Al finalizar el estudio se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- ✓ Se ha logrado determinar la influencia de los Juegos Cooperativos en el desarrollo de la motricidad en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 002 Virgen de Guadalupe - Huánuco, 2018. Quedando demostrado en la prueba del post test donde el 92.93% han logrado mejorar sus habilidades motrices, se evidencia en el Cuadro 4.
- ✓ Se identificó el nivel de la motricidad con la prueba del pre test donde en la escala SI solo el 28.64% de los estudiantes tenían desarrollado las habilidades motrices, demostrando que los estudiantes del grupo experimental no habían tenido una adecuada preparación en esa área, se evidencia en el Cuadro 3.
- ✓ Se seleccionó los Juegos Cooperativos adecuados para la edad de los estudiantes del nivel inicial que pertenecían a la muestra y así mejorar la motricidad.
- ✓ Se aplicó los Juegos Cooperativos para desarrollar la motricidad de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 002 “Virgen de Guadalupe”, considerando 20 sesiones de aprendizaje con las estrategias adecuadas para desarrollar los juegos.
- ✓ Se evaluó el nivel de desarrollo de la motricidad de los niños de 5 años del nivel inicial de la N° 002 “Virgen de Guadalupe”, después de haber aplicado los Juegos Cooperativos, quedando demostrado en la escala SI con un 92.93% en la prueba del post test, se evidencia en el Cuadro 4

RECOMENDACIONES

- ✓ A la Institución Educativa propiciar el uso de los juegos cooperativos para desarrollar la motricidad, ya que son de mucho interés de los niños por haber demostrado su efectividad en el desarrollo de sesiones.

- ✓ A los docentes del nivel inicial, a aplicar los juegos cooperativos ya que ayuda a despertar el interés del alumno por querer mejorar su motricidad.

- ✓ A los padres de familia, a desarrollar los juegos cooperativos para poder estimular la motricidad de sus niños como puede ser en el campo, parques etc.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FUENTES ESCRITAS

- Batalla, M. (2000) "Habilidades motrices". Barcelona Editorial: INDE.
- Brown, (1990) "El placer de jugar juntos". Madrid: Editorial CCS.
- Carrasco, S. (2007) Metodología de la Investigación Científica. Perú: Editorial Lima.
- Díaz, J. (1999) "La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas". España: Editorial INDE.
- Escribá, P. (1995) "Desarrollo afectivo y social". Barcelona: Editorial Pirámide.
- Fonseca, L. (1998) "Estudio y Génesis de la Psicomotricidad". Barcelona: Editorial INDE.
- Gallahue, H. (2000) "La intervención psicomotriz educativa y la relación de identidad en educación". Revista Aula de Innovación.
- Gallo, G. (2010) "Educación Psicomotriz". Bogotá: Editorial Kinesis.
- Garaigordobil, M. (2002) "El juego tomado en serio. El juego en la niñez. Buenos Aires: Editorial Aique.
- Cook Gray, (2000) "El aprendizaje de habilidades y esquemas motrices". Argentina: Editorial Stadium.
- Guthrie, L. (1971) "Manual práctico de educación psicomotriz y motricidad". Lima: Editorial JC.
- Haeussler y Marchant, (2009) "Test de desarrollo psicomotor 2 – 5 años". Santiago de Chile.
- Martínez, (2004) "La expresión corporal". Barcelona: Editorial Inde.
- Omeñaca y Ruiz, (2007) "Juegos cooperativos y Educación Física". Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Orlick Terry. Juegos y ejercicios cooperativos. España: Editorial Ed. Popular

Pallares (1978) "Que tal si jugamos... otra vez. Nuevas experiencias de los juegos cooperativos en la educación popular. Buenos Aires: Editorial Lumen-Hvmanitas.

Pérez, E. (1998) "El juego y sus proyecciones sociales". Buenos Aires: Editorial El Ateneo.

Piaget, .J. (1936) "La Psicología de la Inteligencia. Barcelona: Editorial Crítica.

Programa Curricular Nacional, (2016) "Diseño Curricular Nacional. Lima.

Sánchez, M. (1986) "La Educación Física en la Enseñanza Primaria". España: Editorial INDE.

Sánchez y Reyes, (2002) "Metodología y diseños en la Investigación Científica". Lima: Editorial Mantaro.

Soto (1990) "Aprender juntos y solos. Aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista. Buenos Aires: Editorial Aique.

Velázquez, C. C. (2004) "Didáctica de la motricidad una propuesta desarrollada en relación a la infancia". Madrid: Editorial Cátedra.

Vigotsky Lev (1924) "Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad escolar". Moscú: Editorial Pedagogía.

Vitor Da Fonseca, (1989) "Psicomotricidad: Paradigmas del estudio del cuerpo y de la motricidad humana". Editorial Trillas.

Waldenfels, B. (2004) "Habitar corporalmente en el espacio". Bogotá: Editorial: R. Giuliani.

Referencias documentales

Chavieri, S. M. (2017) Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rimac, 2016. Tesis para optar el grado académico de Maestra en Educación Infantil y Neuroeducación.

Rodríguez, L. N. (2018) Juegos cooperativos en la psicomotricidad y competencia de interacción social de los niños de educación inicial.

Quilco, C. E. (2019) Habilidades sociales y juegos cooperativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial El Altiplano Cono Norte – 2018.

Milla, R. C. (2018) Los juegos cooperativos como estrategia en la mejora de habilidades sociales en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo, Huánuco-2017.

Lama, A. R. (2019) Los juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 33070 Santa Rosa de Chaglla Alta, Pachitea, Huánuco 2018.

Valentín, C. E. (2020) 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. Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Básica: Inicial y Primaria. Universidad de Huánuco.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD DE LOS ALUMNOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 002 “VIRGEN DE GUADALUPE”-HUÁNUCO, 2018.

Título	Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Metodología		
Los juegos cooperativos para mejorar la motricidad de los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 002 “Virgen de Guadalupe”-Huánuco, 2018.	¿Cómo influyen los Juegos Cooperativos en la mejora de la motricidad de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°002 “¿Virgen de Guadalupe”-Huánuco, 2018?	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar la influencia de los Juegos Cooperativos en la mejora de la motricidad de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°002 “Virgen de Guadalupe” -Huánuco, 2018.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>a) Identificar las deficiencias de la motricidad de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°002 “Virgen de Guadalupe”, -Huánuco, 2018.</p> <p>b) Seleccionar los Juegos Cooperativos para mejorar la motricidad de los niños 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°002 “Virgen de Guadalupe”, -Huánuco, 2018.</p> <p>c) Aplicar los Juegos Cooperativos para mejorar la motricidad de los niños 5</p>	Los juegos cooperativos para mejorar la motricidad de los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 002 “Virgen de Guadalupe”-Huánuco, 2018.	<p>Variable Independiente</p> <p>Juegos Cooperativos</p>	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> - Selecciona los juegos cooperativos. - Programa las sesiones de aprendizaje. - Integra los juegos cooperativos en las sesiones de aprendizaje. - Elige los materiales de los juegos cooperativos. 	<p>Método de investigación: Experimental</p> <p>Diseño de investigación: Cuasi experimental de dos grupos no equivalente, pre y post test.</p> <p>G.E: O1-----X-----O2 G.C: O3-----04</p> <p>Descripción: G.E: Grupo experimental. G.C: Grupo control. X: Variable independiente</p> <p>Juegos Cooperativos O1 y O3: Pre test o media previa antes de la aplicación de los Juegos Cooperativos. O2: Los resultados después de la aplicación de los Juegos Cooperativos. O4: Es la mediación de variable dependiente (La Motricidad) en el grupo control para establecer las comparaciones respectivas.</p> <p>Tipo de investigación: Aplicada.</p> <p>Alcance de investigación: Experimental.</p>		
					Aplicación	<ul style="list-style-type: none"> - Aplica las sesiones de aprendizaje. - Mostramos los materiales para los juegos cooperativos. - Realizamos los juegos cooperativos respetando las reglas. - Reflexionamos sobre los juegos cooperativos realizados. 			
					Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Evalúa con el pre test antes de aplicar los juegos cooperativos. - Evalúa con una lista de cotejo al finalizar cada sesión de aprendizaje. - Evalúa con el post test después de aplicar los juegos cooperativos 			
					Variable Dependiente	<p>La motricidad</p>		Comprende su cuerpo	<ul style="list-style-type: none"> - Camina hacia la derecha - izquierda, hacia adelante y hacia atrás en el patio. - Camina siguiendo una línea curva o en zigzag dibujada en el piso. - Corre con rapidez demostrando su agilidad entre los aros. - Salta hacia adelante alternando los pies sobre una altura determinada entre los obstáculos. - Salta manteniendo el equilibrio sobre los obstáculos (cuerda, palos y conos). - Sube y baja las sillas uno a uno alternando los pies.

		años del nivel inicial de la Institución Educativa N°002 “Virgen de Guadalupe”-Huánuco, 2018.				<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra agilidad al rodar con su cuerpo sobre las colchonetas hasta llegar a la meta. - Explora sus movimientos al arrastrarse entre los aros hasta alcanzar la meta trazada - Emplea los brazos al girar los aros en el patio. - Da volteretas sobre las colchonetas ubicadas estratégicamente en el patio. 	<p>Población: 89 alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 002 “Virgen de Guadalupe”. Muestra: 47alumnos de 5 años.</p>
		d) Evaluar la mejora de la motricidad en los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°002 “Virgen de Guadalupe”-Huánuco, 2018, después de la aplicación de los juegos cooperativos.		Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> - Se sostiene sobre un pie con los ojos abiertos y cerrados en el círculo dibujado. - Realiza movimientos corporales al saltar de un lado hacia otro a través de la línea. - Realiza estiramiento corporal sobre la colchoneta. - Palmea cambiando la intensidad de fuerte a suave según el ritmo presentado. - Danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda) al compás de la melodía. - Marca el ritmo musical con las manos y con los pies al escuchar la melodía. - Realiza sonidos rítmicos con palmas y con los zapateos. - Realiza actividades de expresión corporal al escuchar la música. - Realiza movimientos coordinados al caminar en el patio. - Rueda y lanza la pelota con su parte dominante hacia el arco.. 		

RESOLUCION N° 0038-2021-D-FCEyH-UDH**Huánuco, 26 de abril del 2021**

Visto, el expediente N° 294168-0000000866 presentado por la alumna **Diana ALBERTO HUAQUI**, 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;

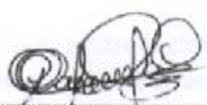
Que, con Resolución N° 061-2017-D-FCEyH-UDH se le designa como asesor metodológico al Lic. José Manuel Delgado Manzano, quien no reúne los requisitos para el asesoramiento de la Tesis;

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° 001-2021-R-AU-UDH del 05 de enero del 2021;

SE RESUELVE:

Artículo único: DESIGNAR a la Dra. Jhoyse Milú Claudio Pinedo como Asesor Metodológico de Tesis de la alumna **Diana ALBERTO HUAQUI**, del Programa Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria.

Regístrese, comuníquese y archívese,


.....
Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay
DECANA (E)

RESOLUCION N° 0149-2018-D-FCEyH-UDH Huánuco, 16 de octubre del 2018

Visto, el expediente N° 561-2018 de la alumna Diana ALBERTO HUAQUI, quien solicita la aprobación del Proyecto de Tesis intitulado *"Los juegos cooperativos para desarrollar la motricidad de los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 002 Virgen de Guadalupe-Huánuco, 2017"*.

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, la alumna Diana ALBERTO HUAQUI presenta el Proyecto de *"Los juegos cooperativos para desarrollar la motricidad de los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 002 Virgen de Guadalupe-Huánuco, 2017"* y con Informe N° 035-2018/AGBO.DOC.UDH-HCO de la Mg. Ana Gabriela Boyanovich Ordoñez; Informe N° 031-FCEYH-UDH-2018 del Mg. Joel Guido Aguirre Palacin y el Informe N° 077-2018-LPT-UDH de la Dra. Laddy Dayana Pumayauri de la Torre, 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

Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y 574-2013-R-UDH del 25 de julio del 2013;

SE RESUELVE:

Artículo único: APROBAR el Proyecto de *"Los juegos cooperativos para desarrollar la motricidad de los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 002 Virgen de Guadalupe-Huánuco, 2017"* correspondiente a la alumna de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, Diana ALBERTO HUAQUI, debiendo de inscribirse en el libro de registro correspondiente.

Regístrese, comuníquese y archívese,



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
Dra. LADDY DAYANA PUMAYAURI DE LA TORRE
DECANO (E)



PERÚ

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN

GOBIERNO REGIONAL
DE HUÁNUCO

DIRECCIÓN REGIONAL
DE EDUCACIÓN
HUÁNUCO

UNIDAD DE GESTIÓN
EDUCATIVA LOCAL
HUÁNUCO



CONSTANCIA DE APLICACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

La Directora de la Institución Educativa Inicial N° 002 "Virgen de Guadalupe de esta ciudad, hace constar que la alumna **ALBERTO HUAQUI, Diana** alumna de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Escuela Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria, ha realizado la aplicación de su Proyecto de Investigación titulado: "Los juegos cooperativos para desarrollar la motricidad de los alumnos de 5 años del nivel inicial en la IEI N° 002 "Virgen de Guadalupe"

Se expide la presente a petición de la interesada, para los fines que estime conveniente.

Huánuco, 18 de diciembre del 2018.



M^g Iris G. Campos De la Cruz
DIRECTORA

PRE TEST

NOMBRES:

INDICADORES	ESCALAS	
	SI	NO
1. Camina hacia la derecha - izquierda, hacia adelante y hacia atrás en el patio.		
- Se orienta en el espacio derecha e izquierda.		
- Se orienta en el espacio adelante y atrás.		
2. Camina siguiendo una línea curva o en zigzag dibujada en el piso.		
- Camina sin caerse sobre la línea curva		
- Camina sin caerse sobre la línea zigzag		
3. Corre con rapidez demostrando su agilidad entre los aros.		
- Realiza ejercicios de calentamiento para correr.		
- Corre entre los aros de ida y vuelta sin caerse.		
4. Salta hacia adelante alternando los pies sobre una altura determinada entre los obstáculos.		
- Se ubica en la línea correctamente para realizar los saltos.		
- Salta con los dos pies por encima de las pelotas sin caerse.		
5. Salta manteniendo el equilibrio sobre los obstáculos (cuerda, palos y conos).		
- Da un salto por encima de los dados sin caerse.		
- Da una vuelta y salta en el mismo lugar sin caerse.		
6. Sube y baja las sillas uno a uno alternando los pies.		
- Se agarra en algún soporte para subir a la silla.		
- Sube y baja uno a uno las sillas alternando los dos pies.		
7. Demuestra agilidad al rodar con su cuerpo sobre las colchonetas hasta llegar a la meta.		
- Coloca el cuerpo correctamente para realizar la actividad.		
- Rueda con su cuerpo para llegar a la meta.		
8. Explora sus movimientos al arrastrarse entre los aros hasta alcanzar la meta trazada		
- El niño se arrastra dentro del aro hasta llegar a la meta.		
- El niño pasa por el túnel de aros hasta llegar al lugar establecido.		
9. Emplea los brazos al girar los aros en el patio.		
- Coloca los aros en la mitad del antebrazo correctamente y lo gira.		
- Hace girar los aros utilizando juntos los dos antebrazos.		
10. Da volteretas sobre las colchonetas ubicadas estratégicamente en el patio.		
- Coloca los brazos hacia adelante para realizar volteretas.		
- Da volteretas sobre las colchonetas sin caerse.		
11. Se sostiene sobre un pie con los ojos abiertos y cerrados en el círculo dibujado.		
- Se sostiene en la línea parado con un solo pie con los ojos abiertos		
- Se sostiene en la línea parado en un solo pie con los ojos cerrados.		
12. Realiza movimientos corporales al saltar de un lado hacia otro a través de la línea.		
- Da saltos hacia la derecha e izquierda.		
- Brinca de un lado a otro lado sin equivocarse.		
13. Realiza estiramiento corporal sobre la colchoneta.		
- Estira las piernas hacia la derecha e izquierda		
- Estira los brazos hacia arriba y hacia abajo.		
14. Palmea cambiando la intensidad de fuerte a suave según el ritmo		

presentado.		
- Emplea las manos para palmea con intensidad fuerte		
- Palmea con intensidad suave al escuchar el silbato		
15. Danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda) al compás de la melodía.		
- Realizamos movimientos hacia adelante y hacia tras de la yenka.		
- Acompañamos los movimientos hacia la derecha e izquierda de la yenka.		
16. Marca el ritmo musical con las manos y con los pies al escuchar la melodía.		
- Escuchamos una canción y realiza movimientos rítmicos con las manos.		
- Coordina movimiento con los pies de acuerdo a las letras de la canción.		
17. Realiza sonidos rítmicos con palmas y con los zapateos.		
- Camina hacia la derecha dando 3 palmadas rítmicas con la mano.		
- Da zapateos rítmicos 2 a la derecha y 1 a la izquierda.		
18. Realiza actividades de expresión corporal al escuchar la música.		
- Observa una imagen detenidamente y lo expresa mediante gestos.		
- El niño representa sentimientos de tristeza.		
19. Realiza movimientos coordinados al caminar en el patio.		
- Da dos saltos hacia adelante y corren hasta llegar a la meta.		
- Camina en el patio tocando las partes de su cuerpo.		
20. Rueda y lanza la pelota con su parte dominante hacia el arco.		
- Se coloca de rodillas en la línea para hacer rodar la pelota hacia adelante y llegar meta.		
- Lanza la pelota hacia tras con su parte dominante.		
TOTAL		

POST TEST

NOMBRES:

INDICADORES	ESCALAS	
	SI	NO
1. Camina hacia la derecha - izquierda, hacia adelante y hacia atrás en el patio.		
- Se orienta en el espacio derecha e izquierda.		
- Se orienta en el espacio adelante y atrás.		
2. Camina siguiendo una línea curva o en zigzag dibujada en el piso.		
- Camina sin caerse sobre la línea curva		
- Camina sin caerse sobre la línea zigzag		
3. Corre con rapidez demostrando su agilidad entre los aros.		
- Realiza ejercicios de calentamiento para correr.		
- Corre entre los aros de ida y vuelta sin caerse.		
4. Salta hacia adelante alternando los pies sobre una altura determinada entre los obstáculos.		
- Se ubica en la línea correctamente para realizar los saltos.		
- Salta con los dos pies por encima de las pelotas sin caerse.		
5. Salta manteniendo el equilibrio sobre los obstáculos (cuerda, palos y conos).		
- Da un salto por encima de los dados sin caerse.		
- Da una vuelta y salta en el mismo lugar sin caerse.		
6. Sube y baja las sillas uno a uno alternando los pies.		
- Se agarra en algún soporte para subir a la silla.		
- Sube y baja uno a uno las sillas alternando los dos pies.		
7. Demuestra agilidad al rodar con su cuerpo sobre las colchonetas hasta llegar a la meta.		
- Coloca el cuerpo correctamente para realizar la actividad.		
- Rueda con su cuerpo para llegar a la meta.		
8. Explora sus movimientos al arrastrarse entre los aros hasta alcanzar la meta trazada		
- El niño se arrastra dentro del aro hasta llegar a la meta.		
- El niño pasa por el túnel de aros hasta llegar al lugar establecido.		
9. Emplea los brazos al girar los aros en el patio.		
- Coloca los aros en la mitad del antebrazo correctamente y lo gira.		
- Hace girar los aros utilizando juntos los dos antebrazos.		
10. Da volteretas sobre las colchonetas ubicadas estratégicamente en el patio.		
- Coloca los brazos hacia adelante para realizar volteretas.		
- Da volteretas sobre las colchonetas sin caerse.		
11. Se sostiene sobre un pie con los ojos abiertos y cerrados en el círculo dibujado.		
- Se sostiene en la línea parado con un solo pie con los ojos abiertos		
- Se sostiene en la línea parado en un solo pie con los ojos cerrados.		
12. Realiza movimientos corporales al saltar de un lado hacia otro a través de la línea.		
- Da saltos hacia la derecha e izquierda.		
- Brinca de un lado a otro lado sin equivocarse.		
13. Realiza estiramiento corporal sobre la colchoneta.		
- Estira las piernas hacia la derecha e izquierda		
- Estira los brazos hacia arriba y hacia abajo.		
14. Palmea cambiando la intensidad de fuerte a suave según el ritmo		

presentado.		
- Emplea las manos para palmea con intensidad fuerte		
- Palmea con intensidad suave al escuchar el silbato		
15. Danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda) al compás de la melodía.		
- Realizamos movimientos hacia adelante y hacia tras de la yenka.		
- Acompañamos los movimientos hacia la derecha e izquierda de la yenka.		
16. Marca el ritmo musical con las manos y con los pies al escuchar la melodía.		
- Escuchamos una canción y realiza movimientos rítmicos con las manos.		
- Coordina movimiento con los pies de acuerdo a las letras de la canción.		
17. Realiza sonidos rítmicos con palmas y con los zapateos.		
- Camina hacia la derecha dando 3 palmadas rítmicas con la mano.		
- Da zapateos rítmicos 2 a la derecha y 1 a la izquierda.		
18. Realiza actividades de expresión corporal al escuchar la música.		
- Observa una imagen detenidamente y lo expresa mediante gestos.		
- El niño representa sentimientos de tristeza.		
19. Realiza movimientos coordinados al caminar en el patio.		
- Da dos saltos hacia adelante y corren hasta llegar a la meta.		
- Camina en el patio tocando las partes de su cuerpo.		
20. Rueda y lanza la pelota con su parte dominante hacia el arco.		
- Se coloca de rodillas en la línea para hacer rodar la pelota hacia adelante y llegar meta.		
- Lanza la pelota hacia tras con su parte dominante.		
TOTAL		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa Inicial: N°002 “Virgen de Guadalupe”

1.2 Edad: 5 Años

Sección: Orquídeas

1.3 Alumna: Diana Alberto Huaqui

1.4 Juego: “Flechas de papel”

1.5 Temporalización: 45 Minutos.

1.6 Recursos: El propio cuerpo, silbato y las flechas de papel.

1.7 Agrupamiento: De manera individual

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA CA	CAPACIDAD	INDICADOR	TECNICA/ INSTRUMENTO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente.	Camina hacia la derecha - izquierda, hacia adelante y hacia atrás en el patio.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

JUEGOS COOPERATIVOS	REPRESENTACIÓN ESCRITA		DURACIÓN
	CALENTAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos los materiales que emplearemos en la actividad. - Cada niño manipula los materiales. - Para el calentamiento la docente enseña las diferentes direcciones en las que los niños se desplazarán. - Los niños reconocen cada dirección (adelante, atrás, hacia la derecha, hacia la izquierda). 	10 minutos
	PARTE FUNDAMENTAL	<ul style="list-style-type: none"> - Cada niño se ubicará en la marca propuesta por la docente para empezar con el juego "Flechas de papel". - Cuando suene el silbato los niños se desplazarán por diferentes direcciones. - Luego la docente indicará la dirección que deben caminar. - Observamos que los niños no se caigan al realizar las actividades. - Si un niño se cae se vuelve a empezar la actividad. - Cada niño debe caminar siguiendo las flechas que van a diferentes direcciones. 	30 minutos
RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Dispersos por el patio, buscar distintas posibilidades en posición extendida facial/dorsal o lateral sobre el suelo. - Los niños deben cerrar los ojos y relajarse imaginando los lugares que comente la docente. 	5 minutos	

LISTA DE COTEJO N° 01

N°	Apellidos y nombres	INDICADORES: Se orienta en el espacio con respecto a las nociones: derecha, izquierda, adelante y atrás.			
		SUB INDICADORES:			
		Se orienta en el espacio derecha e izquierda.		Se orienta en el espacio adelante y atrás.	
		SI	NO	SI	NO
01	ALCANTRA JESUS, Amile Taira	✓		✓	
02	BASILIO TRUJILLO, Danilo Aldair	✓		✓	
03	BERRIO YAPUCHURA, Victor Daniel	✓		✓	
04	BORJA ALVARADO, Sami Cristina	✓		✓	
05	CAMARA TOLENTINO, Nilmar Hans	✓		✓	
06	CARBAJAL SERAFIN, Natalie Analhi	✓		✓	
07	CORDERO ACOSTA, Faviano Franchescko	✓		✓	
08	EUGENIO BONILLA, Dayiro Josue	✓		✓	
09	FARGE CLEMENTE, Nessau Angelo	✓		✓	
10	GAMARRA JAVIER, Luyhana Anghelick	✓		✓	
11	GARCIA SANTACRUZ, Greyss Adriana	✓		✓	
12	GUEVARA FAUSTINO, Sebastian Hernan		x	✓	
13	HUANCA TALENAS, Yinyer Dayira	✓		✓	
14	INGUNZA LASTRA, Luciana Ayellen		x	✓	
15	INOCENCIO ESPINOZA, Kathiuzca Zayumi	✓		✓	
16	LAMBRUSCHINI ESPINOZA, Evans David	✓		✓	
17	MALPARTIDA CISNEROS, Andre Cesar	✓		✓	
18	MILLAN ORE, Neymar Willy		x		x
19	MONTEJO PONCE, Evans Sair	✓		✓	
20	PENADILLO CRISOSTOMO, Thiago Andre	✓		✓	
21	POLINO CORNELIO, Briyith Caterim	✓		✓	
22	QUIJAITE CATALAN, Favio Benjamin	✓		✓	
23	QUISPE SAN ROQUE, Melanie Amira	✓		✓	
24	RAMOS PEÑA, Luciana Maite	✓		✓	
25	ROJAS NAVA, Meylin	✓		✓	
26	ROMERO JAVIER, Yamilet Evelin	✓		✓	
27	ZEVALLS CAURA, Areliz Kahori	✓		✓	
28	ZEVALLS SALAS, Jose Dayiro		x		x

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa Inicial: N°002 “Virgen de Guadalupe”

1.2 Edad: 5 Años **Sección:** Orquídeas”

1.3 Alumna: Diana Alberto Huaqui

1.4 Juego: “Sin tumbar las latas”.

1.5 Temporalización: 45 Minutos.

1.6 Recursos: El propio cuerpo, tiza, cascara de huevo y latas.

1.7 Agrupamiento: De manera individual.

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	TECNICA/ INSTRUMENTO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Camina siguiendo una línea curva o en zigzag dibujada en el piso.	Lista de cotejo



III. SECUENCIA DIDACTICA

JUEGOS COOPERATIVOS	CALENTAMIENTO	REPRESENTACIÓN ESCRITA	DURACIÓN
		<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos los materiales que emplearemos en la actividad. - Cada niño manipula los materiales. - Para el calentamiento la docente coloca en el piso cáscaras de huevo. - Los niños caminarán con mucho cuidado para no pisar las cáscaras de huevo. - El niño que pisa las cáscaras de huevo pierde. 	10 minutos
	PARTE FUNDAMENTAL	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños ayudan a colocar las latas en los lugares estratégicos que ordene la docente, para realizar el juego "Sin tumbar las latas". - Cada niño se ubicará en el punto de partida para realizar el juego. - Al sonar el silbato los niños pasaran caminando por las líneas dibujadas en el piso sin tocar las latas. - Cada niño debe procurar no tocar las latas al caminar. - Si un niño toca o tumba una lata volverá a empezar el concurso. - Gana el equipo que llegue a la meta sin votar las latas. 	30 minutos
RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños se ubican en filas para realizar el ejercicio de inspiración y expiración. - Dispersos por el patio, buscar distintas posibilidades en posición extendida facial/dorsal o lateral sobre el suelo. - Los niños deben cerrar los ojos y relajarse imaginando los lugares que comente la docente. 	5 minutos	

LISTA DE COTEJO N° 02

N°	Apellidos y nombres	INDICADORES: Camina siguiendo una línea curva o en zigzag dibujada en el piso.			
		SUB INDICADORES:			
		Camina sin caerse sobre la línea curva		Camina sin caerse sobre la línea zigzag	
		SI	NO	SI	NO
01	ALCANTRA JESUS, Amile Taira	✓		✓	
02	BASILIO TRUJILLO, Danilo Aldair	✓		✓	
03	BERRIO YAPUCHURA, Victor Daniel	✓		✓	
04	BORJA ALVARADO, Sami Cristina	✓		✓	
05	CAMARA TOLENTINO, Nilmar Hans	✓		✓	
06	CARBAJAL SERAFIN, Natalie Analhi	✓		✓	
07	CORDERO ACOSTA, Faviano Franchescko	✓		✓	
08	EUGENIO BONILLA, Dayiro Josue	✓		✓	
09	FARGE CLEMENTE, Nessau Angelo	✓		✓	
10	GAMARRA JAVIER, Luyhana Anghelick	✓		✓	
11	GARCIA SANTACRUZ, Greyss Adriana	✓		✓	
12	GUEVARA FAUSTINO, Sebastian Hernan	✓		✓	
13	HUANCA TALENAS, Yinyer Dayira	✓		✓	
14	INGUNZA LASTRA, Luciana Ayellen	✓		✓	
15	INOCENCIO ESPINOZA, Kathiuzca Zayumi	✓		✓	
16	LAMBRUSCHINI ESPINOZA, Evans David	✓		✓	
17	MALPARTIDA CISNEROS, Andre Cesar	✓		✓	
18	MILLAN ORE, Neymar Willy		x		x
19	MONTEJO PONCE, Evans Sair	✓		✓	
20	PENADILLO CRISOSTOMO, Thiago Andre	✓		✓	
21	POLINO CORNELIO, Briyith Caterim	✓		✓	
22	QUIJAITE CATALAN, Favio Benjamin	✓		✓	
23	QUISPE SAN ROQUE, Melanie Amira	✓		✓	
24	RAMOS PEÑA, Luciana Maite	✓		✓	
25	ROJAS NAVA, Meylin	✓		✓	
26	ROMERO JAVIER, Yamilet Evelin	✓		✓	
27	ZEVALLOS CAURA, Areliz Kahori	✓		✓	
28	ZEVALLOS SALAS, Jose Dayiro		x		x

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa Inicial: N°002 “Virgen de Guadalupe”

1.2 Edad: 5 Años **Sección:** Orquídeas”

1.3 Alumna: Diana Alberto Huaqui

1.4 Juego: “Saltando los aros”

1.5 Temporalización: 45 Minutos.

1.6 Recursos: El propio cuerpo y aros.

1.7 Agrupamiento: De manera individual.

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	TÉCNICA/ INSTRUMENTO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Corre con rapidez demostrando su agilidad entre los aros.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDACTICA

		REPRESENTACIÓN ESCRITA	DURACIÓN
JUEGOS COOPERATIVOS	CALENTAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos los materiales que emplearemos en la actividad. - Cada niño manipula los materiales. - Para el calentamiento la docente pide a los niños que corran por todo el patio. - Los niños no deben tocarse por ningún motivo, el niño que toque a su compañero pierde el juego. 	10 minutos
	PARTE FUNDAMENTAL	<ul style="list-style-type: none"> - La docente ubica a los niños para realizar el juego "Saltando los aros". - La docente forma dos equipos donde los niños deberán saltar por los aros. - Cuando suene el silbato los niños de la primera fila tendrán que correr pasando uno a uno los aros de ida y vuelta. - Una vez que todos los niños del equipo hayan pasado por el circuito deberán volver como al principio. - El niño que se equivoque tendrá que volver a correr desde el inicio. - Ganará el equipo que lo logre primero. 	30 minutos
	RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños se ubican en filas para realizar el ejercicio de inspiración y expiración. - Dispersos por el patio, deberán de levantar los pies y hacer ademanes de manejar la bicicleta. - Deben hacerlo lento y después aumentar la velocidad. 	5 minutos



UDH
UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
OFICINA DE PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES



LISTA DE COTEJO N° 03

N°	Apellidos y nombres	INDICADORES: Corre con rapidez entre los aros demostrando su agilidad.			
		SUB INDICADORES:			
		Realiza ejercicios de calentamiento para correr.		Corre entre los aros de ida y vuelta sin caerse.	
		SI	NO	SI	NO
01	ALCANTRA JESUS, Amile Taira	✓		✓	
02	BASILIO TRUJILLO, Danilo Aldair	✓		✓	
03	BERRIO YAPUCHURA, Victor Daniel	✓		✓	
04	BORJA ALVARADO, Sami Cristina	✓		✓	
05	CAMARA TOLENTINO, Nilmar Hans	✓		✓	
06	CARBAJAL SERAFIN, Natalie Analhi	✓		✓	
07	CORDERO ACOSTA, Faviano Franchescko	✓		✓	
08	EUGENIO BONILLA, Dayiro Josue	✓		✓	
09	FARGE CLEMENTE, Nessau Angelo	✓		✓	
10	GAMARRA JAVIER, Luyhana Anghelick	✓		✓	
11	GARCIA SANTACRUZ, Greyss Adriana	✓		✓	
12	GUEVARA FAUSTINO, Sebastian Hernan	✓		✓	
13	HUANCA TALENAS, Yinyer Dayira		λ	✓	
14	INGUNZA LASTRA. Luciana Ayellen	✓		✓	
15	INOCENCIO ESPINOZA, Kathiuzca Zayumi	✓		✓	
16	LAMBRUSCHINI ESPINOZA, Evans David	✓		✓	
17	MALPARTIDA CISNEROS, Andre Cesar	✓		✓	
18	MILLAN ORE, Neymar Willy		x	✓	
19	MONTEJO PONCE, Evans Sair	✓		✓	
20	PENADILLO CRISOSTOMO, Thiago Andre	✓		✓	
21	POLINO CORNELIO, Briyith Caterim	✓		✓	
22	QUIJAITE CATALAN, Favio Benjamin	✓		✓	
23	QUISPE SAN ROQUE, Melanie Amira	✓			x
24	RAMOS PEÑA, Luciana Maite	✓			x
25	ROJAS NAVA, Meylin	✓		✓	
26	ROMERO JAVIER, Yamilet Evelin	✓		✓	
27	ZEEVALLOS CAURA, Areliz Kahori	✓		✓	
28	ZEEVALLOS SALAS, Jose Dayiro	✓			x

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa Inicial: N°002 “Virgen de Guadalupe”

1.2 Edad: 5 Años **Sección:** Orquídeas”

1.3 Alumna: Diana Alberto Huaqui

1.4 Juego: “Salvando a las botellas”

1.5 Temporalización: 45 Minutos.

1.6 Recursos: El propio cuerpo, sogá, silbato y botellas de agua.

1.7 Agrupamiento: De manera individual.

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	TECNICA/ INSTRUMENTO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Salta hacia adelante alternando los pies sobre una altura determinada entre los obstáculos.	Lista de cotejo



III.SECUENCIA DIDACTICA

		REPRESENTACIÓN ESCRITA	DURACIÓN
JUEGOS COOPERATIVOS	CALENTAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos los materiales que emplearemos en la actividad. - Cada niño manipula los materiales. - Para el calentamiento la docente ubica a los niños en parejas. - Luego entregará una soga a cada equipo. - Un tercer niño debe brincar la cuerda cuando tengan sujetos sus compañeros. 	10 minutos
	PARTE FUNDAMENTAL	<ul style="list-style-type: none"> - La docente formará dos equipos para realizar el juego: "Salvando a las botellas". - La docente armará dos circuitos por donde los niños deberá pasar saltando con los dos pies. - Al saltar por encima de las pelotas ubicadas en el circuito, al llegar a un extremo de la línea, previamente trazado por el docente, los niños tomarán una botella cada uno y esperarán al resto de sus compañeros. - Una vez que todos los niños del equipo hayan pasado por el circuito y agarrado una botella, deberán volver por el circuito y sentarse como al principio. - Ganará el equipo que lo logre primero. 	30 minutos
	RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños se ubican en filas para realizar el ejercicio de inspiración y expiración. - Dispersos por el patio, los niños se echarán al suelo. - Deben de cerrar los ojos e imaginarse que están en un gran bosque con un hermoso lago. - Al abrir los ojos nos comentarán que es lo que observaron. 	5 minutos

LISTA DE COTEJO N° 04

N°	Apellidos y nombres	INDICADORES: Salta hacia adelante alternando los pies por encima de los obstáculos ubicados a una altura determinada.			
		SUB INDICADORES:			
		Se ubica en la línea correctamente para realizar los saltos.		Salta con los dos pies por encima de las pelotas sin caerse.	
		SI	NO	SI	NO
01	ALCANTRA JESUS, Amile Taira	✓		✓	
02	BASILIO TRUJILLO, Danilo Aldair	✓		✓	
03	BERRIO YAPUCHURA, Victor Daniel	✓		✓	
04	BORJA ALVARADO, Sami Cristina	✓		✓	
05	CAMARA TOLENTINO, Nilmar Hans	✓		✓	
06	CARBAJAL SERAFIN, Natalie Analhi	✓		✓	
07	CORDERO ACOSTA, Faviano Franchescko	✓		✓	
08	EUGENIO BONILLA, Dayiro Josue	✓		✓	
09	FARGE CLEMENTE, Nessau Angelo	✓		✓	
10	GAMARRA JAVIER, Luyhana Anghelick	✓		✓	
11	GARCIA SANTACRUZ, Greyss Adriana	✓			X
12	GUEVARA FAUSTINO, Sebastian Hernan	✓			X
13	HUANCA TALENAS, Yinyer Dayira		X		X
14	INGUNZA LASTRA, Luciana Ayellen		X	✓	
15	INOCENCIO ESPINOZA, Kathiuzca Zayumi		X	✓	
16	LAMBRUSCHINI ESPINOZA, Evans David	✓		✓	
17	MALPARTIDA CISNEROS, Andre Cesar	✓			X
18	MILLAN ORE, Neymar Willy	✓		✓	
19	MONTEJO PONCE, Evans Sair	✓		✓	
20	PENADILLO CRISOSTOMO, Thiago Andre	✓		✓	
21	POLINO CORNELIO, Briyith Caterim	✓		✓	
22	QUIJAITE CATALAN, Favio Benjamin	✓		✓	
23	QUISPE SAN ROQUE, Melanie Amira	✓		✓	
24	RAMOS PEÑA, Luciana Maite	✓		✓	
25	ROJAS NAVA, Meylin	✓			X
26	ROMERO JAVIER, Yamilet Evelin	✓		✓	
27	ZEVALLS CAURA, Areliz Kahori	✓		✓	
28	ZEVALLS SALAS, Jose Dayiro		X	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa Inicial: N°002 “Virgen de Guadalupe”

1.2 Edad: 5 Años **Sección:** Orquídeas”

1.3 Alumna: Diana Alberto Huaqui

1.4 Juego: “Saltando sobre los dados”

1.5 Temporalización: 45 Minutos.

1.6 Recursos: El propio cuerpo, dados y silbato.

1.7 Agrupamiento: De manera individual.

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	TECNICA/ INSTRUMENTO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente.	Salta manteniendo el equilibrio sobre los obstáculos (cuerda, palos y conos).	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDACTICA

JUEGOS COOPERATIVOS	REPRESENTACIÓN ESCRITA		DURACIÓN
	CALENTAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos los materiales que emplearemos en la actividad. - Cada niño manipula los materiales. - La docente formará tres grupos y cada grupo tendrá sus pelotas. - Cada grupo llevará su pelota haciéndolo rodar con la mano hasta una de las líneas marcadas. - Cuando lleguen a la meta deberán de dar un salto muy alto para depositar la pelota en la caja. 	10 minutos
	PARTE FUNDAMENTAL	<ul style="list-style-type: none"> - La docente formará dos equipos para realizar el juego "Saltando sobre los dados". - La docente pedirá a cada niño de la primera fila a que ayude a acomodar los dados. - Cuando suene el silbato los niños deberán saltar por encima de los dados que fue colocado por el primer niño del equipo. - Al llegar los niños saltando por encima de los dados y al caer deben dar un giro en su mismo lugar. - El niño que no realice correctamente la actividad pierde y tendrá que volver a empezar. 	30 minutos
	RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños se ubican en filas para realizar el ejercicio de inspiración y expiración. - Dispersos por el patio, los niños deben sentarse y tocarán con las puntas de los dedos de las manos, las puntas de sus pies. 	5 minutos

LISTA DE COTEJO N° 05

N°	Apellidos y nombres	INDICADORES: Salta los obstáculos manteniendo el equilibrio.			
		SUB INDICADORES:			
		Da un salto por encima de los dados sin caerse.		Da una vuelta y salta en el mismo lugar sin caerse.	
		SI	NO	SI	NO
01	ALCANTRA JESUS, Amile Taira	✓		✓	
02	BASILIO TRUJILLO, Danilo Aldair	✓		✓	
03	BERRIO YAPUCHURA, Victor Daniel	✓		✓	
04	BORJA ALVARADO, Sami Cristina	✓		✓	
05	CAMARA TOLENTINO, Nilmar Hans	✓		✓	
06	CARBAJAL SERAFIN, Natalie Analhi	✓		✓	
07	CORDERO ACOSTA, Faviano Franchescko	✓			x
08	EUGENIO BONILLA, Dayiro Josue	✓		✓	
09	FARGE CLEMENTE, Nessau Angelo	✓		✓	
10	GAMARRA JAVIER, Luyhana Anghelick	✓		✓	
11	GARCIA SANTACRUZ, Greyss Adriana	✓		✓	
12	GUEVARA FAUSTINO, Sebastian Hernan		✓	✓	
13	HUANCA TALENAS, Yinyer Dayira	✓			y
14	INGUNZA LASTRA, Luciana Ayellen	✓		✓	
15	INOCENCIO ESPINOZA, Kathiuzca Zayumi	✓		✓	
16	LAMBRUSCHINI ESPINOZA, Evans David	✓		✓	
17	MALPARTIDA CISNEROS, Andre Cesar	✓		✓	
18	MILLAN ORE, Neymar Willy		✓	✓	
19	MONTEJO PONCE, Evans Sair	✓		✓	
20	PENADILLO CRISOSTOMO, Thiago Andre	✓		✓	
21	POLINO CORNELIO, Briyith Caterim	✓		✓	
22	QUIJAITE CATALAN, Favio Benjamin	✓		✓	
23	QUISPE SAN ROQUE, Melanie Amira	✓		✓	
24	RAMOS PEÑA, Luciana Maite		✓	✓	
25	ROJAS NAVA, Meylin	✓		✓	
26	ROMERO JAVIER, Yamilet Evelin		✓		✓
27	ZEVALLS CAURA, Areliz Kahori	✓		✓	
28	ZEVALLS SALAS, Jose Dayiro		✓		✓

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

I. DATOS INFORMATIVOS
1.1 Institución Educativa Inicial: N°002 “Virgen de Guadalupe”

1.2 Edad: 5 Años

Sección: Orquídeas”

1.3 Alumna: Diana Alberto Huaqui

1.4 Juego: “Encajando pelotas”

1.5 Temporalización: 45 Minutos.

1.6 Recursos: El propio cuerpo, pelotas, sillas, y cajas.

1.7 Agrupamiento: De manera individual.

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	TECNICA/ INSTRUMENTO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Sube y baja las sillas uno a uno alternando los pies.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDACTICA

JUEGOS COOPERATIVOS	CALENTAMIENTO	REPRESENTACIÓN ESCRITA	DURACIÓN
		<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos los materiales que emplearemos en la actividad. - Cada niño manipula los materiales. - La docente coloca una silla para subir y bajar uno a uno. - La docente formara dos equipo y tendrán que pasar las uno a uno las sillas sin caerse. 	10 minutos
	PARTE FUNDAMENTAL	<ul style="list-style-type: none"> - La docente formará dos equipos de color verde y morado con todos los alumnos del aula para jugar “encajando pelotas”. - Colocará dos sillas adelante de cada grupo formado. - Una vez que suenen el silbato los niños deberán de salir corriendo llevando en su mano una pelota de trapo. - Al llegar a la meta deberán de treparse a la silla para depositar en la caja que será ubicado estratégicamente por la docente de aula. - El grupo que logren depositar todas las pelotas sin caerse al trepar las sillas serán los ganadores del juego. 	30 minutos
RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños se ubican en filas para realizar el ejercicio de inspiración y expiración. - Los niños se sentarán en el piso para realizar movimientos con la cabeza, con los hombros, los pies y las manos. 	5 minutos	

LISTA DE COTEJO N° 06

N°	Apellidos y nombres	INDICADORES: Sube y baja las sillas uno a uno alternando los pies.			
		SUB INDICADORES:			
		Se agarra en algún soporte para subir a la silla.		Sube y baja uno a uno las sillas alternando los dos pies.	
		SI	NO	SI	NO
01	ALCANTRA JESUS, Amile Taira	✓		✓	
02	BASILIO TRUJILLO, Danilo Aldair	✓		✓	
03	BERRIO YAPUCHURA, Victor Daniel	✓		✓	
04	BORJA ALVARADO, Sami Cristina	✓		✓	
05	CAMARA TOLENTINO, Nilmar Hans	✓		✓	
06	CARBAJAL SERAFIN, Natalie Analhi	✓		✓	
07	CORDERO ACOSTA, Faviano Franchescko	✓		✓	
08	EUGENIO BONILLA, Dayiro Josue	✓			✗
09	FARGE CLEMENTE, Nessau Angelo		✗		✗
10	GAMARRA JAVIER, Luyhana Anghelick	✓		✓	
11	GARCIA SANTACRUZ, Greyss Adriana	✓		✓	
12	GUEVARA FAUSTINO, Sebastian Hernan	✓		✓	
13	HUANCA TALENAS, Yinyer Dayira	✓		✓	
14	INGUNZA LASTRA, Luciana Ayellen	✓		✓	
15	INOCENCIO ESPINOZA, Kathiuzca Zayumi	✓		✓	
16	LAMBRUSCHINI ESPINOZA, Evans David		✗	✓	
17	MALPARTIDA CISNEROS, Andre Cesar	✓		✓	
18	MILLAN ORE, Neymar Willy	✓		✓	
19	MONTEJO PONCE, Evans Sair	✓		✓	
20	PENADILLO CRISOSTOMO, Thiago Andre	✓		✓	
21	POLINO CORNELIO, Briyith Caterim	✓		✓	
22	QUIJAITE CATALAN, Favio Benjamin		✗		✗
23	QUISPE SAN ROQUE, Melanie Amira	✓		✓	
24	RAMOS PEÑA, Luciana Maite	✓		✓	
25	ROJAS NAVA, Meylin		✗		✗
26	ROMERO JAVIER, Yamilet Evelin	✓		✓	
27	ZEVALLS CAURA, Areliz Kahori	✓		✓	
28	ZEVALLS SALAS, Jose Dayiro	✓		✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07

I. DATOS INFORMATIVOS
1.1 Institución Educativa Inicial: N°002 “Virgen de Guadalupe”

1.2 Edad: 5 Años

Sección: Orquídeas”

1.3 Alumna: Diana Alberto Huaqui

1.4 Juego: “Rodando en el mundo”

1.5 Temporalización: 45 Minutos.

1.6 Recursos: El propio cuerpo y silbato.

1.7 Agrupamiento: De manera individual.

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	TECNICA/ INSTRUMENTO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Demuestra agilidad al rodar con su cuerpo sobre las colchonetas hasta llegar a la meta.	Lista de cotejo

III.SECUENCIA DIDACTICA

JUEGOS COOPERATIVOS	CALENTAMIENTO	REPRESENTACIÓN ESCRITA	DURACIÓN
		<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos los materiales que emplearemos en la actividad. - Cada niño manipula los materiales. - La docente agrupa a los niños en parejas para realizar la siguiente actividad. - El primer niño debe echarse al piso. - El segundo niño debe llevarlo rodando hacia la meta. - La pareja que llegue primero y sin caerse a la meta es el ganador. 	10 minutos
	PARTE FUNDAMENTAL	<ul style="list-style-type: none"> - La docente forma equipos con los niños para realizar el juego "Rodando en el mundo". - Pedirá a los primeros concursantes que se echen al piso. - Cuando suene el silbato los niños deberán de rodar hasta que suene el segundo silbato. - Al oírlo deben de pararse en un solo pie. - Al sonar el tercer silbato deben continuar rodando hacia la meta. - El equipo que llegue primero a la meta es el ganador. 	30 minutos
RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños se ubican en filas para realizar el ejercicio de inspiración y expiración. - Los niños se echarán en el patio. - Cada niño cogerán un globo y lo inflaran para manipularlo como deseen, para relajarse y descansar de la actividad realizada. 	5 minutos	



LISTA DE COTEJO N° 07

N°	Apellidos y nombres	INDICADORES: Demuestra movimientos al rodar con su cuerpo para llegar a la meta.			
		SUB INDICADORES:			
		Coloca el cuerpo correctamente para realizar la actividad.		Rueda con su cuerpo para llegar a la meta.	
		SI	NO	SI	NO
01	ALCANTRA JESUS, Amile Taira	✓		✓	
02	BASILIO TRUJILLO, Danilo Aldair	✓		✓	
03	BERRIO YAPUCHURA, Victor Daniel	✓		✓	
04	BORJA ALVARADO, Sami Cristina	✓		✓	
05	CAMARA TOLENTINO, Nilmar Hans	✓		✓	
06	CARBAJAL SERAFIN, Natalie Analhi	✓		✓	
07	CORDERO ACOSTA, Faviano Franchescko	✓			Y
08	EUGENIO BONILLA, Dayiro Josue		X	✓	
09	FARGE CLEMENTE, Nessau Angelo		Y		Y
10	GAMARRA JAVIER, Luyhana Anghelick	✓		✓	
11	GARCIA SANTACRUZ, Greyss Adriana	✓		✓	
12	GUEVARA FAUSTINO, Sebastian Hernan	✓		✓	
13	HUANCA TALENAS, Yinyer Dayira		Y		X
14	INGUNZA LASTRA, Luciana Ayellen	✓		✓	
15	INOCENCIO ESPINOZA, Kathiuzca Zayumi	✓		✓	
16	LAMBRUSCHINI ESPINOZA, Evans David	✓		✓	
17	MALPARTIDA CISNEROS, Andre Cesar	✓		✓	
18	MILLAN ORE, Neymar Willy	✓		✓	
19	MONTEJO PONCE, Evans Sair	✓			Y
20	PENADILLO CRISOSTOMO, Thiago Andre	✓		✓	
21	POLINO CORNELIO, Briyith Caterim	✓		✓	
22	QUIJAITE CATALAN, Favio Benjamin	✓		✓	
23	QUISPE SAN ROQUE, Melanie Amira	✓		✓	
24	RAMOS PEÑA, Luciana Maite		Y	✓	
25	ROJAS NAVA, Meylin	✓		✓	
26	ROMERO JAVIER, Yamilet Evelin	✓		✓	
27	ZEVALLS CAURA, Areliz Kahori	✓		✓	
28	ZEVALLS SALAS, Jose Dayiro	✓		✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa Inicial: N°002 “Virgen de Guadalupe”

1.2 Edad: 5 Años **Sección:** Orquídeas”

1.3 Alumna: Diana Alberto Huaqui

1.4 Juego: “Serpientes”

1.5 Temporalización: 45 Minutos.

1.6 Recursos: El propio cuerpo, aros.

1.7 Agrupamiento: De manera individual.

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	TECNICA/ INSTRUMENTO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Explora sus movimientos al arrastrarse entre los aros hasta alcanzar la meta trazada	Lista de cotejo



III.SECUENCIA DIDACTICA

		REPRESENTACIÓN ESCRITA	DURACIÓN
JUEGOS COOPERATIVOS	CALENTAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos los materiales que emplearemos en la actividad. - Cada niño manipula los materiales. - La docente agrupa a los niños en parejas para realizar la siguiente actividad. - El primer niño debe coger el aro en las manos como si fuera una rueda de automóvil. - El segundo niño debe simular a un tigre de bengala. - Al sonar el silbato el segundo niño debe saltar para pasar entre el aro al otro lado. - Luego se cambia de participante, el que sostenía el aro pasará a ser el tigre de bengala. 	10 minutos
	PARTE FUNDAMENTAL	<ul style="list-style-type: none"> - La docente forma tres hileras con los niños para realizar el juego "Serpientes". - Selecciona a tres niños por hileras. - Los tres niños deben de sujetar los aros a un costado de ellos. - Cuando suene el primer silbato los primeros niños de cada fila deberán de salir arrastrándose como una serpiente y pasar por entre los aros para llegar a la meta. - La hilera que realice correctamente la actividad es el ganador. <p>Variante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Luego se realizará el arrastre llevando en sus bocas una cinta para sujetar en la sogá que se encontrará ubicado en la meta. 	30 minutos
	RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños se ubican en filas para realizar el ejercicio de inspiración y expiración. - Los niños se echarán al piso para realizar los ejercicios que consisten en contraer y distender los músculos, lo que lleva a un alivio del sistema nervioso y de los músculos del organismo. 	5 minutos

LISTA DE COTEJO N° 08

N°	Apellidos y nombres	INDICADORES: Explora sus movimientos para arrastrarse entre los aros para alcanzar la meta.			
		SUB INDICADORES:			
		El niño se arrastra dentro del aro hasta llegar a la meta.		El niño pasa por el túnel de aros hasta llegar al lugar establecido.	
		SI	NO	SI	NO
01	ALCANTRA JESUS, Amile Taira	✓		✓	✗
02	BASILIO TRUJILLO, Danilo Aldair	✓		✓	
03	BERRIO YAPUCHURA, Victor Daniel	✓		✓	
04	BORJA ALVARADO, Sami Cristina	✓		✓	
05	CAMARA TOLENTINO, Nilmar Hans	✓		✓	
06	CARBAJAL SERAFIN, Natalie Analhi	✓		✓	
07	CORDERO ACOSTA, Faviano Franchescko	✓		✓	
08	EUGENIO BONILLA, Dayiro Josue	✓		✓	
09	FARGE CLEMENTE, Nessau Angelo	✓		✓	
10	GAMARRA JAVIER, Luyhana Anghelick	✓		✓	
11	GARCIA SANTACRUZ, Greysy Adriana	✓		✓	
12	GUEVARA FAUSTINO, Sebastian Hernan	✓		✓	
13	HUANCA TALENAS, Yinyer Dayira	✓			✗
14	INGUNZA LASTRA, Luciana Ayellen	✓			✗
15	INOCENCIO ESPINOZA, Kathiuzca Zayumi	✓		✓	
16	LAMBRUSCHINI ESPINOZA, Evans David	✓		✓	
17	MALPARTIDA CISNEROS, Andre Cesar	✓		✓	
18	MILLAN ORE, Neymar Willy	✓		✓	
19	MONTEJO PONCE, Evans Sair	✓		✓	
20	PENADILLO CRISOSTOMO, Thiago Andre	✓		✓	
21	POLINO CORNELIO, Briyith Caterim	✓		✓	
22	QUIJAITE CATALAN, Favio Benjamin	✓		✓	
23	QUISPE SAN ROQUE, Melanie Amira	✓		✓	
24	RAMOS PEÑA, Luciana Maite		✗	✓	
25	ROJAS NAVA, Meylin		✗	✓	
26	ROMERO JAVIER, Yamilet Evelin	✓		✓	
27	ZEVALLOS CAURA, Areliz Kahori	✓		✓	
28	ZEVALLOS SALAS, Jose Dayiro		✗	✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09

I. DATOS INFORMATIVOS
1.1 Institución Educativa Inicial: N°002 “Virgen de Guadalupe”

1.2 Edad: 5 Años

Sección: Orquídeas”

1.3 Alumna: Diana Alberto Huaqui

1.4 Juego: “Girando los aros”.

1.5 Temporalización: 45 Minutos.

1.6 Recursos: El propio cuerpo y aros.

1.7 Agrupamiento: De manera individual.

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	TECNICA / INSTRUMENTO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Emplea los brazos al girar los aros en el patio.	Lista de cotejo

III.SECUENCIA DIDACTICA

JUEGOS COOPERATIVOS	REPRESENTACIÓN ESCRITA		DURACIÓN
	CALENTAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos los materiales que emplearemos en la actividad. - Cada niño manipula los materiales. - La docente entrega a cada niño un aro para que puedan hacer girar con distintas partes del cuerpo, que ellos consideren más fáciles. 	10 minutos
	PARTE FUNDAMENTAL	<ul style="list-style-type: none"> - La docente forma dos equipos con los niños para realizar el juego "Girando los aros". - Cada equipo deberá de recibir un aro. - Al sonar el silbato los primeros niños de cada equipo saldrán haciendo girar el aro en el antebrazo. - La regla estipulada es no hacerlas caer por ningún motivo, en caso ocurriera deberán de regresar al equipo para empezar la partida. - Deberán de caminar haciendo girar al aro hacia la meta. - Al llegar deberán de regresar haciendo girar el aro con los dos antebrazos juntos y entregar al segundo compañero. - Equipo que termine primero gana el juego. 	30 minutos
	RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños se ubican en filas para realizar el ejercicio de inspiración y expiración. - Los niños se echarán al piso para ello, se pide a los niños que se centren en zonas del cuerpo (por ejemplo, brazos o piernas) y que sientan que son muy pesados. Por ejemplo, le decimos fíjate cómo pesa tu brazo, siente que es muy pesado o está caliente, es muy caliente. - Se trata de comenzar con la pesadez y lo repetiremos hasta que note que está libre de contracciones musculares. 	5 minutos

LISTA DE COTEJO N° 09

N°	Apellidos y nombres	INDICADORES: Realizar giros con los aros empleando sus brazos.			
		SUB INDICADORES:			
		Coloca los aros en la mitad del antebrazo correctamente y lo gira.		Hace girar los aros utilizando juntos los dos antebrazos.	
		SI	NO	SI	NO
01	ALCANTRA JESUS, Amile Taira		×	✓	✓
02	BASILIO TRUJILLO, Danilo Aldair	✓		✓	
03	BERRIO YAPUCHURA, Víctor Daniel	✓			×
04	BORJA ALVARADO, Sami Cristina	✓		✓	
05	CAMARA TOLENTINO, Nilmar Hans	✓		✓	
06	CARBAJAL SERAFIN, Natalie Analhi	✓		✓	
07	CORDERO ACOSTA, Faviano Franchescko	✓			×
08	EUGENIO BONILLA, Dayiro Josue	✓			×
09	FARGE CLEMENTE, Nessau Angelo	✓		✓	
10	GAMARRA JAVIER, Luyhana Anghelick	✓		✓	
11	GARCIA SANTACRUZ, Greyss Adriana	✓		✓	
12	GUEVARA FAUSTINO, Sebastian Hernan	✓		✓	
13	HUANCA TALENAS, Yinyer Dayira		×		×
14	INGUNZA LASTRA, Luciana Ayellen		×		×
15	INOCENCIO ESPINOZA, Kathiuzca Zayumi	✓			×
16	LAMBRUSCHINI ESPINOZA, Evans David	✓		✓	
17	MALPARTIDA CISNEROS, Andre Cesar	✓		✓	
18	MILLAN ORE, Neymar Willy		×	✓	✓
19	MONTEJO PONCE, Evans Sair	✓		✓	✓
20	PENADILLO CRISOSTOMO, Thiago Andre	✓		✓	
21	POLINO CORNELIO, Briyith Caterim	✓		✓	
22	QUIJAITE CATALAN, Favio Benjamin	✓		✓	
23	QUISPE SAN ROQUE, Melanie Amira		×	✓	
24	RAMOS PEÑA, Luciana Maite	✓		✓	
25	ROJAS NAVA, Meylin	✓		✓	✓
26	ROMERO JAVIER, Yamilet Evelin	✓		✓	
27	ZEVALLOS CAURA, Areliz Kahori	✓		✓	
28	ZEVALLOS SALAS, Jose Dayiro	✓			×

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa Inicial: N°002 “Virgen de Guadalupe”

1.2 Edad: 5 Años

Sección: Orquídeas”

1.3 Alumna: Diana Alberto Huaqui

1.4 Juego: “Volteretas y volteretas”

1.5 Temporalización: 45 Minutos.

1.6 Recursos: El propio cuerpo y colchonetas.

1.7 Agrupamiento: De manera individual.

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	TECNICA / INSTRUMENTO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Da volteretas sobre las colchonetas ubicadas estratégicamente en el patio.	Lista de cotejo

III.SECUENCIA DIDACTICA

		REPRESENTACIÓN ESCRITA	DURACIÓN
JUEGOS COOPERATIVOS	CALENTAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos los materiales que emplearemos en la actividad. - Cada niño manipula los materiales. - La docente pide a los niños que se ubiquen en parejas para realizar la actividad. - Cada niño coge a su pareja ya ubicado en la colchoneta, los coge de los pies y los hace dar volteretas con mucho cuidado de salir lastimado. - La docente observa el trabajo de todos los niños. 	10 minutos
	PARTE FUNDAMENTAL	<ul style="list-style-type: none"> - La docente forma tres hileras con los niños para realizar el siguiente juego “Volteretas y volteretas”. - Cada niño que se encuentra ubicado en las hileras. - Deberán de salir al sonar el silbato corriendo y darán una voltereta sobre la colchoneta para luego salir y ubicarse al otro lado de la meta. - El segundo niño deberá realizar la misma actividad y dando volteretas sobre la colchoneta. - La hilera que terminen primero todos sus integrantes son los ganadores del juego. 	30 minutos
	RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños se ubican en filas para realizar el ejercicio de inspiración y expiración. - Los niños se echarán al piso para ello, se puede elegir una música suave y calmada que invite a la relajación y se debe coger un plumero. Ponemos a los niños en parejas, uno de ellos se tumba o se coloca sobre la misma. - Los niños que están tumbados deben cerrar los ojos y ponerse en una situación proclive a la relajación. Su compañero, con un plumero o cualquier objeto que permita las caricias, siguiendo la música, relaja a su compañero. 	5 minutos

LISTA DE COTEJO N° 10

N°	Apellidos y nombres	INDICADORES: Da volteretas en las colchonetas ubicadas estratégicamente.			
		SUB INDICADORES:			
		Coloca los brazos hacia adelante para realizar volteretas.		Da volteretas sobre las colchonetas sin caerse.	
		SI	NO	SI	NO
01	ALCANTRA JESUS, Amile Taira		✓	✓	
02	BASILIO TRUJILLO, Danilo Aldair	✓		✓	
03	BERRIO YAPUCHURA, Victor Daniel	✓		✓	
04	BORJA ALVARADO, Sami Cristina	✓		✓	
05	CAMARA TOLENTINO, Nilmar Hans	✓		✓	
06	CARBAJAL SERAFIN, Natalie Analhi	✓		✓	
07	CORDERO ACOSTA, Faviano Franchescko	✓		✓	
08	EUGENIO BONILLA, Dayiro Josue	✓		✓	
09	FARGE CLEMENTE, Nessau Angelo	✓		✓	
10	GAMARRA JAVIER, Luyhana Anghelick	✓		✓	
11	GARCIA SANTACRUZ, Greyss Adriana	✓		✓	
12	GUEVARA FAUSTINO, Sebastian Hernan	✓		✓	
13	HUANCA TALENAS, Yinyer Dayira	✓			✓
14	INGUNZA LASTRA, Luciana Ayellen	✓			✓
15	INOCENCIO ESPINOZA, Kathiuzca Zayumi	✓			✓
16	LAMBRUSCHINI ESPINOZA, Evans David	✓			✓
17	MALPARTIDA CISNEROS, Andre Cesar	✓		✓	
18	MILLAN ORE, Neymar Willy	✓		✓	
19	MONTEJO PONCE, Evans Sair	✓		✓	
20	PENADILLO CRISOSTOMO, Thiago Andre	✓		✓	
21	POLINO CORNELIO, Briyith Caterim		✓	✓	
22	QUIJAITE CATALAN, Favio Benjamin	✓		✓	
23	QUISPE SAN ROQUE, Melanie Amira		✓	✓	
24	RAMOS PEÑA, Luciana Maite		✓	✓	
25	ROJAS NAVA, Meylin	✓		✓	
26	ROMERO JAVIER, Yamilet Evelin	✓		✓	
27	ZEVALLS CAURA, Areliz Kahori	✓		✓	
28	ZEVALLS SALAS, Jose Dayiro	✓		✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11

I. DATOS INFORMATIVOS
1.1 Institución Educativa Inicial: N°002 “Virgen de Guadalupe”

1.2 Edad: 5 Años

Sección: Orquídeas”

1.3 Alumna: Diana Alberto Huaqui

1.4 Juego: “Caminando sobre la cuerda”

1.5 Temporalización: 45 Minutos.

1.6 Recursos: El propio cuerpo, soga y silbato.

1.7 Agrupamiento: De manera individual.

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	TECNICA/ INSTRUMENTO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Se sostiene sobre un pie con los ojos abiertos y cerrados en el círculo dibujado.	Lista de cotejo



III.SECUENCIA DIDACTICA

JUEGOS COOPERATIVOS	REPRESENTACIÓN ESCRITA		DURACIÓN
	CALENTAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos los materiales que emplearemos en la actividad. - Cada niño manipula los materiales. - La docente entrega a los niños una soga. - Los niños colocan la soga en el piso. - Intentan pararse sobre la soga evitando caerse. - Si se caen vuelven a empezar la actividad. 	10 minutos
	PARTE FUNDAMENTAL	<ul style="list-style-type: none"> - La docente ubica a los niños para realizar el siguiente juego: "Caminando sobre la cuerda". - La docente dibuja en el piso una línea larga de manera que todos los niños puedan pararse sobre ella en filas. - Cuando suene el silbato los niños deben de caminar sobre la línea. - Cuando suene dos veces el silbato los niños deben pararse de un solo pie manteniendo el equilibrio con los ojos cerrados. - El niño que no logre pararse en un solo pie y pueda caerse, volverá a realizar la actividad. 	30 minutos
RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños se ubican en filas para realizar el ejercicio de inspiración y expiración. - Los niños se echarán al piso para ello, se debe indicar al niño que coloque su mano en la barriga para que note como se hincha cuando coge aire. Cuando la docente haga otro gesto, debe tirar el aire viendo como la barriga se va deshinchando. 	5 minutos	

LISTA DE COTEJO N° 11

N°	Apellidos y nombres	INDICADORES: Se sostiene sobre un pie con los ojos abiertos y cerrados.			
		SUB INDICADORES:			
		Se sostiene en la línea parado con un solo pie con los ojos abiertos.		Se sostiene en la línea parada en un solo pie con los ojos cerrados.	
		SI	NO	SI	NO
01	ALCANTRA JESUS, Amile Taira		/	/	
02	BASILIO TRUJILLO, Danilo Aldair	/		/	
03	BERRIO YAPUCHURA, Victor Daniel	/		/	
04	BORJA ALVARADO, Sami Cristina	/		/	
05	CAMARA TOLENTINO, Nilmar Hans	/		/	
06	CARBAJAL SERAFIN, Natalie Analhi	/		/	
07	CORDERO ACOSTA, Faviano Franchescko	/		/	
08	EUGENIO BONILLA, Dayiro Josue	/		/	
09	FARGE CLEMENTE, Nessau Angelo	/		/	
10	GAMARRA JAVIER, Luyhana Anghelick	/			/
11	GARCIA SANTACRUZ, Greyss Adriana	/		/	
12	GUEVARA FAUSTINO, Sebastian Hernan		/		/
13	HUANCA TALENAS, Yinyer Dayira		/		/
14	INGUNZA LASTRA, Luciana Ayellen	/		/	
15	INOCENCIO ESPINOZA, Kathiuzca Zayumi	/		/	
16	LAMBRUSCHINI ESPINOZA, Evans David	/		/	
17	MALPARTIDA CISNEROS, Andre Cesar	/		/	
18	MILLAN ORE, Neymar Willy	/		/	
19	MONTEJO PONCE, Evans Sair	/		/	
20	PENADILLO CRISOSTOMO, Thiago Andre	/		/	
21	POLINO CORNELIO, Briyith Caterim	/		/	
22	QUIJAITE CATALAN, Favio Benjamin		/		/
23	QUISPE SAN ROQUE, Melanie Amira	/		/	
24	RAMOS PEÑA, Luciana Maite	/		/	
25	ROJAS NAVA, Meylin	/		/	
26	ROMERO JAVIER, Yamilet Evelin	/		/	
27	ZEVALLS CAURA, Areliz Kahori	/		/	
28	ZEVALLS SALAS, Jose Dayiro	/		/	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa Inicial: N°002 “Virgen de Guadalupe”

1.2 Edad: 5 Años

Sección: Orquídeas”

1.3 Alumna: Diana Alberto Huaqui

1.4 Juego: “Me divierto con el aro”.

1.5 Temporalización: 45 Minutos.

1.6 Recursos: El propio cuerpo, aros y silbato.

1.7 Agrupamiento: De manera individual.

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	TECNICA/ INSTRUMENTO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza movimientos corporales al saltar de un lado hacia otro a través de la línea.	Lista de cotejo

III.SECUENCIA DIDACTICA

JUEGOS COOPERATIVOS	REPRESENTACIÓN ESCRITA		DURACIÓN
	CALENTAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos los materiales que emplearemos en la actividad. - Cada niño manipula los materiales. - La docente dibuja en el piso una línea larga. - Cuando suene el silbato tendrán que brincar de izquierda a derecha por encima de la línea. - Los niños deben evitar que durante sus saltos pisen la línea. 	10 minutos
	PARTE FUNDAMENTAL	<ul style="list-style-type: none"> - La docente forma dos equipos con los niños para realizar el siguiente juego: "Me divierto con el aro". - Colocamos un aro para cada niño. - Cuando suene el silbato los niños saltarán adentro y afuera del aro. - Cuando suene dos veces el silbato los niños saltarán de un lado a otro sin equivocarse. - Los niños que pisaran el aro al saltar, deberán de iniciar la actividad pero ya eliminado del equipo. 	30 minutos
RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños se ubican en filas para realizar el ejercicio de inspiración y expiración. - Relajación para las manos y muñecas, se le explica al niño que debe apretar como si estuviera exprimiendo un limón y debe soltarlo después de golpe. 	5 minutos	

LISTA DE COTEJO N° 12

N°	Apellidos y nombres	INDICADORES: Realiza movimientos corporales al saltar de un lado a otro lado.			
		SUB INDICADORES:			
		Da saltos hacia la derecha e izquierda.		Brinca de un lado a otro lado sin equivocarse.	
		SI	NO	SI	NO
01	ALCANTRA JESUS, Amile Taira	✓			✗
02	BASILIO TRUJILLO, Danilo Aldair	✓			✗
03	BERRIO YAPUCHURA, Victor Daniel	✓			✗
04	BORJA ALVARADO, Sami Cristina	✓		✓	
05	CAMARA TOLENTINO, Nilmar Hans	✓		✓	
06	CARBAJAL SERAFIN, Natalie Analhi	✓		✓	
07	CORDERO ACOSTA, Faviano Franchescko		✗	✓	
08	EUGENIO BONILLA, Dayiro Josue		✓	✓	
09	FARGE CLEMENTE, Nessau Angelo	✓		✓	
10	GAMARRA JAVIER, Luyhana Anghelick	✓			✗
11	GARCIA SANTACRUZ, Greyss Adriana	✓		✓	
12	GUEVARA FAUSTINO, Sebastian Hernan	✓		✓	
13	HUANCA TALENAS, Yinyer Dayira		✗	✓	
14	INGUNZA LASTRA, Luciana Ayellen		✗	✓	
15	INOCENCIO ESPINOZA, Kathiuzca Zayumi	✓		✓	
16	LAMBRUSCHINI ESPINOZA, Evans David	✓			✗
17	MALPARTIDA CISNEROS, Andre Cesar	✓		✓	
18	MILLAN ORE, Neymar Willy	✓		✓	
19	MONTEJO PONCE, Evans Sair	✓		✓	
20	PENADILLO CRISOSTOMO, Thiago Andre	✓		✓	
21	POLINO CORNELIO, Briyith Caterim	✓		✓	
22	QUIJAITE CATALAN, Favio Benjamin		✗	✓	
23	QUISPE SAN ROQUE, Melanie Amira	✓		✓	
24	RAMOS PEÑA, Luciana Maite	✓		✓	
25	ROJAS NAVA, Meylin	✓		✓	
26	ROMERO JAVIER, Yamilet Evelin	✓		✓	
27	ZEVALLLOS CAURA, Areliz Kahori	✓		✓	
28	ZEVALLLOS SALAS, Jose Dayiro	✓		✓	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°13

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa Inicial: N°002 “Virgen de Guadalupe”

1.2 Edad: 5 Años **Sección:** Orquídeas”

1.3 Alumna: Diana Alberto Huaqui

1.4 Juego: “Me estiro como un elástico”.

1.5 Temporalización: 45 Minutos.

1.6 Recursos: El propio cuerpo.

1.7 Agrupamiento: De manera individual.

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	TECNICA/ INSTRUMENTO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza estiramiento corporal sobre la colchoneta.	Lista de cotejo

III.SECUENCIA DIDACTICA

		REPRESENTACIÓN ESCRITA	DURACIÓN
JUEGOS COOPERATIVOS	CALENTAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos los materiales que emplearemos en la actividad. - Cada niño manipula los materiales. - La docente forma un círculo con todos los niños del aula. - Cuando suene el silbato los niños realizarán movimiento de giro con las distintas partes del cuerpo, iniciando de los pies y terminando en la cabeza. 	10 minutos
	PARTE FUNDAMENTAL	<ul style="list-style-type: none"> - La docente forma dos círculos con todos los niños para realizar le siguiente juego: "Me estiro como un elástico". - La docente hace la primera demostración de estiramiento del cuerpo, iniciando por las piernas. - Luego proseguimos con el estiramiento de los brazos. - La docente irá observando que grupo lo hace mejor. - Luego sigue el estiramiento del abdomen, inclinando el cuerpo hacia adelante y hacia atrás. - Finalmente el estiramiento de la cintura, cada niño debe realizar adecuadamente los ejercicios para que pueda ganar el equipo que integra. 	30 minutos
	RELAJACIÓN	<p>Los niños se ubican en filas para realizar el ejercicio de inspiración y expiración.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Relajación para los hombros y el cuello, también podemos convertirnos en una tortuga, imaginando que estamos encima de una roca y que el sol cálido nos está dando en la cara. De repente, notamos un peligro y nos metemos dentro del caparazón. 	5 minutos

LISTA DE COTEJO N° 13

N°	Apellidos y nombres	INDICADORES: Realiza ejercicios de fortalecimiento muscular al realizar el estiramiento corporal.			
		SUB INDICADORES:			
		Estira las piernas hacia la derecha e izquierda		Estira los brazos hacia arriba y hacia abajo.	
		SI	NO	SI	NO
01	ALCANTRA JESUS, Amile Taira	✓		✓	
02	BASILIO TRUJILLO, Danilo Aldair	✓		✓	
03	BERRIO YAPUCHURA, Victor Daniel	✓		✓	
04	BORJA ALVARADO, Sami Cristina	✓		✓	
05	CAMARA TOLENTINO, Nilmar Hans	✓		✓	
06	CARBAJAL SERAFIN, Natalie Analhi	✓		✓	
07	CORDERO ACOSTA, Faviano Franchescko		✗		✗
08	EUGENIO BONILLA, Dayiro Josue	✓			✗
09	FARGE CLEMENTE, Nessau Angelo	✓		✓	
10	GAMARRA JAVIER, Luyhana Anghelick	✓		✓	
11	GARCIA SANTACRUZ, Greyss Adriana		✗	✓	
12	GUEVARA FAUSTINO, Sebastian Hernan	✓		✓	
13	HUANCA TALENAS, Yinyer Dayira	✓		✓	
14	INGUNZA LASTRA, Luciana Ayellen	✓		✓	
15	INOCENCIO ESPINOZA, Kathiuzca Zayumi	✓		✓	
16	LAMBRUSCHINI ESPINOZA, Evans David	✓		✓	
17	MALPARTIDA CISNEROS, Andre Cesar	✓		✓	
18	MILLAN ORE, Neymar Willy	✓			✗
19	MONTEJO PONCE, Evans Sair	✓			✗
20	PENADILLO CRISOSTOMO, Thiago Andre	✓		✓	
21	POLINO CORNELIO, Briyith Caterim	✓		✓	
22	QUIJAITE CATALAN, Favio Benjamin	✓		✓	
23	QUISPE SAN ROQUE, Melanie Amira	✓		✓	
24	RAMOS PEÑA, Luciana Maite	✓		✓	
25	ROJAS NAVA, Meylin		✗	✓	
26	ROMERO JAVIER, Yamilet Evelin	✓		✓	
27	ZEVALLOS CAURA, Areliz Kahori	✓		✓	
28	ZEVALLOS SALAS, Jose Dayiro	✓		✓	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°14

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa Inicial: N°002 “Virgen de Guadalupe”

1.2 Edad: 5 Años **Sección:** Orquídeas”

1.3 Alumna: Diana Alberto Huaqui

1.4 Juego: “Sonidos con mis manitos”

1.5 Temporalización: 45 Minutos.

1.6 Recursos: El propio cuerpo, USB y pito.

1.7 Agrupamiento: De manera individual.

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	TECNICA/ INSTRUMENTO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Palmea cambiando la intensidad de fuerte a suave según el ritmo presentado.	Lista de cotejo



III. SECUENCIA DIDACTICA

JUEGOS COOPERATIVOS	REPRESENTACIÓN ESCRITA		DURACIÓN
	CALENTAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos los materiales que emplearemos en la actividad. - Cada niño manipula los materiales. - La docente ubicara a los niños en el patio. - La docente pedirá a todos los niños que caminen dispersamente en el patio. - Cuando suene el primer silbato los niños tendrán que dar una palmada suave y cuando suene dos veces el silbato los niños darán dos palmadas fuertes. - El niño que se equivoque será eliminado del juego. 	10 minutos
	PARTE FUNDAMENTAL	<ul style="list-style-type: none"> - La docente forma dos equipos con todos los alumnos para realizar el siguiente juego: "Sonidos con mis manitos" - Los dos equipos deben ubicarse frente a frente. - Cuando suene el silbato darán 5 palmadas fuertes. - Cuando suene dos silbatos darán tres saltos. - Cuando suene tres silbatos darán dos palmadas suaves. - Luego trabajaremos haciendo sonidos con las botellas que contengan piedritas. - Gana el equipo que hizo mejor las palmadas y saltos. 	30 minutos
RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños se ubican en filas para realizar el ejercicio de inspiración y expiración. - Les pediremos que respiren como lo haría un león, que es grande, fuerte y corre muy rápido. Para ello, el león precisa de una respiración más agitada y rápida. 	5 minutos	



LISTA DE COTEJO N° 14

N°	Apellidos y nombres	INDICADORES: Palmea alternativamente con diferente intensidad: fuerte y suave.			
		SUB INDICADORES:			
		Emplea las manos para palmea con intensidad fuerte		Palmea con intensidad suave al escuchar el silbato	
		SI	NO	SI	NO
01	ALCANTRA JESUS, Amile Taira	/		/	
02	BASILIO TRUJILLO, Danilo Aldair	/		/	
03	BERRIO YAPUCHURA, Victor Daniel	/		/	
04	BORJA ALVARADO, Sami Cristina	/		/	
05	CAMARA TOLENTINO, Nilmar Hans	/		/	
06	CARBAJAL SERAFIN, Natalie Analhi	/		/	
07	CORDERO ACOSTA, Faviano Franchescko	/			✓
08	EUGENIO BONILLA, Dayiro Josue		x		x
09	FARGE CLEMENTE, Nessau Angelo	/		/	
10	GAMARRA JAVIER, Luyhana Anghelick	/		/	
11	GARCIA SANTACRUZ, Greyss Adriana	/		/	
12	GUEVARA FAUSTINO, Sebastian Hernan	/		/	
13	HUANCA TALENAS, Yinyer Dayira	/		/	
14	INGUNZA LASTRA, Luciana Ayellen	/		/	
15	INOCENCIO ESPINOZA, Kathiuzca Zayumi	/			x
16	LAMBRUSCHINI ESPINOZA, Evans David	/		/	
17	MALPARTIDA CISNEROS, Andre Cesar	/		/	
18	MILLAN ORE, Neymar Willy		x	/	
19	MONTEJO PONCE, Evans Sair	/		/	
20	PENADILLO CRISOSTOMO, Thiago Andre	/		/	
21	POLINO CORNELIO, Briyith Caterim	/		/	
22	QUIJAITE CATALAN, Favio Benjamin	/		/	
23	QUISPE SAN ROQUE, Melanie Amira	/		/	
24	RAMOS PEÑA, Luciana Maite	/			x
25	ROJAS NAVA, Meylin	/		/	
26	ROMERO JAVIER, Yamilet Evelin	/		/	
27	ZEVALLS CAURA, Areliz Kahori	/		/	
28	ZEVALLS SALAS, Jose Dayiro		x	/	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°15

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa Inicial: N°002 “Virgen de Guadalupe”

1.2 Edad: 5 Años

Sección: Orquídeas”

1.3 Alumna: Diana Alberto Huaqui

1.4 Juego: “Bailando con la llenka”.

1.5 Temporalización: 45 Minutos.

1.6 Recursos: El propio cuerpo USB.

1.7 Agrupamiento: De manera individual.

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	TECNICA/ INSTRUMENTO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda) al compás de la melodía.	Lista de cotejo

III.SECUENCIA DIDACTICA

JUEGOS COOPERATIVOS	REPRESENTACIÓN ESCRITA		DURACIÓN
	CALENTAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos los materiales que emplearemos en la actividad. - Cada niño manipula los materiales. - La docente realizar movimientos del cuerpo con todos los niños en el patio. -Para ello formara a todos los niños en un círculo para reconocer las direcciones. - El niño que se equivoque será eliminado del juego. 	10 minutos
	PARTE FUNDAMENTAL	<ul style="list-style-type: none"> - La docente forma dos equipos con todos los alumnos para realizar el siguiente juego: "Bailando con la llenka". - Los dos equipos se pondrán en filas ubicándose detrás de otra. - La docente dará las indicaciones de la canción. - Cuando suene la canción deberán empezar a moverse el cuerpo de acuerdo a la letra de la canción. - El equipo que lo haga mejor será el ganador 	30 minutos
RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños se ubican en filas para realizar el ejercicio de inspiración y expiración. - Les pediremos les pediremos que después respiren como una hormiga, que es más pequeña y por tanto necesita respirar de manera más pausada y lenta. Debemos intentar que acaben respirando como lo haría una hormiga. 	5 minutos	



LISTA DE COTEJO N° 15

N°	Apellidos y nombres	INDICADORES: Danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda).			
		SUB INDICADORES:			
		Realizamos movimientos hacia adelante y hacia tras de la yanca.		Acompañamos los movimientos hacia la derecha e izquierda con la llenka.	
		SI	NO	SI	NO
01	ALCANTRA JESUS, Amile Taira	/		/	
02	BASILIO TRUJILLO, Danilo Aldair	/		/	
03	BERRIO YAPUCHURA, Victor Daniel	/		/	
04	BORJA ALVARADO, Sami Cristina	/		/	
05	CAMARA TOLENTINO, Nilmar Hans	/		/	
06	CARBAJAL SERAFIN, Natalie Analhi	/		/	
07	CORDERO ACOSTA, Faviano Franchescko	/		/	
08	EUGENIO BONILLA, Dayiro Josue	/			x
09	FARGE CLEMENTE, Nessau Angelo	/		/	
10	GAMARRA JAVIER, Luyhana Anghelick	/		/	
11	GARCIA SANTACRUZ, Greyss Adriana	/		/	
12	GUEVARA FAUSTINO, Sebastian Hernan	/		/	
13	HUANCA TALENAS, Yinyer Dayira		x	/	
14	INGUNZA LASTRA, Luciana Ayellen	/		/	
15	INOCENCIO ESPINOZA, Kathiuzca Zayumi	/		/	
16	LAMBRUSCHINI ESPINOZA, Evans David	/		/	
17	MALPARTIDA CISNEROS, Andre Cesar	/		/	
18	MILLAN ORE, Neymar Willy	/			x
19	MONTEJO PONCE, Evans Sair	/		/	
20	PENADILLO CRISOSTOMO, Thiago Andre	/		/	
21	POLINO CORNELIO, Briyith Caterim	/		/	
22	QUIJAITE CATALAN, Favio Benjamin		x	/	
23	QUISPE SAN ROQUE, Melanie Amira	/		/	
24	RAMOS PEÑA, Luciana Maite	/		/	
25	ROJAS NAVA, Meylin	/			x
26	ROMERO JAVIER, Yamilet Evelin	/		/	
27	ZEVALLS CAURA, Areliz Kahori	/		/	
28	ZEVALLS SALAS, Jose Dayiro		x		y

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°16

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa Inicial: N°002 “Virgen de Guadalupe”

1.2 Edad: 5 Años

Sección: Orquídeas”

1.3 Alumna: Diana Alberto Huaqui

1.4 Juego: “Moviendo mi cuerpo”

1.5 Temporalización: 45 Minutos.

1.6 Recursos: El propio cuerpo y USB.

1.7 Agrupamiento: De manera individual.

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	TECNICA/ INSTRUMENTO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Marca el ritmo musical con las manos y con los pies al escuchar la melodía	Lista de cotejo

III.SECUENCIA DIDACTICA

		REPRESENTACIÓN ESCRITA	DURACIÓN
		JUEGOS COOPERATIVOS	CALENTAMIENTO
PARTE FUNDAMENTAL	<ul style="list-style-type: none"> - La docente forma dos hileras con todos los alumnos para realizar el siguiente baile: “Moviendo mi cuerpo”. - Ambas equipos se ubicarán en filas uno detrás de otro para bailar. - La docente coloca la canción “Moviendo mi cuerpo” para que los niños puedan bailar realizando diversos movimientos que indique en la canción. - Luego formaremos grupo de varones y mujeres para ver quien lo hace mejor. - El niño que se equivoque con los movimientos irá acumulando puntos en contra. 		30 minutos
RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños se ubican en filas para realizar el ejercicio de inspiración y expiración. - Para realizar esta actividad, pedimos a los niños que se tumben en el suelo, que cierren los ojos y estén tranquilos y relajados. 		5 minutos

LISTA DE COTEJO N° 16

N°	Apellidos y nombres	INDICADORES: Marca el ritmo musical con las manos y con pies.			
		SUB INDICADORES:			
		Escuchamos una canción y realiza movimientos rítmicos con las manos.		Coordina movimiento con los pies de acuerdo a las letras de la canción.	
		SI	NO	SI	NO
01	ALCANTRA JESUS, Amile Taira	/			x
02	BASILIO TRUJILLO, Danilo Aldair	/		/	
03	BERRIO YAPUCHURA, Victor Daniel	/		/	
04	BORJA ALVARADO, Sami Cristina	/		/	
05	CAMARA TOLENTINO, Nilmar Hans	/		/	
06	CARBAJAL SERAFIN, Natalie Analhi	/		/	
07	CORDERO ACOSTA, Faviano Franchescko	/		/	
08	EUGENIO BONILLA, Dayiro Josue	/		/	
09	FARGE CLEMENTE, Nessau Angelo	/		/	
10	GAMARRA JAVIER, Luyhana Anghelick	/		/	
11	GARCIA SANTACRUZ, Greyss Adriana	/		/	
12	GUEVARA FAUSTINO, Sebastian Herman		x	/	
13	HUANCA TALENAS, Yinyer Dayira		x	/	
14	INGUNZA LASTRA, Luciana Ayellen	/		/	
15	INOCENCIO ESPINOZA, Kathiuzca Zayumi	/		/	
16	LAMBRUSCHINI ESPINOZA, Evans David	/		/	
17	MALPARTIDA CISNEROS, Andre Cesar	/		/	
18	MILLAN ORE, Neymar Willy	/			x
19	MONTEJO PONCE, Evans Sair	/		/	
20	PENADILLO CRISOSTOMO, Thiago Andre	/		/	
21	POLINO CORNELIO, Briyith Caterim	/		/	
22	QUIJAITE CATALAN, Favio Benjamin	/		/	
23	QUISPE SAN ROQUE, Melanie Amira	/		/	
24	RAMOS PEÑA, Luciana Maite	/		/	
25	ROJAS NAVA, Meylin	/		/	
26	ROMERO JAVIER, Yamilet Evelin	/		/	
27	ZEVALLOS CAURA, Areliz Kahori	/			x
28	ZEVALLOS SALAS, Jose Dayiro		x		x

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°17

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa Inicial: N°002 “Virgen de Guadalupe”

1.2 Edad: 5 Años

Sección: Orquídeas”

1.3 Alumna: Diana Alberto Huaqui

1.4 Juego: “Sin tocar las botellas”

1.5 Temporalización: 45 Minutos.

1.6 Recursos: El propio cuerpo, botellas y aros.

1.7 Agrupamiento: De manera individual.

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	TECNICA/ INSTRUMENTO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza sonidos rítmicos con palmas y con los zapateos.	Lista de cotejo



III.SECUENCIA DIDACTICA

		REPRESENTACIÓN ESCRITA	DURACIÓN
		JUEGOS COOPERATIVOS	CALENTAMIENTO
PARTE FUNDAMENTAL	<ul style="list-style-type: none"> - La docente forma dos hileras con todos los alumnos para realizar el siguiente juego: "Sin tocar las botellas". - La docente coloca en el piso botellas descartables con agua. - Cuando la docente indique los niños caminarán en filas sin tocar las botellas dando tres palmadas hacia la derecha. - Cuando la docente indique los niños caminarán dispersamente en el patio dando 2 zapateos hacia la derecha y 1 ala izquierda. - Luego realizaran paso hacia la izquierda o hacia la derecha. 		30 minutos
RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Mediante esta actividad queremos que los niños se mantengan tranquilos y calmados. Para ello, les pedimos que cierren los ojos, que estén tranquilos y calmados. - Cuando ya lo estén, deben contar muy despacio desde 10 hasta, visualizando en su mente, de manera tranquila, cada uno de esos números. Deben permanecer tranquilos y con los músculos relajados. 		5 minutos

LISTA DE COTEJO N° 17

N°	Apellidos y nombres	INDICADORES: Realiza sonidos rítmicos con palmas, zapateo.			
		SUB INDICADORES:			
		Camina hacia la derecha dando 3 palmadas rítmicas con la mano.		Da zapateos rítmicos 2 a la derecha y 1 a la izquierda.	
		SI	NO	SI	NO
01	ALCANTRA JESUS, Amile Taira	✓		✓	
02	BASILIO TRUJILLO, Danilo Aldair	✓		✓	
03	BERRIO YAPUCHURA, Victor Daniel	✓			×
04	BORJA ALVARADO, Sami Cristina	✓		✓	
05	CAMARA TOLENTINO, Nilmar Hans	✓		✓	
06	CARBAJAL SERAFIN, Natalie Analhi	✓		✓	
07	CORDERO ACOSTA, Faviano Franchescko	✓		✓	
08	EUGENIO BONILLA, Dayiro Josue	✓		✓	
09	FARGE CLEMENTE, Nessau Angelo	✓		✓	
10	GAMARRA JAVIER, Luyhana Anghelick	✓		✓	
11	GARCIA SANTACRUZ, Greyss Adriana	✓		✓	
12	GUEVARA FAUSTINO, Sebastian Hernan	✓		✓	
13	HUANCA TALENAS, Yinyer Dayira	✓		✓	
14	INGUNZA LASTRA, Luciana Ayellen	✓		✓	
15	INOCENCIO ESPINOZA, Kathiuzca Zayumi	✓		✓	
16	LAMBRUSCHINI ESPINOZA, Evans David		✓		×
17	MALPARTIDA CISNEROS, Andre Cesar		✓	✓	
18	MILLAN ORE, Neymar Willy	✓		✓	
19	MONTEJO PONCE, Evans Sair	✓		✓	
20	PENADILLO CRISOSTOMO, Thiago Andre	✓		✓	
21	POLINO CORNELIO, Briyith Caterim	✓		✓	
22	QUIJAITE CATALAN, Favio Benjamin	✓		✓	
23	QUISPE SAN ROQUE, Melanie Amira	✓		✓	
24	RAMOS PEÑA, Luciana Maite		×	✓	
25	ROJAS NAVA, Meylin	✓		✓	
26	ROMERO JAVIER, Yamilet Evelin	✓		✓	
27	ZEVALLLOS CAURA, Areliz Kahori	✓		✓	
28	ZEVALLLOS SALAS, Jose Dayiro		✓		×

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°18

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa Inicial: N°002 “Virgen de Guadalupe”

1.2 Edad: 5 Años

Sección: Orquídeas”

1.3 Alumna: Diana Alberto Huaqui

1.4 Juego: “El semáforo”

1.5 Temporalización: 45 Minutos.

1.6 Recursos: El propio cuerpo e imagen.

1.7 Agrupamiento: De manera individual.

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	TECNICA/ INSTRUMENTO
Construye su identidad	Autorregula sus emociones.	Realiza actividades de expresión corporal al escuchar la música.	Lista de cotejo

III.SECUENCIA DIDACTICA

		REPRESENTACIÓN ESCRITA	DURACIÓN
		JUEGOS COOPERATIVOS	CALENTAMIENTO
PARTE FUNDAMENTAL	<ul style="list-style-type: none"> - La docente realizar el siguiente juego: "El semáforo". - La docente pedirá a los niños que se agrupen de 2 niños. - Luego de haberse agrupado la docente dará las indicaciones. - La docente les mencionara los colores del semáforo rojo, verde y amarillo. - Luego la docente diga rojo los niños se miraran y se quedaran paralizado mirándose con la cara más fea, y cuando se diga el color verde todos los niños tendrán que marcharan como un soldado, y cuando se diga amarillo se cambiaran de pareja. - Para continuar con el juego agregaremos dos colores más para que imiten a su animal favorito y otro se dará un grito. 		30 minutos
RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - La docente indica al niño que se imagine una escalera. - El niño se imaginará que se encuentra en la parte de abajo, y no está nada relajado. Va a comenzar a subir la escalera, que tiene diez peldaños. - Cada peldaño que suba, es una relajación mayor, y cuando alcance la parte alta de la escalera se encontrará en un estado de tranquilidad absoluta. 		5 minutos

LISTA DE COTEJO N° 18

N°	Apellidos y nombres	INDICADORES: Realiza actividades de expresión corporal.			
		SUB INDICADORES:			
		Observa una imagen detenidamente y lo expresa mediante gestos.		El niño representa sentimientos de tristeza.	
		SI	NO	SI	NO
01	ALCANTRA JESUS, Amile Taira	/		/	
02	BASILIO TRUJILLO, Danilo Aldair	/		/	
03	BERRIO YAPUCHURA, Victor Daniel	/		/	
04	BORJA ALVARADO, Sami Cristina	/		/	
05	CAMARA TOLENTINO, Nilmar Hans	/		/	
06	CARBAJAL SERAFIN, Natalie Analhi	/		/	
07	CORDERO ACOSTA, Faviano Franchescko	/		/	
08	EUGENIO BONILLA, Dayiro Josue	/		/	
09	FARGE CLEMENTE, Nessau Angelo	/		/	
10	GAMARRA JAVIER, Luyhana Anghelick	/		/	
11	GARCIA SANTACRUZ, Greyss Adriana	/		/	
12	GUEVARA FAUSTINO, Sebastian Hernan	/		/	
13	HUANCA TALENAS, Yinyer Dayira	/		/	
14	INGUNZA LASTRA, Luciana Ayellen	/		/	
15	INOCENCIO ESPINOZA, Kathiuzca Zayumi	/		/	
16	LAMBRUSCHINI ESPINOZA, Evans David		x	/	
17	MALPARTIDA CISNEROS, Andre Cesar		✓	/	
18	MILLAN ORE, Neymar Willy	/		/	
19	MONTEJO PONCE, Evans Sair	/		/	
20	PENADILLO CRISOSTOMO, Thiago Andre	/		/	
21	POLINO CORNELIO, Briyith Caterim	/		/	
22	QUIJAITE CATALAN, Favio Benjamin	/			x
23	QUISPE SAN ROQUE, Melanie Amira	/			x
24	RAMOS PEÑA, Luciana Maite	/		/	
25	ROJAS NAVA, Meylin	/		/	
26	ROMERO JAVIER, Yamilet Evelin	/		/	
27	ZEVALLOS CAURA, Areliz Kahori		x	/	
28	ZEVALLOS SALAS, Jose Dayiro		y		x

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°19

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa Inicial: N°002 “Virgen de Guadalupe”

1.2 Edad: 5 Años

Sección: Orquídeas”

1.3 Alumna: Diana Alberto Huaqui

1.4 Juego: “corriendo me divierto”

1.5 Temporalización: 45 Minutos.

1.6 Recursos: El propio cuerpo y aros.

1.7 Agrupamiento: De manera individual.

II. APRENDIZJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	TECNICA/ INSTRUMENTO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza movimientos coordinados al caminar en el patio.	Lista de cotejo



III.SECUENCIA DIDACTICA

		REPRESENTACIÓN ESCRITA	DURACIÓN
JUEGOS COOPERATIVOS	CALENTAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos los materiales que emplearemos en la actividad. - Cada niño manipula los materiales. - La docente ubica a los niños en un círculo dibujado en el piso. - Todo el niño debe dar la vuelta por la línea del círculo graficado. - Cuando ordene la docente los niños tocaran las partes de cuerpos veces dentro del círculo. 	10 minutos
	PARTE FUNDAMENTAL	<ul style="list-style-type: none"> - La docente forma dos equipos con todos los alumnos para realizar el siguiente juego: "Corriendo me divierto". - La docente ubica a los niños en el patio para realizar el juego. - Cuando ya los equipos estén conformados se le pedirá a cada equipo que se agrupen de dos y se tomen de la mano para realizar el juego. - Los de la primera fila tendrán que dar dos saltos hacia adelante por encima de los aros y correr hacia la meta sujetado de las manos. -El niño que se equivoque queda eliminado del juego. 	30 minutos
	RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Para realizar esta actividad se pide a los niños a que se sienten en el suelo. - La docente pide a los niños que habrán y cierren las piernas y que estiren los brazos hacia adelante y hacia la derecha e izquierda. 	5 minutos

LISTA DE COTEJO N° 19

N°	Apellidos y nombres	INDICADORES: Se desplaza en el patio realizando diversos movimientos.			
		SUB INDICADORES:			
		Da dos saltos hacia adelante y corren hasta llegar a la meta.		Camina en el patio tocando las partes de su cuerpo.	
		SI	NO	SI	NO
01	ALCANTRA JESUS, Amile Taira	/		/	
02	BASILIO TRUJILLO, Danilo Aldair	/		/	
03	BERRIO YAPUCHURA, Victor Daniel	/		/	
04	BORJA ALVARADO, Sami Cristina	/		/	
05	CAMARA TOLENTINO, Nilmar Hans	/		/	
06	CARBAJAL SERAFIN, Natalie Analhi	/		/	
07	CORDERO ACOSTA, Faviano Franchescko	/		/	
08	EUGENIO BONILLA, Dayiro Josue	/		/	
09	FARGE CLEMENTE, Nessau Angelo	/		/	
10	GAMARRA JAVIER, Luyhana Anghelick	/		/	
11	GARCIA SANTACRUZ, Greyss Adriana	/		/	
12	GUEVARA FAUSTINO, Sebastian Hernan	/		/	
13	HUANCA TALENAS, Yinyer Dayira	/			x
14	INGUNZA LASTRA, Luciana Ayellen	/		/	
15	INOCENCIO ESPINOZA, Kathiuzca Zayumi	/		/	
16	LAMBRUSCHINI ESPINOZA, Evans David	/		/	
17	MALPARTIDA CISNEROS, Andre Cesar	/		/	
18	MILLAN ORE, Neymar Willy	/		/	
19	MONTEJO PONCE, Evans Sair	/			x
20	PENADILLO CRISOSTOMO, Thiago Andre	/		/	
21	POLINO CORNELIO, Briyith Caterim	/		/	
22	QUIJAITE CATALAN, Favio Benjamin		x	/	
23	QUISPE SAN ROQUE, Melanie Amira	/		/	
24	RAMOS PEÑA, Luciana Maite	/		/	
25	ROJAS NAVA, Meylin	/		/	
26	ROMERO JAVIER, Yamilet Evelin	/		/	
27	ZEVALLS CAURA, Areliz Kahori	/		/	
28	ZEVALLS SALAS, Jose Dayiro		x		x

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°20

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa Inicial: N°002 “Virgen de Guadalupe”

1.2 Edad: 5 Años

Sección: Orquídeas”

1.3 Alumna: Diana Alberto Huaqui

1.4 Juego: “Rodando la pelota”.

1.5 Temporalización: 45 Minutos.

1.6 Recursos: El propio cuerpo y pelota.

1.7 Agrupamiento: De manera individual.

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	TÉCNICA/ INSTRUMENTO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Rueda y lanza la pelota con su parte dominante hacia el arco.	Lista de cotejo

III.SECUENCIA DIDACTICA

JUEGOS COOPERATIVOS	REPRESENTACIÓN ESCRITA		DURACIÓN
	CALENTAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos los materiales que emplearemos en la actividad. - Cada niño manipula los materiales. - Los niños cogen una pelota de trapo y se ubican delante de su equipo conformado. - Al sonar el silbato saldrán a toda velocidad a entregar al niño que se encuentra ubicado al frente de él, pero a una determinada distancia. - Gana el equipo que realice mejor la actividad 	10 minutos
	PARTE FUNDAMENTAL	<ul style="list-style-type: none"> - La docente ubica a los niños para realizar el siguiente juego: "Rodando la pelota". - La docente formara dos equipos. - El primer niño de cada equipo tendrá que hacer rodar la pelota hacia llegar a la meta. - Luego de haber llegado a la meta tendrá que lanzar la pelota hacia atrás para que pueda salir el siguiente niño. -Gana el niño el equipo que acumula más puntos. 	30 minutos
RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Para realizar esta actividad debe de ponerse de barriga en el suelo. - Le contamos un cuento de la humilde flor. 	5 minutos	

LISTA DE COTEJO N° 20

N°	Apellidos y nombres	INDICADORES: Rueda y lanza la pelota con su parte dominante.			
		SUB INDICADORES:			
		Se coloca de rodillas en la línea para hacer rodar la pelota hacia adelante y llegar meta.		Lanza la pelota hacia tras con su parte dominante.	
		SI	NO	SI	NO
01	ALCANTRA JESUS, Amile Taira	/		/	
02	BASILIO TRUJILLO, Danilo Aldair	/		/	
03	BERRIO YAPUCHURA, Victor Daniel	/		/	
04	BORJA ALVARADO, Sami Cristina	/		/	
05	CAMARA TOLENTINO, Nilmar Hans	/		/	
06	CARBAJAL SERAFIN, Natalie Analhi	/		/	
07	CORDERO ACOSTA, Faviano Franchescko	/		/	
08	EUGENIO BONILLA, Dayiro Josue	/		/	
09	FARGE CLEMENTE, Nessau Angelo	/		/	
10	GAMARRA JAVIER, Luyhana Anghelick	/		/	
11	GARCIA SANTACRUZ, Greyss Adriana	/		/	
12	GUEVARA FAUSTINO, Sebastian Hernan	/		/	
13	HUANCA TALENAS, Yinyer Dayira	/		/	
14	INGUNZA LASTRA, Luciana Ayellen	/		/	
15	INOCENCIO ESPINOZA, Kathiuzca Zayumi	/		/	
16	LAMBRUSCHINI ESPINOZA, Evans David	/		/	
17	MALPARTIDA CISNEROS, Andre Cesar		x		x
18	MILLAN ORE, Neymar Willy		x	/	
19	MONTEJO PONCE, Evans Sair	/		/	
20	PENADILLO CRISOSTOMO, Thiago Andre	/		/	
21	POLINO CORNELIO, Briyith Caterim	/			y
22	QUIJAITE CATALAN, Favio Benjamin	/		/	
23	QUISPE SAN ROQUE, Melanie Amira	/		/	
24	RAMOS PEÑA, Luciana Maite	/		/	
25	ROJAS NAVA, Meylin	/		/	
26	ROMERO JAVIER, Yamillet Evelin	/		/	
27	ZEVALLS CAURA, Areliz Kahori	✓			x
28	ZEVALLS SALAS, Jose Dayiro		y	/	

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽⁹⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾		
			Día	Mes	Año	Sexo (10)	Situación de Matrícula (10)	Pais (11)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna (12)	Segunda Lengua (12)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre (13)	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad (14)	Código Modular
22	D·N·I 8·3·4·4·4·6·2·8	QUIJAITE CATALAN, Favio Benjamin	01	08	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI				
23	D·N·I 7·7·9·7·8·4·1·9	QUISPE SAN ROQUE, Melanie Amira	05	02	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI				
24	D·N·I 8·1·1·1·4·9·2·0	RAMOS PEÑA, Luciana Malte	20	02	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI				
25	D·N·I 7·7·9·6·7·1·2·7	ROJAS NAVA, Meylin	25	01	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI				
26	D·N·I 7·7·7·5·7·4·2·5	ROMERO JAVIER, Yamilet Evelin	25	07	2012	M	P	P	NO	SI	C	NO	P	SI				
27	D·N·I 7·7·9·6·0·9·7·7	ZEBALLOS CARUA, Areliz Kahory	30	09	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI				
28	D·N·I 7·7·8·5·9·5·4·2	ZEBALLOS SALAS, Jose Dayiro	29	09	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI				
29																		
30																		
31																		
32																		
33																		
34																		
35																		
36																		
37																		
38																		
39																		
40																		
41																		
42																		
43																		
44																		
45																		
46																		
47																		
48																		
49																		
50																		

Resumen	
Hombres	14
Mujeres	14
Total	28

Villanueva
VILLANUEVA ESPINOZA, VILMA ALICIA
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma



[Signature]
RAMOS DE LA CRUZ, IRIS
 Director (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
RD N° 08	9	03	2018



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2018

El reporte de matrícula se genera haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIF (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagif.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						Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica							
Código	1 0 0 0 0 0 1	Número y/o Nombre	002			Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	12/03/2018	Fin	21/12/2018	Dpto.	HUANUCO						
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Huánuco	Código Modular	0 3 5 2 9 3 9	Característica ⁽⁴⁾	-	Programa ⁽⁸⁾	-	Datos del Estudiante				Prov.	HUANUCO						
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁰⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento	Sexo ⁽⁹⁾	HMA	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Ubicación Geográfica		
																	Dpto.	Centro Poblado	
																	Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾		
																	Código Modular	Número y/o Nombre	
1	D.N.I. 83003387	ALVINO VILLANEDA, Jade Patzinall	10 07 2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI							
2	D.N.I. 77097337	CARHUARICRA TACUCHE, Mateo	26 02 2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI							
3	D.N.I. 779960877	CARRILLO ADRIANO, Gino	06 01 2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI							
4	D.N.I. 63204380	CORNELIO GONZALES, Abigail Fryda	06 07 2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI							
5	D.N.I. 63530685	DURAN TACUCHE, Gabriel Pablo	31 10 2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI							
6	D.N.I. 63238898	HILARIO ROBLES, Yireh Camila Luciana	16 06 2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI							
7	D.N.I. 63530523	HINOSTROZA SERRANO, Gian Piero Raul	30 08 2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI							
8	D.N.I. 81084803	HUAMAN GARAY, Alessandra Fabiola	19 12 2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI							
9	D.N.I. 77997972	HUAMAN PARDAVE, Milan Jose	18 02 2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI							
10	D.N.I. 77841473	HUARALUYA SALIS, Camila Yulaydi	30 09 2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI							
11	D.N.I. 77978526	KAQUI SALGADO, Diego Yoshiro	23 01 2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI							
12	D.N.I. 63204474	LAURENCIO DURAN, Michael Yurginho	18 05 2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI							
13	D.N.I. 62210864	LEANDRO AGUIRRE, Enyhel	25 04 2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI							
14	D.N.I. 77940188	MARTEL DUEÑAS, Kahory Yhanndy	12 12 2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI							
15	D.N.I. 63062504	MENDOZA PAJUELO, Ailyn Yhasumi	03 05 2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI	3 6 8 3 8 3					EN MATO	
16	D.N.I. 63245086	NUREÑA MELITON, Angel Diego	27 04 2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI							
17	D.N.I. 77949255	PEÑA VARGAS, Thiago Antonio	11 01 2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI							
18	D.N.I. 63203984	PEREZ BAILON, Anyhely Nicole	05 04 2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI							
19	D.N.I. 81075770	PEREZ PABLO, Adriana Melany	17 08 2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI							
20	D.N.I. 77773065	PIUCA NIÑO, Adriano Sneijder	19 07 2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI							
21	D.N.I. 77762968	PLACIDO BAUTISTA, Neil Cleinton Erik	22 07 2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI							

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

Para el caso EBA: (NI) Inicial, (NT) Intermedio, (AV) Avanzado

(2) Modalidad : (EBR) Educativa Regular, (EBA) Educativa Alternativa, (EBE) Educativa 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: 0: Inicial, 1: 2°, 2: Intermedio 1°, 2°, 3: Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°

Colocar "0" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (E) o grados (P).

Primaria: (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.

(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 "0" si es sección inicial o si se trata de Nivel Inicial

(7) Gestión : (PGD) Pobl. de gestión directa, (PQP) Pobl. de Gestión Privada, (PR) Privada

(8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bas. Abstr. de Niños y Adolescentes

(PB) PEBANA: Prog. de Educ. Bas. Abstr. de Jóvenes y Adultos

(PB) PEBANA: Prog. de Educ. Básica Abstr. de Niñas y Adolescentes y Jóvenes y Adultos

Colocar "0" en caso de no corresponder

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

(10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (R) Reingreso, (RE) Reescribiendo

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) Castellana, (Q) Quechua, (A) Amara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera

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

(14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro

En caso de no declarar discapacidad, dejar en blanco

(15) N° de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa

(16) N° de D.N.I. o Cod. Del Est. : El Cod. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento		Datos del Estudiante											Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
			Día	Mes	Año	Sexo M/F	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre
22	D-N-I 6-3-4-9-5-4-8-5	RAMIREZ PONCE, Valentina Milagros	04	08	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI					
23	D-N-I 8-1-2-6-6-2-1-3	SELAYA BENDEZU, Yulmer Angel	06	09	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI					
24	D-N-I 7-7-8-7-4-3-7-1	SOTO ESPINOZA, Richar Jose	25	10	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI					
25	D-N-I 6-3-5-3-0-6-3-4	TOLENTINO UTIA, Jeremy Gustavo	10	10	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI					
26	D-N-I 7-7-7-8-4-2-6-8	TRUJILLO ZAMBRANO, Thiago Alexander	20	08	2012	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI					
27	D-N-I 7-7-8-2-8-8-0-9	VILLANUEVA CIRIACO, Zully Angle	24	08	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI					
28	D-N-I 6-3-5-3-0-7-5-1	ZURIGA RUEDA, Miguel Israel Benjamin	18	02	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI					
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	17
Mujeres	11
Total	28

Giovanna Mejia
MEJIA ACHULLA, GIOVANNA BEATRIZ
 Responsable de la matricula
 Firma - Post Firma



[Firma]
COMPOS DE LA CRUZ, IRIS
 Directora (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
RD N° 08	9	03	2018

LEYENDA N° 01 "FLECHA DE PAPEL"

La docente esta presentado los materiales que se trabajara en la sesión y les está mostrando dos flechas, una de color verde y la otra de color anaranjado, y a la ves la docente pasara los materiales por los alumnos para que lo manipulen.



LEYENDA N°02 "SERPIENTES"

La docente les está mostrando los materiales que se trabajara en la sesión como: cinta de colores, sogá, pito y aros y luego pasara a los alumnos para que lo manipules los materiales.



LEYENDA N° 03 "MOVIENDO MI CUERPO"

La docente está realizando movimientos del cuerpo con los alumnos y haciendo el reconocimiento de sus lados para que puedan bailar la canción mencionando sus lados.



LEYENDA N° 04 "RODANDO EN EL MUNDO"

La docente está guiando a los alumnos que están rodando en el piso, un niño le está empujando y el otro niños está rodando en el piso y el que gane le dará puntos a su equipo.

