

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



TESIS

“El taller “juegos ancestrales” para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023”

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

AUTORA: Ortega Palacios, Kely

ASESOR: Gargate Castillejo, Orlando

HUÁNUCO – PERÚ

2023

U

TIPO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

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

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN: Calidad educativa y desarrollo académico

AÑO DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN (2020)

CAMPO DE CONOCIMIENTO OCDE:

Área: Ciencias sociales

Sub área: Ciencias de la educación

Disciplina: Educación general (incluye capacitación y pedagogía)

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 ()

DATOS DEL AUTOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 47660598

DATOS DEL ASESOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 41309652

Grado/Título: Magister en educación, con mención en investigación y docencia superior

Código ORCID: 0000-0001-8162-2327

DATOS DE LOS JURADOS:

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	GRADO	DNI	Código ORCID
1	Pumayauri de la Torre, Laddy Dayana	Doctora en ciencias de la educación	41239006	0000-0002-3695-6237
2	Grandes Anapan, Manuel Eliab	Maestra en ciencias de la educación con mención en docencia en educación superior e investigación	40147585	0000-0002-2221-8815
3	Valerio Gonzales, Karim Miluzca	Maestra en ciencias de la educación con mención en docencia en educación superior e investigación	40147585	0000-0002-2221-8815

D

H



ACTA DE SUSTENTACIÓN

En la ciudad de Huánuco, siendo las 15:30 horas del día 11 del mes de diciembre del año 2023, en el Auditorio "Ermanno Artale Ciancio" de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad de Huánuco-La Esperanza, en cumplimiento de lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco, se reunió el Jurado Calificador integrado por los docentes:

Dra. Laddy Dayana Pumayauri de la Torre	Presidente
Mg. Manuel Eliab Grandes Anapan	Secretario
Mg. Karim Miluzca Valerio Gonzales	Vocal

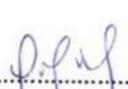
Nombrados mediante la Resolución N° 0295-2023-D-FCEyH-UDH, para evaluar la sustentación de la Tesis intitulada: **"EL TALLER "JUEGOS ANCESTRALES" PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN ALUMNOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 33356 HUAYOPAMPA, AMARILIS, 2023"**, presentado por la Bachiller en Ciencias de la Educación Kely ORTEGA PALACIOS para optar el Título Profesional de Licenciada 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 12 y cualitativo de Suficiente.

Siendo las 17.00 horas del día lunes 11 del mes de diciembre del año 2023, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.


.....
Presidente (a)


.....
Secretario (a)


.....
Vocal



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

Yo, Orlando Gargate Castillejo, asesor del Programa Académico de Educación Básica: Inicial y Primaria y designado mediante documento: Oficio 0038-2023-D-FCEyH-UDH de la estudiante Kely ortega palacios de la investigación titulada: "EL TALLER "JUEGOS ANCESTRALES" PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN ALUMNOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°33356 HUAYOPAMPA,AMARILIS,2023".

Puedo constar que la misma tiene un índice de similitud del 22% verificable en el reporte final del análisis de originalidad mediante el Software Antiplagio Turnitin.

Por lo que concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio y cumple con todas las normas de la Universidad de Huánuco.

Se expide la presente, a solicitud del interesado para los fines que estime conveniente.

Huánuco, 19 de diciembre de 2023.

Apellidos y nombres: Gargate Castillejo, Orlando
DNI: 41309652
Código Orcid N° 0000-0001-8162-2327

INFORME FINAL DE TESIS

INFORME DE ORIGINALIDAD

22%

INDICE DE SIMILITUD

22%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

distancia.udh.edu.pe

Fuente de Internet

11%

2

repositorio.udh.edu.pe

Fuente de Internet

5%

3

Submitted to Universidad de Huanuco

Trabajo del estudiante

2%

4

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

1%

5

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

1%

6

Pelayo, I. "Culturally responsive coaching and professional development for teachers working with English learners: A case study in early childhood education", Proquest, 2014.

Publicación

<1%

7

Submitted to Universidad Catolica de Trujillo

Trabajo del estudiante

<1%

8

Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote

<1%

Apellidos y nombres: Gargate Castillejo, Orlando
DNI: 41309652
Código Orcid N° 0000-0001-8162-2327

DEDICATORIA

A Dios, que está conmigo en cada paso del camino dándome fuerzas para continuar, a mis hijos Bruno Mendoza Ortega, Gloria Alexia Mendoza Ortega, a mis padres Tomás Ortega Romero, María Palacios López, quienes han velado por mi bienestar, especialmente a mi esposo Gamael Mendoza Miranda por su apoyo incondicional, siendo el soporte en todo instante confiando en mí y mostrándome su ayuda para finalizar mi formación profesional.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad de Huánuco de Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades Escuela Académica Profesional de Educación Básica Inicial y Primaria, que me abrieron las puertas a la formación profesional y a la obtención de una educación de calidad

Quiero agradecer a los docentes que me acompañaron en mi camino de formación profesional brindándome estrategias y métodos que me permitieron enfrentar nuevos desafíos en mi vida profesional.

Al asesor de investigación MG. Orlando Gargate Castillejo por su amable orientación y el intercambio de experiencias al realizar mi investigación, así como su apoyo y amistad que me permitieron aprender más.

Al Centro educativo N° 33356 Huayopampa” en especial al director Fernando Alberto, Ávila Concepción por aceptar que emplee el estudio y brindándome orientaciones de estrategias pedagógicas.

A la educadora de aula Joicy Guillén Aguí, por las orientaciones constantes en la educación de los educandos y apoyo incondicional para el empleo de la investigación, con un enfoque en la creación de un ambiente positivo.

A los niños de 5 años “A” por ser partícipes en el empleo de cada una de las actividades de aprendizajes quienes estaban motivados al ejecutar las actividades.

ÍNDICE

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	III
ÍNDICE.....	IV
ÍNDICE DE TABLAS.....	VII
ÍNDICE DE FIGURAS.....	VIII
RESUMEN.....	IX
ABSTRACT.....	X
INTRODUCCIÓN.....	XI
CAPÍTULO I.....	14
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	14
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	14
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	18
1.2.1. PROBLEMA GENERAL.....	18
1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS.....	18
1.3. OBJETIVOS.....	18
1.3.1. OBJETIVO GENERAL.....	18
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	19
1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	19
1.4.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA.....	20
1.4.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA.....	20
1.4.3. JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA.....	21
1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN.....	21
1.6. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN.....	21
CAPÍTULO II.....	23
MARCO TEÓRICO.....	23
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	23
2.1.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES.....	23
2.1.2. ANTECEDENTES NACIONALES.....	25
2.1.3. ANTECEDENTES LOCALES.....	27
2.2. BASES TEÓRICAS.....	29
2.2.1. TEORÍA CONSTRUCTIVA DE LEV VYGOTSKY.....	29

2.2.2. DESARROLLO EVOLUTIVO DE LA MOTRICIDAD PARA PIAGET	30
2.2.3. EL ENFOQUE DE CORPOREIDAD	31
2.2.4. TALLER DE JUEGOS ANCESTRALES	31
2.2.5. LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	50
2.2.6. ÁREA DE PSICOMOTRIZ	52
2.2.7. ENFOQUE QUE SUSTENTA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA EN EL ÁREA PSICOMOTRIZ	53
2.2.8. DESCRIPCIÓN DEL NIVEL DE LA COMPETENCIA ESPERADO AL FIN DEL CICLO II	53
2.2.9. CONDICIONES QUE FAVORECEN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA RELACIONADA CON EL ÁREA PSICOMOTRIZ.....	54
2.2.10. VISUALIZACIÓN DE LA COMPETENCIA.....	55
2.2.11. TIPOS DE MOTRICIDAD	56
2.2.12. ELEMENTOS DE LA MOTRICIDAD	56
2.2.13. MOTRICIDAD GRUESA.....	58
2.2.14. ETAPAS DE DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA..	58
2.2.15. IMPORTANCIA DE LA MOTRICIDAD GRUESA.....	59
2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES	60
2.4. HIPÓTESIS	61
2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL	61
2.4.2. HIPÓTESIS ESPECIFICAS.....	61
2.5. VARIABLES.....	62
2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE	62
2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE	62
2.5.3. VARIABLE INTERVINIENTE.....	63
2.6 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	63
CAPÍTULO III	66
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	66
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	66
3.1.1. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN.....	66
3.1.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN	67
3.1.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	67

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	68
3.2.1. POBLACIÓN	68
3.2.2. MUESTRA.....	69
3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	70
3.4. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN	71
CAPÍTULO IV.....	72
RESULTADOS.....	72
4.1. PROCESAMIENTO DE DATOS.....	72
4.1.1. RESULTADOS DEL PRE TEST.....	72
4.1.2. RESULTADOS DEL POS TEST	79
4.1.3. CONTRASTACIÓN DE RESULTADOS	85
4.1.4. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS	87
CAPÍTULO V.....	93
DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	93
5.1. CON LAS BASES TEÓRICAS.....	93
5.2. CON EL PROBLEMA	94
5.3. CON LA HIPÓTESIS	94
CONCLUSIONES	96
RECOMENDACIONES.....	97
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	98
ANEXOS.....	104

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de alumnos de cinco años de la I.E N° 33356 Huayopampa- amarilis, 2023	69
Tabla 2 Muestra de la población de alumnos de cinco años de la I.E.I. N° 33356 Huayopampa- Amarilis, 2023.....	69
Tabla 3 Resultados de la evaluación del pre test al grupo experimental y grupo control a los alumnos de 5 años de la institución educativa inicial N° 33356 Huayopampa, amarilis, 2023	74
Tabla 4 Resultados de la evaluación del pos test al grupo experimental y grupo control a los alumnos de 5 años de la institución educativa inicial N° 33356 Huayopampa, amarilis, 2023	81
Tabla 5 Tabla comparativa de los resultados del pre test y post test del grupo control y grupo experimental de los alumnos de 5 años de la institución educativa inicial N° 33356 Huayopampa, amarilis, 2023	86
Tabla 6 Resultados de la prueba de normalidad.....	87
Tabla 7 Resultados estadísticos de muestras emparejadas	88
Tabla 8 Resultados de la prueba T de Student.....	88
Tabla 9 Resultados de la prueba T de Student.....	89
Tabla 10 Resultados estadísticos de muestras emparejadas	90
Tabla 11 Resultados de la prueba T de Student.....	90
Tabla 12 Resultados estadísticos de muestras emparejadas	91
Tabla 13 Resultados de la prueba T de Student.....	91
Tabla 14 Resultados de la prueba T de Student.....	92

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultados de la evaluación del pre test al grupo experimental y grupo control a los alumnos de 5 años de la institución educativa inicial N° 33356 Huayopampa, amarilis, 2023	78
Figura 2 Resultados de la evaluación del post test al grupo experimental y grupo control a los alumnos de 5 años de la institución educativa inicial N° 33356 Huayopampa, amarilis, 2023	85
Figura 3 Figura comparativa de los resultados del pre test y post test del grupo control y grupo experimental de los alumnos de 5 años de la institución educativa inicial N° 33356 Huayopampa, amarilis, 2023	86

RESUMEN

El trabajo titulado: “el taller juegos ancestrales para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en alumnos de 5 años de la institución educativa inicial N°33356 Huayopampa, Amarilis, 2023”. Tuvo como objetivo general: Determinar la influencia del taller juegos ancestrales en el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, fue de tipo aplicada, enfoque experimental y diseño cuasi experimental, además se aplicó el taller juegos ancestrales a través de tres procesos pedagógicos: Inicio, desarrollo y cierre, la muestra estuvo representada por 45 estudiantes de 5 años, con 23 estudiantes de la sección “A” 11 niños y 12 niñas que conformaron el grupo experimental (GE) y 22 estudiantes de la sección “B” 15 niños y 7 niñas que conformaron el grupo control (GC), se empleó la lista de cotejo como instrumento para evaluar la función motora mediante la observación. A través de un pretest, ambos grupos fueron evaluados para determinar el nivel de las habilidades motoras. Una vez que se aplicó el taller juegos ancestrales, se pudo evidenciar que los estudiantes del GE mejoraron la competencia, en un 82.17%, mientras que en el GC solo el 39.32% dominan la competencia. Por lo que se concluye que el empleo del taller juegos ancestrales influye en el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.

Palabras clave: Competencia, juegos ancestrales, motricidad, procesos pedagógicos, taller.

ABSTRACT

The work titled: "the ancestral games workshop to develop competence develops autonomously through their motor skills in 5-year-old students of the initial educational institution N°33356 Huayopampa, Amarilis, 2023." Its general objective was: To determine the influence of the ancestral games workshop on the development of the competence that develops autonomously through its motor skills, it was of an applied type, experimental approach and quasi-experimental design, in addition the ancestral games workshop was applied through of three pedagogical processes: Beginning, development and closure, the sample was represented by 45 5-year-old students, with 23 students from section "A", 11 boys and 12 girls who made up the experimental group (EG) and 22 students from section "B" 15 boys and 7 girls who made up the control group (CG), the checklist was used as an instrument to evaluate motor function through observation. Through a pretest, both groups were evaluated to determine the level of motor skills. Once the ancestral games workshop was applied, it was evident that the EG students improved the competition by 82.17%, while in the CG only 39.32% mastered the competition. Therefore, it is concluded that the use of the ancestral games workshop influences the development of the competence that develops autonomously through its motor skills in the 5-year-old students of the Initial Educational Institution No. 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.

Keywords: Competition, ancestral games, motor skills, pedagogical processes, workshop.

INTRODUCCIÓN

El actual estudio se elaboró con el propósito de mejorar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en alumnos de 5 años de la institución educativa inicial N°33356 Huayopampa, Amarilis, 2023, porque los niños tienen dificultades para utilizar los brazos y las piernas para realizar determinados movimientos. El desarrollo de la motricidad es muy importante hoy en día ya que está muy preparada en los primeros años, pero debido al sedentarismo no se desarrolla además del mal uso de la tecnología (móviles, ordenadores, tablets, etc.). Así que intentamos resolver este problema usando juegos tradicionales como el rey manda, las escondidas, la tumba lata, el gato y el ratón, carrera de sacos, etc.

El objetivo del actual estudio fue mejorar la deficiencia de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad de los niños de 5 años en la I.E.I N°33356 Huayopampa. Luego de utilizar los métodos en el taller de juegos ancestrales, donde fue necesario determinar el nivel de competencia, se creó el juego conforme a las características y necesidades de los educandos y por último estimar las competencias. Asimismo, se creó algunos materiales para poder usarlos durante los juegos. El estudio fue cuasiexperimental con dos grupos seleccionados y los datos se midieron mediante una lista de cotejo como instrumento con el fin de verificar si los conocimientos habían mejorado.

Especialmente los juegos para niños son reconfortantes y beneficiosos para el desarrollo de la mente y tienen un gran efecto en la creatividad, la diversión y la amistad. Desarrolla habilidades motoras, importantes para las personas, y también reduce los conflictos entre los estudiantes. En situaciones en las que tiene que trabajar duro en los deportes, especialmente en competiciones competitivas, desarrolla su independencia a través de sus habilidades atléticas (Rumiche, 2021).

Lo mismo pasa en Huánuco, los infantes presentan las mismas emociones, las mismas necesidades y las mismas formas de realizar su creatividad y desarrollo personal. Los educandos que no tengan autonomía para realizarlo deberán contar con la ayuda o asistencia de sus padres.

El llamado juego ancestral es producto de la realidad misma, y significa que las personas están trabajando para cambiar la realidad y el contexto para reconstruir otra, ello corresponde a cada tipo o modelo de sociedad, las distintas formas de agrupar a los sujetos, donde se repite el mejoramiento de las relaciones interculturales mediante las tareas didácticas enfocadas en juegos antiguos (Gonzales, 2021).

Son aquellas manifestaciones lúdicas o juegos que por lo general se transmiten de generación en generación; estos a veces son característicos de una región geográfica, otras veces son más bien universales.

De acuerdo MINEDU (2016) señala que todas las personas, desde que nacemos, conocemos el clima mediante el cuerpo. Podemos movernos, comprender, discutir y aprender de formas interesantes, que registran el aspecto psicológico de la vida humana.

En otras palabras, entre la estrecha y constante conexión entre el cuerpo, las emociones y pensamientos de un individuo durante su actuación, hombres y mujeres ajustan sus cuerpos considerando los materiales que emplean, los lugares que les rodean y cuánto tiempo dedican a sus ejercicios.

La indagación contesta a la pregunta siguiente ¿Cuál es la influencia del taller juegos ancestrales en el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023

El trabajo de investigación fue estructurado de la siguiente manera.

El capítulo I, muestra la descripción y la formulación de la problemática, objetivo general, Objetivos específicos, Justificación del tema, limitaciones del estudio y viabilidad.

El Capítulo II, presenta los marcos conceptuales, antecedentes, base teórica, hipótesis, variables y cuadro de operacionalización de las variables.

El Capítulo III, incluye metodología de investigación, población de estudio y tipo de muestra, y métodos e instrumentos de recojo de datos.

El Capítulo IV, presenta los resultados, el tratamiento de los datos (Tablas estadísticas y análisis e interpretaciones), la aceptación de hipótesis y la prueba de hipótesis.

El capítulo V, presenta una verificación de los hallazgos de la investigación y de las conclusiones y recomendaciones de esta indagación.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

El desarrollo de las habilidades motrices, definido actualmente como la madurez de los componentes psicológicos y motores de una persona que conducen a un mejor desenvolvimiento en su entorno, del mismo modo, la capacidad de un niño para supervisar, analizar, interpretar y comprender, crear o generar impresiones sensoriales que pueden ser de distancia o de proximidad en función de su imagen corporal y su mirada, es un indicio de sus habilidades motrices (Franco y Ayala, 2011).

Dado que el juego es la actividad principal de la infancia, la formación de las habilidades motoras es importante. Porque los niños pueden explorar, comprender y aprender sobre el mundo. Para que los niños se enfrenten al mundo, tienen que dar los pasos correctos en el marco de una educación integral y de calidad.

Teniendo en cuenta que los juegos, sobre todo dirigidos a los niños, pueden ser tranquilizadores y beneficiosos para su desarrollo psicomotor, pueden presentar impactos significativos en la formación de los infantes en áreas como la imaginación, el agrado y la socialización, particularmente en la capacidad de crecer de manera autónoma mediante sus habilidades motrices (MINEDU, 2016).

El ser humano no puede sobrevivir sin desarrollar su motricidad, y eso ayuda a mantener la paz en el aula. Los niños de Huánuco tienen las mismas emociones, necesidades y oportunidades de autoexpresión y crecimiento que sus homólogos de cualquier otro lugar. Necesitamos una urgente necesidad de trabajar en el ámbito motriz.

Sostengo que todos deberíamos empezar a comportarnos y a conectar con el tiempo a través de nuestro cuerpo desde el momento de nacer. Nuestras características únicas, deseos, muestras de calidez, necesidades y disposiciones informan de cómo lo utilizamos para desplazarnos, dar sentido

al mundo, el diseño curricular nacional capta el aspecto psicomotor de la existencia humana, el vínculo inseparable entre el yo físico de un individuo (MINEDU, 2016).

Aunque la educación infantil se centra principalmente en ayudar a los niños a mejorar sus capacidades cognitivas, también les ayuda a crecer físicamente. Movimientos como andar, saltar, trepar, correr, gatear, mantener el equilibrio, coordinar, lanzar y hacer trucos forman parte de esta categoría. Debido a la importancia de las habilidades motrices en los niños, los profesores deben prepararlos constantemente desde la infancia durante los primeros años de educación básica, que se imparten en diversos centros educativos, los niños necesitan desarrollar la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”

Estudiantes de todo el mundo se enfrentan al reto de mantener el equilibrio mientras permanecen de pie en recorridos predeterminados por el suelo. Por eso es tan importante enseñar a los niños a mantener el equilibrio. Saltar a la comba y otros ejercicios que promueven la sincronización de movimientos son vitales, ya que su falta podría obstaculizar el crecimiento del niño en áreas como pararse en una pierna y caminar con los ojos cerrados. La aplicación ineficiente de actividades es una de las áreas más cruciales en el desarrollo de esta habilidad, y una investigación realizada en Ecuador descubrió que el 76,67% de los recién nacidos no realizan actividades que fortalezcan o desarrollen sus habilidades motoras gruesas (Pérez, 2015).

Un estudio realizado en Guatemala por Rosada (2017) menciona que los docentes no utilizaban los materiales que la institución contaba para fortalecer la motricidad gruesa de los educandos; además los educadores no incentivaban de una forma correcta a practicar deporte que mejore las destrezas de los estudiantes, así mismo la institución no realizaban un control de las actividades en los docentes, perjudicando así a los estudiantes.

Semino (2016) menciona que, a nivel nacional el progreso de las competencias psicomotoras de los estudiantes ha recibido recientemente una mayor atención por parte de padres y educadores, según una encuesta dirigida a los padres antes de realizar la prueba, aproximadamente el 20% de

los niños de la escuela privada no han recibido estimulación temprana, lo que revela que estos niños tienen dificultades motrices.

Es muy importante, difundir ampliamente los programas de intervención temprana dirigidos a niños de cero a tres años, para que los niños puedan desarrollarse integralmente.

También Gonzáles (2021) afirma que la tecnología que se ha vuelto un impedimento en el progreso de la motricidad gruesa, ya que mediante el uso de estas los infantes son restringidos a desarrollar habilidades motrices; se centran la mayor parte del tiempo echado o sentados sin realizar actividades motrices que es muy fundamental sobre todo en los primeros años de vida.

Debido al estilo de vida sedentario y al mal uso de la tecnología, es necesario desarrollar las habilidades motoras. Esto le permite al niño simplemente mirar videos y jugar con el teléfono. Por tanto, debemos abandonar las actividades motoras necesarias para el desarrollo en los primeros años de vida.

MINEDU (2016), se dice en el Perú que el marco cultural que sitúa las enseñanzas y los aprendizajes para el desarrollo de la región psicomotriz se basa en el principio somático. Porque tenemos que hacer, examinar, comprender, conocer y compartir. Además, se dice que las personas están constantemente formando su personalidad que irá modificando toda su vida, también considera a la actividad física muy importante ya que es saludable para el bienestar de los niños.

En el Perú, cada vez se percibe más el uso inadecuado de la tecnología, lo cual produce sedentarismo en los primeros años de vida del estudiante, dejando de lado el desenvolvimiento motriz del niño (a) desde temprana edad, por lo tanto, es esencial formar la capacidad de desarrollar la motricidad de forma independiente. Partiendo de este hecho, este estudio pretende mejorar la movilidad de los miembros superiores e inferiores de los infantes en el aula para prevenir problemas de desarrollo físico y mental, ya que la inteligencia también se desarrolla mediante la actividad física.

En la I.E.I. N° 33356 Huayopampa, los estudiantes de 5 años con respecto a la formación de la motricidad corporal, lateralidad y equilibrio

presentan algunas debilidades en la coordinación motora, es decir, también les resultó difícil saltar sobre una pierna, arrojar algo, sostenerlo con ambas manos y poner una pierna delante de la otra sin perder el equilibrio

Todo esto se debe a la falta de estrategia de los docentes para la realización de distintos tipos de juegos, a su falta de comprensión de la importancia de los juegos en la etapa infantil y a su incompreensión del papel maduro de los infantes. Los niños tenían contacto solo con uno de los padres y se les entregaban teléfonos móviles táctiles para jugar, no había taller de motricidad en el aula, mala nutrición provocaba pérdida de masa ósea y muscular, la ausencia de recursos educativos para apoyar el desarrollo motor y las pocas horas prácticas que no permite desarrollar actividades motrices con mayor dedicación (Gonzales, 2021).

Estas deficiencias traerán como consecuencia niños con poca participación en actividades físicas, de arte y pintura ya que al no desarrollar habilidades motrices los niños se sienten intimidados y muestran desinterés, lo cual produce timidez y afecta aspectos psicológicos, como la autoestima, el autoconcepto, etc. Si bien es cierto los movimientos para patear o lanzar una pelota para muchos niños no es dificultoso, aun así, cuando se trata de precisar movimientos como cortar una imagen utilizando una tijera o saltar soga empleando diferentes movimientos, muchos niños tienen dificultades.

Es por ello que existió la necesidad de proponer como opción de solución el taller de juegos ancestrales que ayudará al niño a fortalecer la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, la lateralidad y la coordinación motora gruesa. Además, faculta desarrollar el trabajo en equipo.

El taller “juegos ancestrales” se presentó a los estudiantes de manera interactiva, primero se realizó la presentación de los materiales para las dinámicas, seguido de ello se estableció las reglas de juego. La aplicación de los juegos fue diversa con el uso de los materiales, estimulando así el movimiento de las extremidades de los niños y mejorando notablemente las destrezas propias, finalmente se realizó una evaluación individual para sacar un análisis del progreso la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿Cuál es la influencia del taller “juegos ancestrales” en el desarrollo de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023?

1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

- ¿Cuál es el nivel de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” antes de la aplicación del taller “juegos ancestrales” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023?
- ¿Cuál es la influencia del taller “juegos ancestrales” en el desarrollo de la capacidad “comprende su cuerpo” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023?
- ¿Cuál es la influencia del taller “juegos ancestrales” en el desarrollo de la capacidad “se expresa corporalmente” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023?
- ¿Cuál es el nivel de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” después de la aplicación del taller “juegos ancestrales” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023?

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar la influencia del taller “juegos ancestrales” en el desarrollo de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Evaluar el nivel de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” antes de la aplicación del taller “juegos ancestrales” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.
- Diseñar el taller “juegos ancestrales” en el desarrollo de la capacidad “comprende su cuerpo” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.
- Aplicar el taller “juegos ancestrales” en el desarrollo de la capacidad “se expresa corporalmente” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.
- Evaluar el nivel de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” después de la aplicación del taller “juegos ancestrales” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.

1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Este estudio se centra en la utilización de un taller de "juegos ancestrales" para ayudar a niños de preescolar y jardín de infancia a desarrollar sus propias habilidades motrices. Los pequeños mejorarán en la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, conciencia corporal, lateralización y equilibrio mientras participan en la actividad de aprendizaje.

Los educandos de 5 años de la I.E. del nivel inicial N° 33356 Huayopampa – Amarilis, son los principales beneficiarios de esta investigación, ya que mediante la aplicación del taller los niños podrán desarrollar la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”. Asimismo, los padres y el personal educativo serán beneficiarios indirectos ya que los educandos podrán mejorar su nivel de la motricidad gruesa.

Así mismo en la investigación presente se identificará el nivel de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

de los alumnos de la I.E. N° 33356 Huayopampa- Amarilis, para identificar las falencias y plantear posibles soluciones proyectando.

1.4.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

La competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, lo cual es muy importante porque hay problemas con infantes que no tienen movimientos específicos, por lo que los padres necesitan ayuda y apoyo. La competencia brinda oportunidades para trabajar grandes grupos de músculos. Por lo que se refiere a los movimientos básicos como lanzar, saltar, correr, etc., las habilidades básicas en todas las actividades físicas y deportivas. Así como en el desarrollo de la comunicación, las matemáticas, la salud o cualquier otra área que contribuya al desarrollo integral de un infante que pueda expresarse y comunicarse en el cuerpo, se requiere entrenamiento y seguimiento de la motricidad gruesa, que subyace a todos los movimientos. El cuerpo expresa pensamientos, sentimientos y emociones a través de gestos, posturas y tensión muscular Currículo Nacional (MINEDU, 2016).

Además, el niño puede aprender más sobre sí mismo a través de estas actividades y reforzar su sentido del autocontrol a medida que aprende a dominar su cuerpo, el flujo de los acontecimientos, sus posturas, su equilibrio y la sincronización de su crecimiento. Lo mismo ocurre con su percepción del tiempo y el lugar, así como de las personas y cosas de su entorno inmediato.

Con el fin de profundizar en nuestra comprensión de cómo mejorar la coordinación física de los alumnos mediante la aplicación de habilidades motrices, llevaremos a cabo este estudio, y utilizaremos un nuevo taller que tiene el potencial de ser una propuesta para mejorar las habilidades motoras gruesas de los alumnos; esto será una adición bienvenida a los talleres de conocimiento en ciencias de la educación.

1.4.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

El propósito de este estudio es determinar si el taller "juegos ancestrales" puede o no ayudar a los alumnos a desarrollar la

competencia "se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad", y si este taller tiene o no un impacto significativo en el desarrollo de la competencia (motricidad gruesa) de los infantes, lo que a su vez ayuda a otros aspectos de su desarrollo integral. Para mitigar este problema, los resultados de este estudio ayudarán a informar al público sobre lo crucial que es hacer hincapié en enseñar a los niños pequeños las habilidades motoras que necesitarán para crecer de forma independiente.

1.4.3. JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA

La actual indagación fue de tipo aplicada, nivel explicativo y diseño cuasi experimental, ya que se contó con el empleo del taller "juegos ancestrales" para mejorar el desarrollo autónomo a través de su motricidad, para cual se aplicó instrumentos con criterios de validez y confiabilidad mediante la aplicación de una prueba piloto y juicio de expertos. En ese sentido el presente trabajo puede servir de guía para construir nuevos instrumentos en estudios con similares variables o ser utilizado por otras investigaciones como antecedente.

1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

Limitada accesibilidad al Internet para la búsqueda de fuentes actualizadas de textos bibliográficos para temas de investigación sobre la competencia "se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad", de igual forma el jardín no está bien equipado, es decir al realizar actividades físicas los niños están sujetos a los peligros del patio institucional que no es adecuado para los niños de 5 años, además, la mayoría de los estudiantes no tienen entusiasmo por hacer ejercicios debido a su vida sedentaria.

1.6. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación es viable porque se pudo aplicar una variedad de juegos ancestrales, para lo cual se contó con disponibilidad de tiempo y con recursos materiales tales como conos, colchoneta, tiza, pelotas, etc. De la misma manera fue viable porque se contó con el apoyo metodológico de un

asesor institucional, lo cual permitió reforzar el desarrollo de la investigación en todos sus procesos, así mismo se contó con el consentimiento del directivo de la I.E. del nivel inicial N° 33356 Huayopampa, quien brindó la autorización para aplicar el estudio dentro de las aulas de la institución, además se contó con la voluntad de indagar y los medios económicos para poder financiar esta investigación como son pasajes, internet, las copias, etc.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES

Espinoza (2022) en su tesis titulada: “*Juego tradicional en la formación de la motricidad gruesa en infantes de 4 a 5 años*”. De la Universidad de Guayaquil, para obtener el título de licenciada en filosofía, letras y ciencias de la educación. Tuvo como objetivo general: Analizar los juegos tradicionales mediante la observación con la finalidad de mejorar la formación de la motricidad gruesa en infantes de 4 a 5 años. La metodología empleada fue de tipo explicativa-campo, modalidad cuantitativa y cualitativa, en donde llego a las siguientes conclusiones: De acuerdo a las encuestas realizadas, se evidencia que los enfoques utilizados por los profesores son insuficientes debido a la ausencia de compromiso grupal por parte de los estudiantes, y que no se desarrollan habilidades o talentos en beneficio de toda la comunidad. La presente investigación sobre juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa es viable porque cuenta con el respaldo de toda la familia pedagógica, requiere pocos recursos y puede implementarse en la institución educativa, brindando a los niños experiencias positivas y refuerzo en sus años de formación, cruciales para el desempeño de sus aptitudes motrices.

Campaña (2020) en su estudio titulado: “*Estrategia lúdica para ayudar a la motricidad gruesa basada en el equilibrio de infantes de cuatro años del C.D.I. Bosque Encantado Dos en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo*”. De la UST, para optar el título de licenciado en Educación Preescolar. Tuvo como objetivo general: Definir la principal estrategia lúdica para consolidar la motricidad gruesa basada en el equilibrio de infantes de cuatro años del C.D.I. Bosque Encantado. La metodología que se utilizó fue enfoque cualitativo, en donde llego a las siguientes conclusiones: Los niños de entre tres y cuatro años se

benefician enormemente del desarrollo de habilidades motoras gruesas dinámicas y estáticas basadas en el equilibrio. Entre los enfoques lúdico-pedagógicos más importantes a considerar se encuentran los que tienen que ver con la enseñanza en entornos al aire libre, las actividades en el contexto de juegos tradicionales, el uso de herramientas de tecnología de la información y la comunicación (TIC), los juegos realizados al aire libre, las prácticas deportivas, la inclusión de los miembros de la familia en estas y otras actividades, el compromiso cultural y artístico, y un énfasis particular en la seguridad y el sentido de pertenencia entre las niñas y los jóvenes. La formación de las habilidades motoras gruesas requiere la creación de métodos lúdico-pedagógicos, como la incorporación de una variedad de actividades centradas en el equilibrio, el movimiento dinámico y estático, y la provisión de criterios de valoración y análisis de estos desarrollos, como el Pretest y el Posttest.

Quilca y Rosales (2021) en su estudio titulada: “*Los juegos y la motricidad gruesa en los infantes de 4 a 5 años de la I.E Filomena Mora de Carrión localizada en la ciudad de Loja, en el período 2019 – 2020*”. De la Universidad Nacional de Loja, para obtener el Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia. Tuvo como propósito general: Examinar la importancia del juego en la motricidad gruesa en los infantes de 4 a 5 años, el diseño empleado en esta investigación no fue experimental, incluyendo un enfoque mixto, teniendo un alcance descriptivo; la población comprende a 14 niños y una docente; tomando en cuenta el muestreo no probabilístico ya que el grupo con el que se trabajó se encontró previamente estructurado; así mismo se utilizaron los métodos analítico– sintético, e inductivo–deductivo; para el recojo de información se usó la siguiente técnica: una entrevista dirigida a la docente del salón; como instrumento de diagnóstico e investigación se aplicó la Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, llegando a las siguientes conclusiones: existen dificultades en la realización de algunos enunciados en cuanto a motricidad gruesa, por ende la investigación se centró en el problema diagnosticado; evidenciando que del total de la población

correspondiente al 57,14% se encuentran dentro del rango medio, indicando dificultades al agarrar y lanzar la pelota, dar tres o más pasos en un pie, caminar en línea recta, hacer rebotar y agarrar la pelota, hacer caballito alternando los pies. Por tanto, se diseñó una propuesta para fortalecerla motricidad gruesa, llamada Entre saltos, sonrisas y varios movimientos voy mejorando mi motricidad gruesa, la cual consta de diversos juegos que involucran movimientos de todo el cuerpo, mismo que ayudaran a mejorar su desenvolvimiento a nivel social, afectivo y motriz.

2.1.2. ANTECEDENTES NACIONALES

Acuña (2020) en su tesis denominada: *“Los juegos tradicionales como estrategia para el mejoramiento de la motricidad gruesa en los infantes de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020”*. De la ULADECH, para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial. Tuvo como propósito general: definir las influencias de los juegos tradicionales como estrategia en el mejoramiento de la motricidad gruesa en los infantes de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020. Con este objetivo se adoptaron los siguientes métodos, cuyos tipos fueron cuantitativos, de nivel experimental y de diseño preexperimental. La población estuvo conformada por 389 estudiantes y la muestra fue de tipo no probabilística por conveniencia, así fueron 26 niños a quienes se les aplicaron técnicas de observación y se les entregaron fichas de observación. Por último, se llegó a las siguientes conclusiones: se procesando los datos del pretest y postest y se empleó la prueba T de Student se observó que el valor observado es 10.5036 y el valor de la Tabla es 1.7081, por lo que el primero es mayor. En segundo lugar, aceptar la hipótesis del estudio y concluir que el juego tradicional como estrategia puede mejorar la motricidad gruesa en infantes de 4 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020.

López (2020) en su tesis denominada: *“Juegos tradicionales para el mejoramiento de la motricidad gruesa en los infantes de 4 años de la localidad de Casma del año 2020”*. De la ULADECH, para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial. Tuvo como propósito

general: Definir de qué manera influye en el mejoramiento de la motricidad gruesa, considerando como alcance a infantes de la localidad de Casma. La metodología que se utilizó fue tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño preexperimental, en donde llegó a las siguientes conclusiones: Se investigó la formación de la motricidad gruesa en infantes de 4 años y el papel de los juegos tradicionales. La premisa de este trabajo, que los juegos tradicionales de los niños contribuyen significativamente a su desarrollo de las habilidades motoras gruesas, fue apoyada por una comparación que mostró una significación de $p= 0,005$ siendo inferior a 0,05. A través del pre-test, pudimos determinar el nivel de desarrollo de la habilidad motora gruesa de los niños, y encontramos que el 80% de los infantes se encontraban en un nivel inicial (C), lo que indica que los niños tienen dificultades para manipular sus manos, son incapaces de mantener una buena estabilidad y se desplazan de forma descoordinada. Se utilizaron grabaciones de vídeo para evaluar la ejecución de cada juego tradicional; a medida que se utilizaban los juegos, se mostraban mejoras y, al final de las actividades, se comprobaba cierto grado de realización. La prueba posterior se utilizó para evaluar el progreso del alumno en el ámbito de las habilidades motoras gruesas. Quedó claro que la mitad de los alumnos alcanzaron un nivel de rendimiento excepcional (AD), lo que demuestra la importancia de los juegos tradicionales en el mejoramiento de las capacidades motrices gruesas como el equilibrio, la coordinación y el movimiento.

Herrera (2019) en su estudio titulado: *“La enseñanza de los juegos como estrategia para la formación de la motricidad gruesa en infantes de 5 años en el Centro educativo N° 1143 Carrizal –Bajo-Ayabaca, Piura, 2019”*. De la Universidad Católica de Chimbote, para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial. Tuvo como propósito general: Establecer los niveles de formación de la psicomotricidad gruesa de los infantes de 5 años de la I.E N° 1143 Carrizal bajo-Ayabaca, 2019. La metodología que se utilizó fue de diseño experimental, en donde llegó a las siguientes conclusiones: Entre los resultados alcanzados tanto en las hipótesis como los objetivos en el pre test 20 % en los niveles de inicio

y en proceso 60 % durante el desempeño 20 % sin duda un cambio significativo en la prueba post test 100 % en el nivel de desempeño. Estas dimensiones son esenciales cuando se utilizan juegos didácticos para mejorar los aprendizajes.

2.1.3. ANTECEDENTES LOCALES

Gonzales (2021) en su investigación denominada: *“El juego tradicional para el mejoramiento de la motricidad gruesa en los infantes de 4 años en la I.E.I N° 011 Amarilis-2021”*. De la Universidad de Huánuco, para obtener el título profesional de licenciada en educación básica: inicial y primaria. Tuvo como propósito general: Definir si el juego tradicional mejora la motricidad gruesa de los infantes de 4 años en la I.E.I N° 011 Amarilis – 2021. Las metodologías que se utilizaron fueron aplicadas, enfoques cuantitativos, niveles explicativos y diseños cuasi experimentales, en donde llegó a las siguientes conclusiones: Entre los infantes de 4 años del I.E.I. N°011 Amarilis - 2021, el 95,2% ha logrado el control de sus habilidades motoras gruesas después de participar en los juegos tradicionales, mientras que sólo el 4,8% no lo ha logrado. Los resultados del pretest revelaron que el grupo experimental no había tenido tantas oportunidades de practicar sus habilidades motoras gruesas como el grupo de control. De hecho, el 59,1% del grupo experimental y el 56,8% del grupo de control no mostraron un crecimiento adecuado de sus habilidades motoras gruesas. Los niños de 4 años experimentaron mejoras significativas en sus habilidades motrices gruesas tras participar en juegos tradicionales. La coordinación general de los niños, el ritmo, el equilibrio, la coordinación óculo-podal y óculo-manual, entre otros, mejoraron mediante el uso de la técnica didáctica sugerida enfocada en juegos clásicos para la formación de la psicomotricidad en infantes de 4 años.

Perez (2019) en su tesis titulada: *“Talleres de danzas para el mejoramiento de la motricidad gruesa de los educandos del 2do grado del nivel primario de la I.E.P Padre Abad de Tingo María, Rupa Rupa, Leoncio Prado, Huánuco-2019”*. De la ULADECH, para obtener el título profesional de licenciada en educación primaria. Tuvo como propósito general: Definir

en qué medidas los talleres de danzas mejoran la motricidad gruesa de los educandos del 2do grado del nivel primario de la I.E.P Padre Abad de Tingo María, Rupa Rupa, Leoncio Prado, Huánuco-2019. La metodología que se empleó fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación cuasi experimental, en donde llego a las siguientes conclusiones: Los alumnos de segundo grado del I.E.P. Padre Abad de Tingo Mara tuvieron un aumento medio del 22% en sus habilidades motoras gruesas después de participar en el taller de danza, y esta ganancia fue estadísticamente significativa ($p=0,016$). Los alumnos de segundo curso tuvieron un aumento medio del control corporal dinámico del 17% tras participar en la sesión de danza, que fue estadísticamente significativo ($p=0,025$). El control corporal estático de los alumnos aumentó un 18% de media tras participar en la sesión de baile, lo que resultó estadísticamente significativo ($p=0,017$).

Valentin (2020) en su tesis denominada: *“El juego tradicional para el mejoramiento de la motricidad gruesa de los educandos del 1er grado del nivel primario de la I.E Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019”*. De la UDH, para obtener el título profesional de licenciada en educación: inicial y primaria. Tuvo como propósito general: Mejorar los niveles de motricidad gruesa empleando la estrategia del juego tradicional en los educandos del 1er grado del nivel primario de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019. La metodología que se utilizo fue de tipo aplicada, enfoque cuantitativo, nivel explicativo y diseño experimental, en donde llego a las siguientes conclusiones: Los alumnos del 1er grado de la escuela primaria Julio Armando Ruiz Vásquez tenían un nivel de base deficiente de motricidad gruesa, según los resultados de la prueba previa (56,7% en el grupo de control y 68,3% en el grupo experimental). El grupo experimental de primer grado que participó en 20 sesiones de juegos tradicionales diseñados para mejorar sus habilidades motoras gruesas mostró una mejora significativa 71,97% en áreas como correr, saltar y lanzar, demostrando una mejor coordinación a lo largo de las diversas actividades. Tras la realización de las actividades convencionales, los alumnos de primer grado mostraron un aumento

significativo de su nivel de habilidades motoras gruesas 71,97%, en comparación con el grupo de control 47,03%.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. TEORÍA CONSTRUCTIVA DE LEV VYGOTSKY

Según Vygotsky (1924), mediante el juego los niños descubren y comprenden la alegría de hacer cosas y de estar con los demás. Es uno de los medios más importantes a través del cual puedes expresar todo tipo de sentimientos, intereses y aficiones. El juego ayuda a los niños a desarrollar habilidades motoras, mentales, sociales, emocionales y afectivas.

El juego se caracteriza básicamente por iniciar una acción intelectual o impulsada por ideas. Las actividades lúdicas del niño ocurren fuera de la experiencia directa, en un entorno imaginado. El núcleo del juego reside principalmente en este escenario hipotético, que transforma todo el comportamiento del niño al obligarle a definirse a sí mismo a través de sus acciones y a desenvolverse en una circunstancia totalmente ficticia. El carácter social de los papeles que un niño desempeña en el juego es crucial, ya que contribuye a la maduración de los procesos psicológicos superiores. El desarrollo de un niño se ve mejor como un viaje de descubrimiento, y el intercambio de información entre un niño y un adulto, o entre dos niños, es esencial para descubrir situaciones. En este intercambio, el lenguaje es el principal medio de difusión del conocimiento y la comprensión (Vygotsky, 1924, p. 187).

El pequeño explorará y aprenderá el placer de hacer cosas e interactuar con la gente a través del juego. Es una de las formas más significativas que tiene de transmitir sus múltiples emociones, pasiones y aficiones. Vygotsky concluye que el juego es una actividad social ya que permite a los niños desarrollar roles complementarios mediante la interacción con los demás. La teoría de Vygotsky ayudó al trabajo de investigación ya que el taller “juegos ancestrales” permitió realizar actividades que se llevarán a cabo de forma grupal buscando el bien común mediante juegos tradicionales, explicando así que los estudiantes

absorben el aprendizaje de la sociedad que les rodea (Vygotsky, 1924, p. 187).

El autor refiere que los juegos son acciones que ayuda a los niños a desarrollar diversas actividades, lo cual permite descubrir situaciones como la capacidad del cuerpo humano y situaciones sociales, así mismo refiere que en el proceso de las prácticas de juegos es importante el acompañamiento de un adulto o interrelacionar entre dos o más personas para motivar el desarrollo de los juegos y lograr los objetivos. Esta teoría aporta al estudio de tal forma que ayuda a comprender como los niños a través de los juegos pueden desarrollar capacidades y descubrir funciones de su cuerpo, lo cual con ayuda de los docentes se puede mejorar y descubrir mejores situaciones con el fin de mejorar aspectos que se crean conveniente, en el caso de estudio a mejorar el desenvolvimiento autónomo a través de la motricidad.

2.2.2. DESARROLLO EVOLUTIVO DE LA MOTRICIDAD PARA PIAGET

Piaget (1936) menciona que, la etapa de desarrollo de cada persona determina hasta qué punto su juego refleja su absorción funcional o reproductiva de la realidad. El nacimiento y el desarrollo del juego están determinados por las habilidades sensorial motoras, simbólicas o intelectuales que son importantes para el desarrollo humano.

Según Piaget (1936), la actividad física del niño es cómo gestiona la información y resuelve los problemas; como tal, este periodo del desarrollo es único, basada en el movimiento para la mejora o normalización del comportamiento general del niño, con el objetivo de promover el crecimiento saludable de toda la persona. El afecto, la emoción y el sentimiento conforman la esfera afectiva. La influencia de las interacciones del niño con los demás, incluidos la familia, los profesores, los amigos y la comunidad en general. El conocimiento del funcionamiento de la mente y del lenguaje constituye la esfera cognitiva. Los movimientos, su conciencia y su control forman parte de la esfera psicomotriz.

La personalidad y el sentido del juego de un niño se derivan de su necesidad innata de moverse y del placer que le produce utilizar su cuerpo de distintas maneras, lo que sugiere que las habilidades motrices que desarrolla en la infancia le seguirán sirviendo a lo largo de su vida (Díaz, 1999).

Afirma que la actividad motriz de los niños desde la infancia es crucial para el desarrollo de su intelecto y mediante ella, los niños se instruyen, inventan, reflexionan, afrontan y resuelven problemas. También afirma que las interacciones del niño con su entorno, sus compañeros y sus experiencias son el núcleo de todo conocimiento y aprendizaje.

Según esta idea, los alumnos necesitan crecer en cuatro áreas: una de ellas es el dominio psicomotor, que incluye las habilidades motrices; mediante juegos ancestrales, podemos ayudar a los niños de cinco años a progresar en esta área.

2.2.3. EL ENFOQUE DE CORPOREIDAD

Sugiere acción, reflexión, emoción, intuición, diálogo y deseo. En consecuencia, presupone que el cuerpo se halla en un estado de constante constitución de su ser; constituye un proceso evolutivo a través de la vida, basado en el libre albedrío del individuo, y que se evidencia en la continua revisión y/o reafirmación del sentido de la propia imagen corporal, que se combina con otras facetas de la personalidad para formar el sentido de uno mismo en los contextos sociales (MINEDU, 2016).

El párrafo anterior se refiere a los movimientos corporales que manifiestan cada tipo de acción, además es el mediador para relacionarse y expresarse ante otros individuos según el tipo de acciones y en diferentes contextos, estas acciones ayudan a formar la identidad y las relaciones sociales, además está relacionado con las emociones.

2.2.4. TALLER DE JUEGOS ANCESTRALES

a) Definición de juegos ancestrales

Son juegos clásicos o populares que se practican con juguetes tradicionales sin intervención tecnológica, también se emplea el cuerpo o

se realiza con cosas que se encuentran en la naturaleza. Sus objetivos pueden ser diversos, y pueden ser tanto actividades individuales como de grupo, pero suelen basarse en la interacción entre dos o más jugadores, a menudo representando papeles con mayor o menor grado de fantasía, y suelen tener reglas sencillas (Valentín, 2020).

El progreso de los vínculos interculturales se reproduce mediante tareas educativas fundamentado en juegos tradicionales, y ambas son producto de la misma realidad en la que los seres humanos transforman su realidad y cambian su contexto. La esencia de esta realidad reside en la acción de reconstruir su realidad, que varía en función de los distintos tipos de sociedad y de las diferentes formas de agrupación de los individuos a lo largo de la historia (Gonzales, 2021).

Desde una perspectiva folclórica, los juegos se consideran manifestaciones o prácticas pasatiempo que integran las diversas percepciones de las generaciones, son específicos o característicos de un territorio, están profundamente arraigados en la psique nacional y son venerados como elementos de la cultura que los seres humanos han heredado fielmente de la antigüedad o de un pasado remoto (Rumiche, 2021).

“El uso de estos juegos tradicionales en las aulas, se ha convertido en algo habitual. Para ello, los juegos son cruciales porque fomentan o excitan la imaginación del niño y producen escenarios psicológicos que pueden utilizarse en un contexto instructivo” (Carrillo, 1993, p. 47).

La alternativa es buscar el crecimiento de los niños mediante actividades que impliquen destrezas físicas, ya que estos juegos son un medio a través del cual desarrollan cualidades físicas y psicológicas mediante habilidades motoras.

b) Metodología para aplicar el taller “Juegos ancestrales”

➤ Planificación

En esta fase se organizan las herramientas y la participación de los estudiantes para poder llevar a cabo el taller “juegos ancestrales”. En esta

fase se ordenan las acciones de cada actividad de aprendizaje y se estima cuánto tiempo llevarán (Sánchez, 2019).

En esta fase del taller “Juegos ancestrales” se tomará en cuenta los siguientes indicadores:

- Seleccionar el taller juegos ancestrales.
- Programar las actividades de aprendizaje.
- Integrar el taller juegos ancestrales en las actividades de aprendizaje.
- Elegir los materiales para el taller juegos ancestrales.

➤ **Aplicación**

Esta fase, esta direccionada principalmente a la aplicación de las actividades de aprendizaje, supervisando su ejecución acorde a la estrategia predeterminada y los momentos de ejecución (Sánchez, 2019).

En esta fase del taller “juegos ancestrales” se consideró los siguientes indicadores:

- Realizar el taller juegos ancestrales con los niños durante la hora de motricidad, siguiendo los momentos determinados.
- Inicio: realizar una reunión con los infantes y contarles las reglas y normas del juego tradicional.
- Desarrollo: El juego se desarrolla utilizando materiales ya creados
- Cierre: los infantes manifiestan su experiencia de juego.

➤ **Evaluación**

Esta etapa incorpora juicios de evaluación sistemática y objetiva en el proceso de aprendizaje y en los resultados obtenidos comparando los conocimientos en diferentes momentos, para conocer el nivel de desempeño que se alcanzó (Sánchez, 2019).

En esta fase del taller “Juegos ancestrales” se tomó en cuenta los siguientes indicadores:

- Evaluar con el pre test antes de aplicar el taller juegos ancestrales

- Evaluar con la lista de cotejo al finalizar cada actividad de aprendizaje.
- Evaluar con el post test después de aplicar el taller juegos ancestrales.
- Evaluar si lograron desarrollar la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” al finalizar las actividades de aprendizaje.

c) Juegos ancestrales aplicar el taller

En la siguiente investigación, se ha considerado 20 juegos ancestrales para aplicar el taller en los estudiantes de 5 años, los cuales según Arnedo (2010) son los siguientes:

1: Arroz con leche

Lugar: Patio

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Objetivo:

Tiene como prioridad las necesidades específicas de niños y niñas, postulando su desarrollo físico cognitivo y afectivo. Cuando el niño juega, están presente la emoción la expresión, la comunicación el movimiento y la actividad inteligente, por lo que el juego pasa a ser un instrumento esencial en el desarrollo y las diferentes capacidades infantiles.

Desarrollo del juego:

- Inicio: Seleccionamos a los estudiantes que se pondrán en el centro.
- Desarrollo: Indicamos a los educandos que armen un círculo, después se les indica que dos niños tendrán que ponerse al centro del círculo y los demás niños tendrán que saltar alrededor de su compañero por un círculo entonando la canción, arroz con leche me quiero casar, una señorita de portugal, que sepa tejer, que sepa bordar, que sepa las Tablas de multiplicar, que sepa barrer, que sepa planchar, que sepa

abrir la puerta para jugar, con este si, con esta no,” con esta señorita me caso yo”

- Cierre: Se finaliza el juego cuando los infantes ya no desean jugar, después intercambia sus vivencias.

2: Carrera de sacos

Lugar: Patio

Material necesario: Costal

Organización: Dos niños

Objetivo: Coordinación de extremidades-óculo podal

Desarrollo del juego:

- Inicio: Explique las reglas. Deben dibujar una línea recta a cierta distancia de los puntos inicial y final.
- Desarrollo: A cada integrante se le entrega un costal para que la lleve en la mano para progresar, esto solo es efectivo si el costal se salta hacia adelante con ambas manos y no se puede soltar antes de llegar al final. El primero en llegar es el ganador. Entonces para regresar tienen que construir una torre de latas, luego saltar hacia adelante y regresar con el costal y dársela a su compañero para que continúe.

Si no llegan con el costal, ese grupo ha perdido el área. Todos los integrantes deberán completar la misma ronda sin cometer ningún error, y si lo hacen deberán empezar de nuevo
- Cierre: El juego finaliza cuando el niño decide no jugar y después comparte su experiencia.

3: La rayuela

Lugar: Patio

Material necesario: Tiza, una ficha (piedra u objeto pequeño)

Organización: Individual

Objetivo: Fortalece el equilibrio

Desarrollo del juego:

- Inicio: Cada niño recibe una pieza para colocar en los cuadros y se explican las reglas.
- Desarrollo: Usa tiza para dibujar un cuadrado en forma de aspa. Se lanza una ficha y debe caer en el tablero correcto. Si no logra entrar en la casilla, pierdes tu turno. Los competidores deben saltar sobre el tablero con una pierna mientras miran la caja que contiene las fichas. Gana el que pueda saltar correctamente por el campo
- Cierre: El juego termina cuando el niño decide no jugar y luego comparte su experiencia (Arnedo, 2010, p. 54).

4: Tumbalatas

Lugar: Patio

Material necesario: latas

Organización: Dos niños

Desarrollo del juego:

- Inicio: se les explica las reglas del juego
- Desarrollo: Se les indica a los niños que deben de hacer dos filas de ocho estudiantes el primer niño correrá hacia las latas para tumbarlas y luego, caminar por un círculo (dibujado en el piso) colocando un pie delante del otro sin perder el equilibrio.
- Cierre: El juego finaliza cuando los infantes deciden no jugar y luego expresan sus experiencias (Arnedo, 2010).

5: La gallina ciega

Lugar: Patio

Material Necesario: Pañuelo

Organización: Grupo

Objetivo: Desarrollar el sentido de la orientación espacial

Desarrollo del juego:

- Inicio: Se escoge jugadores para el juego mediante un sorteo y luego explícales las reglas.
- Desarrollo: Se taparon los ojos de la gallina con un pañuelo. Los demás jugadores forman un círculo y antes de que comience la búsqueda, la "gallinita" da tres vueltas en su lugar. Cuando la gallinita atrapa al niño, este tiene que adivinar quien es la gallina. Si respondes correctamente, se intercambian los roles y el juego continúa.
- Cierre: El juego finaliza cuando el niño decide no jugar y luego comparte su experiencia.

6: El gato y el ratón

Lugar: Patio

Material Necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Objetivo: Fortalecer la coordinación motora al correr y esquivar a su compañero

Desarrollo del juego:

- Inicio: Se escogieron a los infantes que serán el ratón y el gato, después se les enseña las reglas.
- Desarrollo: Los infantes se toman de la mano y forman un círculo. Si se selecciona un niño como ratón, estará en el medio. Otro niño elegido, el gato, está fuera del círculo. Esto lleva a la siguiente discusión: ¿Está ahí el ratón? ¿Entonces, qué estás haciendo? Esa persona está cambiándose. ¿A qué hora te vas? De 10 Talan 1, Talan 2, Talan 3, Talan 4, Talan 5, Talan 6, Talan 7, Talan 8, Talan 9, Talan 10. El gato persigue al ratón y rompe la cadena en círculo o negociación entre niños. El niño huye, está protegido por cadenas. El juego termina cuando llegas al ratón. Luego continúa usando tu "ratón" y otro "gato".
- Cierre: El juego termina cuando los infantes deciden no jugar, comparten sus experiencias y luego pasan a otro "ratón" y otro "gato".

7: El arco de alambre

Lugar: Patio

Material necesario: Aros de alambre, conos, guinche

Organización: Individual

Objetivo: Fortalece su motricidad

Desarrollo del juego:

- Inicio: Explica las reglas del juego, forma dos grupos de ocho personas y entrega los materiales a cada grupo.
- Desarrollo: Les dimos a los educandos tres aros de lanzamiento y corrieron en zigzag en línea recta sin perder el equilibrio. A medida que haces rodar los aros mediante los conos hasta llegar a la meta a gran velocidad, habrá obstáculos en los conos para hacerlos difíciles, y el concursante que golpee los conos será descalificado y el lugar será entregado al siguiente participante.

Los jugadores demostrarán equilibrio zigzagueando en línea recta sin perder el equilibrio. Cuando el aro alcance la velocidad deseada, el competidor deberá poner un "guinche" en el aro y frenar con la parte recta del alambre y frotar hasta controlar la velocidad. Esto le permitirá controlar la velocidad. Para ello, el jugador no tiene que perder el equilibrio.

- Cierre: El juego culmina cuando los infantes deciden no jugar y finalmente comparten sus experiencias.

8: La pelota en el túnel

Lugar: Patio

Material necesario: Aro de plástico

Organización: Individual

Objetivo: Fortalece su motricidad

Desarrollo del juego:

- Inicio: se les explica las reglas del juego, luego se pide a los educandos que formen dos grupos con las mismas cantidades.

- Desarrollo: Se les pide que se coloquen en columnas

Se pedirá a los niños que lancen la pelota bajo los pies de su compañero. Para ello, se les pedirá que abran las piernas y pasen la pelota al niño que tienen delante.

El niño de delante debe pasar el balón desde abajo y por detrás entre las piernas de un compañero, y el último niño que atrape el balón debe correr hacia adelante y hacer lo mismo hasta alcanzar al jugador que lanzó el balón

El primer equipo en terminar la carrera es el ganador. La educadora felicita a los infantes por su participación. El juego termina cuando se acaba el tiempo.

- Cierre: El juego culmina cuando los infantes deciden no jugar y después comparten sus experiencias.

9: Pelota en mano

Lugar: Patio

Material necesario: Pelotas de trapo, caja.

Organización: Grupos

Objetivo: Fortalece su motricidad

Desarrollo del juego:

- Inicio: Explica las reglas del juego, forma grupos de ocho participantes y entrega una pelota a cada grupo

- Desarrollo: Los jugadores se enfrentan uno contra uno, ese jugador debe lanzar el balón a su compañero, y el receptor debe pasar el balón a otro jugador hasta llegar al último jugador, quien luego debe lanzar el balón sin perder el equilibrio. Pon la pelota en la caja sin perder el equilibrio.

Cuando el participante atrape la pelota, deberá lanzarla al interior de la caja sin perder el equilibrio. Si no cabe en la casilla, cede su lugar al siguiente participante. El saque se jugará desde una distancia acordada y cuando un jugador comete un error, el saque rebota a esa distancia y el juego termina.

Esto es cuando un jugador golpea la pelota debajo del tablero y se la lanza a su compañero y este no puede alcanzar la pelota para atraparla, queda fuera de juego y desequilibrado.

- Cierre: El juego finaliza cuando los infantes deciden no jugar y finalmente expresan sus experiencias.

10: Rodando en el mundo

Lugar: Patio

Material necesario: Pelotas de trapo

Organización: Grupos

Objetivo: Fortalecer la motricidad

Desarrollo del juego:

- Inicio: Muestre los materiales a utilizar en la actividad, cada infante maniobra los objetos, la maestra agrupa a los infantes en parejas para ejecutar la actividad siguiente.

El primer infante debe tumbarse en el suelo.

El segundo infante debe ir al objetivo.

La primera pareja que llegue invicta a la meta será la ganadora.

- Desarrollo: La maestra forma dos grupos de educandos para jugar "Rodando en el mundo".

Pidió al primer participante que se tumbara en el suelo.

Cuando suena el silbato, los infantes deben rodar sobre la alfombra hasta el segundo silbato.

Cuando escuches eso, tendrá que levantarte.

Cuando suena el tercer silbato hay que seguir avanzando hacia la portería.

El equipo que llegue primero a la meta es el ganador

- Cierre: Se finaliza el juego cuando los infantes deciden no jugar, después manifiestan sus experiencias.

11: Las canicas

Material: Bolas y agujero ejecutado en el juego.

Participantes: En pareja o en grupo.

Desarrollo del juego:

- Desarrollo: La zona de juego está hecha de tierra para formar una 'gua', un agujero de tamaño mediano hecho en el suelo. Este es un juego en el que lanzas la pelota con el dedo índice con la mayor energía posible para golpear la pelota de tu oponente. Cuando se contacta por primera vez, se le llama "chiva". El golpe de espalda se llama "pie", que es la distancia que se debe encontrar entre las dos bolas para que el golpe sea válido. La tercera pasta se llama "tute" y la cuarta pasta se llama "gua". En esta etapa, el pasador debe encajar en el agujero y, si se golpea correctamente, se gana el partido.
- Cierre: Se culmina el juego cuando los infantes deciden no jugar, después manifiestan sus experiencias (Arnedo, 2010, pp. 30-32).

12: Volteretas y volteretas

Lugar: Patio

Material necesario: colchoneta

Organización: Individual

Objetivo: Fortalece su motricidad

Desarrollo del juego:

- Inicio: Después de explicar las reglas del juego, la maestra pide a los infantes que trabajen en parejas para completar la tarea.

- **Desarrollo:** Cada niño levanta a su amigo que ya está tumbado en la colchoneta, le sujeta las piernas y lo cruza, cuidando de no hacerse daño.

La maestra se coloca en dos filas con los niños y juega el siguiente juego “Volteretas y volteretas”.

Cada infante se sienta en fila.

Tiene que enrollar las alfombras estratégicamente colocadas hasta llegar a la meta. Al primer silbato, salieron corriendo y trabajaron en la lona.

Haga que el segundo niño haga lo mismo y lo haga sobre la colchoneta

La fila en la que todos los miembros finalicen primero es la ganadora del juego.

- **Cierre:** Se culmina el juego cuando los infantes deciden no jugar, después comparten sus experiencias.

13: La carretilla

Lugar: Patio

Material necesario: sillas

Organización: parejas

Objetivo: Fortalece su motricidad

Desarrollo del juego:

- **Inicio:** La docente coloca una silla para Subir y bajar de las sillas uno a uno alternando los pies para luego comenzar con el juego de la carretilla.
- **Desarrollo:** La docente formará dos equipos de color verde y morado con todos los alumnos del aula para jugar el juego de la carretilla

Uno de los niños se tumba en el suelo boca abajo con las manos apoyadas a la altura del pecho, mientras que el otro le coge por los tobillos y le levanta las piernas a la altura de su cintura como si fuese una carretilla.

El que se encuentra en esta posición sólo puede ayudarse de las manos para desplazarse y tratar de llegar a la meta antes que el equipo rival.

- Cierre: Se termina el juego cuando los niños deciden no jugar, luego comparten sus experiencias.

14: Chancalatas

Lugar: Patio

Material necesario: Tarros

Organización: Grupo

Objetivo: Fortalece su motricidad

Desarrollo del juego:

- Inicio: La docente forma dos equipos con los niños para realizar el juego.

Cada equipo deberá de recibir un aro y Emplear los brazos al girar los aros.

- Desarrollo: La regla estipulada es no hacerlas caer el aro 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 tendrán que chancar las latas y luego deberán de hace lo mismo para el regreso y entregar al segundo compañero.

Al sonar el silbato los primeros niños de cada equipo saldrán haciendo girar el aro en el antebrazo para luego chancar la lata

Equipo que termine primero gana el juego.

- Cierre: Se termina el juego cuando los niños deciden no jugar, luego comparten sus experiencias.

15: El aro

Lugar: Patio

Material necesario: Aro de plástico

Organización: Individual

Objetivo: Fortalece su motricidad

Desarrollo del juego:

- Inicio: Se reparten los aros a los niños después se les explica las reglas.
- Desarrollo: Los niños harán girar el aro con su cintura, luego con sus brazos.
- Cierre: Se termina el juego cuando los niños deciden no jugar, luego comparten sus experiencias.

16: El rey manda

Lugar: Patio

Material necesario: Corona de rey elaborado en cartulina

Organización: Formar equipos

Objetivo: Fomentar la creatividad y dinamismo de los niños

Desarrollo del juego:

- Inicio: Se hace un sorteo para elegir al rey, luego se les explica las reglas a los niños.
- Desarrollo: Quien dirige el juego, hace las veces del rey todos los demás obedecerán al rey. El rey pide en voz alta, por ejemplo, un zapato de color café... El niño que le entregue más rápido hará de rey en el siguiente turno.
- Cierre: Se termina el juego cuando los niños deciden no jugar, luego comparten sus experiencias.

17: Juguemos en el bosque

Lugar: Patio

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo

Desarrollo del juego:

- Inicio: se les explica las reglas uno de ellos será el lobo y todos los estudiantes realizarán movimientos corporales (brazos y pies)
- Desarrollo: Todos los jugadores se toman de la mano y hacen un círculo, empiezan a cantar: Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. ¿El Lobo está?

El jugador que hace el personaje del lobo contesta: ¡Me estoy poniendo los calzoncillos!

Los otros jugadores siguen cantando: Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. ¿El Lobo está?

El lobo contesta: ¡Me estoy poniendo la camiseta!

Los participantes cantan en ronda y hacen preguntas al "lobo" que está en el centro. El "lobo" va contestando hasta que está totalmente listo.

El juego continúa hasta llegar el momento en el que el lobo coge las llaves de su casa y sale a buscar a los niños que están jugando. El niño o niña que el lobo agarre, ese será el siguiente lobo.

- Cierre: Se termina el juego cuando los niños deciden no jugar, luego comparten sus experiencias.

18: El espejo mágico

Lugar: Patio

Material necesario: Aro de plástico

Organización: Individual

Objetivo: Fortalece su motricidad

Desarrollo del juego:

- Inicio: se les explica las reglas, para con pensar con el juego se les pide que deben de Utiliza su cuerpo (cabeza, brazos, y tronco) para imitar los movimientos de sus compañeros.
- Desarrollo: Se forman de a dos, un niño se sitúa en frente del otro. Uno debe inventar gestos y movimientos. Y el otro compañero tiene que imitar todo lo que realice el niño al que tiene delante. No podrán hablar ni acercarse solo imitarán los movimientos corporales de su compañero.

Ganan los niños que imiten correctamente.
- Cierre: Se termina el juego cuando los niños deciden no jugar, luego comparten sus experiencias.

19: Bailando con la yenka

Lugar: Patio

Material necesario: radio USB

Organización: grupo

Objetivo: Fortalece su motricidad

Desarrollo del juego:

- Inicio: Los dos equipos se pondrán en filas ubicándose detrás de otra.
- Desarrollo: La docente dará las indicaciones de la canción y le les dice que deben de bailar empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda) al compás de la melodía de la yenka.

Cuando suene la canción deberán empezar a moverse el cuerpo de acuerdo a la letra de la canción.

Cuando la canción dice adelante los niños deben de bailar hacia adelante y así sucesivamente (atrás, derecha e izquierda).

El equipo que lo haga mejor será el ganador.
- Cierre: Se termina el juego cuando los niños deciden no jugar, luego comparten sus experiencias.

20: Un elefante se balanceaba

Lugar: Patio

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo

Desarrollo del juego:

- Inicio: Se les indica que deben de Coordinar sus movimientos corporales (brazos, tronco y pies) siguiendo el ritmo de la música (Rápido).
- Desarrollo: Empezamos cantando la canción, un elefante se balanceaba sobre la tela de una araña, como veía que resistía, fue a llamar otro elefante. Dos elefantes se balanceaban sobre la tela de una araña, como veían que resistía, fueron a llamar otro elefante. Tres elefantes se balanceaban sobre la tela de una araña, como veían que resistía, fueron a llamar otro elefante. Cuatro elefantes se balanceaban sobre la tela de una araña, como veían que resistía, fueron a llamar otro elefante. Cinco elefantes se balanceaban sobre la tela de una araña, como veían que resistía, fueron a llamar otro elefante
- Cierre: Se termina el juego cuando los niños deciden no jugar, luego comparten sus experiencias.

d) Importancia del taller juegos ancestrales

La relevancia de los juegos ancestrales yace en el hecho de que son la actividad más natural de los seres humanos y un requisito de la infancia, cuyo cumplimiento es crucial para el crecimiento saludable del niño y la maduración de su cuerpo, mente y emociones. A la hora de debatir el valor de los juegos y otras formas de entretenimiento popular en las clases de educación física, es esencial traer a colación la importancia histórica de los deportes y juegos tradicionales, que han servido como único y auténtico plantel de entrenamiento físico, aprendizaje y socialización para todas las personas en el planeta durante miles de años. El asentamiento de los deportes y pasatiempos tradicionales en todos los hábitats fue un hito importante en la evolución de la civilización humana. La diversidad de

la humanidad queda reflejada y plasmada en la miríada de significados que transmiten los juegos antiguos. Se sabe que el congreso ha anulado distintas manifestaciones sociales, usos, hábitos y costumbres; se trata de un legado comunitario que actualmente está en peligro debido al creciente sedentarismo de la vida moderna y a la cada vez menor disponibilidad de espacios abiertos como consecuencia de la urbanización (Valentín, 2020).

e) El taller juegos ancestrales como estrategia de enseñanza.

Los juegos ancestrales tienen un valor educativo considerable porque exponen a los niños pequeños al proceso de descubrimiento y al desarrollo de sus capacidades intelectuales, sentando las bases de su futuro éxito en las aulas. Basándose en los argumentos presentados, puede deducirse que jugar es una parte importante del desarrollo del niño, tanto en lo que se refiere a su propio sentido de la identidad como a su capacidad para aprender nuevas habilidades motrices y psicológicas.

Expertos en psicología, sociología y educación coinciden en que estas actividades fomentan un crecimiento saludable en áreas como el crecimiento psicomotriz e intelectual, la personalidad, la expresión, el desarrollo sensorial, la liberación de energía reprimida, la creación de normas, la difusión, la coordinación, la atención, la espontaneidad, la cohesión y la confianza en uno mismo. Por eso es importante trabajar para preservar los juegos con profundas raíces culturales (Valentín, 2020).

f) Criterios del docente para orientar los juegos

- **Socio-emocional:** Entre sus objetivos Figuran reducir los niveles de estrés, fomentar la comunidad y ofrecer oportunidades para perfeccionar el carácter moral, desarrollar la disciplina personal y trabajar juntos con eficacia.
- **Valor físico:** Para ello se requiere precisión, rapidez, agilidad y adaptabilidad en la ejecución de las habilidades esenciales para alcanzar el estado de calma y tranquilidad deseado.
- **Valor intelectual:** El propósito de estas actividades es servir de fuerza motivadora, haciendo realidad lo que los alumnos han aprendido en las

aulas y otros entornos de aprendizaje. Estos conceptos están en el centro de la investigación actual sobre el desarrollo de los niños en su conjunto (Valentín, 2020).

g) Desarrollo integral

Se cree que cuando los conceptos están consensuados, los jóvenes avanzan a pasos agigantados:

- **Integral:** Se trata de un sistema completo y bien organizado, ya que incorpora métodos de investigación psicológica y sociológica.
- **Individual:** Porque sigue normas establecidas por sus propias especificidades y cultura.
- **Vulnerable:** Hay una serie de factores que pueden afectar a la dinámica de esta situación.
- **Diferenciado:** El enfoque pasa de lo amplio a lo específico.
- **Relevante:** El desarrollo posterior de los seres humanos se asienta sobre una serie de bases fundamentales.
- **Continuo:** El proceso humano de aprendizaje a través de la experiencia y la inspiración lo hace posible.
- **Intencional:** Durante estas etapas, los alumnos realizan ejercicios de instrucción (Valentín, 2020).

h) Desarrollo social-emocional y moral

Los ámbitos cognitivo, emocional, social, moral, psicomotor y lingüístico contribuyen al desarrollo integral del niño. El vínculo que el recién nacido establece consigo mismo y con las personas que le rodean es una de las piedras angulares del desarrollo humano. Este vínculo se establece a dos niveles: el interno, que incluye los sentimientos del sujeto, y el externo, que implica las interacciones del sujeto con otras personas. Las personas adquieren normas sobre su entorno y los miembros de su sociedad a través de la interacción, lo que les permite mantener bajo control sus sentimientos y acciones. Esto es crucial para el desarrollo

social de los niños, porque así aprenden normas de conducta social y a coordinar su juego con los intereses de los demás (Valentín, 2020).

2.2.5. LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD

a) Definición

Esta competencia se halla a medida que los infantes progresan en la motricidad mientras toman conciencia de su cuerpo y de su capacidad para actuar y expresarse. Esto sucede a través de la experimentación y exploración independiente con movimientos, posiciones, actividades y juegos. A medida que el infante es capaz de funcionar y trabajar de manera libre con su contexto, se le anima a probar algunas posiciones o movimientos por sí solo para que se sienta familiar y seguro, y luego a probar algunos otros. En este sentido, desarrollan sus estrategias propias de planificación y balance basándose en lo que saben hacer, en lugar de verse obligados a hacerlo. Durante estos años, un niño o una niña es un sujeto cargado de sentimientos, expresiones, sensaciones de calor, necesidades, contemplaciones y ventajas propias. Por ello, siempre tendrá constancia de la íntima conexión que se produce entre su ser físico, sus pensamientos y sus emociones. El desarrollo de diversas habilidades es crucial para ayudar a los estudiantes a alcanzar sus objetivos, en el entorno típico de la educación básica. Se anima a los jóvenes a crecer de manera independiente mediante sus habilidades motoras y esto se fomenta en el ámbito de la Psicomotricidad Diseño Curricular Nacional, (MINEDU, 2016).

b) Capacidades de la competencia

➤ Comprende su cuerpo

El cuerpo de un niño es un terreno de exploración, por eso camina hacia delante, hacia atrás, altera su marcha con mayor o menor impulso y realiza otras acciones. Trepa, salta, se desliza, corre, puede girar y dar volteretas donde muestra con naturalidad sus emociones explorando su cuerpo (MINEDU, 2016).

La capacidad tuvo los siguientes indicadores:

- Salta alrededor de su compañero por un círculo.
- Saltan hacia adelante sosteniendo un costal con las dos manos hasta llegar a la meta.
- Salta con los pies siguiendo diferentes patrones (círculo, rectángulos y cuadrados).
- Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio.
- Camina hacia adelante y hacia atrás, de derecha a izquierda.
- Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal).
- Corre en zigzag por una línea recta sin descuidar el equilibrio.
- Arroja la pelota por debajo de las piernas de sus compañeros.
- Lanza la pelota para encajar a una caja sin descuidar el equilibrio.
- Evidencia agilidad al rodar con su cuerpo sobre la colchoneta hasta llegar a la meta
- Evidencia sus coordinaciones óculo podal llevando con el pie la pelota hacia el arco.
- Realiza volteretas sobre las colchonetas ubicadas estratégicamente.
- Sube y baja de las sillas uno a uno alternando los pies.
- Emplea los brazos al girar los aros.
- Fortifica su coordinación al hacer girar el aro con la cintura.

➤ **Se expresa corporalmente:**

El alumno está en sintonía con su cuerpo y puede detectar cambios sutiles en su estado, como su patrón de respiración o la cantidad de sudor que produce (MINEDU, 2016).

La capacidad tuvo los siguientes indicadores:

- Indica en sí mismo las partes corporales (tronco, brazos y cabeza)
- Realiza movimientos corporales (brazos y pies) siguiendo el ritmo de la música(lento)
- Utiliza su cuerpo (cabeza brazos y tronco) para imitar los movimientos de sus compañeros.
- Baila manejando un movimiento simple (derecha e izquierda y de adelante hacia atrás) al ritmo de la música.

- Coordina sus movimientos corporales (brazos, tronco y pies) siguiendo el ritmo de la música (Rápido).

c) Desempeños de los niños de 5 años relacionada con el área psicomotriz.

Efectúa actividades y juegos de forma independiente, concertando destrezas básicas de movimiento como deslizarse, rodar, trepar, saltar, correr, girar y dar volteretas -en las que expresa sus sentimientos- explorando la posibilidad de su cuerpo en relación con el espacio, el tiempo, las superficies y los objetos; en estas actividades muestra dominio y mejor gestión de un lado de su cuerpo.

Realizar movimientos que requieran coordinación y precisión óculo-manual, óculo-podal. Lo hacen en diversos contextos cotidianos, en juegos o en espectáculos plásticos gráficos, y fijan las limitaciones espaciales y las propiedades de las herramientas, materiales y objetos, que utilizan en función de sus propios intereses, necesidades y habilidades.

Presta atención a las sensaciones físicas y señala los requerimientos y los cambios en la apariencia física, como la respiración y la sudoración. Comprender las partes del cuerpo relacionándolas con sus funciones y simplemente nombrándolas en diversos contextos cotidianos. Añade más información sobre el cuerpo de la persona e incluye sus propias características (pelo corto, cabello largo, cabello lacio, cabello rizado, etc.) para representar el cuerpo (o la Figura de otra persona) a su manera. (MINEDU, 2016).

2.2.6. ÁREA DE PSICOMOTRIZ

Desde el momento en que cada persona nace actúa e interactúa con su contexto con la ayuda de su cuerpo. Esto nos permite movernos, experimentar, comunicarnos y aprender de maneras únicas basadas en nuestras personalidades, intereses, amor, pasiones y almas. Describir el aspecto psicológico de la vida humana. En otras palabras, la conexión cercana y constante entre el cuerpo de cada persona, las percepciones y el pensamiento de cada individuo mientras actúa. El bebé se da la vuelta

de la espalda a la barriga, se sienta, se arrodilla y se pone de pie, y así sucesivamente, a medida que desarrolla las habilidades motoras necesarias para explorar el mundo que le rodea. Simultáneamente, es mediante estos encuentros como el niño aprende un control y dominio gradual de su cuerpo, reacomodándose conforme a sus requerimientos en los distintos escenarios de exploración o juego que encuentra a lo largo del día (MINEDU, 2016).

2.2.7. ENFOQUE QUE SUSTENTA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA EN EL ÁREA PSICOMOTRIZ

MINEDU (2016), El marco teórico y metodológico guía las enseñanzas y los aprendizajes para la formación de habilidades relevantes al campo, a partir de un enfoque material. Este enfoque considera el "cuerpo" aparte de la realidad biológica. Porque en el cuerpo hay acción, pensamiento, comprensión, palabra y sentimientos. De esta forma, se considera que el "cuerpo" está en proceso de creación de su imagen. Es un procedimiento dinámico que se forma y cambia a lo largo de la vida a través del trabajo único del individuo, y tiene como objetivo desarrollar no sólo las capacidades físicas del niño, sino también las identidades, la autoestima y los pensamientos críticos y creativos, las tomas de decisión y resoluciones de problemas en las actividades físicas y la vida cotidiana. En otras palabras, con este enfoque queremos participar en los procesos de elaboración y progreso para el bienestar de los usuarios y el medio ambiente. (p. 98).

2.2.8. DESCRIPCIÓN DEL NIVEL DE LA COMPETENCIA ESPERADO AL FIN DEL CICLO II

Desarrolla su independencia mediante las habilidades motoras mientras descubre y explora su lado activo y las formas en que puede moverse en contextos cotidianos. Efectúa habilidades motoras básicas para coordinar movimientos para trasladarse, maneja objetos correctamente, organiza y gestiona tareas con respecto a objetos, individuos, lugares y períodos de tiempo. Manifiesta físicamente emociones, sentimientos y percepciones mediante el habla, gestos, postura, movimiento y ritmo en contexto del juego. (MINEDU, 2016).

2.2.9. CONDICIONES QUE FAVORECEN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA RELACIONADA CON EL ÁREA PSICOMOTRIZ

Proporcionar un espacio amplio y despejado dentro y fuera del aula para que los infantes sean libres de poner a prueba su cuerpo según sus necesidades y capacidades para el trabajo y el ejercicio.

Suministrar objetos y materiales que impliquen juego físico y exploración mediante el cuerpo, su postura y movimiento. Por ejemplo, una estructura de madera lo suficientemente alta para que el infante pueda sostenerse y ponerse de pie (especialmente en el Ciclo I), cajones o cajas para que los infantes jueguen, además de telas, colchones, aros, llantas, túneles, hamaca, monturas de madera para poder trepar, etc.

Comprender los requerimientos y cualidades de la madurez del niño en relación con los aspectos psicológicos de su formación, brindándole el apoyo apropiado y pertinente, respetando el proceso individual y su naturaleza, ritmo y tiempo, sin consejos, presiones ni urgencias.

Animar a los niños a evaluar su propio riesgo al realizar diferentes movimientos, posiciones y traslados. Otorgándoles la confianza y la tranquilidad que necesitan mediante nuestro lenguaje corporal y palabras.

Observar los juegos y actividades de los infantes, centrándose en los procedimientos más que en la actividad. Destacando su energía, sus placeres y aprender mientras abordan una variedad de desafíos de entrenamiento.

Tomar conciencia de las distintas emociones y/o sentimientos que los infantes expresan mediante el lenguaje corporal, el tono de voz, la postura, el movimiento, el desplazamiento y el juego. Esto nos permite comprender a nuestros hijos y cambiar nuestras relaciones en consecuencia. Se trata de nuestras ideas y apoyo, incluyendo la organización y preparación de espacios y recursos.

Después del tiempo de juego y ejercicio, fomente una sesión de discusión en la que los infantes tengan la facultad de usar palabras para informar libremente los sentimientos y emociones que experimentan por dentro: sus cuerpos, posiciones, movimientos y acciones. Para el Ciclo I,

para los bebés que aún no pueden hablar, los adultos deben centrarse en aceptar y comprender este tipo de sentimientos y emociones y hacerlos disponibles mediante el habla. Por ejemplo, si ves a un bebé al que le encanta gatear y moverse por el espacio para la exploración, el adulto podría decir: “Veo que disfrutaste mucho gatear por el ambiente”.

Fomentar el respeto por los límites y las reglas de conducta al moverse de manera libre en relación con uno mismo y con los demás. Considere los materiales, suministros y espacios disponibles. Por ejemplo, es necesario distinguir visiblemente la zona donde los bebés tienen la facultad de moverse libremente y avisar a los infantes antes de saltar para evitar accidentes y permanecer en la zona.

2.2.10. VISUALIZACIÓN DE LA COMPETENCIA

Ministerio de Educación (2016) Cuando los niños desarrollan habilidades motrices, demuestran esta aptitud comprendiendo su propio cuerpo y cómo se mueve y habla. Esto ocurre como resultado de la indagación y experimentación independientes de sus progresos, postura, eliminación y juego. La conciencia del niño sobre su propio impulso en determinadas posturas o evoluciones aumenta a medida que las persigue hasta que se siente seguro, momento en el que se anima a intentar otras y se siente más inclinado a actuar y comprometerse libremente con su situación actual. De este modo, es capaz de crear sus propios métodos de coordinación y equilibrio basándose en lo que aprende a realizar. Estas interacciones conforman sus futuros objetivos e ideas sobre quiénes son. Ambos desarrollos dependen en gran medida de las experiencias vividas por el niño, de sus relaciones con los demás y de su circunstancia actual; por lo tanto, sólo prosperarán si el entorno que se les proporciona es cálido, afortunado y potenciador de la capacidad latente del niño. La habilidad del instructor para reconocer y valorar el potencial de los alumnos para la comunicación auto dirigida y el crecimiento, como se ve en sus proyectos, juegos y otras actividades, es crucial para fomentar esta habilidad en el aula. Las acciones, posturas, tonos, estados de ánimo, evoluciones y juegos de los niños revelan sus experiencias, pensamientos y sentimientos internos. Por eso, lo mejor es ofrecerles un entorno seguro

y algunas características importantes que los animen a explorar y descubrir nuevas vías de interés. En función de sus preferencias y necesidades, podemos proporcionarles un respaldo de apoyo, reorganizar la sala e integrar nuevos materiales. Los alumnos más jóvenes del nivel introductorio se unen esencialmente a las limitaciones que les siguen en el desarrollo de la destreza “Desarrollar la independencia a través de las habilidades motoras” (p. 101).

2.2.11. TIPOS DE MOTRICIDAD

➤ Motricidad gruesa

El primer año de vida de un niño es crucial para el desarrollo de su cuerpo y sus habilidades motoras, incluidos todos aquellos movimientos de locomoción y desarrollo postural como caminar, correr y saltar, que no sólo aumentan la formación física del niño, sino que también mejoran su inteligencia, permitiéndole tener más posibilidades de triunfar en la vida (Fonseca, 1998).

➤ Motricidad fina

Movimientos de una o varias partes del cuerpo que no se caracterizan por su amplitud, sino por una mayor precisión. Todas las cosas a las que el niño tiene que prestar más atención y coordinar con mayor destreza entran en esta categoría. Dado que existen diversos grados de dificultad y precisión, esto requiere un gran desarrollo y un largo proceso de aprendizaje para dominarlo por completo (Alberto, 2022).

2.2.12. ELEMENTOS DE LA MOTRICIDAD

Según Waldenfels (2004) estos son:

➤ Percepción

Es donde la mente y el cuerpo chocan; perfeccionar esta habilidad te permite aprender más sobre ti mismo y sobre el mundo que te rodea mediante la exploración, la experimentación, la representación mental y una mayor conciencia de tu cuerpo como un todo y de las partes que lo componen. Así como, la realización de la comprensión del mundo exterior, que exige interactuar con las cosas y otras personas dentro de unas

órbitas espacio-temporales, es decir, la articulación del espacio y el tiempo a través del ritmo y la lateralización, lo que conduce a la coordinación.

➤ **Esquema corporal**

Este es la imagen mental que tenemos de nosotros mismos, incluidas nuestras características físicas, nuestras capacidades y limitaciones al realizar determinadas acciones motrices, etc.

El proceso de dar vida a esta visión o gesto es largo, pero todo forma parte del crecimiento y el aprendizaje.

➤ **Objetivos del esquema corporal**

- Aprender a identificar y nombrar las distintas partes del cuerpo.
- Encontrar, uno a uno, los numerosos componentes de nuestro cuerpo.
- Averigua con qué nos cubrimos las distintas partes del cuerpo.
- Conocer bien las múltiples funciones que desempeña cada componente del cuerpo humano.
- La búsqueda del conocimiento de la simetría corporal.
- Darse cuenta de que los lados izquierdo y derecho del cuerpo son casi idénticos en tamaño.
- Conocerse a uno mismo a través de la introspección (autorreflexión).
- Ser consciente de cómo se mueve el cuerpo.

➤ **Tiempo y ritmo**

El movimiento a través del ritmo y el espacio, y la estructura temporal que es el vínculo con el espacio, permiten la formación de ideas del tiempo como rápido y lento, y orientaciones temporales como antes y después.

➤ **Estructura espacial**

Es la capacidad de captar la ubicación de los objetos y cómo disponerlos en el entorno circundante, lo que permite a una persona encontrar continuamente su propio cuerpo.

➤ **Lateralidad**

El ser humano aprende los conceptos de derecha e izquierda utilizando su humanidad como referencia y reforzando la colocación de un lado de su cerebro para el proceso de lectura y escritura. Esto se denomina lateralización. Independientemente de si el lado es más dominante, es importante trabajar ambos lados en un flujo natural e ininterrumpido.

2.2.13. MOTRICIDAD GRUESA

El movimiento humano es la capacidad de ir de lo pequeño a lo grande, coordinando e iniciando movimientos en el sistema muscular (Waldenfels, 2004).

Cuando hablamos de la "motricidad" de un ser vivo, nos referimos a su capacidad para moverse por sí mismo, en parte o en su totalidad, mediante una serie de acciones coordinadas y sincronizadas llevadas a cabo por sus numerosas unidades motoras (músculos).

Puesto que es crucial incrementar no sólo su formación física sino también, aumentar su intelecto desde el primer año de vida para tener una mejor adaptación al entorno, comenzar un entrenamiento motor desde la infancia es esencial. El movimiento autogenerado es el resultado de un alto grado de sincronización y coordinación interna y externa (Corona, 2016).

La capacidad de mover los brazos, las manos, los dedos, las piernas y los pies se denomina motricidad, y es crucial que adquiramos estas habilidades de niños para poder realizar ejercicio físico y otras tareas sin problemas de adultos (Gonzales, 2021).

2.2.14. ETAPAS DE DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA

Aunque este desarrollo es único para cada persona y está influido por sus factores físicos y ambientales, existen fases identificables de maduración psicomotriz (Gonzales, 2021).

➤ **De 0 a 3 meses:** Es capaz de girar la cabeza, levantarla y apoyarse en los antebrazos.

- **De 3 a 6 meses:** Es capaz de girar su cuerpo.
- **De 6 a 9 meses:** Es capaz de gatear y puede sentarse solo.
- **De 9 a 12 meses:** Empieza a escalar, se moviliza gateando.
- **De 12 a 18 meses:** Es capaz de caminar, puede agacharse.
- **De 18 a 24 meses:** Es capaz de dar bote a las pelotas, puede descender escalones con ayuda de un adulto.
- **De 2 a 3 años:** Es capaz de correr y evitar obstáculos, intenta saltar y caer sobre sí mismo.
- **De 3 a 4 años:** Puede mantenerse sobre un pie y saltar desde las escaleras.
- **De 4 a 5 años:** Es capaz de mantener su equilibrio por más tiempo y puede mantenerse sobre su eje cuando hace rotaciones corporales.

2.2.15. IMPORTANCIA DE LA MOTRICIDAD GRUESA

El aumento de la vitalidad y la transformación de patrones de movimiento rígidos en movimientos corporales fluidos y expansivos pueden lograrse mediante la práctica de la motricidad y la movilidad, que fomentan la conciencia y la atención plena en la vida cotidiana. Liberar la energía reprimida y reducir el estrés mediante actividades como el baile, los ejercicios anaeróbicos, la natación, los paseos o el senderismo para actividades domésticas puede potenciar nuestro lenguaje expresivo, aumentar nuestro rendimiento físico y mental, y expandir nuestra creatividad, todo lo cual puede mejorar nuestro rendimiento en el deporte y en el trabajo (Alberto, 2022).

La actividad motriz o física de los niños es crucial porque no sólo contribuye a su crecimiento físicamente sano, sino también a su crecimiento intelectual, emocional y afectivo, al enseñarles a conocer su cuerpo, la gama de expresiones posibles dentro de él y las formas en que pueden interactuar con su entorno y darle forma. Por eso debe incluirse en la EPI, sobre todo a través del juego natural y guiado de los niños con sus profesores (Alberto, 2022).

2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES

a) El taller “Juegos ancestrales”: Se refiere a los juegos tradicionales como saltar, correr, lanzar que permita desarrollar eficientemente capacidades motrices en los alumnos de 5 años.

b) Planificación: En esta etapa se prevé las acciones que se ejecutaran en la aplicación del taller “juegos ancestrales”, así mismo se coordina el uso de materiales y el desarrollo de la sesión de aprendizaje.

c) Aplicación: En esta etapa se desarrolla las actividades de aprendizaje, empleando los recursos y el tiempo planificado en los momentos de inicio, desarrollo y cierre.

d) Evaluación: En esta etapa se evalúa los conocimientos previos, durante y luego de la realización del taller de juego ancestral.

e) La competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad: Se supone que se logra en los años preescolares, cuando los niños tienen la oportunidad de conocer su cuerpo y la variedad de formas en que pueden moverse y expresarse. Lo hacen experimentando libremente con nuevas posturas, formas de estar de pie y maneras de desplazarse, así como participando en juegos físicos e imaginativos.

f) Comprende su cuerpo: Se desarrolla cuando el sentido de sí mismos y la representación mental de sus cuerpos crecen a medida que los alumnos adquieren una comprensión interiorizada de sus cuerpos en diversos estados (tanto en reposo como en movimiento) y en conexión con el espacio, el tiempo, otras personas y las cosas de su contexto.

g) Se expresa corporalmente: Es la comunicación de ideas, sentimientos y sensaciones a través de gestos físicos. Se fomenta la capacidad de utilizar cualquier parte del cuerpo para comunicarse a través del gesto, el tono, la mímica, la postura y el movimiento.

2.4. HIPÓTESIS

2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL

Ha: La aplicación del taller “juegos ancestrales” influye en el desarrollo de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.

Ho: La aplicación del taller “juegos ancestrales” no influye en el desarrollo de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.

2.4.2. HIPÓTESIS ESPECIFICAS

Ha1: El nivel de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” antes de la aplicación del taller “juegos ancestrales” es alta, en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.

Ho1: El nivel de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” antes de la aplicación del taller “juegos ancestrales” es baja, en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.

Ha2. La aplicación del taller “juegos ancestrales” influye en el desarrollo de la capacidad “comprende su cuerpo” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.

Ho2. La aplicación del taller “juegos ancestrales” no influye en el desarrollo de la capacidad “comprende su cuerpo” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023

Ha3. La aplicación del taller “juegos ancestrales” influye en el desarrollo de la capacidad “se expresa corporalmente” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.

Ho3. La aplicación del taller “juegos ancestrales” no influye en el desarrollo de la capacidad “se expresa corporalmente” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.

Ha4: El nivel de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” después de la aplicación del taller “juegos ancestrales” es alta, en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.

Ho4: El nivel de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” después de la aplicación del taller “juegos ancestrales” es baja, en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.

2.5. VARIABLES

2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE

El taller “juegos ancestrales”: Son juegos que se practican en una determinada zona o nación. Se crean sin el uso de juguetes electrónicos, basándose en su lugar en el propio cuerpo del intérprete o en objetos descubiertos en el espacio de actuación o en sus alrededores. Su uso en entornos públicos o académicos se reconoce como una expresión de la singularidad de los niños que facilita el desarrollo de las destrezas y habilidades motrices de los alumnos mediante la promoción del juego activo y comprometido. Hoy en día, padres e hijos rara vez participan en los juegos de antaño. Los niños crecen en un mundo en el que ni ellos ni sus padres tienen tiempo ni espacio para jugar. Así se tira por la borda toda nuestra divertida historia familiar. Jugar el juego ancestral es como despertar, recordar quiénes somos y de dónde venimos para poder crear nuevos juegos e idear nuevas formas de juegos.

2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE

La competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad: Cada ser humano responde al clima a través de su cuerpo. Nuestras características únicas, deseos, muestras de calidez,

necesidades y disposiciones informan de cómo lo utilizamos para desplazarnos, dar sentido al mundo, mantener conversaciones significativas y ampliar nuestros conocimientos. Esto documenta el aspecto psicomotor de la existencia del hombre, que consiste en la conexión íntima y eterna entre el propio cuerpo, las emociones y los pensamientos a la hora de actuar. Desde las primeras etapas de la existencia.

2.5.3. VARIABLE INTERVINIENTE

Padres de familia: Fue un factor que impacto en el análisis, porque los padres de familia facilitan que sus menores hijos utilicen el celular desmedidamente, lo cual produce sedentarismo y en consecuencia desmotiva la práctica de las habilidades motrices.

La docente: Por otorgar horas definidas para la realización de la tesis y el desempeño de las 20 actividades de aprendizaje y por las imposiciones de utilizar el uniforme formal, lo cual es incómodo para realizar prácticas físicas, esto ocasionó inconvenientes en el desarrollo del taller juegos ancestrales, sin embargo, se pudo superar los inconvenientes.

2.6 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
Variable independiente El taller juegos ancestrales	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar el taller juegos ancestrales. • Programar las sesiones de aprendizaje. • Integrar el taller juegos ancestrales en las sesiones de aprendizaje. • Elegir los materiales para el taller juegos ancestrales. 	Sesiones de aprendizaje
	Aplicación	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar el taller juegos ancestrales con los niños durante la hora de motricidad, siguiendo los momentos determinados. • Inicio: se realiza una asamblea con los niños para indicarles las normas y reglas de los juegos ancestrales • Desarrollo: Se desarrolla el juego con los materiales establecidos. • Cierre: Los niños expresan sus experiencias del juego. 	
	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluar con el pre test 	

<p>Variable dependiente La competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p>	<p>Comprende su cuerpo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluar con la guía de observación al finalizar cada sesión de aprendizaje. • Evaluar con el post test después de aplicar el taller juegos ancestrales. • Evaluar si lograron desarrollar la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” al finalizar las sesiones de aprendizaje. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • Salta alrededor de su compañero por un círculo. • Salta hacia adelante sosteniendo un costal con las dos manos hasta llegar a la meta. • Salta con los pies siguiendo diversos patrones (cuadrados, rectángulos y círculo) • Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio. • Camina hacia la derecha - izquierda, hacia adelante y hacia atrás. • Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal) • Corre en zigzag por una línea curva sin perder el equilibrio. • Lanza la pelota por debajo de las piernas de su compañero. • Lanza la pelota para encajar a una caja sin perder el equilibrio. • Demuestra agilidad al rodar con su cuerpo sobre las colchonetas hasta llegar a la meta • Demuestra su coordinación óculo podal llevando con el pie la pelota hacia el arco. • Realiza volteretas sobre las colchonetas ubicadas estratégicamente. • Sube y baja las sillas uno a uno alternando los pies. • Emplea los brazos al girar los aros • Fortalece su coordinación al hacer girar el aro con la cintura. 	<p>Lista de cotejo</p>
	<p>Se expresa corporalmente</p>	<hr/> <ul style="list-style-type: none"> • Señala en sí mismo las partes corporales (cabeza, brazos y tronco) • Realiza movimientos corporales (brazos y pies) siguiendo el ritmo de la música(lento) • Utiliza su cuerpo (cabeza brazos y tronco) para imitar los movimientos de sus compañeros. • Danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda) al compás de la melodía 	

-
- Coordina sus movimientos corporales (brazos, tronco y pies) siguiendo el ritmo de la música (Rápido).
-

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El estudio fue de tipo aplicada, según Vargas (2009), “el estudio aplicado constituye un enlace importante entre ciencia y sociedad. Con ella, los conocimientos son devueltos a las áreas de demanda, ubicadas en el contexto, donde se da la situación que será intervenida, mejorada o transformada” (p. 163).

La investigación aplicada busca conocer las causas de los problemas que se presenta en el estudio; así mismo busca delimitar por qué y en qué contextos se dan las deficiencias de la competencia que se desarrolla de forma independiente mediante su motricidad, donde a su vez busca aplicar una solución, en este caso el taller juegos ancestrales para poder elaborar las competencias que se desenvuelven de forma independiente mediante su motricidad en los alumnos de 5 años.

3.1.1. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN

Experimental: “El propósito es realizar experimentos que permitan verificar hipótesis y supuestos. Funciona con conexiones causales continuas, por lo que se deben utilizar métodos de prueba” Sánchez et al. (2018)

También se consideró la investigación cuantitativa como lo afirman Hernández et al. (2014) Que, “los enfoques cuantitativos prueban hipótesis basándose en mediciones numéricas y análisis estadístico mediante la recopilación de datos para determinar patrones de conducta y verificar hipótesis” (p. 4).

En este método se utilizan ampliamente la medición, el recuento y el análisis estadístico para identificar con precisión las pautas de comportamiento de una población, y los resultados de este estudio se emplean para responder a preguntas de investigación y evaluar hipótesis. De esta manera el análisis busca verificar la hipótesis planteada, donde

se determinó si la aplicación del taller influye o no influye en el desarrollo de la competencia.

3.1.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

Al respecto Hernández et. al (2014), mencionan que, “el estudio descriptivo implica delimitar los orígenes del evento, fenómeno o contexto que se estudia” (p. 83).

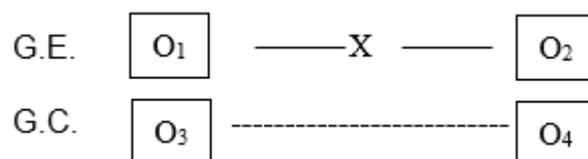
El nivel del estudio fue explicativo porque se buscó conocer las causas y consecuencias del problema y ejecutar evaluaciones que se medirán mediante el pre test y pos test, en diferentes grupos.

Este nivel de investigación debe tenerse en cuenta porque puede proporcionar hipótesis que expliquen la aparición de variables. El propósito es delimitar una situación, determinar sus causas, exponer por qué y en qué condición se produce una situación y por qué intervienen dos o más variables.

3.1.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación se utilizó el diseño cuasi experimental. Al respecto Sánchez et al. (2018) mencionan que, “los grupos experimentales se dividen en dos categorías: los que reciben la terapia investigada y los que no reciben el tratamiento. Al final, todos los participantes realizan juntos una prueba posterior” (p. 145).

En este método se utilizó el diseño cuasi-experimental, con dos grupos de un mismo grado y distintas secciones, un grupo control y un grupo experimental, en el cual se ejecutó la variable independiente: “El taller juegos ancestrales”, mejorando la competencia que se desarrolla de forma autónoma mediante su motricidad en los alumnos de 5 años de la I.E. N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023, en este sentido, se expone el esquema siguiente:



Dónde:

G. E : Grupo experimental.

G.C : Grupo control.

O : Observación

O1 : pre-test

O3 : post -test.

X : Ejecución de la variable independiente.

O2 : Resultados después de la aplicación del taller juegos ancestrales.

O4 : Es la medición de variable dependiente (del desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, en el grupo control para establecer las comparaciones respectivas.

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.2.1. POBLACIÓN

Para Arias (2012), “La población es un grupo de individuos que comparten algunas o todas las características definidas del estudio. Tanto la situación como los objetivos de la investigación determinan su alcance” (p. 225).

En ese sentido la población estuvo conformado por 45 estudiantes de 5 años distribuidos en 2 aulas, donde el aula “A” perteneció al grupo experimental. y el aula “B” al grupo control. A continuación, se detalla la población

Tabla 1*Población de alumnos de cinco años de la I.E N° 33356 Huayopampa- amarilis, 2023*

Edad y sección	N = 45	
	fi	%
5 años, sección "A"	23	51.1
5 años, sección "B"	22	48.9

Nota. Nómima de matrícula de la I.E N° 33356 Huayopampa- Amarilis, 2023.**3.2.2. MUESTRA**

La muestra (n), es un subgrupo de la población que se elige al azar o utilizando un conjunto predeterminado de criterios. Si hay varias poblaciones, se tomarán muchas muestras de la población (Vara, 2010, p. 221).

Hernández et al. (2014), refieren que, "las muestras no probabilísticas, también llamadas muestras direccionales o muestras intencionales, se pueden determinar por conveniencia, entre distintos criterios" (p. 225).

Tabla 2*Muestra de la población de alumnos de cinco años de la I.E.I. N° 33356 Huayopampa- Amarilis, 2023*

Edad y sección	N = 45	
	fi	%
5 años, sección "A"	23	51.1
5 años, sección "B"	22	48.9

Nota. Nómima de matrícula de la I.E N° 33356 Huayopampa- Amarilis, 2023.

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

a) Técnica

La técnica que se manejó fue la observación, porque permitió observar las acciones y desenvolvimiento de los estudiantes en el desarrollo del taller juegos ancestrales.

Hernández et. al (2014), menciona que “la técnica es un método o proceso especial para adquirir información o datos, que es específico de un campo. El uso de la tecnología puede ayudar a obtener información” (p. 217).

La observación: En la investigación se utilizó la observación, es un método de acopio de data que radica en la captura visual sistemática de cualquier hecho, legítimo y confidencial de conductas y un contexto observable, mediante un grupo de categorías y subcategorías, por ejemplo, es bueno para examinar problemas familiares, conductas humanas, etc. (Arias, 2012, p. 70).

b) Instrumento

En la presente investigación se manejó como instrumento las listas de cotejo, que se aplicó a los estudiantes mediante un pre prueba y pos prueba, lo cual permitió delimitar el impacto del taller juegos ancestrales en el progreso de la competencia, siendo relevante para la investigación, a fin de conocer aspectos importantes de las variables.

Las listas de cotejo, son instrumentos en el que se indica la presencia o ausencia de un aspecto o comportamiento a ser observada” (Arias, 2012, p. 71).

Lista de cotejo: Se logra mediante la observación utilizando una herramienta llamada "lista de cotejo", que evalúa constantemente cada acción de aprendizaje mediante indicadores. La lista de cotejo es una herramienta para identificar cualidades, destrezas y habilidades mediante la observación y acciones desarrolladas en las competencias.

3.4. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

Al recopilar datos mediante una lista de verificación y procesarlos con estadísticas descriptivas mediante Tablas estadísticas, es posible examinar variables empleando métodos analíticos complejos. Dado que la valoración es continua, el análisis se explica utilizando únicamente lógica deductiva e inductiva.

Para el procesamiento y presentación de la data después del trabajo de campo, se manejó la estadística descriptiva para visualizar gráficos de barras, asimismo, la data cualitativa se procesó mediante el software SPSS Versión 27 y se utilizó la estadística inferencial para obtener la T. de student del modelo adecuado para los estudiantes. La diferencia de 0,05 nos ayudó a contrastar y examinar el nivel de desarrollo de los infantes del grupo experimental.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. PROCESAMIENTO DE DATOS

4.1.1. RESULTADOS DEL PRE TEST

a) Referencia: Se tuvo dos grupos de estudio, el grupo experimental y el grupo control conformados por los alumnos de 5 años de la institución educativa N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023, Teniendo Como instrumento las listas de cotejo mediante las observaciones, para recolectar datos de los educandos de los dos grupos de investigación, se evaluaron los indicadores siguientes para medir el nivel de capacidad para desarrollar habilidades motoras independientes en los dos grupos de estudiantes, grupo experimental y grupo control.

Indicadores

1. Salta alrededor de su compañero por un círculo.
2. Salta hacia adelante sosteniendo un costal con las dos manos hasta llegar a la meta.
3. Salta con los pies cumpliendo diferentes patrones (círculo, rectángulo y cuadrado).
4. Camina colocando un pie delante del otro sin descuidar el equilibrio.
5. Camina hacia la derecha - izquierda, hacia adelante y hacia atrás.
6. Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal).
7. Corre en zigzag por una línea curva sin descuidar el equilibrio.
8. Arroja la pelota por debajo de las piernas de sus compañeros.
9. Lanza la pelota para encajar a una caja sin descuidar el equilibrio.
10. Evidencia agilidad al rodar con su cuerpo sobre la colchoneta hasta llegar a la meta
11. Evidencia sus coordinaciones óculo podal llevando con el pie la pelota hacia el arco.
12. Realiza volteretas sobre las colchonetas ubicadas estratégicamente.
13. Sube y baja de las sillas uno a uno alternando los pies.

14. Emplea los brazos al girar los aros.
15. Fortifica su coordinación al hacer girar el aro con la cintura.
16. Identifica en sí mismo las partes corporales (tronco, brazos y cabeza)
17. Realiza movimientos corporales (brazos y pies) siguiendo el ritmo de la música(lento)
18. Utiliza su cuerpo (cabeza brazos y tronco) para imitar los movimientos de sus compañeros.
19. Baila manejando un movimiento simple (derecha e izquierda, adelante y atrás,) al ritmo de la música.
20. Coordina sus movimientos corporales (brazos, tronco y pies) siguiendo el ritmo de la música (Rápido).

Tabla 3

Resultados de la evaluación del pre test al grupo experimental y grupo control a los alumnos de 5 años de la institución educativa inicial N° 33356 Huayopampa, amarilis, 2023

N°	INDICADORES	PRE TEST											
		GRUPO EXPERIMENTAL					GRUPO DE CONTROL						
		S I	SI	N O	NO	TOTAL	SI	NO	TOTAL	SI	NO	TOTAL	
fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%	fi	%	Fi	%		
1	Salta alrededor de su compañero por un círculo.	9	39.1	1	60.87	23.00	100.0	9	40.9	1	59.09	22.00	100.0
2	Salta hacia adelante sosteniendo un costal con las dos manos hasta llegar a la meta.	9	39.1	1	60.87	23.00	100.0	1	45.4	1	54.55	22.00	100.0
3	Salta con los pies siguiendo diversos patrones (cuadrados, rectángulos y círculo).	8	34.7	1	65.22	23.00	100.0	6	27.2	1	72.73	22.00	100.0
4	Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio	7	30.4	1	69.57	23.00	100.0	9	40.9	1	59.09	22.00	100.0
5	Camina hacia la derecha - izquierda, hacia adelante y hacia atrás.	5	21.7	1	78.26	23.00	100.0	5	22.7	1	77.27	22.00	100.0
6	Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal).	4	17.3	1	82.61	23.00	100.0	4	18.1	1	81.82	22.00	100.0
7	Corre en zigzag por una línea curva sin perder el equilibrio.	8	34.7	1	65.22	23.00	100.0	4	18.1	1	81.82	22.00	100.0
8	Lanza la pelota por debajo de las piernas de su compañero.	5	21.7	1	78.26	23.00	100.0	9	40.9	1	59.09	22.00	100.0
9	Lanza la pelota para encajar a una caja sin perder el equilibrio.	5	21.7	1	78.26	23.00	100.0	7	31.8	1	68.18	22.00	100.0
10	Demuestra agilidad al rodar con su cuerpo sobre las colchonetas hasta llegar a la meta	1	47.8	1	52.17	23.00	100.0	1	45.4	1	54.55	22.00	100.0
11	Demuestra su coordinación óculo podal llevando con el pie la pelota hacia el arco.	7	30.4	1	69.57	23.00	100.0	9	40.9	1	59.09	22.00	100.0
12	Realiza volteretas sobre las colchonetas ubicadas estratégicamente.	7	30.4	1	69.57	23.00	100.0	1	45.4	1	54.55	22.00	100.0

1	3	Sube y baja de las sillas uno a uno alternando los pies.	8	34.7	1	65.22	23.00	100.00	7	31.8	1	68.18	22.00	100.00
1	4	Emplea los brazos al girar los aros.	4	17.3	1	82.61	23.00	100.00	4	18.1	1	81.82	22.00	100.00
1	5	Fortalece su coordinación al hacer girar el aro con la cintura	1	4.35	2	95.65	23.00	100.00	4	18.1	1	81.82	22.00	100.00
1	6	Señala en sí mismo las partes corporales (cabeza, brazos y tronco)	5	21.7	1	78.26	23.00	100.00	5	22.7	1	77.27	22.00	100.00
1	7	Realiza movimientos corporales (brazos y pies) siguiendo el ritmo de la música(lento)	1	47.8	1	52.17	23.00	100.00	9	40.9	1	59.09	22.00	100.00
1	8	Utiliza su cuerpo (cabeza brazos y tronco) para imitar los movimientos de sus compañeros.	5	21.7	1	78.26	23.00	100.00	4	18.1	1	81.82	22.00	100.00
1	9	Danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda) al compás de la melodía	7	30.4	1	69.57	23.00	100.00	1	50.0	1	50.00	22.00	100.00
2	0	Coordina sus movimientos corporales (brazos, tronco y pies) siguiendo el ritmo de la música (Rápido).	6	26.0	1	73.91	23.00	100.00	8	36.3	1	63.64	22.00	100.00
				573.		1426.		2000.		654.		1345.		2000.
			Σ	91		09		00		55		45		00
			/	28.7		71.30		100.0		32.7		67.27		100.0
				0%		%		0%		3%		%		0%

Nota. Lista de cotejo

Análisis e interpretación

Para obtener los resultados el nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes se tomó un pre test al grupo experimental conformado los estudiantes de 5 años sección "A" siguientes indicadores.

1. En la presente Tabla, apreciamos que un 39.13% de educandos si Salta alrededor de sus compañeros por un círculo y un 60.87% no lograban.

2. En la presente Tabla, apreciamos que un 39.13% de educandos si Salta hacia adelante sosteniendo un costal con las dos manos y un 60.87% no lograban.

3. En la presente Tabla, apreciamos que un 34.78% de educandos si Salta con los pies siguiendo diferentes patrones (círculo, rectángulo y cuadrado) y un 65.22% no lograban.

4. En la presente Tabla, apreciamos que un 30.43% de educandos si Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio y un 69.57% no lograban.

5. En la presente Tabla, apreciamos que un 21.74% de educandos si Camina hacia la derecha - izquierda, hacia adelante y hacia atrás. y un 78.26% no lograban.

6. En la presente Tabla, apreciamos que un 17.39% de educandos si Corre en distintas direcciones (derecha, izquierda y diagonal) y un 82.61% no lograban.

7. En la presente Tabla, apreciamos que un 34.78% de educandos si Corre en zigzag por una línea curva sin descuidar el equilibrio. y un 65.22% no lograban.

8. En la presente Tabla, apreciamos que un 21.74% de educandos si Lanza la pelota por debajo de las piernas de sus compañeros y un 78.26% no lograban.

9. En la presente Tabla, apreciamos que un 21.74% de educandos si Lanza la pelota para encajar a una caja sin descuidar el equilibrio. y un 78.26% no lograban.

10. En la presente Tabla, apreciamos que un 47.83% de educandos si Demuestra agilidad al rodar con su cuerpo sobre las colchonetas hasta llegar a la meta y un 52.17% no lograban.

11. En la presente Tabla, apreciamos que un 30.43% de educandos si Demuestra sus coordinaciones óculo podal llevando con el pie la pelota hacia el arco. y un 69.57% no lograban.

12. En la presente Tabla, apreciamos que un 30.43% de educandos si Realiza volteretas sobre las colchonetas ubicadas estratégicamente. y un 69.57% no lograban.

13. En la presente Tabla, apreciamos que un 34.78% de educandos si Sube y baja de las sillas uno a uno alternando los pies. y un 65.22% no lograban.

14. En la presente Tabla, apreciamos que un 17.39% de educandos si Emplea los brazos al girar los aros. y un 82.61% no lograban.

15. En la presente Tabla, apreciamos que un 4.35.% de educandos si Fortifica su coordinación al hacer girar el aro con la cintura. Y un 95.65% no lograban

16. En la presente Tabla, apreciamos que un 21.74% de educandos si Señala en sí mismo las partes corporales (tronco, brazos y cabeza) y un 78.26% no lograban.

17. En la presente Tabla, apreciamos que un 47.83% de educandos si Realiza movimientos corporales (brazos y pies) siguiendo el ritmo de la música(lento)y un 52.17% no lograban.

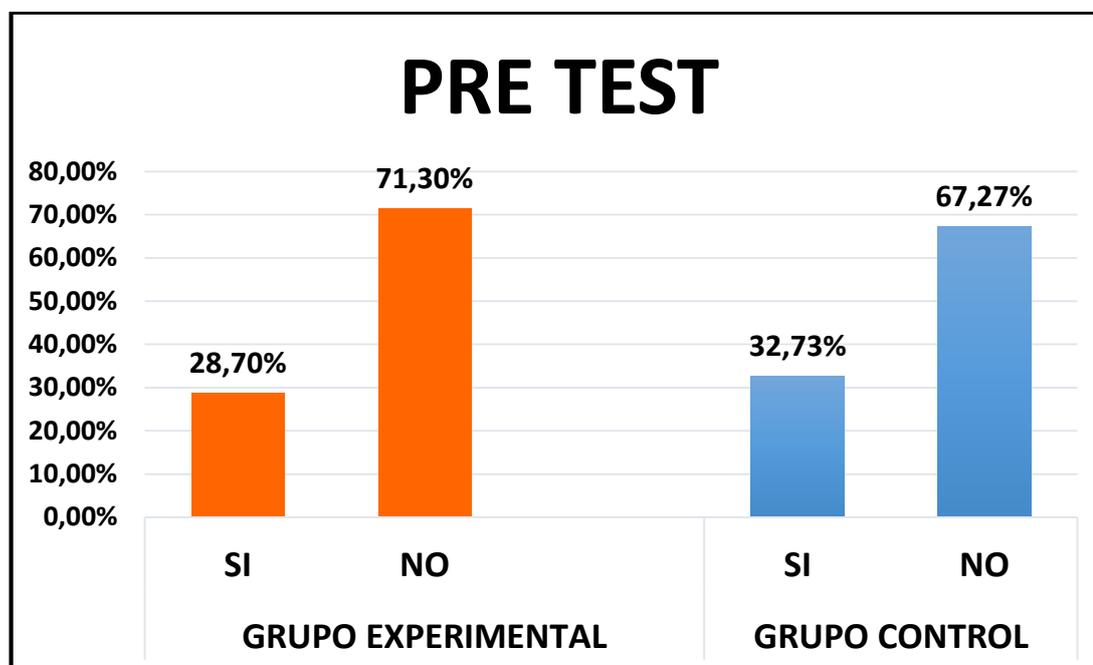
18. En la presente Tabla, apreciamos que un 21.74% de educandos si Utiliza su cuerpo (cabeza brazos y tronco) para imitar los movimientos de sus compañeros. y un 78.26% no lograban.

19. En la presente Tabla, podemos apreciar que un 30.43.% de estudiantes si Danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda) al compás de la melodía. Y un 69.57% no lograban.

20. En la presente Tabla, apreciamos que un 26.09.% de educandos si Coordina sus movimientos corporales (brazos, tronco y pies) siguiendo el ritmo de la música (Rápido). Y un 73.91% no lograban.

Figura 1

Resultado de la evaluación del pre test al grupo experimental y grupo control a los alumnos de 5 años de la I.E. inicial N° 33356 Huayopampa, amarilis, 2023



Nota. Tabla 3.

Análisis e interpretación

Para la Figura, en el grupo experimental apreciamos que el 28.70% de los educandos lograron dominar la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” y el 71.30% no lograron. En el grupo control apreciamos que el 32.73% de los educandos lograron dominar la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” y el 62.27% no lograron.

4.1.2. RESULTADOS DEL POS TEST

Referencia: Se consideró como grupo de estudio a los alumnos de cinco años de la I.E. inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis donde se efectuó el POST TEST teniendo Como instrumento listo de cotejo a través de la observación, al grupo experimental y control.

Indicadores

1. Salta alrededor de su compañero por un círculo.
2. Salta hacia adelante sosteniendo un costal con las dos manos hasta llegar a la meta.
3. Salta con los pies siguiendo diferentes patrones (círculo, rectángulos y cuadrados).
4. Camina colocando un pie delante del otro sin descuidar el equilibrio.
5. Camina hacia adelante y hacia atrás y derecha a izquierda.
6. Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal).
7. Corre en zigzag por una línea curva sin descuidar el equilibrio.
8. Arroja la pelota por debajo de las piernas de sus compañeros.
9. Lanza la pelota para encajar a una caja sin descuidar el equilibrio.
10. Evidencia agilidad al rodar con su cuerpo sobre la colchoneta hasta llegar a la meta
11. Evidencia sus coordinaciones óculo podal llevando con el pie la pelota hacia el arco.
12. Realiza volteretas sobre las colchonetas ubicadas estratégicamente.
13. Sube y baja de las sillas uno a uno alternando los pies.
14. Emplea los brazos al girar los aros.
15. Fortifica sus coordinaciones al hacer girar el aro con la cintura.
16. Identifica en sí mismo las partes corporales (tronco, brazos y cabeza)
17. Realiza movimientos corporales (brazos y pies) siguiendo el ritmo de la música(lento)
18. Utiliza su cuerpo (cabeza brazos y tronco) para imitar los movimientos de sus compañeros.
19. Baila manejando un movimiento simple (derecha e izquierda, adelante y atrás) al ritmo de la música.

20. Coordina sus movimientos corporales (brazos, tronco y pies) siguiendo el ritmo de la música (Rápido).

Tabla 4

Resultados de la evaluación del pos test al grupo experimental y grupo control a los alumnos de 5 años de la institución educativa inicial N° 33356 Huayopampa, amarilis, 2023

N°	INDICADORES	POST TEST											
		GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO DE CONTROL					
		SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
fi	%	fi	%	F _i	%	F _i	%	fi	%	fi	%		
1	Salta alrededor de su compañero por un círculo.	20	86.96	3	13.04	23	100.00	12	54.55	10	45.45	22	100.00
2	Salta hacia adelante sosteniendo un costal con las dos manos hasta llegar a la meta.	19	82.61	4	17.39	23	100.00	11	50.00	11	50.00	22	100.00
3	Salta con los pies siguiendo diversos patrones (cuadrados, rectángulos y círculo).	22	95.65	1	4.35	23	100.00	9	40.91	13	59.09	22	100.00
4	Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio	18	78.26	5	21.74	23	100.00	10	45.45	12	54.55	22	100.00
5	Camina hacia la derecha - izquierda, hacia adelante y hacia atrás.	21	91.30	2	8.70	23	100.00	7	31.82	15	68.18	22	100.00
6	Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal).	21	91.30	2	8.70	23	100.00	6	27.27	16	72.73	22	100.00
7	Corre en zigzag por una línea curva sin perder el equilibrio.	19	82.61	4	17.39	23	100.00	6	27.27	16	72.73	22	100.00
8	Lanza la pelota por debajo de las piernas de su compañero.	19	82.61	4	17.39	23	100.00	12	54.55	10	45.45	22	100.00
9	Lanza la pelota para encajar a una caja sin perder el equilibrio.	19	82.61	4	17.39	23	100.00	9	40.91	13	59.09	22	100.00
10	Demuestra agilidad al rodar con su cuerpo sobre las colchonetas hasta llegar a la meta	20	86.96	3	13.04	23	100.00	11	50.00	11	50.00	22	100.00
11	Demuestra su coordinación óculo podal llevando con el pie la pelota hacia el arco.	17	73.91	6	26.09	23	100.00	10	45.45	12	54.55	22	100.00
12	Realiza volteretas sobre las colchonetas ubicadas estratégicamente.	20	86.96	3	13.04	23	100.00	11	50.00	11	50.00	22	100.00

1 3	Sube y baja de las sillas uno a uno alternando los pies.	2 2	95.65	1	4.35	2 3	100.00	8	36.36	1 4	63.64	2 2	100.00
1 4	Emplea los brazos al girar los aros.	1 0	43.48	1 3	56.52	2 3	100.00	5	22.73	1 7	77.27	2 2	100.00
1 5	Fortalece su coordinación al hacer girar el aro con la cintura	9	39.13	1 4	60.87	2 3	100.00	3	13.64	1 9	86.36	2 2	100.00
1 6	Señala en sí mismo las partes corporales (cabeza, brazos y tronco)	2 2	95.65	1	4.35	2 3	100.00	8	36.36	1 4	63.64	2 2	100.00
1 7	Realiza movimientos corporales (brazos y pies) siguiendo el ritmo de la música(lento)	1 9	82.61	4	17.39	2 3	100.00	1 0	45.45	1 2	54.55	2 2	100.00
1 8	Utiliza su cuerpo (cabeza brazos y tronco) para imitar los movimientos de sus compañeros.	1 9	82.61	4	17.39	2 3	100.00	6	27.27	1 6	72.73	2 2	100.00
1 9	Danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda) al compás de la melodía	2 1	91.30	2	8.70	2 3	100.00	9	40.91	1 3	59.09	2 2	100.00
2 0	Coordina sus movimientos corporales (brazos, tronco y pies) siguiendo el ritmo de la música (Rápido).	2 1	91.30	2	8.70	2 3	100.00	1 0	45.45	1 2	54.55	2 2	100.00
			1643.4		356.5		2000.0		786.3		1213.6		2000.0
		Σ	8%		2%		0%		6%		4%		0%
		/	82.17		17.83		100.00		39.32		60.68		100.00

Nota. Lista de cotejo.

Análisis e interpretación

Para alcanzar el resultado luego de la aplicación del proyecto se manejó el pos test al grupo experimental sobre el nivel de la competencia se “desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los estudiantes de 5 años sección “A” tomando los mismos indicadores.

1. En la presente Tabla, apreciamos que un 86.96% de educandos si Salta alrededor de sus compañeros por un círculo y un 13.04% no lograban.

2. En la presente Tabla, apreciamos que un 82.61% de educandos si Salta hacia adelante sosteniendo un costal con las dos manos y un 17.39% no lograban.

3. En la presente Tabla, apreciamos que un 95.65% de educandos si Salta con los pies siguiendo diferentes patrones (círculo, rectángulos y cuadrados) y un 4.35% no lograban.

4. En la presente Tabla, apreciamos que un 78.26% de educandos si Camina poniendo un pie delante del otro sin descuidar el equilibrio y un 21.74% no lograban.

5. En la presente Tabla, apreciamos que un 91.30% de educandos si Camina hacia adelante y hacia atrás y de derecha – izquierda, y un 8.70% no lograban.

6. En la presente Tabla, apreciamos que un 91.30% de educandos si Corre en distintas direcciones (derecha, izquierda y diagonal) y un 8.70% no lograban.

7. En la presente Tabla, apreciamos que un 82.61% de educandos si Corre en zigzag por una línea curva sin descuidar el equilibrio, y un 17.39% no lograban.

8. En la presente Tabla, apreciamos que un 82.61% de educandos si Lanza la pelota por debajo de las piernas de sus compañeros y un 17.39% no lograban.

9. En la presente Tabla, apreciamos que un 82.61% de educandos si Lanza la pelota para encajar a una caja sin descuidar el equilibrio. y un 17.39% no lograban.

10. En la presente Tabla, apreciamos que un 86.96% de educandos si Demuestra agilidad al rodar con su cuerpo sobre las colchonetas hasta llegar a la meta y un 13.04% no lograban.

11. En la presente Tabla, apreciamos que un 73.91% de educandos si Demuestra sus coordinaciones óculo podal llevando con el pie la pelota hacia el arco, y un 26.09% no lograban.

12. En la presente Tabla, apreciamos que un 86.96% de educandos si Realiza volteretas sobre las colchonetas ubicadas estratégicamente. y un 13.04% no lograban.

13. En la presente Tabla, podemos apreciar que un 95.65% de estudiantes si Sube y baja de las sillas uno a uno alternando los pies. y un 4.35% no lograban.

14. En la presente Tabla, apreciamos que un 43.48% de educandos si Emplea los brazos al girar los aros. y un 56.52% no lograban.

15. En la presente Tabla, podemos apreciar que un 39.13.% de estudiantes si Fortifica su coordinación al hacer girar el aro con la cintura. Y un 60.87% no lograban

16. En la presente Tabla, apreciamos que un 95.65% de educandos si Identifica en sí mismo las partes corporales (tronco, brazos y cabeza) y un 4.35% no lograban.

17. En la presente Tabla, apreciamos que un 82.61% de educandos si Realiza movimientos corporales (brazos y pies) siguiendo el ritmo de la música(lento)y un 17.39% no lograban.

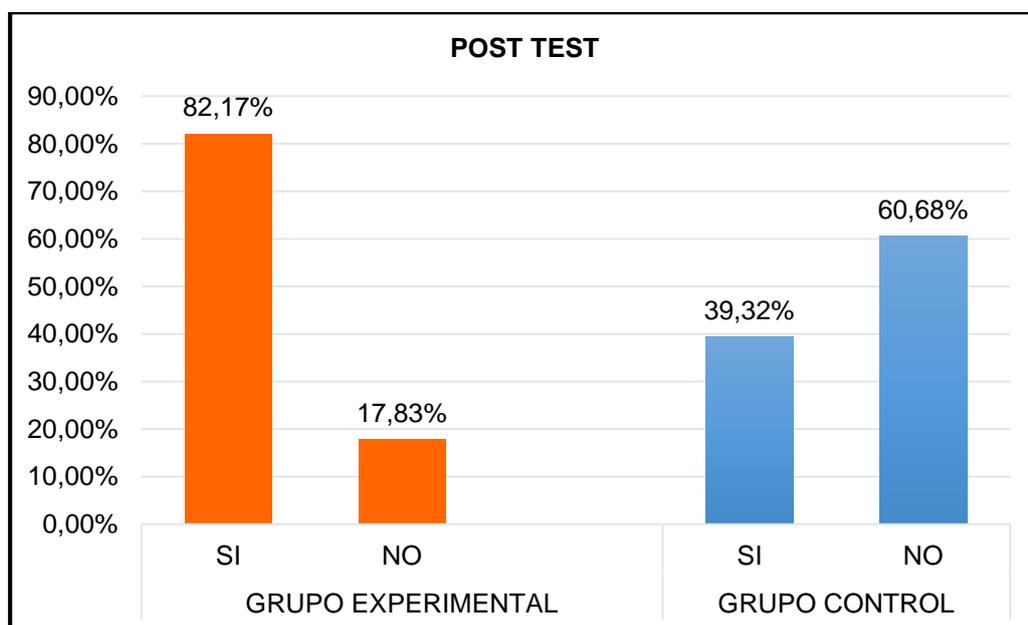
18. En la presente Tabla, apreciamos que un 82.61% de educandos si Utiliza su cuerpo (cabeza brazos y tronco) para imitar el movimiento de sus compañeros, y un 17.39% no lograban.

19. En la presente Tabla, apreciamos que un 91.30.% de educandos si Danza manejando un movimiento simple (derecha e izquierda y de adelante a atrás,) al ritmo de la música, y un 8.70% no lograban.

20. En la presente Tabla, apreciamos que un 91.30.% de educandos si Coordina sus movimientos corporales (brazos, tronco y pies) siguiendo el ritmo de la música (Rápido). Y un 8.70% no lograban.

Figura 2

Resultado de la evaluación del post test al grupo experimental y grupo control a los alumnos de 5 años de la I.E. inicial N° 33356 Huayopampa, amarilis, 2023



Nota. Tabla 4.

Según la Figura, en el grupo experimental apreciamos que el 82.17% de los educandos lograron dominar: “la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” y el 17.83% no lograron.

Según la Figura, en el grupo control apreciamos que el 39.32% de los educandos lograron dominar la competencia: “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” y el 60.68% no lograron.

4.1.3. CONTRASTACIÓN DE RESULTADOS

Para la contratación del resultado se tuvo en consideración el porcentaje donde señala la mejora “del taller juegos ancestrales”, tanto del pre test como del post test. El resultado que se alcanzó es el siguiente:

Tabla 5

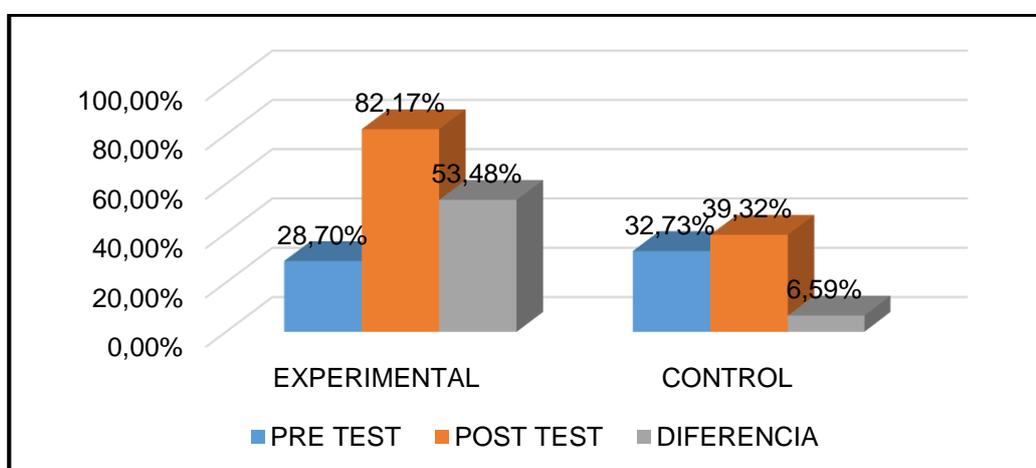
Comparación del resultado del pre test y post test del grupo control y grupo experimental de los alumnos de 5 años de la I.E. inicial N° 33356 Huayopampa, amarilis, 2023

GRUPOS DE ESTUDIOS	PRE TEST	POST TEST	DIFERENCIA
	%	%	%
EXPERIMENTAL	28.70	82.17	53.48
CONTROL	32.73	39.32	6.59

Nota. Tabla 3 y 4

Figura 3

Comparación del resultado del pre test y post test del grupo control y grupo experimental de los alumnos de 5 años de la I.E. inicial N° 33356 Huayopampa, amarilis, 2023



Análisis e interpretación

Para grupo experimental se alcanzó porcentajes del 28.70% de los alumnos analizados que ha logrado mejorar la competencia: “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, no obstante, los porcentajes se incrementan en el post test a un 82.17%, la resta es 53.48%, acrecentamiento que indica la mejora de la competencia: “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”

Para el grupo control se alcanzó porcentajes del 32.73% de los educandos analizados que ha logrado mejorar la competencia: “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, sin embargo, los porcentajes se incrementan en el post test a un 39.73%, la resta es 6.59%, acrecentamiento que indica el trabajo efectuado en el aula, y que no son muy efectivos, por eso las tasas alcanzadas no cambiaron significativamente.

Esta diferencia del resultado del pre test y el post test en el grupo experimental, indican que hubo mejora significativa de los juegos ancestrales en la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad de los alumnos de 5 años de la I.E. inicial n° 33356 Huayopampa, amarilis, 2023, donde el 82.17% han mejorado la competencia: “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.

4.1.4. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

Prueba de normalidad

Tabla 6

Resultados de la prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre test	,125	23	,200*	,964	23	,542
Pos test	,122	23	,200*	,952	23	,318
Diferencia	,168	23	,091	,914	23	,051

Nota. Datos obtenidos del SPSS 27.

Para la prueba de normalidad, se utilizó el estadístico Shapiro-Wilk, porque la muestra es menor a 50, una vez procesado los datos se obtuvo valores mayores a la mínima significancia de error = 0.05; lo que evidencia que los datos tienen una distribución normal, en este sentido se manejó la prueba de hipótesis T de Student, porque es el indicado para procesar datos de una distribución paramétrica.

Con respecto a la hipótesis general

Ha: La aplicación del taller “juegos ancestrales” influye en el desarrollo de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.

Ho: La aplicación del taller “juegos ancestrales” no influye en el desarrollo de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.

Tabla 7*Resultados estadísticos de muestras emparejadas*

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	EXP.DESPUES	.8435	23	.17793	.03710
	EXP.ANTES	.3000	23	.09886	.02061
Par 2	CONTROL.DESPUES	.3932	22	.10834	.02310
	CONTROL.ANTES	.3477	22	.13136	.02801

Nota. Datos obtenidos del SPSS27.**Tabla 8***Resultados de la prueba T de Student*

Prueba de muestras emparejadas								
	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
EXP.DESPUES - EXP. ANTES	.54348	.18110	.03776	.46517	.62179	14,392	22	,000
CONTROL.DESPUES - CONTROL.ANTES	.04545	.07056	.01504	.01417	.07674	3,022	21	,006

Nota. Datos obtenidos del SPSS27.

El valor de “p” es de $0.000 < 0.05$; en el grupo experimental antes y después de la prueba; además la media del grupo experimental (0.54348) es superior a la media del grupo control (0.04545), entonces rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de investigación; lo cual indica que, la aplicación del taller “juegos ancestrales” influye en el desarrollo de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.

Con respecto a las hipótesis específicas

Hipótesis específica 1

Ha1: El nivel de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” antes de la aplicación del taller

“juegos ancestrales” es alta, en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.

Ho1: El nivel de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” antes de la aplicación del taller “juegos ancestrales” es baja, en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.

Tabla 9

Resultado de la prueba T de Student

	Prueba de muestras emparejadas							
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
EXP ANTES - CONTROL ANTES	-.04545	.15880	.03386	-.11586	.02495	-1,343	21	.194

Nota. Datos obtenidos del SPSS27.

El valor de “p” es de 0.194 > 0.05; en el grupo experimental y en el grupo control antes de la aplicación del taller, entonces aceptamos la hipótesis nula y rechazamos la hipótesis de investigación; lo cual indica que, el nivel de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” antes de la aplicación del taller “juegos ancestrales” es baja, en los alumnos de 5 años de la I.E. Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.

Hipótesis específica 2

Ha2. La aplicación del taller “juegos ancestrales” influye en el desarrollo de la capacidad “comprende su cuerpo” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.

Ho2. La aplicación del taller “juegos ancestrales” no influye en el desarrollo de la capacidad “comprende su cuerpo” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.

Tabla 10*Resultados estadísticos de muestras emparejadas*

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	DIMENSION1.DESPUES. EXP	.7996	23	.19747	.04118
	DIMENSION1.ANTES. EXP	.2700	23	.12696	.02647
Par 2	DIMENSIÓN1.DESPUES. CONTROL	.3941	22	.13814	.02945
	DIMENSION1.ANTES. CONTROL	.2432	22	.11051	.02356

Nota. Datos obtenidos del SPSS27.**Tabla 11***Resultados de la prueba T de Student*

Prueba de muestras emparejadas								
	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
DIMENSION1.DESPUES. EXP - DIMENSION1.ANTES.EXP	.52957	.20768	.04330	.43976	.61937	12,229	22	.000
DIMENSIÓN1.DESPUES. CONTROL - DIMENSION1.ANTES. CONTROL	.15091	.06654	.01419	.12141	.18041	10,637	21	.000

Nota. Datos obtenidos del SPSS27.

El valor de “p” es de $0.000 < 0.05$; en el grupo experimental antes y después de la prueba; además la media del grupo experimental (0.52957) es superior a la media del grupo control (0.15091), entonces rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de investigación; lo cual indica que, la aplicación del taller “juegos ancestrales” influye en el desarrollo de la capacidad “comprende su cuerpo” en los alumnos de 5 años de la Institución inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.

Hipótesis específica 3

Ha3. La aplicación del taller “juegos ancestrales” influye en el desarrollo de la capacidad “se expresa corporalmente” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.

Ho3. La aplicación del taller “juegos ancestrales” no influye en el desarrollo de la capacidad “se expresa corporalmente” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.

Tabla 12

Resultados estadísticos de muestras emparejadas

Estadísticas de muestras emparejadas				
	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
DIMENSION2.DESPUES. EXP	.8870	23	.19841	.04137
DIMENSION2.ANTES. EXP	.2957	23	.14610	.03046
DIMENSIÓN2.DESPUES. CONTROL	.3909	22	.15708	.03349
DIMENSION2.ANTES. CONTROL	.3364	22	.15598	.03325

Nota. Datos obtenidos del SPSS27.

Tabla 13

Resultados de la prueba T de Student

	Diferencias emparejadas							Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	
				Inferior	Superior			
DIMENSION2.DESPUES. EXP - DIMENSION2. ANTES.EXP	.59130	.23724	.04947	.48871	.69390	11,953	22	.000
DIMENSIÓN2.DESPUES. CONTROL - DIMENSION2.ANTES. CONTROL	.05455	.11010	.02347	.00573	.10336	2,324	21	.030

Nota. Datos obtenidos del SPSS27.

El valor de “p” es de $0.000 < 0.05$; en el grupo experimental antes y después de la prueba; además la media del grupo experimental (0.59130) es mayor a la media del grupo control (0.05455), entonces rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de investigación; lo cual indica que, la aplicación del taller “juegos ancestrales” influye en el desarrollo de la capacidad “se expresa corporalmente” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.

Hipótesis específica 4

Ha4: El nivel de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” después de la aplicación del taller

“juegos ancestrales” es alta, en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.

Ho4: El nivel de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” después de la aplicación del taller “juegos ancestrales” es baja, en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.

Tabla 14

Resultados de la prueba T de Student

	Prueba de muestras emparejadas							
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
EXP.DESPUES - CONTROL.DESPUES	.44773	.21240	.04528	.35355	.54190	9,887	21	.000

Nota. Datos obtenidos del SPSS27.

El valor de “p” es de $0.000 < 0.05$; en el grupo experimental y en el grupo control antes de la aplicación del taller, entonces rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de investigación; lo cual indica que, el nivel de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” después de la aplicación del taller “juegos ancestrales” es alta, en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5.1. CON LAS BASES TEÓRICAS

Al discutir los fundamentos teóricos de este estudio, se consideraron las dos áreas principales siguientes:

Para 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 de Lev Vygotsky contribuye al análisis porque el taller de juegos ancestrales son acciones grupales encaminadas al bien de todos, esto busca que los estudiantes aprendan de su entorno.

Para Piaget (1936) la actividad física del niño es cómo gestiona la información y resuelve los problemas; como tal, este periodo del desarrollo es único y debe capitalizarse intervención pedagógica y psicológica basada en el movimiento para la mejora o normalización del comportamiento general del niño, con el objetivo de promover el crecimiento saludable de toda la persona. El afecto, la emoción y el sentimiento conforman la esfera afectiva. La influencia de las interacciones del niño con los demás, incluidos la familia, los profesores, los amigos y la comunidad en general. El conocimiento del funcionamiento de la mente y del lenguaje constituye la esfera cognitiva. Los movimientos, su conciencia y su control forman parte de la esfera psicomotriz favorecen el progreso de todos los criterios del ser humano en el ámbito emocional, social, cognitivo y psicomotriz.

Según esta teoría, el estudiante debe formarse en cuatro áreas, una de las cuales una es el área psicomotriz, que incluye la motricidad como parte de ella. A través del taller de juegos ancestrales, tuvimos la oportunidad de mejorar esta situación en infantes de 5 años.

Según (Díaz, 1999). La personalidad y el sentido del juego de un niño se derivan de su necesidad innata de moverse y del placer que le produce utilizar su cuerpo de distintas maneras, estimuladas por las experiencias motrices vivenciadas con su cuerpo. Esto significa que las habilidades motoras aprendidas en la infancia se utilizan en la edad adulta.

Defendió que los infantes aprenden a aprender, crear, pensar, atacar y solucionar problemas a través de la actividad física, y que el progreso cognitivo del niño está supeditado a las actividades motrices que se practican desde los primeros años de vida. Todo aprendizaje y conocimiento radica en el comportamiento del infante en relación con el entorno, los demás y la experiencia mediante el trabajo y el movimiento.

5.2. CON EL PROBLEMA

Ante el problema formulado inicialmente: ¿Cuál es la influencia del taller “juegos ancestrales” en el desarrollo de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023?

Según el resultado obtenido con la evaluación del pre test damos la respuesta interrogante formulado y así mismo se verificó que la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad se desarrolla con la aplicación del taller juegos ancestrales en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023 , como se muestra en el Figura 2 que el 82.17% de los estudiantes han logrado desarrollar la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

5.3. CON LA HIPÓTESIS

Ante la afirmación de que: La aplicación del taller “juegos ancestrales” influye en el desarrollo de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.

Se pudo comprobar los resultados que obtenidos en la Figura 3 donde se aprecia el pre test y post test en la escala de mejora de la competencia, donde después de la aplicación del taller juegos ancestrales desarrolladas en 20 actividades de aprendizaje los alumnos de 5 años sección "A" grupo experimental han logrado mejorar la competencia "se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad un 82.17%.

Por lo tanto, estos resultados obtenidos a nivel porcentual nos permitieron confirmar y validar la hipótesis formulada inicialmente. Que los estudiantes al inicio solo dominaban la competencia "se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad un 28.70%, después de la aplicación del taller "juegos ancestrales" se pudo observar una mejora significativa de un 82.17 % haciendo una diferencia de 53.48% de alumnos que lograron mejorar.

CONCLUSIONES

Se ha logrado determinar que la aplicación del taller juegos ancestrales, mejora la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en alumnos de 5 años de la institución educativa inicial n° 33356 Huayopampa, amarilis, 2023 donde el 82.17 % han logrado el desarrollar la competencia control mientras que solo el 17.83% no lo lograron.

Se evaluó el nivel de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” antes de la aplicación del taller “juegos ancestrales” con la prueba del pre test dio a conocer el nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en alumnos de 5 años de la institución educativa inicial N° 33356 Huayopampa, amarilis, 2023 en el grupo experimental, el cual demostró un bajo nivel de práctica de la competencia donde el 28.70% y el grupo control 32.73% en el grupo experimental no presentaban un desarrollo adecuado en la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en alumnos de 5 años de la institución educativa inicial N° 33356 Huayopampa, amarilis, 2023, esto se evidencia en el Figura 1.

Se diseñó el de taller juegos ancestrales para mejorar la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

Se aplicó el taller juegos ancestrales a través de las 20 actividades de aprendizaje en el grupo experimental a los alumnos de 5 años de la institución educativa inicial n° 33356 Huayopampa, amarilis, 2023. quienes lograron desarrollar en un 82.17% la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad tales como correr, saltar, etc. Presentando una buena coordinación al realizar las diferentes actividades.

Se evaluó el nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en alumnos de 5 años de la institución educativa inicial n° 33356 Huayopampa, amarilis, 2023, después de la aplicación de los juegos ancestrales se encontró que un 82.17% lograron desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad como se evidencia en la Figura 2.

RECOMENDACIONES

A la Institución Educativa: Propiciar espacios para el uso de los juegos ancestrales en la institución Educativa, con el fin de mejorar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad para poder así realizar diferentes actividades, que permitirá desarrollar capacidades motoras como: la coordinación general, el equilibrio, ritmo y la coordinación óculo-podal.

Al director de la Institución Educativa “N° 33356 Huayopampa” recomendar a los docentes de la institución, para poder desarrollar o incluir el taller juegos ancestrales en sus actividades de aprendizaje para que sus estudiantes sean también beneficiados así puedan mejorar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

A la docente de aula considerar en sus actividades de aprendizaje los juegos ancestrales como motivación para desarrollar sus actividades y en las horas de psicomotricidad o al recreo los estudiantes puedan jugar y puedan mejorar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

A los padres de familia que ayuden a contribuir en las diferentes actividades físicas de sus hijos para fomentar las actividades deportivas como correr, saltar entre otras competencias que desearían participar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acuña, J. (2020). *Los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. Repositorio institucional ULADECH. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26359/ESTRATEGIA_JUEGOS_ACUNA_CAMONES_JHOVANA_FIORELLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Alberto, D. (2022). *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*. [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio institucional UDH. <http://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/3446?show=full>
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación*. Episteme. https://www.researchgate.net/publication/301894369_el_proyecto_de_investigacion_6a_edicion
- Arnedo, A. (2010). *Los juegos tradicionales*. http://www.culturaderioja.org/archivos/biblioteca/2011-02-03544936_Juegos_tradicionales_de_Arnedo.pdf
- Campaña, M. (2020). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. “Bosque Encantado Dos” en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo*. Universidad Santo Tomás]. Repositorio institucional USTA. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/29350/2020marcelacampa%C3%83%C2%B1a.pdf?sequence=1>
- Corona, V. (2016). Momentos para aprender. *La revista siete olmedos*.
- Díaz, J. (1999). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*. Editorial INDE.

- Espinoza, T. (2022). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años*. [Tesis de pregrado, Universidad de Guayaquil]. Repositorio institucional UG. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/60916/1/%27BP%C3%81RV-PEP-2022P009.pdf>
- Estela, J. (2018). *Los juegos como criterio con el fin de optimizar la motricidad gruesa en los infantes de 5 años del Centro Educativo 401 frutillo bajo – Bambamarca*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio institucional UCSTM. <http://tesis.usat.edu.pe/xmlui/handle/20.500.12423/1286>
- Fonseca, L. (1998). *Estudio y génesis de la psicomotricidad*. Editorial INDE.
- Franco, A., y Ayala, J. (2011). Aportes de la motricidad en la enseñanza. *Revista Latinoamericana de Estudios*, 7(2), 95-119. <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134125454002.pdf>
- Gonzales, D. (2021). *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I N° 011 Amarilis-2018*. [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio institucional UDH. <http://repositorio.udh.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2921/GONZALES%20JUSTINIANO%2c%20DIANA%20FLOR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación* (Vol. 6ta Edición). México: McGRAW-HILL/INTERAMERICANA EDITORES S.A. <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Herrera, M. (2019). *La enseñanza del juego como estrategia para la formación de la motricidad gruesa en niños de 5 años en el Centro educativo n° 1143 Carrizal –Bajo-Ayabaca, Piura, 2017*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. Repositorio institucional

ULADECH.

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/16534/el_juego_didactico_como_estrategia_psicomotricidad_gruesa_herrera_%20salvador_maricel.pdf?sequence=1&isallowed=y

López, S. (2020). *Juegos tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años del distrito de Casma del año 2020*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. Repositorio institucional ULADECH.

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/23501/DESARROLLO_HABILIDAD_LOPEZ_GAMARRA_SHELLY_ANILU.pdf?sequence=1&isAllowed=y

MINEDU. (3 de junio de 2016). *Currículo nacional de la educación básica*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Pérez, C. (2015). *Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa "Hispano América" del cantón Ambato*. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato] Repositorio institucional UTA.

<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/10006>

Perez, J. (2019). *Taller de danza para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa parroquial "Padre Abad" de Tingo María, Rupa Rupa, Leoncio Prado, Huánuco-2019*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. Repositorio institucional ULADECH.

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/17436/TALLER_DE_DANZA_PEREZ_RUIZ_JULIO_CESAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Piaget, J. (1936). *La Psicología de la inteligencia*. Editorial crítica.

- Piaget, J. (1999). *La Psicología de la inteligencia* (1ra ed.). Editorial crítica.
https://books.google.com.pe/books?id=TyFK_-RxfuoC&printsec=frontcover&dq=la+psicologia+de+la+inteligencia&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=la%20psicologia%20de%20la%20inteligencia&f=false
- Quilca, M., y Rosales, M. (2021). *El juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica Filomena Mora de Carrión ubicada en la ciudad de Loja, en el período 2019 – 2020*. [Tesis de posgrado, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio institucional UNL.
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/23949/1/Tesis%20-%20Mayra%20Johanna%20Rosales%20Rojas.pdf>
- Rosada, S. (2017). *Desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física, para niños de preprimaria*. [Tesis de pregrado, Universidad Rafael Landívar] Repositorio institucional URL.
<https://recursosbiblio2.url.edu.gt/tesisjcem/2017/05/84/Rosada-Silvia.pdf>
- Rumiche, M. (2021). *juegos nomatsigengas para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de la Institución Educativa N° 1725 del distrito de Pangoa, 2021*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional ULADECH.
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/26510>
- Sánchez, A. (2019). *“El taller de música melodía divertida para la convivencia de los niños del segundo grado de primaria de la I.E. N°33079 Javier Heraud, Amarilis – Huánuco, 2019*. [Tesis de pregrado,, Universidad de Huánuco] Repositorio institucional UDH.
<http://repositorio.udh.edu.pe/bitstream/handle/123456789/3870/S%c3%a1nchez%20Meder%2c%20Andy.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Sánchez, H., Reyes, C., y Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación en investigación científica, tecnológica y humanística*. Universidad Ricardo Palma.
- Semino, G. (2016). *Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del distrito de Castilla-Piura*. [Tesis de pregrado, Universidad de Piura]. Repositorio institucional UDEP. <https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/2603>
- Tonucci, F. (12 de Abril de 2020). *Talleres de juegos*. <https://www.mendoza.edu.ar/wp-content/uploads/2020/04/Taller-de-juegos--sala-de-3.pdf>
- Valentín, E. (2020). *El juego tradicional con el fin de optimizar la motricidad gruesa de los educandos de 1er grado de primaria del Centro Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019*. [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio institucional UDH.
- Valentin, 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 de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio institucional UDH. <http://repositorio.udh.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2682/VALENTIN%20CHAVEZ%2c%20EMERSON%20SANTOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vara, A. (2010). *Desde la idea hasta la sustentación: 7 pasos para una tesis exitosa*. 2da ed.
- Vargas, Z. (2009). La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica. *Revista Educación*, 33(1), 155-165. [https://www.revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/viewFile/538/589#:~:text=Para%20Murillo%20\(2008\)%2C%20la,la%20pr%C3%A1ctica%20basada%20en%20investigaci%C3%B3n](https://www.revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/viewFile/538/589#:~:text=Para%20Murillo%20(2008)%2C%20la,la%20pr%C3%A1ctica%20basada%20en%20investigaci%C3%B3n).
- Vygostki, L. (1924). *Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad escolar*. Editorial Pedagogía.

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

COMO CITAR ESTE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Ortega Palacios, K. (2024). *El taller “juegos ancestrales” para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023* [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio institucional UDH. <http://...>

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES		METODOLOGÍA
				DIMENSIONES	INDICADORES	
<p>PROBLEMA GENERAL ¿Cuál es la influencia del taller “juegos ancestrales” en el desarrollo de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿Cuál es el nivel de la</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar la influencia del taller “juegos ancestrales” en el desarrollo de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL Ha: La aplicación del taller “juegos ancestrales” influye significativamente en la mejora de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023. Ho: La aplicación del taller “juegos ancestrales” no influye significativamente en la mejora de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE El taller juegos ancestrales</p>	<p>Planificación</p> <hr/> <p>Aplicación</p> <hr/> <p>Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar el taller juegos ancestrales. • Programar las sesiones de aprendizaje. • Integrar el taller juegos ancestrales en las sesiones de aprendizaje. <p>Elegir los materiales para el taller juegos ancestrales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar el taller juegos ancestrales con los niños durante la hora de motricidad, siguiendo los momentos determinados. • Inicio: se realiza una asamblea con los niños para indicarles las normas y reglas de los juegos ancestrales • Desarrollo: Se desarrolla el juego con los materiales establecidos. • Cierre: Los niños expresan sus experiencias del juego. • Evaluar con el pre test 	<p>POBLACIÓN: está constituida por 45 niños del nivel inicial N° 33356 Huayopampa-Amarilis 2023</p> <p>MUESTRA está constituida por 45 niños del nivel inicial N° 33356 Huayopampa-Amarilis 2023</p> <p>TIPO DE INVESTIGACIÓN Es aplicada</p> <p>ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN Experimental</p> <p>NIVEL DE INVESTIGACIÓN</p>

competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” antes de la aplicación del taller “juegos ancestrales” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023? ¿Cuál es la influencia del taller “juegos ancestrales” en el desarrollo de la capacidad “comprende su cuerpo” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023? ¿Cuál es la influencia del

Evaluar el nivel de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” antes de la aplicación del taller “juegos ancestrales” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023. Diseñar el taller “juegos ancestrales” en el desarrollo de la capacidad “comprende su cuerpo” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356

HIPÓTESIS ESPECÍFICOS
 Ha1: El nivel de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” antes de la aplicación del taller “juegos ancestrales” es alta, en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.
 Ho1: El nivel de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” antes de la aplicación del taller “juegos ancestrales” es baja, en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.
 Ha2. La aplicación del taller “juegos ancestrales” influye significativamente en mejorar la capacidad “comprende su cuerpo” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356

VARIABLE DEPENDIENTE:

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

Comprende su cuerpo

- Evaluar con la guía de observación al finalizar cada sesión de aprendizaje.
- Evaluar con el post test después de aplicar el taller juegos ancestrales.
- Evaluar si lograron desarrollar la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” al finalizar las sesiones de aprendizaje.
 - Salta alrededor de su compañero por un círculo.
 - Salta hacia adelante sosteniendo un costal con las dos manos hasta llegar a la meta.
 - Salta con los pies siguiendo diversos patrones (cuadrados, rectángulos y círculo).
 - Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio.
 - Camina hacia la derecha - izquierda, hacia adelante y hacia atrás.
 - Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal).
 - Corre en zigzag por una línea recta sin perder el equilibrio.
 - Lanza la pelota por debajo de las piernas de su compañero.
 - Lanza la pelota para encajar a una caja sin perder el equilibrio.

Explicativo

DISEÑO DE INVESTIGACIÓN:
Es cuasi experimental

TÉCNICA E INSTRUMENTOS
Lista de cotejo
La observación

<p>taller “juegos ancestrales” en el desarrollo de la capacidad “se expresa corporalmente” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023? ¿Cuál es el nivel de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” después de la aplicación del taller “juegos ancestrales” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023?</p>	<p>Huayopampa, Amarilis, 2023. Aplicar el taller “juegos ancestrales” en el desarrollo de la capacidad “se expresa corporalmente” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023. Evaluar el nivel de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” después de la aplicación del taller “juegos ancestrales” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa</p>	<p>Huayopampa, Amarilis, 2023. Ho2. La aplicación del taller “juegos ancestrales” no influye significativamente en mejorar la capacidad “comprende su cuerpo” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023. Ha3. La aplicación del taller “juegos ancestrales” influye significativamente en mejorar la capacidad “se expresa corporalmente” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023. Ho3. La aplicación del taller “juegos ancestrales” no influye significativamente en mejorar la capacidad “se expresa corporalmente” en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.</p>	<hr/> <ul style="list-style-type: none"> - Demuestra agilidad al rodar con su cuerpo sobre las colchonetas hasta llegar a la meta - Demuestra su coordinación óculo podal llevando con el pie la pelota hacia el arco. - Realiza volteretas sobre las colchonetas ubicadas estratégicamente. - Sube y baja las sillas uno a uno alternando los pies. - Emplea los brazos al girar los aros en el patio de la escuela - Fortalece su coordinación al hacer girar el aro con la cintura. <hr/> <p>Se expresa corporalmente</p> <ul style="list-style-type: none"> - Señala en sí mismo las partes corporales (cabeza, brazos y tronco) - Realiza movimientos corporales (brazos y pies) siguiendo el ritmo de la música(lento) - Utiliza su cuerpo (cabeza brazos y tronco) para imitar los movimientos de sus compañeros. -Danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda) al compás de la melodía - Coordina sus movimientos corporales (brazos, tronco y
---	--	--	---

Inicial N°
33356
Huayopampa,
Amarilis, 2023.

Ha4: El nivel de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” después de la aplicación del taller “juegos ancestrales” es alta, en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.

Ho4: El nivel de la competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” después de la aplicación del taller “juegos ancestrales” es baja, en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 33356 Huayopampa, Amarilis, 2023.

pies) siguiendo el ritmo de la música (Rápido).

ANEXO 2

RESOLUCIONES



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



RESOLUCION N° 0033-2023-D-FCEyH-UDH Huánuco, 26 de mayo del 2023

Visto, el expediente N° 408995-0000003824 a la alumna Kely ORTEGA PALACIOS, quien solicita la aprobación del Proyecto de Tesis intitulado **"EL TALLER "JUEGOS ANCESTRALES" PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN ALUMNOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 33356 HUAYOPAMPA, AMARILIS, 2023"**.

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 Kely ORTEGA PALACIOS presenta el Proyecto de **"EL TALLER "JUEGOS ANCESTRALES" PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN ALUMNOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 33356 HUAYOPAMPA, AMARILIS, 2023"** y con Informe N° 0023-2023-LPT-UDH de la docente Dra. Laddy Dayana Pumayauri de la Torre; Informe N° 025-MEGA-DH-FCEyH-UDH-2023 del Mg. Manuel Eliab Grandes Anapan y el Informe N° 011-D-FCEyH-UDH-2022 de la Mg. Katherine Elisa Pimentel Dionicio, recomiendan la aprobación del mencionado Proyecto de Tesis;

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

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° 005-2022-R-AU-UDH del 28 de diciembre del 2022;

SE RESUELVE:

Artículo único: **APROBAR** el Proyecto **"EL TALLER "JUEGOS ANCESTRALES" PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN ALUMNOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 33356 HUAYOPAMPA, AMARILIS, 2023"** correspondiente a la alumna de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades Kely ORTEGA PALACIOS, debiendo de inscribirse en el libro de registro correspondiente.

Regístrese, comuníquese y archívese,



Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay
DECANA (E)

PPG/ snpf

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

RESOLUCION N° 0038-2023-D-FCEyH-UDH**Huánuco, 31 de mayo del 2023**

Visto, el expediente N° 415416-0000004053 presentado por la alumna Kely ORTEGA PALACIOS, quien solicita Asesor Metodológico de tesis.

CONSIDERACIÓN:

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, 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;

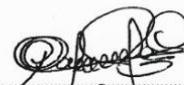
Que, siendo política del Programa Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria, impulsar la investigación científica y la proyección social;

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° 005-2022-R-AU-UDH del 28 de diciembre del 2022;

SE RESUELVE:

Artículo único: DESIGNAR al Mg. Orlando Gargate Castillejo como Asesor Metodológico de Tesis de la alumna Kely ORTEGA PALACIOS, del Programa Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria.

Regístrese, comuníquese y archívese,



Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay
DECANA (E)

PPG/snpf

Distribución: Fac Cs Educ y Hum. PAP Educación. Interesado. Comisión de Tesis. Asesor. Archivo

ANEXO 3

EVIDENCIAS

LISTA DE COTEJO (pre test)

APELLIDOS Y

NOMBRES:.....

GRADO:.....

SECCIÓN:.....

FECHA:.....

.....

N°	INDICADORES	ESCALAS	
		SI	NO
1	Salta alrededor de su compañero por un círculo.		
2	Saltan hacia adelante sosteniendo un costal con las dos manos hasta llegar a la meta.		
3	Salta con los pies siguiendo diversos patrones (cuadrados, rectángulos y círculo).		
4	Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio.		
5	Camina hacia la derecha - izquierda, hacia adelante y hacia atrás.		
6	corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal).		
7	Corre en zigzag por una línea recta sin perder el equilibrio.		
8	Lanza la pelota por debajo de las piernas de su compañero.		
9	Lanzan la pelota para encajar a una caja sin perder el equilibrio.		
10	Demuestra agilidad al rodar con su cuerpo sobre las colchonetas hasta llegar a la meta		
11	Demuestra su coordinación óculo podal llevando con el pie la pelota hacia el arco.		
12	Realiza volteretas sobre las colchonetas ubicadas estratégicamente.		
13	Sube y baja de las sillas uno a uno alternando los pies.		
14	Emplea los brazos al girar los aros.		
15	Fortalece su coordinación al hacer girar el aro con la cintura.		
16	Señala en sí mismo las partes corporales (cabeza, brazos y tronco)		
17	Realiza movimientos corporales (brazos y pies) siguiendo el ritmo de la música(lento)		
18	Utiliza su cuerpo (cabeza brazos y tronco) para imitar los movimientos de sus compañeros.		
19	Danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda) al compás de la melodía		
20	Coordina sus movimientos corporales (brazos, tronco y pies) siguiendo el ritmo de la música (Rápido).		

LISTA DE COTEJO
(post test)

APELLIDOS Y

NOMBRES:.....

GRADO:.....SECCIÓN:.....

.....

FECHA:.....

...

N°	INDICADORES	ESCALAS	
		SI	NO
1	Salta alrededor de su compañero por un círculo.		
2	Saltan hacia adelante sosteniendo un costal con las dos manos hasta llegar a la meta.		
3	Salta con los pies siguiendo diversos patrones (cuadrados, rectángulos y círculo).		
4	Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio.		
5	Camina hacia la derecha - izquierda, hacia adelante y hacia atrás.		
6	corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal).		
7	Corre en zigzag por una línea recta sin perder el equilibrio.		
8	Lanza la pelota por debajo de las piernas de su compañero.		
9	Lanzan la pelota para encajar a una caja sin perder el equilibrio.		
10	Demuestra agilidad al rodar con su cuerpo sobre las colchonetas hasta llegar a la meta		
11	Demuestra su coordinación óculo podal llevando con el pie la pelota hacia el arco.		
12	Realiza volteretas sobre las colchonetas ubicadas estratégicamente.		
13	Sube y baja de las sillas uno a uno alternando los pies.		
14	Emplea los brazos al girar los aros.		
15	Fortalece su coordinación al hacer girar el aro con la cintura.		
16	Señala en sí mismo las partes corporales (cabeza, brazos y tronco)		
17	Realiza movimientos corporales (brazos y pies) siguiendo el ritmo de la música(lento)		
18	Utiliza su cuerpo (cabeza brazos y tronco) para imitar los movimientos de sus compañeros.		
19	Danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda) al compás de la melodía		
20	Coordina sus movimientos corporales (brazos, tronco y pies) siguiendo el ritmo de la música (Rápido).		

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(Nivel INICIAL)**

Nº 1

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. Institución Educativa Integrada: I. E. N° 33356 HUAYOPAMPA
 1.2 Tema : “MANTIENE EL EQUILIBRIO
 SALTANDO POR UN CÍRCULO”.
 1.3 Área : Psicomotriz
 1.4 Sección : A Grado: 5 años
 1.5 Docente de Aula : Ortega Palacios, Kely
 1.6 Fecha : 02/06/2023.
 1.7 Duración : 45 minutos

II. DATOS CURRICULAR

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	Comprende su cuerpo.	•Realiza acciones y de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas 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.	Salta alrededor de su compañero o por un círculo.	LISTA DE COTEJO

III SECUENCIA DIDÁCTICA

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de la orientación al bien común	Docentes y estudiantes promueve espacios de buen trato y diálogo.
Enfoque intercultural	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA</p> <p>Saludo a mis estudiantes con afecto y les doy la bienvenida a la clase del día.</p> <p>Realizamos las actividades permanentes. saberes previos</p> <p>¿Conocen el juego arroz con leche?</p> <p>¿Algunas ves has realizado este juego?</p> <p>¿Dónde?</p> <p>¿Con quienes lo han jugado?</p> <p>¿Cómo les pareció</p> <p>Recordamos los acuerdos para iniciar nuestra actividad</p>		10 min
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<p>EXPRESIVIDAD CORPORAL</p> <ul style="list-style-type: none"> En seguida presentamos el siguiente juego. <p>ARROZ CON LECHE</p> <ul style="list-style-type: none"> Indicamos a los estudiantes que formen un círculo Luego se les indica que dos niños tendrán que ponerse al centro del círculo y los demás niños tendrán que Saltar alrededor de su compañero por un círculo entonando la canción. Arroz con leche me quiero casar, con una señorita de Portugal. Que sepa tejer, que sepa bordar, que se sepa las Tablas de multiplicar. Que sepa barrer, que sepa planchar, que sepa abrir la puerta para ir a jugar. Con esta sí, con esta no, ¡Con esta señorita me caso yo!» Una vez que todos los partes hayan logrado jugar termina el juego. <p>RELAJACIÓN</p> <p>Pedimos al niño que estire lo máximo que pueda los brazos (hacia arriba, hacia los lados) y que se mantenga durante un tiempo en esa posición y luego bajan los brazos y se relajan</p> <p>REPRESENTACIÓN</p> <p>Al final les entrego papel bon para que realicen dibujos del juego realizado.</p>	Papel bond	30 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Pedimos a los estudiantes que tienen que Saltar alrededor de su compañero por un círculo dibujado en el piso, se realiza de 4 integrantes Dos niños se pondrán en el centro del círculo y los demás saltarán alrededor de su compañero. Preguntamos a los estudiantes: ¿Qué les pareció el juego? ¿Cómo se sintieron al realizar el juego? ¿Qué dificultades tuvieron al 		5 min

	saltar alrededor de su compañero y como lo solucionaron? ¿Qué otros juegos conocen?		
--	---	--	--

LISTA DE COTEJO 1

COMPETENCIA		SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	
INDICADOR		Salta alrededor de su compañero por un círculo.	
	NOMBRES Y APELLIDOS.	SÍ	NO
01	ACOSTA INGA, Jhade Ariana		
02	CARRILLO HUERTA, Samara Arlette		
03	CAYETANO TRAVEZAÑO, Jhosalyn Kateriane		
04	COLLAZOS ANTONIO, Yim Andrew		
05	CONCHA ISIDRO, Miiia Alessandra		
06	CRISPIN GAVILAN, Alexis Brayán		
07	ESCALANTE MARQUEZ, Jairo Marchello		
08	ESTELA CALERO, Adriano Joaquin		
09	GABRIEL INGA, Briana Antonella		
10	HUAMANI SILVESTRE, Kiara		
11	HUARANGA DE LA CRUZ, Luciana		
12	LIVIAS HURTADO, Maria Del Rosario		
13	MARTINEZ AQUINO, Sergio Adriano		
14	MINAYA VERDE, Madelheyne Valentina		
15	MODESTO ROJAS, Shantal Abigail Naomi		
16	PICON COTRINA, Bradon Moisés		
17	PICON TORIBIO, Dheyriil Dylam		
18	RAMOS PONCE, Evans Jehiel		
19	ROSALES SARAVIA, Patrick Said		
20	SALAZAR SILVA, Emmir Thiago		
21	SARAVIA NAZARIO, Thaisa Khaleesi		
22	TELLO FACUNDO, Gael David		
23	TRUJILLO CABELLO, Medeleidi Yanirys		



Los estudiantes están Saltando alrededor de su compañero por un círculo entonado la canción ARROZ CON LECHE ME QUIERO CASAR.

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(Nivel INICIAL)**

Nº 2

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1 Institución Educativa Integrada: I. E. N° 33356
 “HUAYOPAMPA”
- 1.2 Tema : “ SALTAN CON LOS DOS PIES
 DEMOSTRANDO EQUILIBRIO.”
- 1.3 Área : Psicomotriz
- 1.4 Sección : “A” Grado: 5 años
- 1.5 Docente de Aula : Ortega Palacios, Kely
- 1.6 Fecha : 05/06/2023.
- 1.7 Duración : 45 minutos

II. DATOS CURRICULAR

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	Se expresa corporalmente.	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas 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. 	Salta hacia adelante sosteniendo un costal con las dos manos hasta llegar a la meta.	LISTA DE COTEJO

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
-------------------------------	---

Enfoque de la orientación al bien común	Docentes y estudiantes promueve espacios de buen trato y diálogo.
Enfoque intercultural	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

III SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA</p> <p>Saludo a mis estudiantes con afecto y les doy la bienvenida a la clase del día.</p> <p>Realizamos las actividades permanentes.</p> <p>saberes previos</p> <p>¿conocen el juego carrera de sacos? ¿Alguna vez has realizado este juego? ¿Dónde? ¡Con quienes lo han jugado? ¿Cómo les pareció? ¿Qué materiales usaremos?</p> <p>En grupo clase</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente da la bienvenida a los estudiantes y se les pide a los estudiantes que salgan al patio en completo orden para ello se realiza las normas para realizan las actividades programadas en la sesión de aprendizaje. • Realizamos ejercicios de estiramientos para iniciar la actividad. 		10 min
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<p>EXPRESIVIDAD CORPORAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los estudiantes que formen tres grupos de la misma cantidad. • En seguida presentamos el siguiente juego. <p>JUEGO CARRERA DE SACOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se traza una línea recta al inicio y al final a una cierta distancia. • A cada participante se entrega un costal que deben sostener con sus manos para avanzar solo es válido saltar hacia adelante sosteniendo un costal con las dos manos hasta llegar a la meta, sin soltar el saco el primero en llegar es el ganador. • Luego para el retorno tienen armar una torre de latas y volver saltando 	<p>costales</p> <p>Papel bond</p>	30 min

	<p>hacia adelante sosteniendo el costal y entregárselo a su compañero para que continúe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si en caso que no logre llegar con el costal ese grupo habrá perdido el circuito • Todos los participantes deben de realizar el mismo circuito sin cometer Errores y si en caso que lo cometen tendrán que volver a realizar del inicio. <p>RELAJACIÓN Pedimos al niño que estire lo máximo que pueda los brazos (hacia arriba, hacia los lados) y que se mantenga durante un tiempo en esa posición y luego bajan los brazos y se relajan</p> <p>REPRESENTACIÓN Al final les entrego papel bon para que realicen dibujos del juego realizado.</p>		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a todos los integrantes que formen una fila y se pongan de tras de la line atrasada. • Luego tendrán Saltar hacia adelante sosteniendo una caja con las dos manos hasta llegar a la meta, hasta el otro extremo donde está la línea trazada. • Todos los participantes lo deberán realizar la misma acción. • Preguntamos: ¿Qué le pareció el juego? ¿Qué dificultades tuvieron al saltar con los sacos puestos? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Te fue fácil en esa posición coordinar tus movimientos? ¿Cómo se sintieron con el resultado de las actividades? • Pedimos que ordenen los materiales y luego que formen una fila para poder retornar al salón en completo orden. Para que continúan con la clase. 		5 min

LISTA DE COTEJO 2

COMPETENCIA		SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	
INDICADOR		Saltan hacia adelante sosteniendo un costal con las dos manos hasta llegar a la meta.	
	NOMBRES Y APELLIDOS.	SÍ	NO
01	ACOSTA INGA, Jhade Ariana		
02	CARRILLO HUERTA, Samara Arlette		
03	CAYETANO TRAVEZAÑO, Jhosalyn Kateriane		
04	COLLAZOS ANTONIO, Yim Andrew		
05	CONCHA ISIDRO, Miia Alessandra		
06	CRISPIN GAVILAN, Alexis Brayan		
07	ESCALANTE MARQUEZ, Jairo Marchello		
08	ESTELA CALERO, Adriano Joaquin		
09	GABRIEL INGA, Briana Antonella		
10	HUAMANI SILVESTRE, Kiara		
11	HUARANGA DE LA CRUZ, Luciana		
12	LIVIAS HURTADO, Maria Del Rosario		
13	MARTINEZ AQUINO, Sergio Adriano		
14	MINAYA VERDE, Madelheyne Valentina		
15	MODESTO ROJAS, Shantal Abigail Naomi		
16	PICON COTRINA, Bradon Moisés		
17	PICON TORIBIO, Dheyri Dylam		
18	RAMOS PONCE, Evans Jehiel		
19	ROSALES SARA VIA, Patrick Said		
20	SALAZAR SILVA, Emmir Thiago		
21	SARA VIA NAZARIO, Thaisa Khaleesi		
22	TELLO FACUNDO, Gael David		
23	TRUJILLO CABELLO, Medeleidi Yanirys		



Los estudiantes están formados de dos filas para continuar con el juego carrera de sacos por ningún motivo tendrán que soltar el costal.



Gael y Dheyiril están saltando ya de vuelta al llegar a la meta entregaran los costales al siguiente compañero.

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(Nivel INICIAL)**

Nº 3

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1 Institución Educativa Integrada: I. E. N° 33356 "HUAYOPAMPA"
- 1.2 Tema : "SALTAMOS JUNTOS"
- 1.3 Área : Psicomotriz
- 1.4 Sección : "A" Grado: 5 años
- 1.5 Docente de Aula : Ortega Palacios, Kely
- 1.6 Fecha : 06/06/2023.
- 1.7 Duración : 45 minutos

II. DATOS CURRICULAR

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
"SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD"	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas 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.	Salta con los pies siguiendo diversos patrones (cuadrados, rectángulos y círculo).	LISTA DE COTEJO

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de la orientación al bien común	Docentes y estudiantes promueve espacios de buen trato y diálogo.
Enfoque intercultural	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

III SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA</p> <p>Saludo a mis estudiantes con afecto y les doy la bienvenida a la clase del día. Nos reunimos con los niños</p> <p>Nos sentamos con los niños, les digo que vamos a jugar la rayuela, luego establecemos la norma (Respetar los turnos).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se reparte una piedra plana a cada niño para que lance dentro de los cuadros, luego se explican las reglas. I. Cada niño tendrá un turno II. El niño debe lanzar la piedra plana dentro del cuadro, si cae fuera del cuadro pierde el turno. III. Se debe saltar siguiendo los patrones establecidos en el piso (cuadrado-un pie) (rectángulo-2pies) (circulo-descanso). 		10 min
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<p>EXPRESIVIDAD CORPORAL</p> <p>LA RAYUELA.</p> <p>La docente traza una rayuela con 5 cuadrados 2 rectángulos y un círculo con una tiza.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños forman una fila, el primer niño tira la piedra plana, esta debe caer en el casillero correcto. • Al caer de forma correcta, el niño debe saltar siguiendo los patrones establecidos en el piso (cuadrado-un pie) (rectángulo-2 pies) (circulo-descanso). • Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno a su compañero. • El niño debe saltar siguiendo los patrones establecidos en el piso (cuadrados, rectángulos y círculo), a excepción del que tiene el objeto arrojado. Gana quien concluye primero <p>RELAJACIÓN</p> <p>Los niños se echan en el suelo, ponen sus manos, una en el estómago y la otra en el pecho</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego sienten la respiración de inhalación y exhalación <p>REPRESENTACIÓN</p> <p>Al final les entrego papel bon para que realicen dibujos del juego realizado.</p>	<p>Papel bond</p> <p>Piedra plana.</p>	30 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños que formen una fila el primer participante de cada grupo debe de Saltar con los pies siguiendo diversos patrones (cuadrados, rectángulos y círculo) dibujados estratégicamente en el piso • Preguntamos a los estudiantes: ¿Qué les pareció el juego? ¿Cómo se sintieron al realizar 		5 min

	el juego? ¿Qué dificultades tuvieron al Saltar con los pies siguiendo diversos patrones (cuadrados, rectángulos y círculo) y como lo solucionaron? ¿Qué otros juegos conocen?		
--	--	--	--

LISTA DE COTEJO 3

COMPETENCIA		SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD					
INDICADOR		Salta con los pies siguiendo diversos patrones (cuadrados, rectángulos y círculo).					
“SALTAMOS JUNTOS”		Salta siguiendo diversos patrones (cuadrados) en el piso.		Salta siguiendo diversos patrones (rectángulos) en el piso.		Salta siguiendo diversos patrones (círculos) en el piso	
01	ACOSTA INGA, Jhade Ariana	SI	NO	SI	NO	SI	NO
02	CARRILLO HUERTA, Samara Arlette						
03	CAYETANO TRAVEZAÑO, Jhosalyn Kateriane						
04	COLLAZOS ANTONIO, Yim Andrew						
05	CONCHA ISIDRO, Miia Alessandra						
06	CRISPIN GAVILAN, Alexis Brayan						
07	ESCALANTE MARQUEZ, Jairo Marchello						
08	ESTELA CALERO, Adriano Joaquin						
09	GABRIEL INGA, Briana Antonella						
10	HUAMANI SILVESTRE, Kiara						
11	HUARANGA DE LA CRUZ, Luciana						
12	LIVIAS HURTADO, Maria Del Rosario						
13	MARTINEZ AQUINO, Sergio Adriano						
14	MINAYA VERDE, Madelheyne Valentina						
15	MODESTO ROJAS, Shantal Abigail Naomi						
16	PICON COTRINA, Bradon Moisés						
17	PICON TORIBIO, DheyriL Dylam						
18	RAMOS PONCE, Evans Jehiel						
19	ROSALES SARA VIA, Patrick Said						
20	SALAZAR SILVA, Emmir Thiago						
21	SARA VIA NAZARIO, Thaisa Khaleesi						
22	TELLO FACUNDO, Gael David						
23	TRUJILLO CABELLO, Medeleidi Yanirys						



Los estudiantes están formados para jugar el juego de la rayuela ellos saltaran con los pies siguiendo diversos patrones (cuadrados, rectángulos y círculo).



Sergio comienza con el juego primero lanzo la piedra plana para continuar saltando con los pies.



Aquí podemos observar que Sergio está de vuelta para recoger la piedra plana y entregar al siguiente compañero.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Nº 4

(Nivel INICIAL)**I. INFORMACIÓN GENERAL**

- 1.1 Institución Educativa Integrada: I. E. N° 33356 "HUAYOPAMPA"
 1.2 Tema : "CAMINA DEMOSTRANDO EQUILIBRIO."
 1.3 Área : Psicomotriz
 1.4 Sección : "A" Grado: 5 años
 1.5 Docente de Aula : Ortega Palacios, Kely
 1.6 Fecha : 07/06/2023
 1.7 Duración : 45 minutos

I. DATOS CURRICULAR

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
"SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD"	Comprende su cuerpo.	• Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas 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.	Camina por un círculo poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio.	LISTA DE COTEJO

III SECUENCIA DIDÁCTICA

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de la orientación al bien común	Docentes y estudiantes promueve espacios de buen trato y diálogo.
Enfoque intercultural	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA</p> <p>Saludo a mis estudiantes con afecto y les doy la bienvenida a la clase del día.</p> <p>Realizamos las actividades permanentes. saberes previos</p> <p>¿Conocen el juego tumbalatas?</p> <p>¿Alguna vez has realizado este juego? ¿Dónde?</p> <p>¿Con quienes lo han jugado?</p> <p>¿Cómo les pareció?</p> <p>¿Qué materiales usaremos?</p> <p>En grupo clase</p>		10 min
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<p>EXPRESIVIDAD CORPORAL</p> <ul style="list-style-type: none"> En seguida se les mencionara el siguiente juego denominado. <p style="text-align: center;">TUMBALATAS</p> <p>Se les indica a los niños que deben de hacer dos filas de ocho estudiantes el primer niño correrá hacia las latas para tumbarlas y luego, caminar por un círculo (dibujado en el piso) poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio.</p> <p>RELAJACIÓN</p> <p>Pedimos al niño que estire lo máximo que pueda los brazos (hacia arriba, hacia los lados) y que se mantenga durante un tiempo en esa posición y luego bajan los brazos y se relajan</p> <p>REPRESENTACIÓN</p> <p>Al final les entrego papel bon para que realicen dibujos del juego realizado.</p>	<p>Latas</p> <p>tizas</p> <p>Papel bond</p>	30 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Pedimos a los niños de manera individual que deben de Caminar por los dos círculos dibujados estratégicamente en el piso poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio. Preguntamos: ¿Qué le pareció el juego? ¿Qué dificultades tuvieron al Caminar por un círculo poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Te fue fácil en esa posición coordinar tus movimientos? ¿Cómo se sintieron con el resultado de las actividades? Pedimos que ordenen los materiales y luego que formen una fila para poder retornar al salón en completo orden. Para que continúan con la clase. 		5 min

LISTA DE COTEJO 4

COMPETENCIA		SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	
INDICADOR		Camina por un círculo poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio.	
	NOMBRES Y APELLIDOS.	SÍ	NO
01	ACOSTA INGA, Jhade Ariana		
02	CARRILLO HUERTA, Samara Arlette		
03	CAYETANO TRAVEZAÑO, Jhosalyn Kateriane		
04	COLLAZOS ANTONIO, Yim Andrew		
05	CONCHA ISIDRO, Miia Alessandra		
06	CRISPIN GAVILAN, Alexis Brayan		
07	ESCALANTE MARQUEZ, Jairo Marchello		
08	ESTELA CALERO, Adriano Joaquin		
09	GABRIEL INGA, Briana Antonella		
10	HUAMANI SILVESTRE, Kiara		
11	HUARANGA DE LA CRUZ, Luciana		
12	LIVIAS HURTADO, Maria Del Rosario		
13	MARTINEZ AQUINO, Sergio Adriano		
14	MINAYA VERDE, Madelheyne Valentina		
15	MODESTO ROJAS, Shantal Abigail Naomi		
16	PICON COTRINA, Bradon Moisés		
17	PICON TORIBIO, Dheyri Dylam		
18	RAMOS PONCE, Evans Jehiel		
19	ROSALES SARAIVA, Patrick Said		
20	SALAZAR SILVA, Emmir Thiago		
21	SARAIVA NAZARIO, Thaisa Khaleesi		
22	TELLO FACUNDO, Gael David		
23	TRUJILLO CABELLO, Medeleidi Yanirys		



Los estudiantes están formados en filas para realizar el juego TORRE DE LATAS los primeros participantes tendrán que salir corriendo y armar las latas para poder caminar por el círculo poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio.



Rosario y Andrew están armando las latas para poder caminar por el círculo.

Rosario y Andrew están caminando por el círculo poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio.

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(Nivel INICIAL)**

Nº 5

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1	Institución Educativa Integrada: I. E. N° 33356 "HUAYOPAMPA"
1.2	Tema : " JUGUEMOS A LA GALLINITA CIEGA "
1.3	Área : Psicomotriz
1.4	Sección : "A" Grado: 5 años
1.5	Docente de Aula : Ortega Palacios, Kely
1.6	Fecha : 08/06/2023
1.7	Duración : 45 minutos

II. DATOS CURRICULAR

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
"SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD"	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas 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.	Camina hacia la derecha-izquierda, hacia adelante y hacia atrás.	LISTA DE COTEJO

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de la orientación al bien común	Docentes y estudiantes promueve espacios de buen trato y diálogo.
Enfoque intercultural	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

III SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA</p> <p>Saludo a mis estudiantes con afecto y les doy la bienvenida a la clase del día. Nos reunimos con los niños</p> <p>Nos sentamos con los niños, les digo que vamos a jugar a la gallinita ciega, luego establecemos la norma (Respetar los turnos).</p> <p>En primer lugar, se debe elegir a quien llevará la venda, es decir, el que hará el papel de gallinita ciega y luego deberá encontrar al resto. Una vez elegido debe ponerse un pañuelo en los ojos, de forma que no pueda ver nada.</p>		10 min
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<p>EXPRESIVIDAD CORPORAL</p> <p>LA GALLINA CIEGA.</p> <p>1. El resto de los niños se ponen en círculo alrededor de la gallinita ciega, cogidos de las manos. La "gallinita" debe Caminar hacia la derecha-izquierda, hacia adelante y hacia atrás y darse dos vueltas enteras antes de empezar a buscar, para que no sepa dónde está.</p> <p>2. La tarea de la gallinita consiste en atrapar a alguno de los niños, que pueden moverse, pero sin soltarse de las manos. Cuando la gallinita tenga a un niño, tiene que adivinar quién es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles.</p> <p>RELAJACIÓN</p> <p>Los niños se echan en el suelo, ponen sus manos, una en el estómago y la otra en el pecho</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego sienten la respiración de inhalación y exhalación <p>REPRESENTACIÓN</p> <p>Al final les entrego papel bon para que realicen dibujos del juego realizado.</p>	<p>Pañuelo.</p> <p>Papel bond</p>	30 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños que Caminen hacia la derecha-izquierda, hacia adelante y hacia atrás. Para ello se les indica que deben de caminar por la cruz dibujada estratégicamente en el piso • Preguntamos a los estudiantes: ¿Qué les pareció el juego? ¿Cómo se sintieron al realizar el juego? ¿Qué dificultades tuvieron al Caminar hacia la derecha-izquierda, hacia adelante y hacia atrás y como lo solucionaron? ¿Qué otros juegos conocen? 	tizas	5 min

LISTA DE COTEJO 5

COMPETENCIA		SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD							
INDICADOR		Camina hacia la derecha-izquierda, hacia adelante y hacia atrás.							
“JUGUEMOS A LA GALLINITA CIEGA”		Camina hacia la (derecha)		Camina hacia la (izquierda)		Camina hacia (adelante)		Camina hacia (atrás)	
NOMBRES Y APELLIDOS.		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	ACOSTA INGA, Jade Ariana								
02	CARRILLO HUERTA, Samara Arlette								
03	CAYETANO TRAVEZAÑO, Jhosalyn Kateriane								
04	COLLAZOS ANTONIO, Yim Andrew								
05	CONCHA ISIDRO, Miia Alessandra								
06	CRISPIN GAVILAN, Alexis Brayán								
07	ESCALANTE MARQUEZ, Jairo Marchello								
08	ESTELA CALERO, Adriano Joaquin								
09	GABRIEL INGA, Briana Antonella								
10	HUAMANI SILVESTRE, Kiara								
11	HUARANGA DE LA CRUZ, Luciana								
12	LIVIAS HURTADO, Maria Del Rosario								
13	MARTINEZ AQUINO, Sergio Adriano								
14	MINAYA VERDE, Madelheyne Valentina								
15	MODESTO ROJAS, Shantal Abigail Naomi								
16	PICON COTRINA, Bradon Moisés								
17	PICON TORIBIO, Dheyri Dylam								
18	RAMOS PONCE, Evans Jehiel								
19	ROSALES SARAIVA, Patrick Said								
20	SALAZAR SILVA, Emmir Thiago								
21	SARAIVA NAZARIO, Thaisa Khaleesi								
22	TELLO FACUNDO, Gael David								
23	TRUJILLO CABELLO, Medeleidi Yanirys								



El estudiante Patrick empezó siendo La gallinita ciega el tendrá que Caminar hacia la derecha-izquierda, hacia adelante y hacia atrás para poder agarrar a su compañero y adivinar quién es con el tacto.

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(Nivel INICIAL)**

Nº 6

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1 Institución Educativa Integrada : I. E. N° 33356 “HUAYOPAMPA”
 1.2 Tema : “JUGAMOS AL GATO Y AL RATON”
 1.3 Área : Psicomotriz
 1.4 Sección : “A” Grado: 5 años
 1.5 Docente de Aula : Ortega Palacios, Kely
 1.6 Fecha : 09/06/2023
 1.7 Duración : 45 minutos

II. DATOS CURRICULAR

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	Comprende 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.	Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal).	LISTA DE COTEJO

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de la orientación al bien común	Docentes y estudiantes promueve espacios de buen trato y diálogo.
Enfoque intercultural	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

III SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO

<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<p>ASAMBLEA Saludo a mis estudiantes con afecto y les doy la bienvenida a la clase del día. Realizamos las actividades permanentes. saberes previos Antes de comenzar les pregunto ¿conocen el juego gato y al ratón? ¿Alguna vez has realizado este juego? ¿Dónde? ¿Con quienes lo han jugado? ¿Cómo les pareció? Les digo que vamos a jugar al gato y al ratón</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego establecemos las normas. • Se seleccionan a los niños que serán el gato y el ratón • Luego se les explica las reglas: <ol style="list-style-type: none"> I. Hacemos un círculo todos II. Luego el gato tratara de entrar III. Se acaba el juego cuando el gato atrape al ratón. 		<p style="text-align: center;">10 min</p>
<p style="text-align: center;">DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p>	<p>EXPRESIVIDAD CORPORAL Les comento que saldremos al patio de la escuela y nos sentamos con los estudiantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos el siguiente juego. <p style="text-align: center;">GATO Y AL RATÓN</p> <p>Se les indica que deben de Correr diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal) al momento de realizar el juego Los niños y niñas forman un círculo tomado de las manos. Se escoge a una niña que será el ratón, se coloca dentro; y el otro niño será el gato, que estará afuera. Luego sigue este diálogo: El gato toca la puerta y dice: ¿Está el ratón? Si esta ¿Qué está haciendo? Está comiendo ¿A qué hora sale? A las 10 Talan 1, talan 2, talan 3, talan 4, talan 5, talan 6, talan 7, talan 8, talan 9, talan 10. ¿Está el ratón? Si esta ¿Qué está haciendo? Está durmiendo Entonces al no salir el ratón, el gato persigue al ratón, rompiendo la cadena del círculo o filtrándose entre los niños. El otro huye. La cadena lo defiende. Cuando es alcanzado el ratón, termina el juego que se reinicia con otro "ratón" y otro "gato".</p> <p>RELAJACIÓN • Les indico que tensen distintas partes del cuerpo (manos, brazos, hombros) y luego lo relajen.</p> <p>REPRESENTACIÓN Al final les entrego papel bon para que realicen dibujos del juego realizado.</p>	<p style="text-align: center;">Papel bond</p>	<p style="text-align: center;">30 min</p>

CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños que deben de Correr en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal) • Para ello debemos de realizar el juego el rey manda en este caso se escogerá a un niño que ara el rey. • El rey ordenara a los niños que Corran en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal) • Para finalizar les pregunto ¿les gusto el juego? ¿los niños comparten sus experiencias con sus compañeros a través de sus dibujos? <p>Les felicito por su participación.</p>		5 min
---------------	---	--	-------

LISTA DE COTEJO 6

COMPETENCIA		SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD					
INDICADOR		Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal).					
“JUGAMOS AL GATO Y AL RATON ”		Corre en diferentes direcciones (derecha)		Corre en diferentes direcciones (izquierda)		Corre en diferentes direcciones (diagonal)	
NOMBRES Y APELLIDOS.		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	ACOSTA INGA, Jhade Ariana						
02	CARRILLO HUERTA, Samara Arlette						
03	CAYETANO TRAVEZAÑO, Jhosalyn Kateriane						
04	COLLAZOS ANTONIO, Yim Andrew						
05	CONCHA ISIDRO, Mii Alessandra						
06	CRISPIN GAVILAN, Alexis Brayán						
07	ESCALANTE MARQUEZ, Jairo Marchello						
08	ESTELA CALERO, Adriano Joaquin						
09	GABRIEL INGA, Briana Antonella						
10	HUAMANI SILVESTRE, Kiara						
11	HUARANGA DE LA CRUZ, Luciana						
12	LIVIAS HURTADO, Maria Del Rosario						
13	MARTINEZ AQUINO, Sergio Adriano						
14	MINAYA VERDE, Madelheyne Valentina						
15	MODESTO ROJAS, Shantal Abigail Naomi						
16	PICON COTRINA, Bradon Moisés						
17	PICON TORIBIO, Dheyri Dylam						
18	RAMOS PONCE, Evans Jehiel						
19	ROSALES SARAVIA, Patrick Said						
20	SALAZAR SILVA, Emmir Thiago						
21	SARAVIA NAZARIO, Thaisa Khaleesi						

2	TELLO FACUNDO, Gael David						
2							
2	TRUJILLO CABELLO, Medeleidi						
3	Yanirys						



Los estudiantes están preparados para jugar el juego EL GATO Y AL RATÓN el ratón es Patrick del medio, el gato es Marchello lo está afuera el tendrá que comerlo al ratón para realizar este juego el (ratón y el gato) tendrán que Correr en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal).

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

N° 7

(Nivel INICIAL)**I. INFORMACIÓN GENERAL**

- 1.1 Institución Educativa Integrada : I. E. N° 33356 "HUAYOPAMPA"
 1.2 Tema : "SE DESPLAZAN Y CORREN MANTENIENDO EL EQUILIBRIO"
 1.3 Área : Psicomotriz
 1.4 Sección : "A" Grado: 5 años
 1.5 Docente de Aula : Ortega Palacios, Kely
 1.6 Fecha : 12/06/2023
 1.7 Duración : 45 minutos

II. DATOS CURRICULAR

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
"SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD"	Comprende 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.	Corre en zigzag por una línea recta sin perder el equilibrio.	LISTA DE COTEJO

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de la orientación al bien común	Docentes y estudiantes promueve espacios de buen trato y diálogo.
Enfoque intercultural	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

III SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA</p> <p>Saludo a mis estudiantes con afecto y les doy la bienvenida a la clase del día.</p> <p>Realizamos las actividades permanentes. saberes previos</p> <p>Antes de comenzar les pregunto</p> <p>¿Conocen el juego el arco de alambre?</p> <p>¿Algunas ves has realizado este juego?</p> <p>¿Dónde?</p> <p>¿Con quienes lo han jugado?</p> <p>¿Cómo les pareció?</p>		10 min
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<p>EXPRESIVIDAD CORPORAL</p> <p>Les comento que saldremos al patio de la escuela y nos sentamos con los estudiantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos el siguiente juego. <p>JUEGO EL ARCO DE ALAMBRE</p> <p>Se forman 2 grupos de ocho integrantes y se le entrega a cada grupo los materiales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • } Luego entregamos a los estudiantes los aros de alambre a la voz de tres, Correrán en zigzag por una línea recta sin perder el equilibrio. Haciendo rodar el aro por los conos hasta llegar a la meta a una velocidad extrema como obstáculos tendrán los conos esto les ara tener una mayor dificultad y los participantes no tendrán que perder el equilibrio si en caso rozan el cono o los obstáculos este participante habrá quedado descalificado y sedera su puesto al siguiente jugador. • Los jugadores demostraran la habilidad de equilibrio al Correr en zigzag por una línea curva sin perder el equilibrio. • Cuando el aro toma una velocidad deseada el participante tendrá que introducir el “guinche” por el interior del aro y frenará con la parte recta del alambre asiendo rozar hasta que controle la velocidad esto le permitirá a controlar la velocidad para ello el jugador no tiene que perder el equilibrio. <p>RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les indico que tensen distintas partes del cuerpo (manos, brazos, hombros) y luego lo relajen. <p>REPRESENTACIÓN</p> <p>Al final les entrego papel bon para que realicen dibujos del juego realizado.</p>	<p>Aros</p> <p>Tiza</p> <p>Un alambre</p> <p>Conos</p>	30 min

CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los estudiantes que Corre en zigzag (conos) por una línea curva (dibujadas en el piso) sin perder el equilibrio. • Trazamos una línea curva para que puedan correr los estudiantes sin salirse de la línea para ello tendrán que mantener el equilibrio • Preguntamos: ¿Qué les pareció el juego? ¿Qué dificultades tuvieron correr en zigzag? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Qué otros juegos conocen para poder trabajar el equilibrio? • Luego pedimos a los estudiantes que ordenan los materiales utilizados en los juegos. • Les felicitamos por su desempeño que demostraron durante las actividades. Les felicito por su participación. 	Tiza	5 min
---------------	--	------	-------

LISTA DE COTEJO 7

COMPETENCIA		SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	
INDICADOR		Corre en zigzag por una línea recta sin perder el equilibrio.	
	NOMBRES Y APELLIDOS.	SÍ	NO
01	ACOSTA INGA, Jhade Ariana		
02	CARRILLO HUERTA, Samara Arlette		
03	CAYETANO TRAVEZAÑO, Jhosalyn Kateriane		
04	COLLAZOS ANTONIO, Yim Andrew		
05	CONCHA ISIDRO, Miiá Alessandra		
06	CRISPIN GAVILAN, Alexis Brayán		
07	ESCALANTE MARQUEZ, Jairo Marchello		
08	ESTELA CALERO, Adriano Joaquin		
09	GABRIEL INGA, Briana Antonella		
10	HUAMANI SILVESTRE, Kiara		
11	HUARANGA DE LA CRUZ, Luciana		
12	LIVIAS HURTADO, Maria Del Rosario		
13	MARTINEZ AQUINO, Sergio Adriano		
14	MINAYA VERDE, Madelheyne Valentina		
15	MODESTO ROJAS, Shantal Abigail Naomi		
16	PICON COTRINA, Bradon Moisés		
17	PICON TORIBIO, DheyriL Dylam		
18	RAMOS PONCE, Evans Jehiel		
19	ROSALES SARA VIA, Patrick Said		
20	SALAZAR SILVA, Emmir Thiago		
21	SARA VIA NAZARIO, Thaisa Khaleesi		
22	TELLO FACUNDO, Gael David		
23	TRUJILLO CABELLO, Medeleidi Yanirys		



Los estudiantes están formados en dos grupos para realizar el juego EL ARCO DE ALAMBRE a cada grupo se les entrego un aro tendrán Correr en zigzag por una línea recta sin perder el equilibrio. Haciendo girar el aro por los conos la hilera que gane será el ganador.



Patrick y rosario ya están de vuelta haciendo girar el aro por los conos al llegar tendrán que entregar el aro su compañero para que repita la misma acción.

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(Nivel INICIAL)**

Nº 8

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1 Institución Educativa Integrada: I. E. N° 33356 "HUAYOPAMPA"
- 1.2 Tema : "LA PELOTA EN EL TÚNEL"
- 1.3 Área : Psicomotriz
- 1.4 Sección : "A" Grado: 5 años
- 1.5 Docente de Aula : Ortega Palacios, Kely
- 1.6 Fecha : 13/06/2023
- 1.7 Duración : 45 minutos

II. DATOS CURRICULAR

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
"SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD"	Comprende 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.	Lanza la pelota por debajo de las piernas de su compañero.	LISTA DE COTEJO

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de la orientación al bien común	Docentes y estudiantes promueve espacios de buen trato y diálogo.
Enfoque intercultural	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

III SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA</p> <p>Saludo a mis estudiantes con afecto y les doy la bienvenida a la clase del día.</p> <p>Realizamos las actividades permanentes. saberes previos</p> <p>¿conocen el juego “la pelota dentro del túnel ¿Alguna vez has realizado este juego? ¿Dónde? ¿Con quienes lo han jugado? ¿Cómo les pareció? ¿Qué materiales usaremos?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego establecemos la norma (Mantener el orden) 		10 min
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<p>EXPRESIVIDAD CORPORAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los estudiantes que formen tres grupos de la misma cantidad. • En seguida presentamos el siguiente juego. “la pelota dentro del túnel” • Se forman dos equipos y se indica que se pongan en columnas <ul style="list-style-type: none"> • Se les indicará a los niños que Lanza la pelota por debajo de las piernas de su compañero para ello se les pide que separen las piernas y se le entregará la pelota al niño de adelante • El niño que este al inicio de la fila tendrá que pasar la pelota por debajo, hacia atrás por entre las piernas de sus compañeros, y el último niño en coger la pelota deberá correr hacia adelante y realizar la misma acción, hasta llegar al jugador que tiró por primera vez • El equipo que termine primero será el ganador • La docente felicita a los niños por su participación • Se finaliza el juego cuando se termina el tiempo. <p>RELAJACIÓN</p> <p>Pedimos al niño que estire lo máximo que pueda los brazos (hacia arriba, hacia los lados) y que se mantenga durante un tiempo en esa posición y luego bajan los brazos y se relajan</p> <p>REPRESENTACIÓN</p> <p>Al final les entrego papel bon para que realicen dibujos del juego realizado.</p>	<p>pelotas</p> <p>Papel bond</p>	30 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños que se agrupen de dos para realizar el juego el primer niño tendrá que lanzar la pelota por debajo de las piernas de su compañero para luego encestar en la caja. 		5 min

	<ul style="list-style-type: none"> • En seguida les pedimos que lo realizaran de manera individual, cada niño tendrá que lanzar la pelota por debajo de sus piernas hasta que la pelota llegue a la línea trazada. • Preguntamos: ¿Qué le pareció el juego? ¿Cómo se han sentido durante el juego? los niños responden y comparten sus experiencias sobre que les gustó más del juego. • Pedimos que ordenen los materiales y luego que formen una fila para poder retornar al salón en completo orden. Para que continúan con la clase. 		
--	---	--	--

LISTA DE COTEJO 8

COMPETENCIA		SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	
INDICADOR		Lanza la pelota por debajo de las piernas de su compañero.	
	NOMBRES Y APELLIDOS.	SÍ	NO
01	ACOSTA INGA, Jhade Ariana		
02	CARRILLO HUERTA, Samara Arlette		
03	CAYETANO TRAVEZAÑO, Jhosalyn Kateriane		
04	COLLAZOS ANTONIO, Yim Andrew		
05	CONCHA ISIDRO, Miia Alessandra		
06	CRISPIN GAVILAN, Alexis Brayan		
07	ESCALANTE MARQUEZ, Jairo Marchello		
08	ESTELA CALERO, Adriano Joaquin		
09	GABRIEL INGA, Briana Antonella		
10	HUAMANI SILVESTRE, Kiara		
11	HUARANGA DE LA CRUZ, Luciana		
12	LIVIAS HURTADO, Maria Del Rosario		
13	MARTINEZ AQUINO, Sergio Adriano		
14	MINAYA VERDE, Madelheyne Valentina		
15	MODESTO ROJAS, Shantal Abigail Naomi		
16	PICON COTRINA, Bradon Moisés		
17	PICON TORIBIO, Dheyri Dylam		
18	RAMOS PONCE, Evans Jehiel		
19	ROSALES SARA VIA, Patrick Said		
20	SALAZAR SILVA, Emmir Thiago		
21	SARA VIA NAZARIO, Thaisa Khaleesi		
22	TELLO FACUNDO, Gael David		
23	TRUJILLO CABELLO, Medeleidi Yanirys		



Los estudiantes ya están preparados para jugar el juego “la pelota dentro del túnel” los primeros del grupo tendrán que lanzar la pelota por debajo de las piernas de su compañero. El primer equipo que termine será el ganador.

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(Nivel INICIAL)**

Nº 9

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1 Institución Educativa Integrada : I. E. N° 33356 "HUAYOPAMPA"
 1.2 Tema : " Demuestra equilibrio mediante juegos"
 1.3 Área : Psicomotriz
 1.4 Sección : "A" Grado: 5 años
 1.5 Docente de Aula : Ortega Palacios, Kely
 1.6 Fecha : 14/06/2023
 1.7 Duración : 45 minutos

II. DATOS CURRICULAR

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
"SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD"	Comprende su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas 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. 	Lanza la pelota para encajar a una caja sin perder el equilibrio.	LISTA DE COTEJO

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de la orientación al bien común	Docentes y estudiantes promueve espacios de buen trato y diálogo.
Enfoque intercultural	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

III SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA</p> <p>Saludo a mis estudiantes con afecto y les doy la bienvenida a la clase del día.</p> <p>Realizamos las actividades permanentes. saberes previos</p> <p>Antes de comenzar les pregunto</p> <p>¿Conocen el juego pelota en mano?</p> <p>¿Algunas ves has realizado este juego?</p> <p>¿Dónde?</p> <p>¿Con quienes lo han jugado?</p> <p>¿Cómo les pareció?</p>		10 min
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<p>EXPRESIVIDAD CORPORAL</p> <p>Les comento que saldremos al patio de la escuela y nos sentamos con los estudiantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • En seguida le mencionamos el juego. <p>JUEGO PELOTA EN MANO</p> <p>Se forman grupos de ocho participantes luego se le entrega a cada grupo una pelota</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los jugadores se enfrentan uno a uno este jugador debe lanzar la pelota a su compañero en la cual el que recepción debe pasar al otro participante hasta llegar al último participante y luego debe de encajar a una caja sin perder el equilibrio. • El participante una vez que haya cogido la pelota deberá lanzar la pelota para encajar en la caja sin perder el equilibrio si en caso no logra encajar, sedera el lugar al siguiente participante. • El saque se efectuará desde una distancia acordada en donde se efectuará el bote de saque y la jugada termina cuando el jugador hace mal. Es decir, cuando el participante golpea la pelota debajo de la chapa y lanza a su compañero y esta no logra alcanzar para coger abra perdida la jugada y haya perdido el equilibrio. • Las pelotitas serán de trapo o se puede elaborar por ellos mismos con trapos o lanas, etc. <p>RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les indico que tensen distintas partes del cuerpo (manos, brazos, hombros) y luego lo relajen. <p>REPRESENTACIÓN</p> <p>Al final les entrego papel bon para que realicen dibujos del juego realizado.</p>	<p>Pelotas de trapo</p> <p>Papel bond</p>	30 min

CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños que se agrupen de dos el primer niño tendrá que lanzar la pelota a su compañero y el segundo niño deberá lanzar la pelota para encajar a una caja sin perder el equilibrio • Preguntamos a los estudiantes: ¿Cómo se sintieron al realizar las actividades? ¿Tuvieron algunas dificultades al realizar el juego? ¿Qué otros juegos conocen? • Pedimos que expliquen cómo tuvieron que solucionar las dificultades durante el juego, luego pedimos a los estudiantes que guarden los materiales y que se pongan en fila para poder retornar al salón ordenadamente. 		5 min
---------------	--	--	-------

LISTA DE COTEJO 9

COMPETENCIA		SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	
INDICADOR		Lanza la pelota para encajar a una caja sin perder el equilibrio.	
	NOMBRES Y APELLIDOS.	SÍ	NO
01	ACOSTA INGA, Jhade Ariana		
02	CARRILLO HUERTA, Samara Arlette		
03	CAYETANO TRAVEZAÑO, Jhosalyn Kateriane		
04	COLLAZOS ANTONIO, Yim Andrew		
05	CONCHA ISIDRO, Miia Alessandra		
06	CRISPIN GAVILAN, Alexis Brayan		
07	ESCALANTE MARQUEZ, Jairo Marchello		
08	ESTELA CALERO, Adriano Joaquin		
09	GABRIEL INGA, Briana Antonella		
10	HUAMANI SILVESTRE, Kiara		
11	HUARANGA DE LA CRUZ, Luciana		
12	LIVIAS HURTADO, Maria Del Rosario		
13	MARTINEZ AQUINO, Sergio Adriano		
14	MINAYA VERDE, Madelheyne Valentina		
15	MODESTO ROJAS, Shantal Abigail Naomi		
16	PICON COTRINA, Bradon Moisés		
17	PICON TORIBIO, Dheyri Dylam		
18	RAMOS PONCE, Evans Jehiel		
19	ROSALES SARAIVIA, Patrick Said		
20	SALAZAR SILVA, Emmir Thiago		
21	SARAIVIA NAZARIO, Thaisa Khaleesi		
22	TELLO FACUNDO, Gael David		
23	TRUJILLO CABELLO, Medeleidi Yanirys		



Los estudiantes ya están listos y formados en filas para realizar el JUEGO PELOTA EN MANO aran una competencia el grupo que termine más rápido será el ganador. Tendrán que Lanzar la pelota para encajar a una caja sin perder el equilibrio.



THAISA es quien Lanzara la pelota para encajar a una caja sin perder el equilibrio.

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(Nivel INICIAL)**

Nº 10

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1 Institución Educativa Integrada : I. E. N° 33356
"HUAYOPAMPA"
- 1.2 Tema : "JUGUEMOS EL JUEGO
RODANDO EN EL MUNDO"
- 1.3 Área : Psicomotriz
- 1.4 Sección : "A" Grado: 5 años
- 1.5 Docente de Aula : Ortega Palacios, Kely
- 1.6 Fecha : 15/06/2023
- 1.7 Duración : 45 minutos

II. DATOS CURRICULAR

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TECNICA E INSTRUMENTO
"SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD"	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas 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	Demuestra agilidad al rodar con su cuerpo sobre las colchonetas hasta llegar a la meta.	LISTA DE COTEJO

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de la orientación al bien común	Docentes y estudiantes promueve espacios de buen trato y diálogo.
Enfoque intercultural	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

III SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA</p> <p>Saludo a mis estudiantes con afecto y les doy la bienvenida a la clase del día.</p> <p>Realizamos las actividades permanentes. saberes previos</p> <p>¿conocen el juego “rodando en el mundo”?</p> <p>¿Alguna vez has realizado este juego? ¿Dónde?</p> <p>¿Con quienes lo han jugado?</p> <p>¿Cómo les pareció?</p> <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 min
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<p>EXPRESIVIDAD CORPORAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • En seguida presentamos el siguiente juego. <p style="text-align: center;">RODANDO EN EL MUNDO.</p> <p>La docente forma dos grupos con los niños para realizar el juego “Rodando en el mundo”.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pedirá a los primeros concursantes que se echen al piso - Cuando suene el silbato los niños deberán rodar con su cuerpo sobre las colchonetas 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 <p>RELAJACIÓN</p> <p>Pedimos al niño que estire lo máximo que pueda los brazos (hacia arriba, hacia los lados) y que se mantenga durante un tiempo en esa posición y luego bajan los brazos y se relajan</p> <p>REPRESENTACIÓN</p> <p>Al final les entrego papel bon para que realicen dibujos del juego realizado.</p>	<p>colchoneta</p> <p>Papel bond</p>	30 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños que individualmente tendrán que demostrar la agilidad al rodar con su cuerpo sobre las colchonetas • El primer participante tendrá que rodar sobre la colchoneta hasta llegar a la meta trazada. 		5 min

	<ul style="list-style-type: none">• Preguntamos a los estudiantes: ¿Qué le pareció el juego? ¿fue difícil o fácil rodar sobre la colchoneta? ¿cómo lo solucionaron?• El docente pide a cada grupo que opinen pedimos que nos explique las dificultades que tuvieron.		
--	---	--	--

LISTA DE COTEJO 10

COMPETENCIA		SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	
INDICADOR		Demuestra agilidad al rodar con su cuerpo sobre las colchonetas hasta llegar a la meta.	
NOMBRES Y APELLIDOS.		SÍ	NO
01	ACOSTA INGA, Jhade Ariana		
02	CARRILLO HUERTA, Samara Arlette		
03	CAYETANO TRAVEZAÑO, Jhosalyn Kateriane		
04	COLLAZOS ANTONIO, Yim Andrew		
05	CONCHA ISIDRO, Miia Alessandra		
06	CRISPIN GAVILAN, Alexis Brayan		
07	ESCALANTE MARQUEZ, Jairo Marchello		
08	ESTELA CALERO, Adriano Joaquin		
09	GABRIEL INGA, Briana Antonella		
10	HUAMANI SILVESTRE, Kiara		
11	HUARANGA DE LA CRUZ, Luciana		
12	LIVIAS HURTADO, Maria Del Rosario		
13	MARTINEZ AQUINO, Sergio Adriano		
14	MINAYA VERDE, Madelheyne Valentina		
15	MODESTO ROJAS, Shantal Abigail Naomi		
16	PICON COTRINA, Bradon Moisés		
17	PICON TORIBIO, Dheyriil Dylam		
18	RAMOS PONCE, Evans Jehiel		
19	ROSALES SARAVIA, Patrick Said		
20	SALAZAR SILVA, Emmir Thiago		
21	SARAVIA NAZARIO, Thaisa Khaleesi		
22	TELLO FACUNDO, Gael David		
23	TRUJILLO CABELLO, Medeleidi Yanirys		



Los estudiantes están listos para realizar la competencia con el juego rodando en el mundo utilizaran su cuerpo para rodar sobre las colchonetas hasta llegar a la meta. La hilera que termina más rápido será el ganador.



Medeleidi y Adriano son los primeros en salir para realizar el juego rodando en el mundo.

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(Nivel INICIAL)**

Nº 11

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1 Institución Educativa Integrada: I. E. N° 33356 "HUAYOPAMPA"
- 1.2 Tema : "JUGUEMOS FULBITO"
- 1.3 Área : Psicomotriz
- 1.4 Sección : "A" Grado: 5 años
- 1.5 Docente de Aula : Ortega Palacios, Kely
- 1.6 Fecha : 16/06/2023
- 1.7 Duración : 45 minutos

II. DATOS CURRICULAR

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
"SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD"	Comprende 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.	Demuestra su coordinación óculo manual realizando el juego de las canicas.	LISTA DE COTEJO

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de la orientación al bien común	Docentes y estudiantes promueve espacios de buen trato y diálogo.
Enfoque intercultural	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

III SECUENCIA DIDÁCTICA

FASE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA</p> <p>Saludo a mis estudiantes con afecto y les doy la bienvenida a la clase del día.</p> <p>Realizamos las actividades permanentes.</p> <p>saberes previos</p> <p>¿conocen el juego las canicas</p> <p>¿Algunas ves has realizado este juego?</p> <p>¿Dónde?</p> <p>¿Con quienes lo han jugado?</p>		10 min
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<p>EXPRESIVIDAD CORPORAL</p> <ul style="list-style-type: none"> En seguida presentamos el siguiente juego. <p style="text-align: center;">LAS CANICAS</p> <p>La docente explica a niños que al realizar este van Demostrar su coordinación óculo manual dirigirá a los estudiantes al lugar del juego que es el pavimento de tierra para realizar el “gua”, agujero de medianas espacios echo en la tierra. El juego consiste en botar la bola con el dedo índice con una determinada fuerza para que roce la bola del contrincante. Al primer contacto se dice “chiva”; el siguiente roce se dice “pie” esta será la distancia que tiene que hallarse entre las dos bolas para que el choque sea válido; el tercer contacto se dice “tute”, el cuarto se dice “gua” en esta fase la bolo debe encajar en el agujero y haber realizado los contactos correctamente el participante habrá ganado el juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> Al terminar la docente los felicita <p>RELAJACIÓN</p> <p>Pedimos al niño que estire lo máximo que pueda los brazos (hacia arriba, hacia los lados) y que se mantenga durante un tiempo en esa posición y luego bajan los brazos y se relajan</p> <p>REPRESENTACIÓN</p> <p>Al final les entrego papel bon para que realicen dibujos del juego realizado.</p>	<p>canicas</p> <p>Papel bond</p> <p>Tizas.</p>	30 min

CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños que escojan a un niño que será el arquero y los demás niños tendrán que ponerse en fila para patear la pelota hacia arco para demostrar su coordinación óculo podal tendrán dos oportunidades. • Preguntamos a los estudiantes: ¿Qué le pareció el juego?, ¿fue difícil?, ¿fue fácil el juego de las canicas? y ¿cómo lo solucionaron? • El docente pide a cada grupo que opinen pedimos que nos explique las dificultades que tuvieron. 	5 min
---------------	--	-------

LISTA DE COTEJO 11

COMPETENCIA		SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	
INDICADOR		Demuestra su coordinación óculo manual realizando el juego de las canicas.	
	NOMBRES Y APELLIDOS.	SÍ	NO
01	ACOSTA INGA, Jhade Ariana		
02	CARRILLO HUERTA, Samara Arlette		
03	CAYETANO TRAVEZAÑO, Jhosalyn Kateriane		
04	COLLAZOS ANTONIO, Yim Andrew		
05	CONCHA ISIDRO, Miia Alessandra		
06	CRISPIN GAVILAN, Alexis Brayan		
07	ESCALANTE MARQUEZ, Jairo Marchello		
08	ESTELA CALERO, Adriano Joaquin		
09	GABRIEL INGA, Briana Antonella		
10	HUAMANI SILVESTRE, Kiara		
11	HUARANGA DE LA CRUZ, Luciana		
12	LIVIAS HURTADO, Maria Del Rosario		
13	MARTINEZ AQUINO, Sergio Adriano		
14	MINAYA VERDE, Madelheyne Valentina		
15	MODESTO ROJAS, Shantal Abigail Naomi		
16	PICON COTRINA, Bradon Moisés		
17	PICON TORIBIO, DheyriL Dylam		
18	RAMOS PONCE, Evans Jehiel		
19	ROSALES SARAVIA, Patrick Said		
20	SALAZAR SILVA, Emmir Thiago		
21	SARAVIA NAZARIO, Thaisa Khaleesi		
22	TELLO FACUNDO, Gael David		
23	TRUJILLO CABELLO, Medeleidi Yanirys		



Samara y Adriana, comenzaran con el juego de las canicas para Demostrar su coordinación óculo manual el primer niño que rose la bola será el ganador.

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(Nivel INICIAL)**

Nº 12

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1 Institución Educativa Integrada: I. E. N° 33356 “HUAYOPAMPA”
 1.2 Tema : “Volteretas y volteretas”
 1.3 Área : Psicomotriz
 1.4 Sección : “A” Grado: 5 años
 1.5 Docente de Aula : Ortega Palacios, Kely
 1.6 Fecha : 19/06/2023
 1.7 Duración : 45 minutos

II. DATOS CURRICULAR

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas 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 volteretas sobre las colchonetas ubicadas estratégicamente en el piso.	LISTA DE COTEJO

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
-------------------------------	---

Enfoque de la orientación al bien común	Docentes y estudiantes promueve espacios de buen trato y diálogo.
Enfoque intercultural	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

III SECUENCIA DIDÁCTICA

FASE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA</p> <p>Saludo a mis estudiantes con afecto y les doy la bienvenida a la clase del día.</p> <p>Realizamos las actividades permanentes. saberes previos</p> <p>¿Conocen el juego los pies quietos? ¿Alguna vez has realizado este juego? ¿Dónde? ¿Con quienes lo han jugado? ¿Cómo les pareció? ¿Qué materiales usaremos?</p> <p>Recordamos los acuerdos para iniciar nuestra actividad.</p> <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 min
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<p>EXPRESIVIDAD CORPORAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • En seguida presentamos el siguiente juego. <p>“VOLTERETAS Y VOLTERETAS”</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente forma dos hileras con los niños para realizar el siguiente juego “Volteretas y volteretas”. - Cada niño que se encuentra ubicado en las hileras. - Deberán de salir Realizando volteretas sobre las colchonetas ubicadas estratégicamente en el piso hasta llegar a la meta. al sonar el primer silbato saldrán corriendo realizando volteretas sobre la colchoneta. - 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. <p>RELAJACIÓN</p> <p>Pedimos al niño que estire lo máximo que pueda los brazos (hacia arriba, hacia los lados) y que</p>	<p>colchoneta</p> <p>Papel bond</p> <p>Silbato</p>	30 min

	<p>se mantenga durante un tiempo en esa posición y luego bajan los brazos y se relajan</p> <p>REPRESENTACIÓN</p> <p>Al final les entrego papel bon para que realicen dibujos del juego realizado.</p>		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños que Realiza volteretas sobre las colchonetas ubicadas estratégicamente en el piso hasta llegar a la meta Para ello deben de realizar individualmente con el apoyo de la maestra. • Preguntamos a los estudiantes: ¿Qué le pareció el juego? ¿fue difícil o fácil realizar volteretas sobre las colchonetas? ¿Cómo lo solucionaron? • El docente pide a cada grupo que opinen pedimos que nos explique las dificultades que tuvieron • Los niños comparten sus experiencias en el aula sobre que les gustó más del juego mostrando su dibujo. 		5 min

LISTA DE COTEJO 12

COMPETENCIA		SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	
INDICADOR		Realiza volteretas sobre las colchonetas ubicadas estratégicamente en el piso.	
	NOMBRES Y APELLIDOS.	SÍ	NO
01	ACOSTA INGA, Jhade Ariana		
02	CARRILLO HUERTA, Samara Arlette		
03	CAYETANO TRAVEZAÑO, Jhosalyn Kateriane		
04	COLLAZOS ANTONIO, Yim Andrew		
05	CONCHA ISIDRO, Miia Alessandra		
06	CRISPIN GAVILAN, Alexis Brayan		
07	ESCALANTE MARQUEZ, Jairo Marchello		
08	ESTELA CALERO, Adriano Joaquin		
09	GABRIEL INGA, Briana Antonella		
10	HUAMANI SILVESTRE, Kiara		
11	HUARANGA DE LA CRUZ, Luciana		
12	LIVIAS HURTADO, Maria Del Rosario		
13	MARTINEZ AQUINO, Sergio Adriano		
14	MINAYA VERDE, Madelheyne Valentina		
15	MODESTO ROJAS, Shantal Abigail Naomi		
16	PICON COTRINA, Bradon Moisés		
17	PICON TORIBIO, Dheyryl Dylam		
18	RAMOS PONCE, Evans Jehiel		
19	ROSALES SARA VIA, Patrick Said		
20	SALAZAR SILVA, Emmir Thiago		
21	SARA VIA NAZARIO, Thaisa Khaleesi		
22	TELLO FACUNDO, Gael David		
23	TRUJILLO CABELLO, Medeleidi Yanirys		



Los estudiantes están formados en dos hileras para realizar el juego volteretas y volteretas sobre las colchonetas la hilera que termine más rápido será el ganador



Patrick y rosario son los primeros en realizar las volteretas y volteretas.

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(Nivel INICIAL)**

Nº 13

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1 Institución Educativa Integrada: I. E. N° 33356 "HUAYOPAMPA"
 1.2 Tema : "Encajando pelotas"
 1.3 Área : Psicomotriz
 1.4 Sección : "A" Grado: 5 años
 1.5 Docente de Aula : Ortega Palacios, Kely
 1.6 Fecha : 20/06/2023
 1.7 Duración : 45 minutos

II. DATOS CURRICULAR

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
"SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD"	Comprende su cuerpo	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas 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 	Sube y baja de las sillas uno a uno alternando los pies.	LISTA DE COTEJO

		control de un lado de s cuerpo.		
--	--	---------------------------------	--	--

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de la orientación al bien común	Docentes y estudiantes promueve espacios de buen trato y diálogo.
Enfoque intercultural	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

III SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA</p> <p>Saludo a mis estudiantes con afecto y les doy la bienvenida a la clase del día.</p> <p>Realizamos las actividades permanentes.</p> <p>saberes previos</p> <p>¿conocen el juego de la carretilla? ¿Algunas ves has realizado este juego? ¿Dónde? ¡Con quienes lo han jugado? ¿Cómo les pareció? ¿Qué materiales usaremos? Recordamos los acuerdos para iniciar nuestra actividad. Presentamos los materiales que emplearemos en la actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada niño manipula los materiales. - La docente coloca una silla para subir y bajar uno a uno. - La docente formara dos equipos y tendrán que pasar las uno a uno las sillas sin caerse. 		10 min

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<p>EXPRESIVIDAD CORPORAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • En seguida presentamos el siguiente juego. <p style="text-align: center;">LA CARRETILLA</p> <p>La docente coloca una silla para Subir y bajar de las sillas uno a uno alternando los pies para luego comenzar con el juego de la carretilla.</p> <p>La docente formará dos equipos de color verde y morado con todos los alumnos del aula para jugar el juego de la carretilla Uno de los niños se tumba en el suelo boca abajo con las manos apoyadas a la altura del pecho, mientras que el otro le coge por los tobillos y le levanta las piernas a la altura de su cintura como si fuese una carretilla. El que se encuentra en esta posición sólo puede ayudarse de las manos para desplazarse y tratar de llegar a la meta antes que el equipo rival.</p> <p>RELAJACIÓN Pedimos al niño que estire lo máximo que pueda los brazos (hacia arriba, hacia los lados) y que se mantenga durante un tiempo en esa posición y luego bajan los brazos y se relajan.</p> <p>REPRESENTACIÓN Al final les entrego papel bon para que realicen dibujos del juego realizado.</p>	<p>Papel bond</p> <p>Dos sillas</p>	30 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños que deben de Subir y bajar de las sillas uno a uno alternando los pies. <p>Para ello lo realizaran de manera individual se pondrá una silla delante niño para que pueda subir y bajar y al final se pondrá tras de la línea trazada para que pueda encajar la pelota.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preguntamos a los estudiantes: ¿Qué le pareció el juego? ¿fue difícil como lo solucionaron? • El docente pide a cada grupo que opinen pedimos que nos explique las dificultades que tuvieron. 		5 min

LISTA DE COTEJO 13

COMPETENCIA		SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	
INDICADOR		Sube y baja de las sillas uno a uno alternando los pies.	
	NOMBRES Y APELLIDOS.	SÍ	NO
01	ACOSTA INGA, Jhade Ariana		
02	CARRILLO HUERTA, Samara Arlette		
03	CAYETANO TRAVEZAÑO, Jhosalyn Kateriane		
04	COLLAZOS ANTONIO, Yim Andrew		
05	CONCHA ISIDRO, Miiia Alessandra		
06	CRISPIN GAVILAN, Alexis Brayán		
07	ESCALANTE MARQUEZ, Jairo Marchello		
08	ESTELA CALERO, Adriano Joaquin		
09	GABRIEL INGA, Briana Antonella		
10	HUAMANI SILVESTRE, Kiara		
11	HUARANGA DE LA CRUZ, Luciana		
12	LIVIAS HURTADO, Maria Del Rosario		
13	MARTINEZ AQUINO, Sergio Adriano		
14	MINAYA VERDE, Madelheyne Valentina		
15	MODESTO ROJAS, Shantal Abigail Naomi		
16	PICON COTRINA, Bradon Moisés		
17	PICON TORIBIO, DheyriL Dylam		
18	RAMOS PONCE, Evans Jehiel		
19	ROSALES SARA VIA, Patrick Said		
20	SALAZAR SILVA, Emmir Thiago		
21	SARA VIA NAZARIO, Thaisa Khaleesi		
22	TELLO FACUNDO, Gael David		
23	TRUJILLO CABELLO, Medeleidi Yanirys		



Los estudiantes están formados por equipos (verde y morado) la hilera que termine más rápido será el ganador.



Valentina y Sergio son los primeros en salir tendrán que Subir y bajar de las sillas uno a uno alternando los pies para luego jugar el juego de la carretilla.

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(Nivel INICIAL)**

Nº 14

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1 Institución Educativa Integrada: I. E. N° 33356 "HUAYOPAMPA"
 1.2 Tema : "Girando los aros"
 1.3 Área : Psicomotriz
 1.4 Sección : "A" Grado: 5 años
 1.5 Docente de Aula : Ortega Palacios, Kely
 1.6 Fecha : 21/06/2023
 1.7 Duración : 45 minutos

II. DATOS CURRICULAR

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
"SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD"	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas 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.	Emplea los brazos al girar los aros en el patio.	LISTA DE COTEJO

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de la orientación al bien común	Docentes y estudiantes promueve espacios de buen trato y diálogo.
Enfoque intercultural	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

III SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA</p> <p>Saludo a mis estudiantes con afecto y les doy la bienvenida a la clase del día.</p> <p>Realizamos las actividades permanentes. saberes previos</p> <p>¿Conocen el juego de las chancalatas?</p> <p>¿Algunas ves has realizado este juego?</p> <p>¿Dónde?</p> <p>¿Con quienes lo han jugado?</p> <p>¿Cómo les pareció?</p> <p>¿Qué materiales usaremos?</p> <p>Recordamos los acuerdos para iniciar nuestra actividad.</p>		10 min
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<p>EXPRESIVIDAD CORPORAL</p> <ul style="list-style-type: none"> En seguida presentamos el siguiente juego. <p>CHANCALATAS</p> <p>La docente forma dos equipos con los niños para realizar el juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> Cada equipo deberá de recibir un aro y Emplear los brazos al girar los aros. La regla estipulada es no hacerlas caer el aro 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 tendrán que chancar las latas y luego deberán de hacer lo mismo para el regreso y entregar al segundo compañero. Al sonar el silbato los primeros niños de cada equipo saldrán haciendo girar el aro en el antebrazo para luego chancar la lata Equipo que termine primero gana el juego. <p>RELAJACIÓN</p> <p>Pedimos al niño que estire lo máximo que pueda los brazos (hacia arriba, hacia los lados) y que se mantenga durante un tiempo en esa posición y luego bajan los brazos y se relajan</p> <p>REPRESENTACIÓN</p> <p>Al final les entrego papel bon para que realicen dibujos del juego realizado.</p>	<p>Latas.</p> <p>Papel bond</p>	30 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Pedimos a los niños que deben de Emplear los brazos al girar los aros. Para ello deben de hacer girar el aro con los dos antebrazos juntos y lo realizaran de manera individual. 		5 min

	<ul style="list-style-type: none">• Preguntamos a los estudiantes: ¿Qué le pareció el juego? fue difícil o fácil hacer girar el aro con los brazos? ¿cómo lo solucionaron?• El docente pide a cada grupo que opinen pedimos que nos explique las dificultades que tuvieron.		
--	--	--	--

LISTA DE COTEJO 14

COMPETENCIA		SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	
INDICADOR		Emplea los brazos al girar los aros en el patio.	
	NOMBRES Y APELLIDOS.	SÍ	NO
01	ACOSTA INGA, Jhade Ariana		
02	CARRILLO HUERTA, Samara Arlette		
03	CAYETANO TRAVEZAÑO, Jhosalyn Kateriane		
04	COLLAZOS ANTONIO, Yim Andrew		
05	CONCHA ISIDRO, Miia Alessandra		
06	CRISPIN GAVILAN, Alexis Brayán		
07	ESCALANTE MARQUEZ, Jairo Marchello		
08	ESTELA CALERO, Adriano Joaquin		
09	GABRIEL INGA, Briana Antonella		
10	HUAMANI SILVESTRE, Kiara		
11	HUARANGA DE LA CRUZ, Luciana		
12	LIVIAS HURTADO, Maria Del Rosario		
13	MARTINEZ AQUINO, Sergio Adriano		
14	MINAYA VERDE, Madelheyne Valentina		
15	MODESTO ROJAS, Shantal Abigail Naomi		
16	PICON COTRINA, Bradon Moisés		
17	PICON TORIBIO, DheyriL Dylam		
18	RAMOS PONCE, Evans Jehiel		
19	ROSALES SARA VIA, Patrick Said		
20	SALAZAR SILVA, Emmir Thiago		
21	SARA VIA NAZARIO, Thaisa Khaleesi		
22	TELLO FACUNDO, Gael David		
23	TRUJILLO CABELLO, Medeleidi Yanirys		



Los estudiantes ya están listos cada equipo se les entrego un aro competirán el equipo que termine primero será el ganador.



Shantal y marchello serán los primeros en salir para realizar el juego CHANCALATAS para ello Emplearán los brazos al girar los aros. luego chancar las latas para retornar de vuelta y entregar el aro al siguiente compañero para que agüe lo mismo.

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(Nivel INICIAL)**

Nº 15

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1 Institución Educativa Integrada: I. E. N° 33356 "HUAYOPAMPA"
 1.2 Tema : "JUGAMOS EL ARO"
 1.3 Área : Psicomotriz
 1.4 Sección : "A" Grado: 5 años
 1.5 Docente de Aula : Ortega Palacios, Kely
 1.6 Fecha : 22/06/2023
 1.7 Duración : 45 minutos

II. DATOS CURRICULAR

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
"SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD"	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas 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.	Fortalece su coordinación al hacer girar el aro con la cintura.	LISTA DE COTEJO

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de la orientación al bien común	Docentes y estudiantes promueve espacios de buen trato y diálogo.
Enfoque intercultural	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

III SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA</p> <p>Saludo a mis estudiantes con afecto y les doy la bienvenida a la clase del día.</p> <p>Realizamos las actividades permanentes. saberes previos</p> <p>¿Conocen el juego del ula ula?</p> <p>¿Algunas ves has realizado este juego?</p> <p>¿Dónde?</p> <p>¿Con quienes lo han jugado?</p> <p>¿Cómo les pareció?</p> <p>¿Qué materiales usaremos?</p> <p>Recordamos los acuerdos para iniciar nuestra actividad.</p> <p>Nos sentamos con los niños</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les digo que vamos a jugar ula ula • Luego se designan las normas de convivencia (Respetar a nuestros compañeros) • Después se les explica las reglas del juego. <ol style="list-style-type: none"> I. Se sortea al que va empezar el juego II. Se debe hacer girar el aro con la cintura, sin hacerlo caer al piso. 		10 min
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<p>EXPRESIVIDAD CORPORAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • En seguida presentamos el siguiente juego. <p style="text-align: center;">EL ARO</p> <p>La docente realiza una demostración con el aro, donde la hace girar con la cintura, luego entrega los aros a los niños.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada niño debe de hacer girar el aro con su cintura y tratar de mantenerlo girando • Al terminar la actividad la docente les pregunta ¿con que parte del cuerpo hicimos girar el aro? • Se termina el juego cuando se culmina la hora <p>RELAJACIÓN</p> <p>Pedimos al niño que estire lo máximo que pueda los brazos (hacia arriba, hacia los lados) y que se mantenga durante un tiempo en esa posición y luego bajan los brazos y se relajan</p> <p>REPRESENTACIÓN</p> <p>Al final les entrego papel bon para que realicen dibujos del juego realizado.</p>	<p>aros</p> <p>Papel bond</p>	30 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños que deben de Fortalecer su coordinación al hacer girar el aro con la cintura. • Para ello deberán de utilizar el aro para hacer girar en su cintura sin dejarlo caer. 		5 min

	<ul style="list-style-type: none">• Preguntamos a los estudiantes: ¿Qué le pareció el juego? ¿fue difícil como lo solucionaron?• El docente pide a cada grupo que opinen pedimos que nos explique las dificultades que tuvieron.		
--	---	--	--

LISTA DE COTEJO 15

COMPETENCIA		SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	
INDICADOR		Fortalece su coordinación al hacer girar el aro con la cintura.	
	NOMBRES Y APELLIDOS.	SÍ	NO
01	ACOSTA INGA, Jhade Ariana		
02	CARRILLO HUERTA, Samara Arlette		
03	CAYETANO TRAVEZAÑO, Jhosalyn Kateriane		
04	COLLAZOS ANTONIO, Yim Andrew		
05	CONCHA ISIDRO, Miia Alessandra		
06	CRISPIN GAVILAN, Alexis Brayan		
07	ESCALANTE MARQUEZ, Jairo Marchello		
08	ESTELA CALERO, Adriano Joaquin		
09	GABRIEL INGA, Briana Antonella		
10	HUAMANI SILVESTRE, Kiara		
11	HUARANGA DE LA CRUZ, Luciana		
12	LIVIAS HURTADO, Maria Del Rosario		
13	MARTINEZ AQUINO, Sergio Adriano		
14	MINAYA VERDE, Madelheyne Valentina		
15	MODESTO ROJAS, Shantal Abigail Naomi		
16	PICON COTRINA, Bradon Moisés		
17	PICON TORIBIO, DheyriL Dylam		
18	RAMOS PONCE, Evans Jehiel		
19	ROSALES SARA VIA, Patrick Said		
20	SALAZAR SILVA, Emmir Thiago		
21	SARA VIA NAZARIO, Thaisa Khaleesi		
22	TELLO FACUNDO, Gael David		
23	TRUJILLO CABELLO, Medeleidi Yanirys		



Shantal y Gael realizan el juego del ARO haciendo girar el aro con la cintura.

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(Nivel INICIAL)**

Nº 16

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1 Institución Educativa Integrada : I. E. N° 33356
"HUAYOPAMPA"
- 1.2 Tema : "RECONOCIENDO MIS PARTES CORPORALES"
- 1.3 Área : Psicomotriz
- 1.4 Sección : "A" Grado: 5 años
- 1.5 Docente de Aula : Ortega Palacios, Kely
- 1.6 Fecha : 23/06/2023
- 1.7 Duración : 45 minutos

II. DATOS CURRICULAR

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
"SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD"	Se expresa corporalmente.	<ul style="list-style-type: none"> 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, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc. 	Señala en sí mismo las partes corporales (cabeza, brazos y tronco)	LISTA DE COTEJO

III SECUENCIA DIDÁCTICA.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de la orientación al bien común	Docentes y estudiantes promueve espacios de buen trato y diálogo.
Enfoque intercultural	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

III SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA</p> <p>Saludo a mis estudiantes con afecto y les doy la bienvenida a la clase del día.</p> <p>Realizamos las actividades permanentes. saberes previos</p> <p>¿conocen el juego el rey manda?</p> <p>¿Alguna vez has realizado este juego? ¿Dónde?</p> <p>¿Con quienes lo han jugado?</p> <p>¿Cómo les pareció?</p> <p>¿Qué materiales usaremos?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego establecemos la norma (Mantener el orden) 		10 min
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<p>EXPRESIVIDAD CORPORAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • En seguida presentamos el siguiente juego. <p style="text-align: center;">EL REY MANDA</p> <ul style="list-style-type: none"> • En primer lugar aremos el sorteo para poder elegir al rey • Se les explica las reglas a los niños • El rey va a tener la corona, los niños tendrán que obedecer lo que mande el rey y el niño que cumpla todos los mandatos más rápido será el siguiente rey, así sucesivamente hasta finalizar el juego. <p>Antes de realizar el juego pregunto: Les decimos a los estudiantes que se formen en círculo para empezar el juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • El juego comienza donde el Rey dirigirá el juego. • El rey forma a todos los niños de a dos Luego ordena: señala la cabeza de tu compañero(a) señala el brazo de tu compañero(a) señala el tronco tu compañero(a), etc. 	<p>pelotas</p> <p>corona</p> <p>Papel bond</p>	30 min

	<ul style="list-style-type: none"> • Después los niños reconocen y Señalaran en sí mismo las partes corporales (cabeza, brazos y tronco) • Los estudiantes que reconozcan cada parte indicadas más rápido harán de reyes en el siguiente turno. • concluimos el juego cuando se acabe el tiempo. <p>RELAJACIÓN Pedimos al niño que estire lo máximo que pueda los brazos (hacia arriba, hacia los lados y que luego muevan la cabeza hacia la derecha e izquierda y el tronco) y que luego se relajen</p> <p>REPRESENTACIÓN Al final les entrego papel bon para que realicen dibujos del juego realizado.</p>		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños de manera individual que señalen en sí mismo las partes corporales (cabeza, brazos y tronco) • para ello la maestra ordena que señalen su cabeza, brazos y tronco. • Preguntamos a los estudiantes: ¿Qué le pareció el juego? ¿fue difícil como lo solucionaron? • El docente pide a cada grupo que opinen pedimos que nos explique las dificultades que tuvieron. 		5 min

LISTA DE COTEJO 16

COMPETENCIA		SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD					
INDICADOR		SEÑALA EN SÍ MISMO LAS PARTES CORPORALES (CABEZA, BRAZOS Y TRONCO)					
“CONOCEMOS NUESTRO CUERPO”		Señala en sí mismo las partes corporales (cabeza)		<i>Señala en sí mismo las partes corporales (brazos)</i>		Señala en sí mismo las partes corporales (tronco)	
NOMBRES Y APELLIDOS.		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	ACOSTA INGA, Jhade Ariana						
02	CARRILLO HUERTA, Samara Arlette						
03	CAYETANO TRAVEZAÑO, Jhosalyn Kateriane						
04	COLLAZOS ANTONIO, Yim Andrew						
05	CONCHA ISIDRO, Miia Alessandra						
06	CRISPIN GAVILAN, Alexis Brayan						
07	ESCALANTE MARQUEZ, Jairo Marchello						
08	ESTELA CALERO, Adriano Joaquin						
09	GABRIEL INGA, Briana Antonella						
10	HUAMANI SILVESTRE, Kiara						
11	HUARANGA DE LA CRUZ, Luciana						
12	LIVIAS HURTADO, Maria Del Rosario						
13	MARTINEZ AQUINO, Sergio Adriano						
14	MINAYA VERDE, Madelheyne Valentina						
15	MODESTO ROJAS, Shantal Abigail Naomi						
16	PICON COTRINA, Bradon Moisés						
17	PICON TORIBIO, DheyriL Dylam						
18	RAMOS PONCE, Evans Jehiel						
19	ROSALES SARAVIA, Patrick Said						
20	SALAZAR SILVA, Emmir Thiago						
21	SARAVIA NAZARIO, Thaisa Khaleesi						
22	TELLO FACUNDO, Gael David						
23	TRUJILLO CABELLO, Medeleidi Yanirys						



Los estudiantes realizaron el juego del rey manda para ellos se eligió a Antonella como la Reyna y ordeno a sus compañeros que Señalen las partes corporales (cabeza, brazos y tronco) de su compañero.



El rey está ordenando que señalen en sí mismo las partes corporales (cabeza, brazos y tronco)

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(Nivel INICIAL)**

Nº 17

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1 Institución Educativa Integrada : I. E. N° 33356
"HUAYOPAMPA"
- 1.2 Tema : "JUGUEMOS EN EL BOSQUE"
- 1.3 Área : Psicomotriz
- 1.4 Sección : "A" Grado: 5 años
- 1.5 Docente de Aula : Ortega Palacios, Kely
- 1.6 Fecha : 26/06/2023
- 1.7 Duración : 45 minutos

II. DATOS CURRICULAR

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
"SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD"	Se expresa corporalmente .	<ul style="list-style-type: none"> 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, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.) 	Realiza movimientos corporales (brazos y pies) siguiendo el ritmo de la música(lento)	LISTA DE COTEJO

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de la orientación al bien común	Docentes y estudiantes promueve espacios de buen trato y diálogo.
Enfoque intercultural	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

III SECUENCIA DIDÁCTICA

FASE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA</p> <p>Saludo a mis estudiantes con afecto y les doy la bienvenida a la clase del día.</p> <p>Realizamos las actividades permanentes. saberes previos</p> <p>¿Conocen el juego juguemos en el bosque? ¿Alguna vez has realizado este juego? ¿Dónde? ¿Con quienes lo han jugado? ¿Cómo les pareció? : se les explica las reglas uno de ellos será el lobo y todos los estudiantes realizaran movimientos corporales (brazos y pies)</p>		10 min
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<p>EXPRESIVIDAD CORPORAL</p> <ul style="list-style-type: none"> En seguida presentamos el siguiente juego. <p>JUGUEMOS EN EL BOSQUE</p> <p>Todos los jugadores se toman de la mano y hacen un círculo, empiezan a cantar: Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. - ¿El Lobo está? El jugador que hace el personaje del lobo contesta: - ¡Me estoy poniendo los calzoncillos! Los otros jugadores siguen cantando: Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. - ¿El Lobo está? El lobo contesta: - ¡Me estoy poniendo la camiseta! Los participantes cantan en ronda y hacen preguntas al "lobo" que está en el centro. El</p>	Papel bond	30 min

	<p>"lobo" va contestando hasta que está totalmente listo.</p> <p>El juego continúa hasta llegar el momento en el que el lobo coge las llaves de su casa y sale a buscar a los niños que están jugando. El niño o niña que el lobo agarre, ese será el siguiente lobo.</p> <p>RELAJACIÓN</p> <p>Pedimos al niño que estire lo máximo que pueda los brazos (hacia arriba, hacia los lados) y que se mantenga durante un tiempo en esa posición y luego bajan los brazos y se relajan</p> <p>REPRESENTACIÓN</p> <p>Al final les entrego papel bon para que realicen dibujos del juego realizado.</p>		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños que Realicen movimientos corporales (brazos y pies) siguiendo el ritmo de la música (lento) • Para ello cuando empieza la música los niños tendrán que mover los brazos y los pies. • Para finalizar la docente ordena que muevan los brazos y pies, se realiza de manera individual. • Preguntamos a los estudiantes: ¿Cómo se sintieron al realizar las actividades? ¿tuvieron algunas dificultades al mover los brazos y los pies? ¿Qué otros juegos conocen? 		5 min

LISTA DE COTEJO 17

COMPETENCIA		SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD			
INDICADOR		Realiza movimientos corporales (brazos y pies) siguiendo el ritmo de la música(lento)			
“JUGUEMOS A LA ESTATUA”		Realiza movimientos corporales(brazos)		Realiza movimientos corporales(pies)	
	NOMBRES Y APELLIDOS.	SI	NO	SI	NO
01	ACOSTA INGA, Jhade Ariana				
02	CARRILLO HUERTA, Samara Arlette				
03	CAYETANO TRAVEZAÑO, Jhosalyn Kateriane				
04	COLLAZOS ANTONIO, Yim Andrew				
05	CONCHA ISIDRO, Miia Alessandra				
06	CRISPIN GAVILAN, Alexis Brayan				
07	ESCALANTE MARQUEZ, Jairo Marchello				
08	ESTELA CALERO, Adriano Joaquin				
09	GABRIEL INGA, Briana Antonella				
10	HUAMANI SILVESTRE, Kiara				
11	HUARANGA DE LA CRUZ, Luciana				
12	LIVIAS HURTADO, Maria Del Rosario				
13	MARTINEZ AQUINO, Sergio Adriano				
14	MINAYA VERDE, Madelheyne Valentina				
15	MODESTO ROJAS, Shantal Abigail Naomi				
16	PICON COTRINA, Bradon Moisés				
17	PICON TORIBIO, Dheyri Dylam				
18	RAMOS PONCE, Evans Jehiel				
19	ROSALES SARAIVA, Patrick Said				
20	SALAZAR SILVA, Emmir Thiago				
21	SARAIVA NAZARIO, Thaisa Khaleesi				
22	TELLO FACUNDO, Gael David				
23	TRUJILLO CABELLO, Medeleidi Yanirys				



Los estudiantes Realizan movimientos corporales (brazos y pies) siguiendo el ritmo de la música (lento) JUGUEMOS EN EL BOSQUE.

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(Nivel INICIAL)**

Nº 18

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1 Institución Educativa Integrada: I. E. N° 33356 "HUAYOPAMPA"
- 1.2 Tema : "SOMOS UN ESPEJO"
- 1.3 Área : Psicomotriz
- 1.4 Sección : "A" Grado: 5 años
- 1.5 Docente de Aula : Ortega Palacios, Kely
- 1.6 Fecha : 27/06/2023
- 1.7 Duración : 45 minutos

II. DATOS CURRICULAR

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
"SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD"	Se expresa corporalmente	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, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).	Utiliza su cuerpo (cabeza, brazos, y tronco) para imitar los movimientos de sus compañeros	LISTA DE COTEJO

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
-------------------------------	---

Enfoque de la orientación al bien común	Docentes y estudiantes promueve espacios de buen trato y diálogo.
Enfoque intercultural	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

III SECUENCIA DIDÁCTICA

FASE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA</p> <p>Saludo a mis estudiantes con afecto y les doy la bienvenida a la clase del día.</p> <p>Realizamos las actividades permanentes.</p> <p>saberes previos</p> <p>¿conocen el juego el espejo mágico?</p> <p>¿Algunas ves has realizado este juego?</p> <p>¿Dónde?</p> <p>¡Con quienes lo han jugado?</p> <p>¿Cómo les pareció?</p> <p>¿Qué materiales usaremos?</p> <p>Recordamos los acuerdos para iniciar nuestra actividad.</p> <p>Nos sentamos con los niños, les digo que vamos a jugar al espejo mágico</p> <p>✓ Luego establecemos las normas</p> <p>✓ Se agrupan los niños de a dos y luego les explico las reglas:</p> <p>✓ El niño debe de imitar cada movimiento corporal de su compañero</p> <p>✓ Antes de comenzar el juego, la docente pide que le imiten a ella: si mueve el brazo, los pies, la cabeza, etc. los niños también lo moverá</p>		10 min
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<p>EXPRESIVIDAD CORPORAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • En seguida presentamos el siguiente juego. <p style="text-align: center;">“EL ESPEJO MÁGICO”</p> <ul style="list-style-type: none"> • docente pide que deben de Utiliza su cuerpo (cabeza, brazos, y tronco) para imitar los movimientos de sus compañeros. • Se forman de a dos, un niño se sitúa en frente del otro 	Papel bond	30 min

	<ul style="list-style-type: none"> • Uno debe inventar gestos y movimientos. Y el otro compañero tiene que imitar todo lo que realice el niño al que tiene delante • No podrán hablar ni acercarse solo imitarán los movimientos corporales de su compañero • Ganan los niños que imiten correctamente <p>RELAJACIÓN Pedimos al niño que estire lo máximo que pueda los brazos (hacia arriba, hacia los lados) y que se mantenga durante un tiempo en esa posición y luego bajan los brazos y se relajan</p> <p>REPRESENTACIÓN Al final les entrego papel bon para que realicen dibujos del juego realizado.</p>		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños que deben de utilizar su cuerpo (cabeza, brazos, y tronco) para imitar los movimientos de sus compañeros. <p>Para ello la docente realizara los movimientos de su cabeza, brazos y tronco para q los niños la imiten.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preguntamos a los estudiantes: ¿Cómo se sintieron al realizar las actividades? ¿Tuvieron algunas dificultades al realizar el juego? ¿Qué otros juegos conocen? 		5 min

LISTA DE COTEJO 18

COMPETENCIA		SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD					
INDICADOR		Utiliza su cuerpo (cabeza, brazos, y tronco) para imitar los movimientos de sus compañeros					
“SOMOS UN ESPEJO”		Utiliza su cuerpo(cabeza)		Utiliza su cuerpo(brazos)		Utiliza su cuerpo(tronco)	
	NOMBRES Y APELLIDOS.	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	ACOSTA INGA, Jhade Ariana						
02	CARRILLO HUERTA, Samara Arlette						
03	CAYETANO TRAVEZAÑO, Jhosalyn Kateriane						
04	COLLAZOS ANTONIO, Yim Andrew						
05	CONCHA ISIDRO, Miia Alessandra						
06	CRISPIN GAVILAN, Alexis Brayan						
07	ESCALANTE MARQUEZ, Jairo Marchello						
08	ESTELA CALERO, Adriano Joaquin						
09	GABRIEL INGA, Briana Antonella						
10	HUAMANI SILVESTRE, Kiara						
11	HUARANGA DE LA CRUZ, Luciana						
12	LIVIAS HURTADO, Maria Del Rosario						
13	MARTINEZ AQUINO, Sergio Adriano						
14	MINAYA VERDE, Madelheyne Valentina						
15	MODESTO ROJAS, Shantal Abigail Naomi						
16	PICON COTRINA, Bradon Moisés						
17	PICON TORIBIO, DheyriL Dylam						
18	RAMOS PONCE, Evans Jehiel						
19	ROSALES SARAVIA, Patrick Said						
20	SALAZAR SILVA, Emmir Thiago						
21	SARAVIA NAZARIO, Thaisa Khaleesi						
22	TELLO FACUNDO, Gael David						
23	TRUJILLO CABELLO, Medeleidi Yanirys						



Emmir y shantal están jugando el juego “EL ESPEJO MÁGICO” ellos Utilizaran su cuerpo (cabeza, brazos, y tronco) para imitar los movimientos de sus compañeros shantal es el espejo realizara los momentos de Emmir y está realizando movimientos con la cabeza y brazos.



Emmir está realizando movimientos con los brazos y shantal lo imita.

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
(Nivel INICIAL)**

Nº 19

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1 Institución Educativa Integrada : I. E. N° 33356
"HUAYOPAMPA"
- 1.2 Tema : "BAILANDO CON LA
YENKA
- 1.3 Área : Psicomotriz
- 1.4 Sección : "A" Grado: 5 años
- 1.5 Docente de Aula : Ortega Palacios,
Kely
- 1.6 Fecha : 28/06/2023
- 1.7 Duración : 45 minutos

II. DATOS CURRICULAR

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
"SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD"	Se expresa corporalment e.	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,	Danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda) al compás de la melodía	LISTA DE COTEJO

		materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades , intereses y posibilidades		
--	--	---	--	--

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de la orientación al bien común	Docentes y estudiantes promueve espacios de buen trato y diálogo.
Enfoque intercultural	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

III SECUENCIA DIDÁCTICA

FASE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA</p> <p>Saludo a mis estudiantes con afecto y les doy la bienvenida a la clase del día.</p> <p>Realizamos las actividades permanentes. saberes previos</p> <p>¿Conocen el juego bailando con la yenka?</p> <p>¿Algunas ves has realizado este juego?</p> <p>¿Dónde?</p> <p>¿Con quienes lo han jugado?</p> <p>¿Cómo les pareció?</p> <p>¿Qué materiales usaremos?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego establecemos la norma (Mantener el orden) <p>Presentamos los materiales que emplearemos en la actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada niño manipula los materiales. - La docente realizar movimientos del cuerpo con todos los niños en el patio. 		10 min

	<p>-Para ello formara a todos los niños en un círculo para reconocer las direcciones.</p> <p>- El niño que se equivoque será eliminado del jego.</p>		
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<p>EXPRESIVIDAD CORPORAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • En seguida presentamos el siguiente juego. <p>La docente forma dos equipos con todos los alumnos para realizar el siguiente juego:</p> <p>“BAILANDO CON LA YENKA”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los dos equipos se pondrán en filas ubicándose detrás de otra. - La docente dará las indicaciones de la canción y le les dice que deben de bailar empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda) al compás de la melodía de la yenka. - Cuando suene la canción deberán empezar a moverse el cuerpo de acuerdo a la letra de la canción -Cuando la canción dice adelante los niños deben de bailar hacia adelante y así sucesivamente (atrás, derecha e izquierda) - El equipo que lo haga mejor será el ganador <p>RELAJACIÓN</p> <p>Pedimos al niño que estire lo máximo que pueda los brazos (hacia arriba, hacia los lados) y que se mantenga durante un tiempo en esa posición y luego bajan los brazos y se relajan</p> <p>REPRESENTACIÓN</p> <p>Al final les entrego papel bon para que realicen dibujos del juego realizado.</p>	<p>El propio cuerpo</p> <p>RADIO, USB.</p>	30 min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> •Pedimos a los niños que deben de bailar empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda) al compás de la melodía se realizara de manera individual •Para ello la docente será el rey empezamos con el juego el rey manda que dances hacia adelante continuando el rey manda que dances hacia atrás y así sucesivamente (derecha e izquierda) •Se les pregunta a los estudiantes: ¿Cómo se sintieron al realizar las actividades? ¿Qué otros juegos conocen? <p>Finalmente felicitamos a los niños.</p>		5 min

LISTA DE COTEJO 19

COMPETENCIA		SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD							
INDICADOR		Danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda) al compás de la melodía							
"Bailando con la yenka"		Danza empleando movimientos simples (adelante)		Danza empleando movimientos simples (atrás)		Danza empleando movimientos simples (derecha)		Danza empleando movimientos simples (izquierda)	
NOMBRES Y APELLIDOS.		SI	NO	SÍ	NO	SI	NO	SI	NO
01	ACOSTA INGA, Jhade Ariana								
02	CARRILLO HUERTA, Samara Arlette								
03	CAYETANO TRAVEZAÑO, Jhosalyn Kateriane								
04	COLLAZOS ANTONIO, Yim Andrew								
05	CONCHA ISIDRO, Miia Alessandra								
06	CRISPIN GAVILAN, Alexis Brayán								
07	ESCALANTE MARQUEZ, Jairo Marchello								
08	ESTELA CALERO, Adriano Joaquin								
09	GABRIEL INGA, Briana Antonella								
10	HUAMANI SILVESTRE, Kiara								
11	HUARANGA DE LA CRUZ, Luciana								
12	LIVIAS HURTADO, Maria Del Rosario								
13	MARTINEZ AQUINO, Sergio Adriano								
14	MINAYA VERDE, Madelheyne Valentina								
15	MODESTO ROJAS, Shantal Abigail Naomi								
16	PICON COTRINA, Bradon Moisés								
17	PICON TORIBIO, DheyriL Dylam								
18	RAMOS PONCE, Evans Jehiel								
19	ROSALES SARA VIA, Patrick Said								
20	SALAZAR SILVA, Emmir Thiago								
21	SARA VIA NAZARIO, Thaisa Khaleesi								
22	TELLO FACUNDO, Gael David								
23	TRUJILLO CABELLO, Medeleidi Yanirys								



Los estudiantes están Danzando empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda) al compás de la melodía “BAILANDO CON LA YENKA”.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Nº 20

(Nivel INICIAL)**I. INFORMACIÓN GENERAL**

- 1.1 Institución Educativa Integrada : I. E. N° 33356
 “HUAYOPAMPA”
- 1.2 Tema : “SEGUIMOS EL RITMO”
- 1.3 Área : Psicomotriz
- 1.4 Sección : “A” Grado: 5 años
- 1.5 Docente de Aula : Ortega Palacios, Kely
- 1.6 Fecha : 29/06/2023.
- 1.7 Duración : 45 minutos

II. DATOS CURRICULAR

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	Se expresa corporalmente.	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, e incluyendo algunas características	Coordina sus movimientos corporales (brazos, tronco y pies) siguiendo el ritmo de la música (Rápido).	LISTA DE COTEJO

		propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.)		
--	--	--	--	--

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de la orientación al bien común	Docentes y estudiantes promueve espacios de buen trato y diálogo.
Enfoque intercultural	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

III SECUENCIA DIDÁCTICA

FASE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA</p> <p>Saludo a mis estudiantes con afecto y les doy la bienvenida a la clase del día.</p> <p>Realizamos las actividades permanentes. saberes previos</p> <p>¿conocen el juego “un elefante se balanceaba”?</p> <p>¿Algunas ves has realizado este juego?</p> <p>¿Dónde?</p> <p>¿Con quienes lo han jugado?</p> <p>¿Cómo les pareció?</p> <p>Les digo que vamos a jugar a seguir el ritmo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego establecemos la norma (Respetar a nuestros compañeros) 		10 min
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD CORPORAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • En seguida presentamos el siguiente juego. <p>“UN ELEFANTE SE BALANCEABA”</p> <p>Empezamos cantando la canción</p>	<p>Radio</p> <p>USB</p>	30 min

	<p>Un elefante se balanceaba sobre la tela de una araña Como veía que resistía, fue a llamar otro elefante Dos elefantes se balanceaban sobre la tela de una araña Como veían que resistía, fueron a llamar otro elefante Tres elefantes se balanceaban sobre la tela de una araña Como veían que resistía, fueron a llamar otro elefante Cuatro elefantes se balanceaban sobre la tela de una araña Como veían que resistía, fueron a llamar otro elefante Cinco elefantes se balanceaban sobre la tela de una araña Como veían que resistía, fueron a llamar otro elefante REPRESENTACIÓN Al final les entrego papel bon para que realicen dibujos del juego realizado.</p>	Papel bond	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños que deben de coordinar sus movimientos corporales (brazos, tronco y pies) siguiendo el ritmo de la música (Rápido). Se realiza de manera individual • para ello debemos escoger a un niño para que dé la orden mover los brazos haciendo círculos, mover el tronco junto con el pie haciendo círculos. • Preguntamos a los estudiantes. ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Qué dificultades tuvieron al realizar el juego? • Indicamos que guarden los materiales y en completo orden retornar al salón? 		5 min

LISTA DE COTEJO 20

COMPETENCIA		SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD					
INDICADOR		Coordina sus movimientos corporales (brazos, tronco y pies) siguiendo el ritmo de la música (Rápido).					
"SEGUIMOS EL RITMO"		Coordina sus movimientos corporales (brazos)		Coordina sus movimientos corporales (tronco)		Coordina sus movimientos corporales (pies)	
NOMBRES Y APELLIDOS.		SI	NO	SÍ	NO	SI	NO
01	ACOSTA INGA, Jhade Ariana						
02	CARRILLO HUERTA, Samara Arlette						
03	CAYETANO TRAVEZAÑO, Jhosalyn Kateriane						
04	COLLAZOS ANTONIO, Yim Andrew						
05	CONCHA ISIDRO, Miia Alessandra						
06	CRISPIN GAVILAN, Alexis Brayán						
07	ESCALANTE MARQUEZ, Jairo Marchello						
08	ESTELA CALERO, Adriano Joaquin						
09	GABRIEL INGA, Briana Antonella						
10	HUAMANI SILVESTRE, Kiara						
11	HUARANGA DE LA CRUZ, Luciana						
12	LIVIAS HURTADO, Maria Del Rosario						
13	MARTINEZ AQUINO, Sergio Adriano						
14	MINAYA VERDE, Madelheyne Valentina						
15	MODESTO ROJAS, Shantal Abigail Naomi						
16	PICON COTRINA, Bradon Moisés						
17	PICON TORIBIO, DheyriL Dylam						
18	RAMOS PONCE, Evans Jehiel						
19	ROSALES SARA VIA, Patrick Said						
20	SALAZAR SILVA, Emmir Thiago						
21	SARA VIA NAZARIO, Thaisa Khaleesi						
22	TELLO FACUNDO, Gael David						
23	TRUJILLO CABELLO, Medeleidi Yanirys						



Los estudiantes Coordinan sus movimientos corporales (brazos, tronco y pies) siguiendo el ritmo de la música (Rápido). “UN ELEFANTE SE BALANCEABA”

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO.

CONTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE TESIS.

EL QUE SUSCRIBE EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 33356 "HUAYOPAMPA" DISTRITO DE AMARILIS, PROVINCIA Y REGIÓN HUÁNUCO, QUE AL FINAL SUSCRIBE.

HACE CONSTAR

Que, la señorita **KELY ORTEGA PALACIOS**, identificada con el DNI N°47660598 estudiante de la Universidad de Huánuco, de la especialidad Educación Básica Inicial-primaria, ha realizado la aplicación de su instrumento de tesis titulado: **"EL TALLER "JUEGOS ANCESTRALES" PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN ALUMNOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 33356 HUAYOPAMPA, AMARILIS, 2023"** del 29/05/2023 al 05/07/2023.

Se expide la presente constancia a solicitud del interesado, para fines que estime conveniente.

Huayopampa, 07 de julio de 2023



.....
Fernando A. ÁVILA CONCEPCIÓN



FICHA N° 1 DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la Investigación: "EL TALLER "SUEGOS ANCESTRALES" PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE DESEMPEÑA DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRILIDAD EN ALUMNOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 33356 HURYPAMPA, AMARILIS, 2023"

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : *Payuelo Garay, Paola Elizabeth*
Cargo o Institución donde labora : *Docente UOH*
Nombre del Instrumento de Evaluación : *Pre test y Post test*
Teléfono : *962976464*
Lugar y fecha : *La Esperanza, 22 de mayo 2023*
Autor del Instrumento : *KEY, ORTEGA PALACIOS.*

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, *23* de *mayo* de 2023

[Firma]
Firma del experto
DNI *22527791*



FICHA N° 2 DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de la Investigación: "EL TALLER DE JUEGOS ANCESTRALES" PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE DESENVUELE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTIVACIÓN EN ALUMNOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "INICIAL N° 33356 HUAYOTAMPA, AMARILIS, 2023"

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : Payolo Garay, Paola Elizabeth
Cargo o Institución donde labora : Docente UH
Nombre del Instrumento de Evaluación : Sesiones de Aprendizaje
Teléfono : 962976469
Lugar y fecha : Lo Esperanza, 22 mayo de 2023
Autor del Instrumento : KELLY, ORTEGA PALACIOS

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

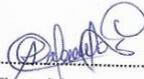
Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	X	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	X	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	X	
Ficha de Evaluación- Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	X	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:		
	Competencia	X	
	Capacidad	X	
	Desempeño	X	
	Indicador	X	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Huánuco, ... 22 de mayo ... de 2023


Firma del experto
DNI 22527777

FICHA N° 1 DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la Investigación: EL TALLER DE JUEGOS ANCESTRALES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA DE DESEMPEÑO DE MANEJA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTEL-CIUDAD EN ALUMNOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 22256 HUAYOPAMPA, AMARILIS, 2023.

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Gargate Castillejo, Orlando
 Cargo o Institución donde labora : Docente Asesor
 Nombre del Instrumento de Evaluación : Pre Test y Pos test
 Teléfono : 962070069
 Lugar y fecha : La Esperanza, 25 de mayo de 2023.
 Autor del Instrumento : KELY, ORTEGA PALACIOS

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	X	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	X	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	X	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	X	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	X	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	X	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	X	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	X	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado		

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS
IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, ...25... de ...mayo... de 2023



 Firma del experto
 DNI 41309652

FICHA N° 2 DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de la Investigación: "EL TALLER "SUEROS ANESTÉSICOS" PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTIVACIÓN EN ALUMNOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 33356 HUAYOPAMPA, AMARILIS, 2023 21"

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : Gargate Castillejo, Orlando
Cargo o Institución donde labora : Docente Asesor
Nombre del Instrumento de Evaluación : Sesiones de aprendizaje
Teléfono : 962070069
Lugar y fecha : La Esperanza, 25 de mayo de 2023.
Autor del Instrumento : KELLY ORTEGA PALACIOS

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	X	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	X	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	X	
Ficha de Evaluación- Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	X	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:		
	Competencia	X	
	Capacidad	X	
	Desempeño	X	
	Indicador	X	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Huánuco, 25 de mayo de 2023


Firma del experto
DNI 41309652

FICHA N° 1 DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la Investigación: “EL TALLER “SUEGOS ANCESTRALES” PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTIVACIÓN EN ALUMNOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 33356 HUAYOPAMPA, AMARILIS, 2023”

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : GUILLÉN AGUI JOICY NEYDA
 Cargo o Institución donde labora : I.E.I. N° 33356
 Nombre del Instrumento de Evaluación : PreTest y PostTest
 Teléfono : 962956727
 Lugar y fecha : 24-05-2023 - HUAYOPAMPA
 Autor del Instrumento : KELY, ORTEGA BALACIOS

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	X	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	X	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	X	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	X	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	X	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	X	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	X	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	X	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	X	

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 Huánuco, 24 de mayo de 2023

Lic. Joicy Guillén Agui
 PROF. DE AULA

Firma del experto
 DNI 43845730

FICHA N° 2 DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de la Investigación: EL TALENTO "SUCEOS ANCESTRALES" PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE DESARROLLA DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTIVACIÓN EN ALUMNOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 33356 HUAYOPAMPA, ARIA RUS, 2023

DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : GUILLEN AGUI JOICY NEYDA
 Cargo o Institución donde labora : I.E.I. N° 33356
 Nombre del Instrumento de Evaluación : Sesiones de aprendizaje
 Teléfono : 962 956727
 Lugar y fecha : 24-05-2023 - HUAYOPAMPA
 Autor del Instrumento : KEIY, ORTEGA PALACIOS

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	X	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	X	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	X	
Ficha de Evaluación- Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	X	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:		
	Competencia	X	
	Capacidad	X	
	Desempeño	X	
	Indicador	X	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Huánuco, 24 de mayo de 2023

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

 Lic. Joicy Guillén Agui
 PROF. DE AULA
 Firma del experto
 DNI 43845730



FICHA N° 1 DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la Investigación: EL TALLER "JUEGOS ANCESTRALES" PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE DESARROLLA DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTIVACIÓN EN ALUMNOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 33356 HUAYOPAMPA, AMBULLIS, 2023

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : AULA CONCEPCION FERNANDEZ ALBERTO
 Cargo o Institución donde labora : Director
 Nombre del Instrumento de Evaluación : PRETEST Y POSTEST
 Teléfono : 962 993 992
 Lugar y fecha : HUAYOPAMPA 24 DE MAYO 2023
 Autor del Instrumento : KELY ORTEGA PALACIOS

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	/	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	/	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	/	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	/	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	/	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	/	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	/	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	/	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	/	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	/	

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES



Huánuco, 24 de MAYO de 2023

Firma del experto
DNI 22439214



FICHA N° 2 DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de la Investigación: "EL TALLER "SUJECOS ANCESTRALES" PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTIVACIÓN EN ALUMNOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 3356 HUAYOPAMPA, AMARILIS, 2023".

DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : AVILA CONCEPCION, Fernando Alberto
Cargo o Institución donde labora : Director
Nombre del Instrumento de Evaluación : SESIONES DE APRENDIZAJE
Teléfono : 962 993892
Lugar y fecha : HUAYOPAMPA 24 DE MAYO DEL 2023
Autor del Instrumento : KEY, ORTEGA PALACIOS

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	/	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	/	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	/	
Ficha de Evaluación- Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	/	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:	/	
	Competencia	/	
	Capacidad	/	
	Desempeño	/	
	Indicador	/	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES



Huánuco, 24 de MAYO de 2023

Firma del experto
DNI 22439214



FICHA N° 1 DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la Investigación: "EL TALLER "JUEGOS ANCESTRALES" PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE DESARROLLA DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTELIDAD EN ALUMNOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 93356 HUAYOPAMPA, AMARILIS, 2023"

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : ISIDRO NABERA, EVA
Cargo o Institución donde labora : DOCENTE UDH
Nombre del Instrumento de Evaluación : PRE TEST y POST TEST
Teléfono : 928 781307
Lugar y fecha : LA ESPERANZA, 25 DE MAYO 2023
Autor del Instrumento : KEIY, ORTEGA PALACIOS

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	✓	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 25 de mayo de 2023


Dr. Isidro Nabera
Esp. en Psicología
Firma del experto
DNI 70232875

FICHA N° 2 DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de la Investigación: EL TALEER "JUEGOS ANESTRALES" PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTIVACIÓN EN ALUMNOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FUNDAMENTAL N° 33256 HUAYOPAMPA, HUANUCO, 2023

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : JSIDRO NAJERA EVA MIZPA
 Cargo o Institución donde labora : DOCENTE UDH
 Nombre del Instrumento de Evaluación : SESIONES DE APRENDIZAJE
 Teléfono : 928781307
 Lugar y fecha : LA ESPERANZA, 25 DE MAYO 2023.
 Autor del Instrumento : KEIY, ORTEGA PALACIOS

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	/	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	/	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	/	
Ficha de Evaluación- Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	/	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:		
	Competencia	/	
	Capacidad	/	
	Desempeño	/	
	Indicador	/	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Huánuco, 25 de mayo de 2023


 Dra. Eva Mizpa
 ESP. IN. PED. Y GEST. PED.
 FICHA N° 2 DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS
 DNI 40232895



FICHA N° 1 DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la Investigación: "EL TULER DE SUCCESOS ANCESTRALES" PARA DESARROLLAR LA
COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MODELO
COMO EN ALUMNOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 33256
WAZOPAMPA, AMARILIS, 2023"

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Ramos Robles, Juan
Cargo o Institución donde labora : Profesor de Educación Física
Nombre del Instrumento de Evaluación : Pretest y postest
Teléfono : 991 881 999
Lugar y fecha : Huánuco, 24-05-2023
Autor del Instrumento : KELY, ORTEGA PALACIOS

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	X	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	X	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	X	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	X	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	X	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	X	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	X	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	X	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	X	

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 24 de Mayo de 2023

Firma del experto
DNI 2250981

FICHA N° 2 DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de la Investigación: EL TALLER "SUECOS ANCESTRALES" PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICESAD EN ALUMNOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 38256 HUAYOPAMPA, AMARILIS 2023

DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : Ramos Robles, Jon
 Cargo o Institución donde labora : Profesor de Educación Física
 Nombre del Instrumento de Evaluación : Sesiones de Aprendizaje.
 Teléfono : 991 881 399
 Lugar y fecha : BAJO, OPAMP 24-05-2023
 Autor del Instrumento : REY, ORTEGA PALACIOS

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	X	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	X	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	X	
Ficha de Evaluación- Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	X	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:		
	Competencia	X	
	Capacidad	X	
	Desempeño	X	
	Indicador	X	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Huánuco, 24 de Mayo de 2023

[Firma]
 Firma del experto
 DNI 22509081

FICHA N° 1 DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la Investigación: "EL TALLER "JUEGOS ANCESTRALES" PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTIVACIÓN EN ALUMNOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 93356 HUAYOYANCA, APURÍLLIC, 2023"

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

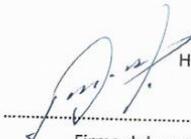
Apellidos y Nombres : Delgado y Mausana, José Manuel.
 Cargo o Institución donde labora : Docente UDH
 Nombre del Instrumento de Evaluación : Pre test y Post test.
 Teléfono : 962618021
 Lugar y fecha : La Esperanza, 23 de Mayo 2023.
 Autor del Instrumento : KEY, ORTEGA PALACIOS

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	✓	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS
IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 23 de Mayo de 2023



 Firma del experto
 DNI 22420730

FICHA N° 2 DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de la Investigación: “EL TALLER “JUEGOS ANCESTRALES” PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE DESEMPEÑA DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTIVACIÓN EN ALUMNOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 3356 HUAYOPAMPA, AMARILLOS, 2023”

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : Delgado y Mauczano, José Manuel.
 Cargo o Institución donde labora : Docente UDH
 Nombre del Instrumento de Evaluación : SESIONES DE APRENDIZAJE.
 Teléfono : 962618021
 Lugar y fecha : La Esperanza, 23 de Mayo 2023.
 Autor del Instrumento : KEY, ORTEGA PALACIOS

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	✓	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	✓	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	✓	
Ficha de Evaluación- Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	✓	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:		
	Competencia	✓	
	Capacidad	✓	
	Desempeño	✓	
	Indicador	✓	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Huánuco, 23 de Mayo de 2023


 Firma del experto
 DNI 22480272

Nº Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ^{ma}	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)			Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Código Modular	Número y/o Nombre - R/JRD
		Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matricula(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)		
22	D\N\I\ . . . 9\0\4\16\15\4\4	SARAVIA NAZARIO, Thaisa Khaleesi			24	10	2017	M	P	P	SI	SI	C	NO	NO				
23	D\N\I\ . . . 9\0\2\16\7\0\0\5	SEBASTIAN GONZALES, Eithan Andrey			11	06	2017	H	P	P	SI	SI	C	NO	NO				
24	D\N\I\ . . . 9\0\4\16\2\7\5\6	TELLO FACUNDO, Gael David			18	10	2017	H	P	P	SI	SI	C	NO	NO				
25	D\N\I\ . . . 9\0\4\19\8\2\9\6	TRUJILLO CABELLO, Medleleidi Yanirys			16	11	2017	M	P	P	NO	SI	C	NO	NO				
26																			
27																			
28																			
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	12
Mujeres	13
Total	25

Aprobación de la Nómina		
R.D. Institucional	55	
Día	21	04
Mes		2023
Año		

AVILA CONCEPCION, Fernando Alberto
 Director (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

GUILLEN AGUI, Joicy Neyda
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma

Nº Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ^{ma}	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)			Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Código Modular	Número y/o Nombre - R/JRD
		Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matricula(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)		
22	D\N\I\ . . . 9\0\4\16\15\4\4	SARAVIA NAZARIO, Thalisa Khaleesi			24	10	2017	M	P	P	SI	SI	C	NO	NO				
23	D\N\I\ . . . 9\0\2\16\7\0\0\5	SEBASTIAN GONZALES, Eithan Andrey			11	06	2017	H	P	P	SI	SI	C	NO	NO				
24	D\N\I\ . . . 9\0\4\16\2\7\5\6	TELLO FACUNDO, Gael David			18	10	2017	H	P	P	SI	SI	C	NO	NO				
25	D\N\I\ . . . 9\0\4\19\8\2\9\6	TRUJILLO CABELLO, Meddelid Yariyry			16	11	2017	M	P	P	NO	SI	C	NO	NO				
26																			
27																			
28																			
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	12
Mujeres	13
Total	25

Aprobación de la Nómina		
R.D. Institucional	55	
Día	21	04
Mes		2023
Año		

AVILA CONCEPCION, Fernando Alberto
 Director (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

GUILLEN AGUI, Joicy Neyda
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma