

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



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

TESIS

“Los juegos rítmicos para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años en la institución educativa N° 32483 “Ricardo Palma Soriano”, Tingo María, 2022”

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

AUTORA: Miraval Santos, Anabelva

ASESORA: Cruz Cortez, Alejandrina

HUÁNUCO – PERÚ

2023

U

TIPO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

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

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN: Mejoramiento de la calidad educativa y desarrollo académico
AÑO DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN (2018-2019)

CAMPO DE CONOCIMIENTO OCDE:

Área: Ciencias sociales

Sub área: Ciencias de la educación

Disciplina: Educación general (incluye capacitación y pedagogía)

D

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): 45934611

DATOS DEL ASESOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 22488752

Grado/Título: Magister en administración de la educación

Código ORCID: 0000-0002-2724-8415

DATOS DE LOS JURADOS:

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	GRADO	DNI	Código ORCID
1	Delgado Y Manzano, José Manuel	Maestro en ciencias de la educación, con mención en docencia en educación superior e investigación	22420730	0000-0001-9689-3701
2	Pimentel Dionicio, Katherine Elisa	Magister en ciencias de la educación docencia en educación superior e investigación	41735873	0000-0002-7475-9648
3	Genebrozo Tello, Yasmin Keyla	Maestra en ciencias de la educación, con mención en psicología educativa	45759084	0000-0003-3240-239X

H



UNIVERSIDAD DE HUANUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA
ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

En la ciudad de Tingo María, siendo las 2:00 horas del día 24 del mes de noviembre del año 2023, en el Edificio 1 Aula 204 de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad de Huánuco – Filial Leoncio Prado, 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:

Mg. José Manuel Delgado y Manzano	Presidente
Mg. Katherine Elisa Pimentel Dionicio	Secretaria
Mg. Yasmin Keyla Genebrozo Tello	Vocal

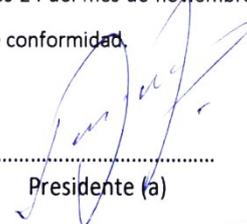
Nombrados mediante la Resolución N° 0242-2023-D-FCEyH-UDH, para evaluar la sustentación de la Tesis intitulada: **“LOS JUEGOS RÍTMICOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32483 “RICARDO PALMA SORIANO”, TINGO MARÍA, 2022”**, presentado por la Bachiller en Ciencias de la Educación **Anabelva MIRAVAL SANTOS**, para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria.

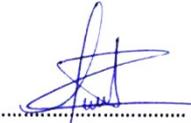
Dicho acto de sustentación, se desarrolló en dos etapas: exposición y absolución de preguntas; procediéndose luego a la evaluación por parte de los miembros del jurado.

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 14 y cualitativo de superior.

Siendo las 3:00 p.m. horas del día viernes 24 del mes de noviembre del año 2023, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.


.....
Secretario (a)


.....
Presidente (a)


.....
Vocal



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION Y HUMANIDADES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACION

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

Yo Alejandrina Cruz Cortez, asesora del PA profesional de educación designada con Resolución N° 0165-2019-D-FCEyH-UDH de la Bachiller **ANABELVA MIRAVAL SANTOS** de la investigación titulada **LOS JUEGOS RITMICOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32483 “RICARDO PALMA SORIANO” TINGO MARÍA 2022.**

Puede constatar que la misma tiene un índice de similitud de 21% verificable en el reporte final del análisis de originalidad mediante el Software Turnitin.

Por lo que concluyo que cada uno de las coincidencias detectadas no constituye 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

TingoMaría, 12 de febrero del 2024

Mg. Alejandrina Cruz Cortez
DNI N° 22488752
Código Orci N° 0000-0002-2724-8415



UDH
UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
http://www.udh.edu.pe

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION Y HUMANIDADES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACION

POST SUSTENTACION - MIRAVAL ANABELVA

INFORME DE ORIGINALIDAD

21 % % % **21** %
INDICE DE SIMILITUD FUENTES DE INTERNET PUBLICACIONES TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad de Huanuco Trabajo del estudiante	17 %
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1 %
3	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
4	Submitted to Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas Trabajo del estudiante	<1 %
5	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
6	Submitted to Corporación Universitaria	<1 %
7	Submitted to Mountain Lakes High School Trabajo del estudiante	<1 %
8	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru	<1 %

VoB ASESORA
Mg. Alejandrina Cruz Cortez
DNI N° 22488752
C. O N° 0000-0002-2724-8415

DEDICATORIA

A Dios por su inmensa bondad e infinito amor.

A mis padres María y Pablo por su ejemplar vida y superación.

A mi hijo Leonardo (Chocolatito), la razón de mi existencia.

A mi esposo Daniel por su apoyo incondicional.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad de Huánuco, por ser formadora de grandes profesionales al servicio de la sociedad.

A los docentes de la universidad de Huánuco por compartir sus enseñanzas y formar el carácter profesional moral y ético que tanto necesita nuestra sociedad. A la consejera Mg. Katherine Elisa Pimentel Dionisio por su apoyo incondicional y orientación pertinente en el logro de mi investigación

A mi asesora Mg. Alejandrina Cruz Cortez, por sus consejos, orientaciones y perseverancia en el logro de mi meta.

Al director y sub directora de la II.EE 32483 “Ricardo Palma Soriano” por permitirme la ejecución de la presente investigación

A la docente Beatriz Pimentel Mosquera y alumnos del aula de 5 años Los Angelitos por ser parte fundamental y esencial en el logro de mi desarrollo profesional.

A mis colegas, amigas y confidentes con quienes compartimos aulas y a pesar de las dificultades siempre tuvieron una palabra de aliento para alcanzar mis sueños.

ÍNDICE

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	III
ÍNDICE.....	IV
ÍNDICE DE TABLAS	VII
ÍNDICE DE FIGURAS.....	VIII
RESUMEN.....	IX
ABSTRACT.....	X
INTRODUCCIÓN	XI
CAPÍTULO I.....	14
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	14
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	14
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	17
1.2.1. PROBLEMA GENERAL.....	17
1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS	17
1.3. OBJETIVOS.....	18
1.3.1. OBJETIVO GENERAL.....	18
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	18
1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	18
1.4.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA.....	18
1.4.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA.....	19
1.4.3. JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA.....	19
1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN	19
1.6. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN.....	19
CAPÍTULO	20
MARCO TEORICO	20
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	20
2.1.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES.....	20
2.1.2. ANTECEDENTES NACIONALES.....	25
2.1.3. ANTECEDENTES LOCALES	29
2.2. BASES TEÓRICAS.....	32
2.2.1. SUSTENTO TEÓRICO EL JUEGO RÍTMICO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL.....	32

2.2.2.	LA TEORÍA DE DAVID GALLAHU “MODELO GRÁFICO DEL DESARROLLO MOTOR”	32
2.2.3.	ENFOQUE PSICOMOTRICISTA.....	33
2.2.4.	EL JUEGO RÍTMICO	34
2.2.5.	EL JUEGO RÍTMICO EN LA EDUCACIÓN	36
2.2.6.	FUNCIÓN DEL JUEGO RÍTMICO	36
2.2.7.	CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO RÍTMICO.....	37
2.2.8.	LA INTERVENCIÓN DEL EDUCADOR EN EL JUEGO RÍTMICO	38
2.2.9.	CONDICIONES PARA FAVORECER EL JUEGO RÍTMICO: TIEMPO,ESPACIO, MATERIALES Y AMBIENTES.	39
2.2.10.	JUEGO RÍTMICO “EL GATO”.....	41
2.2.11.	LA GALLINA CIEGA	41
2.2.12.	JUEGO DE RELEVOS.....	42
2.2.13.	LAS CUATRO ESQUINAS	42
2.2.14.	EXPRESIÓN CORPORAL.....	43
2.2.15.	LA MOTRICIDAD GRUESA.....	44
2.2.16.	COORDINACIÓN MOTORA GRUESA.....	49
2.2.17.	IMPORTANCIA DEL MOVIMIENTO Y MOTRICIDAD GRUESA	50
2.2.18.	ETAPAS DE LA MOTRICIDAD GRUESA.....	52
2.2.19.	COMPONENTES DE LA MOTRICIDAD GRUESA.....	53
2.2.20.	ÁREA DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA SEGÚN EL CURRÍCULONACIONAL.....	54
2.2.21.	ENFOQUES QUE SUSTENTAN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA ENEL ÁREA DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA	55
2.2.22.	COMPETENCIA “SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA ATRAVÈS DE SU MOTRICIDAD”	56
2.3.	DEFINICIONES CONCEPTUALES	57
2.4.	HIPÓTESIS.....	60
2.4.1.	HIPÓTESIS GENERAL.....	60
2.4.2.	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	61
2.5.	VARIABLES.....	61
2.5.1.	VARIABLE INDEPENDIENTE	61
2.5.2.	VARIABLE DEPENDIENTE	61
2.6.	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	63

CAPITULO III.....	65
MARCO METODOLÓGICO.....	65
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	65
3.1.1. ENFOQUE.....	65
3.1.2. ALCANCE O NIVEL.....	66
3.1.3. DISEÑO.....	66
3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	66
3.2.1. POBLACIÓN.....	66
3.2.2. MUESTRA.....	67
3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	68
3.3.1. TÉCNICAS.....	68
3.3.2. INSTRUMENTOS.....	68
3.4. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.....	68
CAPÍTULO IV.....	69
4. RESULTADOS.....	69
4.1. RESULTADOS DEL PRE TEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL.....	69
4.1.1. PROCESAMIENTO Y PRESENTACIÓN DE DATOS.....	69
4.2. RESULTADO DEL PRE TEST DEL GRUPO DE CONTROL.....	69
4.3. CONTRASTACIÓN DE LOS RESULTADOS DEL PRE Y POST TEST DE CONTROL Y EXPERIMENTAL.....	83
4.3.1. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS.....	95
4.3.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS GENERAL.....	96
4.4. HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1.....	98
4.4.1. HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2.....	99
CAPITULO V.....	100
DISCUSIÓN.....	100
5.1. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	100
CONCLUSIONES.....	104
RECOMENDACIONES.....	106
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	107
ANEXOS.....	111

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Total, de estudiantes de 5 años matriculados en la II.EE N° 32483 “Ricardo Palma Soriano	67
Tabla 2 Total, de alumnos de cinco años que comprenden la muestra de la II.EE N° 32483 Ricardo Palma Soriano	67
Tabla 3 Resultado de la pre test del grupo de control.....	70
Tabla 4 Resultado de la pre test del grupo experimental.....	72
Tabla 5 Resultado del post test del grupo de control	74
Tabla 6 Resultado del post test del grupo experimental	76
Tabla 7 Resultado de la pre test experimental y de control	78
Tabla 8 Resultado del post test del experimental y de control	80
Tabla 9 Resultado del pre y post test del grupo de control	84
Tabla 10 Resultado del pre y post test del grupo experimental	87
Tabla 11 Resultado de la dimensión del pre y post test del grupo experimental	90
Tabla 12 Resultado del indicador del pre y post test del grupo experimental	92
Tabla 13 Prueba del chi cuadrado de la hipótesis general del pre y post test	95
Tabla 14 Interpretación de los valores del coeficiente de correlaciones	96
Tabla 15 Correlación entre los juegos rítmicos se relacionan con la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la II.EE N° 32483 “Ricardo Palma Soriano”, Tingo María	96
Tabla 16 Correlación entre los juegos rítmicos tiene relación en el desarrollo de la motricidad gruesa en el aspecto de la habilidad sensorio motriz	98
Tabla 17 Correlación entre los juegos rítmicos tiene relación en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en el aspecto físico.....	99
Tabla 18 La Prueba de ANOVA con datos emparejados.....	100

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultado del pre test del grupo de control	71
Figura 2 Resultado del pre test del grupo experimental.....	73
Figura 3 Resultado del post test del grupo de control.....	75
Figura 4 Resultado del post test del grupo experimental	77
Figura 5 Resultado del pre test del grupo experimental y de control	79
Figura 6 Resultado del post test del grupo experimental y de control.....	82
Figura 7 Resultado del pre y post test del grupo de control.....	86
Figura 8 Resultado del pre y post test del grupo experimental	89
Figura 9 Resultado del pre y post test del grupo experimental	91
Figura 10 Resultado del pre y post test del grupo experimental	94
Figura 11 Gráfico de las Variables en la dispersión.....	97
Figura 12 Curva de la campana de gauss 1	98
Figura 13 Curva de la campana de gauss 2	101

RESUMEN

En el estudio titulado "Impacto de los juegos rítmicos en el desarrollo de la motricidad gruesa de estudiantes de 5 años en la II.EE N° 32483 'Ricardo Palma Soriano', Tingo María, 2022", el objetivo principal fue evaluar cómo los juegos rítmicos afectan el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años en la II.EE mencionada.

Los juegos rítmicos desempeñan un papel importante en el desarrollo de la motricidad en niños y adultos, ya que combinan la actividad física con el ritmo musical. Estos juegos fomentan el desarrollo de habilidades motoras gruesas y finas, la coordinación, el equilibrio y la percepción del ritmo.

La población incluyó a 84 estudiantes de nivel inicial, y la muestra consistió en 55 estudiantes de 5 años de edad pertenecientes a la II.EE N° 32483 "Ricardo Palma Soriano". El estudio se enmarcó en un enfoque cuantitativo y se llevó a cabo como un estudio experimental cuasi experimental.

La técnica utilizada para recopilar datos fue la observación, con una lista de cotejo como instrumento. Los resultados del estudio demostraron que los juegos rítmicos tienen un impacto positivo significativo en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los estudiantes. La prueba de hipótesis reveló una compensación positiva alta, con un coeficiente de compensación de 0.821, lo que respalda la hipótesis inicial de que existe una relación entre los juegos rítmicos y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 5 años en la II.EE. N° 32483 "Ricardo Palma Soriano", Tingo María.

Los juegos rítmicos fueron identificados como una influencia positiva en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años en esta II.EE.

Palabras clave: Juegos, Motricidad, gruesa, estudiantes, institución.

ABSTRACT

In the study titled "Impact of rhythmic games on the development of gross motor skills of 5-year-old students at Educational Institution No. 32483 'Ricardo Palma Soriano', Tingo María, 2022", the main objective was to evaluate how rhythmic games affect the development of gross motor skills in 5-year-old students at the aforementioned educational institution.

The population included 84 initial level students, and the sample consisted of 55 5-year-old students belonging to Educational Institution No. 32483 "Ricardo Palma Soriano". The study was framed within a quantitative approach and was carried out as a quasi-experimental study.

The technique used to collect data was observation, with a checklist as an instrument. The results of the study demonstrated that rhythmic games have a significant positive impact on the development of students' gross motor skills. The hypothesis test revealed a high positive compensation, with a compensation coefficient of 0.821, which supports the initial hypothesis that there is a relationship between rhythmic games and the development of gross motor skills in 5-year-old students at the Educational Institution. . No. 32483 "Ricardo Palma Soriano", Tingo María.

Rhythmic games were identified as a positive influence on the development of gross motor skills in 5-year-old children in this educational institution. The key words for this study are "rhythmic games" and "gross motor skills."

Keywords: Games, Motor skills, gross, students, institution.

INTRODUCCIÓN

El propósito de este estudio de investigación fue mejorar las habilidades motoras gruesas en niños de 5 años que asisten a la IE N° 32483 RICARDO PALMA SORIANO. Estos niños experimentaron dificultades al realizar movimientos durante actividades rítmicas. En la actualidad, el desarrollo de habilidades motoras gruesas es crucial, pero a menudo se ve obstaculizado por el sedentarismo en los primeros años de vida. Por lo tanto, se buscó abordar esta problemática a través de la implementación de juegos rítmicos, como el juego del gato y el ratón, la gallina ciega, juegos de roles, las cuatro esquinas, y otros similares.

Los juegos rítmicos desempeñan un papel significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños. La motricidad gruesa se refiere a la habilidad de controlar y coordinar los movimientos grandes del cuerpo, como caminar, correr, saltar y equilibrarse. La coordinación y equilibrio: Los juegos rítmicos a menudo implican movimientos que requieren una coordinación precisa, como seguir un ritmo o patrón específico. Esto ayuda a los niños a desarrollar su capacidad para controlar y coordinar sus movimientos, mejorando su equilibrio y destreza física. La Conciencia corporal: Los juegos rítmicos fomentan la conciencia corporal, ya que los niños deben prestar atención a sus cuerpos y cómo se mueven en relación con el ritmo y la música. Esto les ayuda a comprender mejor su propio cuerpo y sus límites. El fortalecimiento muscular: Muchos juegos rítmicos implican movimientos que requieren fuerza en los músculos grandes, como saltar, bailar o golpear objetos rítmicamente. Estos movimientos contribuyen al desarrollo de la fuerza muscular en las extremidades y el tronco. La resistencia cardiovascular: La participación en juegos rítmicos a menudo implica movimientos continuos y repetitivos, lo que puede mejorar la resistencia cardiovascular de los niños a medida que se mantienen activos durante períodos más largos. El desarrollo de habilidades motoras fundamentales: Los juegos rítmicos también ayudan a los niños a desarrollar habilidades motoras fundamentales, como saltar, correr, rodar y girar. Estas habilidades son esenciales para actividades diarias y deportes posteriores. La socialización y

cooperación: Muchos juegos rítmicos se realizan en grupo, lo que fomenta la socialización y la cooperación entre los niños. Aprender a coordinar movimientos con otros promueve habilidades sociales y la capacidad de trabajar en equipo. La diversión y motivación: Los juegos rítmicos suelen ser divertidos y atractivos para los niños, lo que les motiva a participar activamente. La motivación intrínseca que proviene de disfrutar de estos juegos puede impulsar su participación en actividades físicas a lo largo de su vida.

En resumen, los juegos rítmicos son una forma efectiva y divertida de fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños. Contribuyen a mejorar la coordinación, la fuerza muscular, la resistencia cardiovascular, las habilidades motoras fundamentales y las habilidades sociales, al tiempo que promueven un estilo de vida activo y saludable desde una edad temprana.

El objetivo principal de esta fue determinar cómo los juegos rítmicos influyen en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas de los estudiantes de 5 años de la II.EE N° 32483. Para lograrlo, se aplicó la metodología de juegos rítmicos, que implicó la evaluación del nivel de habilidades motoras gruesas, el diseño de juegos adecuados a las necesidades de cada estudiante y la evaluación posterior de estas habilidades.

La investigación se llevó a cabo mediante un diseño cuasi experimental con dos grupos predefinidos, con el propósito de verificar si los juegos rítmicos contribuían a mejorar las habilidades motoras gruesas. La recopilación de datos se realizó utilizando una "lista de cotejo" como instrumento de observación.

La estructura del trabajo de investigación se dividió en los siguientes capítulos:

Capítulo I: En el primer capítulo, se encuentra la introducción al estudio, que comprende la exposición del problema, la formulación del mismo, los objetivos generales y específicos, la justificación de la elección del tema de investigación, las limitaciones del estudio y la evaluación de su viabilidad.

Capítulo II: El segundo capítulo corresponde al marco teórico, donde se presentan los antecedentes, las bases teóricas, la definición de conceptos clave, las hipótesis, las variables de interés y se proporciona un esquema para la operacionalización de las variables.

Capítulo III: En el tercer capítulo se detalla la metodología de la investigación, incluyendo el tipo de investigación llevada a cabo, la descripción de la población y la muestra, así como la explicación de las técnicas e instrumentos utilizados para recopilar los datos.

Capítulo IV: El cuarto capítulo se enfoca en los resultados obtenidos, que abarcan el procesamiento de datos, la presentación de tablas y análisis estadísticos correspondientes, así como la verificación de las hipótesis a través de pruebas específicas.

Capítulo V: Finalmente, en el quinto capítulo se presentan las conclusiones y las recomendaciones. Aquí se exponen los descubrimientos de la investigación y se ofrecen sugerencias para futuros trabajos en la misma área de estudio.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

El propósito del presente trabajo es investigar la motricidad gruesa su importancia en el desarrollo de niños menores de 5 años. Se reconoce que la educación inicial desempeña un papel fundamental en esta etapa crucial que abarca desde la infancia hasta la entrada a la educación primaria. Durante este período, se produce un significativo desarrollo cerebral, lo que requiere un estímulo constante en el ámbito de la psicomotricidad gruesa para fomentar el crecimiento de habilidades sensorio motriz, desarrollo físico y desarrollo emocional. El Ministerio de Educación, según su informe de 2018, destaca la importancia de la educación inicial como el primer nivel educativo para garantizar un desarrollo integral en todas estas áreas. Por lo tanto, es responsabilidad de los educadores emplear métodos adecuados para lograr este objetivo y preparar a los niños para un futuro prometedor, permitiéndoles integrarse en la sociedad y explorar nuevos horizontes a través de la educación.

Desde el nacimiento hasta los 6 años, los niños experimentan avances notables en sus habilidades de psicomotricidad gruesa. A esta edad, pueden saltar, correr, lanzar objetos, subir y bajar escaleras, controlar su postura y coordinar sus actividades de manera efectiva. También adquirirán destrezas como la agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos, factores clave para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Para fomentar este desarrollo, es esencial proporcionar a los niños técnicas y materiales adecuados que estén al alcance de sus capacidades físicas. Parid (1997:45)

En la actualidad, se ha observado que los niños enfrentan diversos problemas y dificultades en el desarrollo de sus habilidades motoras. Estos desafíos pueden surgir debido a una variedad de causas, incluyendo factores ambientales, psicosociales, culturales, socioculturales y biológicos. Estos factores pueden obstaculizar el progreso de los estudiantes en el desarrollo de

sus habilidades motoras gruesas, lo que a su vez puede tener un impacto gradual en su desempeño académico, así como en su capacidad para alcanzar su máximo potencial en términos de habilidades motoras, destrezas. y desarrollo personal y social.

Por lo tanto, en la etapa de Educación Inicial, el desarrollo de la psicomotricidad gruesa desempeña un papel fundamental en la vida de los niños menores de 6 años. Esto contribuye a la construcción de nuevos aprendizajes y promueve el desarrollo y la gestión de sus habilidades motoras gruesas. Por lo tanto, es esencial comprender los procesos de desarrollo motor para prevenir posibles disfunciones.

Las dificultades en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa a menudo se deben a la falta de estimulación, ya que la vida moderna ha llevado a cambios significativos en la interacción familiar y ha limitado el tiempo que los padres pueden pasar con sus hijos. Esto a menudo resulta en que los niños pasen más tiempo en casa o sentados, lo que evita el fortalecimiento de sus habilidades motoras gruesas. Además, la falta de estrategias y materiales didácticos adecuados dificulta la capacidad de los niños para realizar actividades cotidianas, como mantener el equilibrio, moverse de un lugar a otro y coordinar sus extremidades.

Trabajar en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la Educación Inicial es crucial, ya que este período de vida está lleno de oportunidades para que los niños desarrollen sus capacidades motoras con un gran potencial. Esto les permite adaptarse y competir en un mundo cada vez más globalizado y exigente. Se cree que una educación temprana de alta calidad puede tener un impacto positivo en el futuro de cada niño, ayudándolos a convertirse en individuos competentes y bien preparados para los desafíos de un mundo globalizado y tecnológicamente avanzado.

En relación con un enfoque específico para abordar esta problemática, se ha propuesto una metodología que utiliza actividades de dibujo, pintura y manualidades en aulas de niños de 3 a 4 años en la Unidad de Atención MIES, creciendo con nuestros hijos (CNH) Estrellitas radiantes. de la parroquia Luis

Cordero Vega, del Cantón Gualaceo, durante el período lectivo. Esta propuesta busca mejorar la psicomotricidad gruesa de los niños. En consecuencia, se concluye que las instituciones públicas que ofrecen educación preescolar deben considerar el juego y las actividades artísticas como elementos generadores de experiencias educativas satisfactorias para los niños pequeños. Este estudio es importante porque permite capacitar a educadores, padres y madres de familia, así como a la comunidad en general,

En relación a la problemática nacional, los niños de 2 años en el IEP 'Crayolas' en el distrito de "José Leonardo Ortiz" en Chiclayo han expresado dificultades para desplazarse lateralmente, mantener el equilibrio, y comprender las direcciones (arriba y abajo). Por lo tanto, consideramos que la introducción de un programa de juegos musicales para estimular la coordinación motora en niños de 2 años en Chiclayo podría ayudar a desarrollar sus habilidades motoras desde una edad temprana. Esta etapa de la vida es crucial para la formación de habilidades perceptivas, motoras, cognitivas, lingüísticas, afectivas y sociales que les permitirán interactuar de manera equilibrada con su entorno.

En cuanto a la problemática regional, en la II.EE Isaac Newton en Huánuco, los niños de 4 años muestran dificultades en la coordinación y el equilibrio, especialmente en actividades que requieren estas habilidades. Asimismo, en la II.EE N° 32483 "Ricardo Palma Soriano" en la provincia de Leoncio Prado, los niños tienen dificultades en juegos que implican coordinación, equilibrio y precisión en sus movimientos. Algunos de ellos también tienden a tropezarse al correr o caminar rápidamente, y algunos muestran apatía durante el recreo, prefiriéndose quedarse sentados en lugar de jugar y correr con sus compañeros.

Entre las causas más comunes de estos problemas se encuentra la falta de priorización del desarrollo de la psicomotricidad gruesa por parte de los maestros, la falta de estrategias adecuadas para mejorar el desarrollo de los niños y el uso excesivo de dispositivos móviles, como los celulares, que lleva a los estudiantes a preferirlos sobre el juego físico al aire libre. Además, los padres tienen poco conocimiento sobre la importancia del desarrollo motor

grosero y permiten que sus hijos pasen mucho tiempo frente a la televisión o dispositivos móviles en lugar de fomentar la actividad física.

Estos problemas tienen consecuencias en el interés de los estudiantes por aprender diversas materias y los hace menos participativos en actividades lúdicas en clase. También los hace sentir cohibidos y tímidos en situaciones de interacción con sus compañeros.

En respuesta a estas problemáticas, proponemos la implementación de juegos rítmicos como una forma de fomentar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes. Estos juegos pueden incluir el Juego del gato, La gallinita ciega, Juegos de relevos, las cuatro esquinas y expresión corporal, siempre aplicando y respetando las reglas de cada juego. Los juegos rítmicos son eficaces para el desarrollo motor horrible cuando los estudiantes participan activamente en ellos. Por lo tanto, es esencial que los docentes del aula utilicen estrategias adecuadas para garantizar el éxito en la ejecución de estos juegos.

Ante esta problemática, planteamos las siguientes preguntas:

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿Cómo es que los juegos rítmicos permitirán el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la II? EE N° 32483 Ricardo Palma de la ciudad de Tingo María, durante el año 2022?

1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

- ¿Cómo es que los juegos rítmicos permitirán el desarrollo de la motricidad gruesa en el aspecto de la habilidad sensoriomotriz en los estudiantes de 5 años de la II? EE N° 32483 Ricardo Palma de la ciudad de Tingo María, durante el año 2022?
- ¿Cómo es que los juegos rítmicos permitirán el desarrollo de la motricidad gruesa en el aspecto físico en los estudiantes de 5 años de

la II?EE N° 32483 Ricardo Palma de la ciudad de Tingo María, durante el año 2022?

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar la relación de los juegos rítmicos para estimular el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años en la II.EE N° 32483 Ricardo Palma de la ciudad de Tingo María, durante el año 2022.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar la relación de los juegos rítmicos en el desarrollo de la motricidad gruesa en el aspecto de la habilidad sensoriomotriz en los estudiantes de 5 años de la II.EE N° 32483 Ricardo Palma de la ciudad de Tingo María, durante el año 2022
- Analizar la relación de los juegos rítmicos en el desarrollo de la motricidad gruesa en el aspecto físico en los estudiantes de 5 años de la II.EE N° 32483 Ricardo Palma de la ciudad de Tingo María, durante el año 2022

1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El propósito del proyecto de investigación fue mejorar las habilidades motoras gruesas de los estudiantes de preescolar de 5 años en la II.EE "Ricardo Palma Soriano" de Tingo María en 2022. En este sentido, este estudio busca mejorar la motricidad gruesa en los niños en edad preescolar, con el objetivo de proporcionar una enseñanza efectiva en el área de psicomotricidad gruesa, permitiendo que los niños puedan desenvolverse de manera autónoma al realizar a cabo movimientos coordinados.

1.4.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

Esta investigación aportará al análisis de varios enfoques teóricos y descubrimientos científicos relevantes para este estudio, centrándose

especialmente en la utilización de juegos rítmicos como herramienta para potenciar la coordinación motora en niños de cinco años. Los resultados de este estudio serán valiosos para investigaciones futuras en el campo educativo.

1.4.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

Se llevó a cabo este trabajo al identificar una limitación en los niños en cuanto a su capacidad para realizar actividades que involucran habilidades motoras básicas. Como resultado, se espera que la implementación de ejercicios rítmicos contribuya a la mejora de esta dificultad.

1.4.3. JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA

La validez y confiabilidad de este estudio sobre los juegos rítmicos para promover la motricidad gruesa permitirán que otros campos de la ciencia lo investiguen en el futuro, lo que facilitará su aplicación en diversas instituciones y proyectos de investigación.

1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

En la II.EE donde se llevaron a cabo las actividades de aprendizaje, se enfrentaron limitaciones en cuanto a los materiales disponibles. Algunos de estos materiales estaban deteriorados debido a la pandemia. Sin embargo, a pesar de estas dificultades, no impidieron la ejecución del proyecto. Hubo motivación suficiente y un compromiso sólido para llevar a cabo con éxito.

1.6. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

La investigadora contó con los fondos necesarios para llevar a cabo su estudio. El trabajo de investigación fue respaldado por la institución. Se tuvo a disposición el tiempo requerido para completar la investigación.

CAPÍTULO

MARCO TEORICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES

Ospino, (2019) El autor desarrolla en su trabajo de investigación “El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar” tesis sustentada en la Universidad de Tolima, Ibagué, Colombia, cuyo propósito es optar al título Licenciado en Pedagogía Infantil, concluyendo:

El juego desempeña un papel fundamental en el proceso de aprendizaje de los niños en el nivel preescolar. A través del juego, los niños pueden fortalecer una variedad de procesos básicos de aprendizaje de manera efectiva. Aquí hay algunas formas en las que el juego puede contribuir a fortalecer estos procesos:

Los juegos que involucran la comunicación oral, como los juegos de roles, ayudan a los niños a desarrollar su vocabulario y habilidades de comunicación. Los juegos que implican contar, nombrar objetos o identificar colores y formas también contribuyen al desarrollo del lenguaje.

Los juegos de rompecabezas, juegos de memoria, juegos de construcción y actividades de clasificación ayudan a los niños a desarrollar habilidades cognitivas como la resolución de problemas, la memoria y la lógica.

Jugar juegos con otros niños fomenta el desarrollo de habilidades sociales, como compartir, tomar turnos, trabajar en equipo y resolver conflictos. Además, el juego también permite a los niños expresar sus emociones y aprender de forma regular.

Los juegos al aire libre y las actividades físicas como correr, saltar y trepar fortalecen el desarrollo físico y la coordinación motora de los niños.

Los juegos de imaginación y creatividad, como el juego simbólico (interpretar roles) y el arte, permiten a los niños expresar su creatividad y desarrollar habilidades de pensamiento lateral.

Desarrollo de la atención y concentración: Los juegos de mesa y actividades que requieren seguir reglas y prestar atención a los detalles ayudan a los niños a desarrollar habilidades de atención y concentración.

Los juegos que se centran en conceptos matemáticos y de lectura, como contar, identificar letras y números, y reconocer patrones, pueden ayudar a los niños a adquirir una comprensión temprana de estos conceptos.

El juego intrínsecamente atractivo y divertido motiva a los niños a participar activamente en actividades de aprendizaje, lo que puede mejorar su retención de información y su interés en aprender.

Es importante que los educadores y cuidadores proporcionen un entorno de juego enriquecedor que fomente el aprendizaje y el desarrollo de los niños. Esto implica seleccionar juegos y actividades apropiadas para la edad y adaptarlos a las necesidades individuales de cada niño. El juego no solo es una herramienta poderosa para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje, sino que también es esencial para el desarrollo integral de los niños en la etapa preescolar.

En el estudio se evidencia que el juego se considera una estrategia educativa efectiva para facilitar el desarrollo de competencias fundamentales en el nivel inicial. Por lo tanto, se sostiene que la etapa preescolar desempeña un papel crucial en la formación integral de los estudiantes en todas las áreas del conocimiento.

La práctica del juego se revela como una herramienta valiosa para fomentar la comprensión de conceptos esenciales, lo que enriquece el aprendizaje de los estudiantes al estimular su motivación en el entorno escolar. Esto también fortalece la cohesión grupal y estimula el pensamiento creativo, contribuyendo al desarrollo integral de los alumnos.

Es relevante destacar la estrecha relación entre la familia y la escuela, ya que el estudio demostró que los padres se involucran más en la práctica de juegos al considerarlo una fuente de alegría y enriquecimiento para sus hijos. Este compromiso constante con los juegos ayuda a los estudiantes a explorar nuevos conocimientos ya relacionarse de manera más efectiva con sus compañeros, promoviendo así su desarrollo como individuos comprometidos con la armonía de la sociedad.

En conclusión, la investigación subraya que la práctica continua de juegos conlleva al descubrimiento de nuevos conocimientos, y para lograr un aprendizaje significativo, es esencial la colaboración de directores, docentes y padres de familia.

Vanegas (2019) Realiza su trabajo académico de título “Las actividades rítmicas como recurso didáctico en el proceso de enseñanza” tesis sustentada en la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Ecuador cuyo propósito es optar el título de Licenciada en Educación, concluyendo

Las actividades rítmicas realizadas por los estudiantes en las aulas no forman parte de los planos de estudios, lo que constituye una limitación para su incorporación regular en las escuelas.

Los estudiantes se desaniman al no emplear estrategias de aprendizaje que fomenten la práctica continua de actividades rítmicas, ya que esto contribuye a mejorar su rendimiento académico.

El director y la comunidad educativa deben organizar capacitaciones sobre la aplicación de las actividades rítmicas.

La falta de interés de los padres en comprender la importancia de las actividades rítmicas tiene como resultado una disminución del entusiasmo por aprender y, en última instancia, una menor asistencia a las clases.

Rosada (2020) Realiza su trabajo académico de título "Desarrollo de habilidades de psicomotricidad gruesa a través de la clase de Educación Física, para niños de preprimaria.", Tesis sustentada en la Universidad Rafael Landívar, Guatemala cuyo propósito es optar el título de Licenciado en educación Inicial y Preprimaria, arribando a las siguientes conclusiones:

Los profesores de la escuela rural mixta "San Gaspar" demostraron su capacidad para emplear la guía de desarrollo de habilidades enfocadas en la aplicación de la psicomotricidad gruesa en el ámbito de la educación física, haciendo uso de los recursos educativos disponibles en la institución.

Los estudiantes se sintieron estimulados y entusiasmados por las actividades llevadas a cabo por los docentes para fomentar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, otorgándoles un tiempo adecuado durante las clases de educación física.

La utilización de medios y materiales educativos resultó ser de gran respaldo tanto para los profesores como para los estudiantes. Esto se debe a que, antes de la implementación de esta investigación, se carecía de conocimiento acerca de la relevancia de los materiales en la construcción del conocimiento, especialmente, en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. El progreso en la psicomotricidad gruesa se evidencia en la agilidad y el dinamismo con que los estudiantes ejecutan cada actividad física de manera precisa y apropiada.

Los docentes de la I.E.E mencionada aplican la guía de desarrollo de habilidades motrices en el ámbito de la educación física. Estas guías se enfocaron en estudiantes de 6 años de edad, permitiendo una planificación efectiva de sus actividades pedagógicas diarias.

Comentario

Las actividades rítmicas son un recurso didáctico valioso en el proceso de enseñanza debido a sus numerosos beneficios para el

aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes. Estas actividades se basan en la utilización de patrones de tiempo y movimiento, y pueden abordar una amplia variedad de objetivos educativos. A continuación, se presentan algunos de los beneficios y ejemplos de cómo se pueden utilizar las actividades rítmicas en el contexto educativo:

Las actividades rítmicas, como la danza y la percusión corporal, ayudan a los estudiantes a desarrollar habilidades motoras finas y gruesas. Esto es esencial en la educación infantil y en la formación de habilidades físicas en niños y adolescentes.

El seguimiento de un ritmo y una secuencia de movimientos mejoran la coordinación mano-ojo, así como la coordinación general del cuerpo. Esto puede ser especialmente útil en actividades como la gimnasia y la danza.

Estimulación cognitiva: El ritmo implica procesos cognitivos, como la atención, la memoria y la secuenciación. Los estudiantes deben recordar y ejecutar patrones rítmicos, lo que mejora sus habilidades cognitivas y su concentración.

Las actividades rítmicas permiten a los estudiantes expresarse de manera creativa a través del movimiento y la música. Esto fomenta la autoexpresión y la creatividad artística.

La música y el ritmo se pueden utilizar para enseñar conceptos abstractos, como patrones matemáticos y conceptos de tiempo, de manera tangible y experiencial.

Las actividades rítmicas a menudo se realizan en grupo, lo que fomenta el trabajo en equipo, la comunicación y la colaboración entre los estudiantes.

En resumen, las actividades rítmicas son una herramienta versátil y efectiva en la enseñanza que puede mejorar el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes en una variedad de áreas. Pueden hacer que el proceso de enseñanza sea más interactivo, atractivo y significativo para

los estudiantes, lo que, a su vez, puede mejorar su retención de conocimientos y habilidades.

Fernández (2021) Realiza su trabajo académico de título “Análisis de la Actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas del primero de básica del centro educativo “Amable Arauz”, de la parroquia de Conocoto, durante el año lectivo 2021, tesis sustentada en la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, Sangolqui, Ecuador cuyo propósito es optar el título de Licenciada en educación en mención: Educación Infantil, quien llega a las siguientes conclusiones:

Un elevado número de profesores en la II.EE "Amable Arauz" posee conocimientos sobre la implementación de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo motor.

En lo que respecta a la planificación a corto y largo plazo de la II.EE mencionada, no se incluyen actividades lúdicas, lo que resulta en una falta de eficacia en el desarrollo motor grueso de los estudiantes de primer grado.

Los grupos de investigación muestran una marcada diferencia en el desarrollo motor de los niños después de la aplicación de actividades lúdicas. Esto se debe a que el grupo de control no implementó estrategias significativas para fomentar el desarrollo motor grueso de los estudiantes.

El plan docente de la II.EE "Amable Arauz" no contempla la incorporación de actividades educativas que permitan a los estudiantes disfrutar de sus actividades básicas. Esto se debe a la ausencia de actividades lúdicas en su planificación, las cuales podrían fortalecer su enfoque pedagógico.

2.1.2. ANTECEDENTES NACIONALES

Nasar (2019) Realiza su trabajo académico de título “El desarrollo de la autonomía a través del juego trabajo en niños de 4 años de edad de una II.EE Particular del Distrito de Castilla, Piura” tesis sustentada en

la Universidad de Piura, cuyo propósito es optar el título de licenciada en ciencias de la educación, arribando a las siguientes conclusiones:

Se ha demostrado que más del 50% de los estudiantes están en proceso de adquirir autonomía para resolver sus problemas académicos. Estos resultados se obtuvieron en las primeras semanas, donde un 68,9% de todos los estudiantes investigados se encontraron en el nivel inicial. Inicialmente, la mayoría de los estudiantes no cumplieron con los indicadores evaluativos, pero después de aplicar estrategias para fomentar su autonomía, más del 46% lograron resolver sus problemas académicos de manera independiente.

Durante la ejecución del juego, se llevaron a cabo actividades pedagógicas que promovieron el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de 4 años. Esto demuestra que la práctica continua de los juegos contribuye al crecimiento integral de los educandos y, en consecuencia, a la formación de ciudadanos justos.

La implementación del juego en los estudiantes de 4 años se convirtió en una acción pedagógica de gran importancia, ya que ayudó a los estudiantes a desarrollar autonomía al resolver problemas académicos. Esto subraya la relevancia de esta práctica en la educación.

La introducción de situaciones problemáticas durante el proceso educativo ha permitido que los estudiantes respondan de manera autónoma a las dudas que surgen en clase. Esto les ha ayudado a establecer sus propios criterios para abordar y resolver los problemas planteados, promoviendo así su desarrollo cognitivo.

La educación con plena libertad ha facilitado el progreso académico de los niños en términos de autonomía, al permitirles expresar sus propios puntos de vista y responder de manera independiente a los desafíos planteados durante la clase.

Amasifuén (2019) Realiza su trabajo académico de título "Efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la

psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 657 “Niños Del Saber” tesis sustentada en la Universidad Nacional de la Amazonia Peruana del distrito de punchana-2019”, cuyo propósito fue optar el título profesional de Licenciada en Educación, , concluyendo: Los resultados del pretest muestran que, de los 30 niños evaluados, el 63% se encuentran en el nivel C (inicio), el 37% están en el nivel B (en proceso) y ningún estudiante está en el nivel "A" (logro). En cuanto a los resultados del pretest en el grupo experimental, de los 30 niños, el 60% se encuentra en el nivel C (inicio), el 40% está en el nivel B (en proceso) y ningún estudiante está en el nivel "A" (lo previsto).

Al analizar los resultados del pretest en los grupos Control y Experimental, se observa que ambos muestran un funcionamiento similar, con resultados similares en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

En referencia a los resultados del postest en el grupo Control, se nota que, de los 30 niños evaluados, el 47% obtiene un nivel "C" (inicio), el 16% un nivel "B" (en proceso) y ningún estudiante alcanza el nivel "A" (logro previsto).

Por último, en lo que respecta a los resultados del postest en el grupo experimental, se muestra que, de los 30 niños evaluados, el 100% ha obtenido un nivel "A" (logro previsto).

Vásquez (2020), Realiza su trabajo académico de título “Los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes del tercer grado de secundaria de la II.EE N° 1195 Cesar Vallejo de Lurigancho-Chosica, 2015”, tesis sustentada en la Universidad Nacional De Educación Enrique Guzmán y Valle Lima, Perú cuyo propósito es optar al Título Profesional de Licenciado en Educación, quienes llegan a las siguientes conclusiones:

Los juegos educativos se han comprobado estar estrechamente relacionados, especialmente de manera significativa, con el aprendizaje de la comunicación oral en inglés, como se ha demostrado

hipotéticamente mediante una elevación positiva muy fuerte con un valor de Rho de Spearman igual a 0,960.

Además, se ha evidenciado que los juegos educativos están directamente relacionados de manera significativa con el desarrollo de habilidades de expresión oral, como se ha hipotetizado ($p < 0.05$), y presentan una clasificación positiva muy fuerte con un valor de Rhode Spearman igual a 0,946.

También se ha demostrado hipotéticamente que los juegos educativos están estrechamente relacionados con la comprensión oral, con un valor de clasificación positiva muy fuerte de Rho de Spearman igual a 0,929, y un nivel de significancia estadística de $p < 0,05$.

Chocce (2020), Realiza su trabajo académico de título “Juegos populares para desarrollar psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la II.EE “Pomatambo” de Oyolo, Paucar de Sara Sara” sustentado en la Universidad de Huancavelica cuyo propósito es optar el título de segunda especialidad profesional en Educación Inicial, Huancavelica, concluyendo:

Se concluyó que la incorporación de juegos populares desempeña un papel crucial en la educación de los estudiantes en el nivel inicial de 5 años, contribuyendo al desarrollo de su psicomotricidad gruesa.

Los efectos de la implementación de juegos populares en la investigación se reflejaron claramente en los resultados finales, demostrando un impacto significativo en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

De los 13 niños que participaron en el estudio, un 46% obtuvo una calificación de nivel "B", lo que sugiere que aún no han logrado un desarrollo sustancial de sus habilidades motoras.

Entre los tres niños evaluados, el 33% alcanzó una calificación de nivel "A", indicando que han logrado un aprendizaje efectivo de la psicomotricidad gruesa gracias a su participación activa en los juegos populares.

Un 21% de los estudiantes evaluados lograron calificaciones de nivel "C", lo que se correlacionó con su desarrollo en psicomotricidad gruesa.

Se ha demostrado que los juegos populares tienen un impacto positivo en el desarrollo de habilidades motoras, fomentando la adquisición de conocimientos, valores y actitudes de manera motivadora.

En la zona rural de Páucar, los juegos populares son ampliamente practicados por los niños y niñas debido a la falta de acceso a Internet, lo que subraya su importancia como forma de entretenimiento y aprendizaje.

2.1.3. ANTECEDENTES LOCALES

León (2019), Realiza su trabajo académico de título "El juego estructurado para mejorar la socialización en niños y niñas de 5 años de la II.EE Inicial Jesús Sabiduría, castillo grande, 2019", tesis sustentada en la Universidad de Huánuco cuyo propósito es optar el título de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria, concluyendo:

El estudio de investigación concluye que se observaron diferencias en los niveles de socialización entre los niños de 5 años en el grupo experimental, tanto antes como después de la intervención con juegos estructurados. Se encontró una mejora significativa en el nivel de socialización, lo que sugiere que los juegos estructurados tienen un impacto positivo en la socialización de los estudiantes de nivel inicial. Los resultados de la evaluación posterior indican una influencia positiva, que varía de buena a muy buena, en el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años después de la implementación de juegos estructurados en el grupo experimental.

En cuanto a la dimensión social, los resultados de la evaluación posterior muestran un efecto positivo en el desarrollo de los estudiantes de 5 años después de la aplicación de juegos estructurados en el grupo experimental.

Además, se observa una influencia positiva en la dimensión emocional de los estudiantes de 5 años después de la implementación de juegos estructurados en el grupo experimental, según los resultados de la evaluación posterior.

Cámara (2020) Realiza su trabajo académico de título “Juego libre en los sectores para la estimulación de la lectoescritura en los niños/as de 5 años de la II.EE N° 145 “Sector 5 San Luis”, Amarilis - Huánuco, 2020” tesis sustentada en la Universidad de Huánuco, para optar el título de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria, concluyendo:

Hemos evaluado el nivel de lectoescritura de los estudiantes de 5 años en la II.EE San Luis Amarilis, Huánuco, y hemos encontrado que el 59.4% de ellos obtuvo resultados muy bajos, calificados como "C", como se muestra en el cuadro N° 03. Esto demuestra su falta de eficiencia en lectura y escritura.

En la planificación de estrategias de aprendizaje, diseñamos un enfoque que se basa en el juego libre para los estudiantes de 5 años en la II.EE San Luis Amarilis, Huánuco, en el año 2020. Luego, implementamos 20 sesiones de aprendizaje que tuvieron en cuenta las competencias, habilidades y desempeños necesarios.

A través de la evaluación con instrumentos específicos en las sesiones de aprendizaje, hemos comprobado que el juego libre tiene un impacto significativo en los estudiantes de 5 años en la II.EE San Luis Amarilis, Huánuco, en el año 2020. Esto quedó demostrado en el grupo experimental.

Después de aplicar la estrategia de aprendizaje del juego libre, hemos constatado su eficacia en la mejora de la lectoescritura. En contraste, el grupo control no mostró mejoras significativas en sus calificaciones, lo que se refleja en la tabla número 5 y su gráfico correspondiente.

Al implementar estrategias de aprendizaje para fomentar la lectoescritura en estudiantes de 5 años, es importante destacar que una estimulación adecuada y la ejecución del juego libre permitirán que los estudiantes mejoren en esta habilidad.

Solórzano (2021), Realiza su trabajo académico de título “Técnicas básicas del karate “do” para mejorar la coordinación motora gruesa en los alumnos del 4to. grado de primaria de la II.EE N° 32011 Hermilio Valdizan – Huánuco – 2021” tesis sustentada en la Universidad de Huánuco, cuyo propósito es optar el título de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria, concluyendo:

Con la implementación de las técnicas fundamentales del karate do, se logró mejorar la coordinación motora de los alumnos de cuarto grado en la II.EE N° 32011 "Hermilio Valdizan" en Huánuco. Los resultados indican que el 89.4% de los estudiantes experimentaron una mejora significativa en su coordinación motora gruesa, como se ilustra en el cuadro N° 3.

Se han enseñado las técnicas básicas del Karate "DO" con el propósito de desarrollar habilidades y competencias destinadas a mejorar la coordinación motora gruesa de los estudiantes de cuarto grado en la II.EE N° 32011 "Hermilio Valdizan" en Huánuco. Estas técnicas se impartieron en 10 sesiones de aprendizaje de manera secuencial.

Al concluir la investigación, se evaluó el nivel de coordinación motora mediante el cuestionario de posttest aplicado a los alumnos de cuarto grado de la II.EE N° 32011 "Hermilio Valdizan" en Huánuco. Los resultados muestran que el 89.4% de los estudiantes experimentaron una mejora significativa en su coordinación motora, como se detalla en el cuadro N° 4.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. SUSTENTO TEÓRICO EL JUEGO RÍTMICO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

Piaget (1946) expresa en sus escritos teóricos la relevancia de incorporar los juegos en las actividades educativas destinadas a enseñar a los estudiantes. Él establece una conexión entre los estadios cognitivos y la práctica constante de actividades lúdicas. Piaget sostiene que la variedad de formas en las que se puede aplicar el juego surge a partir de experiencias previas en las que los estudiantes ya están familiarizados con las reglas del juego. En este punto, se producen cambios en las estructuras cognitivas con el fin de lograr un aprendizaje significativo. Además, Piaget señala que los dos elementos clave para la adaptación inteligente en relación con la estructura cognitiva son la actividad del juego, ya que a través de ella se logra la asimilación y, sobre todo, la acción infantil.

Del mismo modo, Hall (1904) llevó a cabo investigaciones sobre la relevancia de los juegos rítmicos y consideró que el juego es una forma de experimentación que contribuye a la evolución de la cultura humana. Él argumenta que jugar implica la construcción de nuevos conocimientos de acuerdo a las necesidades y expectativas individuales de cada estudiante.

2.2.2. LA TEORÍA DE DAVID GALLAHUE “MODELO GRÁFICO DEL DESARROLLO MOTOR”

David Gallahue es un destacado experto en el campo de la educación física y la motricidad. Su trabajo ha contribuido significativamente al entendimiento y la promoción del desarrollo motor en niños y adolescentes. Presentamos algunos puntos clave sobre David Gallahue y su contribución a la motricidad:

David Gallahue es un académico estadounidense que ha dedicado gran parte de su carrera al estudio de la educación física y la motricidad.

Obtuvo su doctorado en educación física y ha enseñado en varias universidades. Es conocido por su énfasis en el desarrollo motor a lo largo de la vida. Su trabajo se centra en entender cómo las habilidades motoras se desarrollan en los seres humanos desde la infancia hasta la adultez, y cómo se pueden mejorar a través de la educación física y el movimiento. Ha desarrollado un modelo de desarrollo motor que es ampliamente utilizado en la enseñanza de la educación física y la motricidad. Este modelo describe cómo las habilidades motoras evolucionan a lo largo de una serie de etapas y cómo se interconectan con otros aspectos del desarrollo humano, como el cognitivo y el socioemocional. Uno de los enfoques clave de Gallahue es la promoción de la educación física inclusiva. Aboga por la importancia de adaptar las actividades físicas para satisfacer las necesidades individuales de todos los estudiantes, incluyendo a aquellos con discapacidades. Ha escrito numerosos libros y artículos académicos sobre la educación física y la motricidad. Sus publicaciones han tenido un impacto significativo en la forma en que se enseña y se comprende el desarrollo motor en los niños. Su trabajo ha sido ampliamente reconocido en el campo de la educación física y la motricidad, y ha recibido numerosos premios y honores a lo largo de su carrera.

En resumen, David Gallahue es una figura destacada en el campo de la educación física y la motricidad, y su trabajo ha influido en la forma en que se aborda la enseñanza y la comprensión del desarrollo motor en niños y adolescentes. Su enfoque en el desarrollo motor a lo largo de la vida y la promoción de la educación física inclusiva ha tenido un impacto significativo en la educación y el bienestar de los jóvenes.

2.2.3. ENFOQUE PSICOMOTRICISTA

Bernard Aucouturier (1934) identifica en sus investigaciones sobre la psicomotricidad gruesa dos enfoques distintos. Por un lado, distingue la práctica educativa preventiva, que implica la promoción de actividades lúdicas en el aula con el fin de fomentar el placer por el aprendizaje y el pensamiento en los estudiantes. Por otro lado, se refiere a la práctica con

ayudaterapéutica, que busca desarrollar la autonomía en los niños y niñas para que puedan enfrentar desafíos y superar sus temores.

Desde la perspectiva psicomotricista, se enfatiza la importancia de la práctica constante de la psicomotricidad gruesa, permitiendo que los niños sean abiertos en sus pensamientos y capaces de acoger a los demás en su mundo lúdico. Esto les brinda placer tanto al dar como al recibir, sin temor ni inhibiciones.

Aucouturier propone que el nivel de psicomotricidad gruesa implica una experiencia personal que ayuda a los niños a conocer sus limitaciones y posibilidades, permitiéndoles expresar sus deseos sin miedo. Esto contribuye al desarrollo de una identidad positiva en diversos ámbitos, como lo social, lo intelectual y lo emocional.

Aucouturier (1980) sostiene que la psicomotricidad gruesa refleja la complejidad en el desarrollo humano, ya que nuestras experiencias corporales se relacionan con nuestro desarrollo psicológico, y las representaciones inconscientes se convierten en conscientes a través de la interacción con el entorno.

En este enfoque, los estudiantes pasan de una experiencia abstracta a una vivencia formal exitosa, lo que les ayuda a comprender el significado de su comportamiento individual.

El proyecto teórico de Aucouturier se basa en la idea de que la comunicación, el pensamiento y la creatividad son fundamentales y deben cultivarse en el estudiante a diario.

En cuanto a la pedagogía sistémica, se busca comprender los movimientos de los niños para acompañarlos en sus éxitos y fracasos, especialmente en el entorno familiar, que se considera el punto de partida para todas las actividades que los niños realizan fuera de casa.

2.2.4. EL JUEGO RÍTMICO

Carlos Bühler (2015) afirma que la constante participación en juegos rítmicos nunca dejará de ser una actividad fundamental para

fomentar el desarrollo hiperactivo de los niños. Es natural promover inclinaciones y predisposiciones que alienten a los niños a participar en juegos, ya que de esta manera podemos satisfacer sus necesidades básicas y contribuir al desarrollo de sus conocimientos fundamentales. En este contexto, podemos afirmar que la cultura no solo guía, sino que también moldea y orienta los impulsos lúdicos.

En las tradiciones de las actividades estudiantiles, el juego se caracteriza por ser un instinto propio de los niños, permitiéndoles disfrutar libremente de los movimientos de su cuerpo, como caminar, correr, gatear y ponerse de pie, entre otros.

Las actividades lúdicas emprendidas por los estudiantes se reflejan de manera clara y espontánea, ya que jugar no es una obligación para ellos, sino un placer que practican con entusiasmo a diario. Uno de los juegos que destaca entre los niños es el juego del gato y el ratón, donde el objetivo del gato es atrapar al ratón, mientras que el propósito del ratón es escapar del gato, con el equipo del juego ayudando al ratón en su huida.

Los juegos rítmicos se consideran un medio de aprendizaje que permite a los estudiantes responder a los desafíos planteados en el aula. También proporciona a los docentes la oportunidad de identificar las fortalezas y debilidades de sus estudiantes. La práctica constante de estos juegos debe entenderse como un proceso de socialización, ya que fomenta la formación de amistades entre los estudiantes. Las reglas básicas del juego también promueven el respeto hacia los compañeros, y durante el juego se pueden observar las cualidades de los estudiantes, como su capacidad para manejar las emociones. El papel del docente es crucial para garantizar un desarrollo significativo de los juegos.

Los juegos, como herramienta educativa, influyen en diversos aspectos, como el desarrollo físico de los estudiantes, su crecimiento psicológico en todos los ámbitos del conocimiento, la socialización durante la práctica del juego y el desarrollo espiritual en el proceso de aprendizaje. Los juegos son una de las formas más dinámicas de llevar

a cabo actividades psicomotoras y están estrechamente relacionadas con el desarrollo psicológico, ya que son una manifestación activa y entusiasta que los estudiantes muestran a lo largo de su proceso de aprendizaje.

2.2.5. EL JUEGO RÍTMICO EN LA EDUCACIÓN

Es fundamental que las aulas educativas incluyan la práctica de juegos rítmicos, ya que se consideran actividades recreativas que involucran todos los movimientos del cuerpo y estimulan todas las funciones mentales. El juego rítmico se percibe como un elemento crucial en la formación académica de los estudiantes, ya que se cree que la única manera de lograr un aprendizaje significativo es a través del juego (Tamayo, 2011).

Cuando se juega de manera individual, se incrementa la complejidad del desarrollo del lenguaje, así como la capacidad de observación. Además, se potencian los aspectos visuales, táctiles y auditivos, reduciendo de manera notable las limitaciones de tiempo y espacio.

La aplicación constructiva de los juegos rítmicos contribuye al desarrollo biológico, social y psicológico de la persona. Esto se considera de gran importancia en la educación trascendental, por lo que las escuelas actuales enfatizan su práctica constante, reconociendo que es la única manera efectiva de captar la atención en los procesos de enseñanza y aprendizaje (Lamber, 2000:45).

2.2.6. FUNCIÓN DEL JUEGO RÍTMICO

(Navarro, 2010) destaca la importancia de la comunicación y la expresión de emociones y sentimientos en el desarrollo de juegos rítmicos. Estos juegos fomentan habilidades sociales al permitir que los niños compartan sus problemas con otros y sean aceptados por sus compañeros, lo que, a su vez, facilita la consecución de objetivos educativos concretos.

La práctica continua de los juegos rítmicos tiene un carácter inclusivo, asegurando que todos los estudiantes puedan participar sin exclusiones. Estos juegos son especialmente útiles para abordar los desafíos académicos que surgen durante el proceso de aprendizaje, ya que se realizan de manera dinámica.

La aplicación de juegos rítmicos contribuye a la formación personal y a la interacción social de los niños, ayudándoles a discernir entre lo correcto y lo incorrecto. Más allá de simplemente ganar el juego, se enfatiza la importancia de establecer metas y alcanzarlas mediante la práctica constante de los juegos. Además, estos juegos promueven el desarrollo de habilidades motoras al mejorar la coordinación de movimientos y permiten a los niños controlar sus emociones y sentimientos.

Es fundamental tener en cuenta aspectos comunicativos en los juegos rítmicos, ya que las actividades lúdicas deben tener significado. Por ejemplo, se menciona que palabras como "Dios" pueden tener un papel importante en la comunicación durante los juegos. Los juegos rítmicos también sirven como una catarsis para liberar tensiones y enfrentar situaciones cotidianas.

El desarrollo de juegos en el entorno educativo contribuye al crecimiento cognitivo de los estudiantes y mejora la práctica pedagógica de los docentes al generar interés y expectativas de aprendizaje. El propósito fundamental de los juegos rítmicos es motivar a los niños a aprender de manera significativa y resolver problemas planteados en clase (Trujillo, 2008:56).

2.2.7. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO RÍTMICO

Los juegos de ritmo presentan las siguientes características: Se percibe como una actividad libre y no como una obligación. No se imponen como una tarea obligatoria.

Son fundamentales para el desarrollo individual de la persona. Se consideran independientes del entorno exterior.

Tienen la capacidad de transformar la realidad externa en un mundo de fantasía.

Se juegan respetando las reglas, pero no se limitan a cumplirlas rigurosamente.

Establecen un orden, y el incumplimiento de las reglas resulta en desorden, lo que va en contra del propósito del juego.

Tienen la dualidad de liberar y oprimir.

Generan una sensación de fascinación, encanto y energía, que el individuo puede identificar y expresar como ritmo y armonía. Sirven como respuesta a los desafíos planteados en el entorno educativo, ayudando a los estudiantes a desarrollar habilidades para resolver problemas.

Representan una herramienta efectiva para combatir el estrés que enfrentan los estudiantes de manera constante.

2.2.8. LA INTERVENCIÓN DEL EDUCADOR EN EL JUEGO RÍTMICO

En todas las actividades educativas, la participación del profesor desempeña un papel fundamental, ya que él o ella actúa como el facilitador principal que impulsa el desarrollo de los juegos. Entre las responsabilidades del docente se encuentra la planificación de espacios adecuados para llevar a cabo los juegos lúdicos, así como la selección de recursos educativos acorde a los objetivos de aprendizaje. Como menciona Vicente (2009), los juegos rítmicos cumplen diversas funciones según su enfoque:

Contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes en aspectos cognitivos, valorativos y sociales.

Promueven la integración a través de la socialización. Establecen un entorno propicio para la práctica de juegos. Incluyen actividades lúdicas en la planificación curricular.

Coordinar actividades con los niños, niñas y otros educadores en la institución.

Supervise constantemente la seguridad de los estudiantes para prevenir accidentes durante el juego.

Gestionan y almacenan adecuadamente los materiales educativos. Realizan inventarios de los juguetes disponibles en el aula.

Administrar el presupuesto de ingresos y egresos.

Coordinan y planifican colaboraciones con otras entidades educativas y no educativas.

Investigue la importancia del juego y los juguetes.

Redactan informes dirigidos a otras instituciones para obtener préstamos destinados a la implementación de su ludoteca.

Para llevar a cabo estas responsabilidades de manera efectiva, es esencial que el docente posea ciertas cualidades, como el conocimiento de los juegos rítmicos prácticos, la comprensión de cómo estos juegos contribuirán al desarrollo de los estudiantes, la identificación de los materiales necesarios para que los Los juegos rítmicos son significativos, así como la elección de las estrategias y técnicas más apropiadas para alcanzar el éxito en los juegos. Estas características deben ser consideradas cuidadosamente por el docente para garantizar un proceso de aprendizaje significativo, como señala Trahtemberg (2010:78).

2.2.9. CONDICIONES PARA FAVORECER EL JUEGO RÍTMICO: TIEMPO, ESPACIO, MATERIALES Y AMBIENTES

La práctica continua de juegos rítmicos es esencial para cualquier individuo, ya que fortalece la interacción social y proporciona oportunidades para que todo el grupo se desenvuelva de manera libre. Por lo tanto, los juegos rítmicos se consideran una actividad de gran importancia (Calero, 2003).

Para lograr esto, es fundamental que los espacios se adecuen de acuerdo con los siguientes criterios:

Deben ofrecer actividades de acción sin exagerar en su intensidad. Los juegos deben ser practicados libremente, fomentando la actividad física en niños y niñas.

Deben contar con materiales educativos que permitan la manipulación y recreación por parte de los estudiantes.

Los entornos deben ser seleccionados de acuerdo a las necesidades y características de los juegos.

Los espacios deben ser flexibles para permitir a los estudiantes moverse libremente.

Deben fomentar la autonomía en la toma de decisiones durante el juego.

Deben crear un ambiente de buena convivencia institucional, facilitando los cambios y las relaciones dentro del grupo.

Deben proponer actividades agradables que motiven a todos los miembros del equipo a participar.

Deben tomar medidas preventivas para evitar cualquier riesgo relacionado con los materiales educativos.

Deben ofrecer diversas oportunidades para innovar en el contenido de los juegos mediante la creatividad personal o grupal.

La práctica constante de juegos rítmicos contribuye a aliviar el estrés estudiantil, ya que se considera una actividad placentera que involucra emociones y competencias diversas (Trahtemberg, 2010:85)

2.2.10. JUEGO RÍTMICO “EL GATO”

Organización En esta actividad, un niño seleccionado al azar asume el rol de un gato, ocultándose en cualquier rincón del aula, mientras que sus compañeros interpretan el papel de ratoncillos al ubicarse dentro de un aro, considerándolo como su madriguera.

Desarrollo El maestro inicia la actividad entonando una canción de su elección. En ese momento, los niños comienzan a simular que están durmiendo. Cuando el maestro cambia de canción, los niños que están participando en el juego despiertan, actuando como si estuvieran dentro de sus madrigueras. Cuando el maestro deja de cantar, los ratoncillos salen de sus madrigueras y se mueven libremente.

Si el maestro no está cantando ninguna canción, es entonces cuando el gato entra en acción, tratando de atrapar a los ratoncillos antes de que regresen a sus madrigueras. Si el gatologa atrapar a uno de los ratoncillos, ese niño es "capturado" y llevado por el gato, simbolizando que ha sido "devorado". Si el gato no logra atrapar a ningún ratoncillo, entonces otro niño o niña toma su lugar en el papel de gato, y los demás ratoncillos deben refugiarse en el mismo lugar como siempre.

2.2.11. LA GALLINA CIEGA

Reorganización Para empezar, todos los niños que participan deben formar un círculo, con la excepción de uno que permanecerá en el centro con los ojos vendados. El juego se llevará a cabo proporcionando a cada niño una sonaja o algún otro objeto para hacer ruido, o en su lugar, haciendo palmas.

Desarrollo Antes de comenzar el juego, se les enseñará a los niños una canción que deberán entonar. Luego, marcharán hacia el centro del círculo mientras cantan. Una vez que termine la canción, el moderador (que puede ser un docente) dará tres palmadas, y el niño con los ojos vendados deberá adivinar quién las hizo.

Observación Si hay un número considerable de estudiantes participantes, es posible que sea necesario repetir este proceso varias veces para que el niño vendado pueda adivinar quién hizo las palmadas.

2.2.12. JUEGO DE RELEVOS

Reorganización Los estudiantes deben alinearse en una sola fila, donde el primer estudiante sostendrá una pelota. **Desarrollo** El profesor debe tocar una quena, y los alumnos deben marchar al ritmo de la música. Cuando el profesor emite un tono fuerte en la quena, el estudiante que sostiene la pelota la pasará a otro estudiante y los movimientos que el profesor realizó con su quena. Durante el ejercicio, se experimentarán diferentes niveles de sonidos (bajo, medio y alto) en la quena. Cuando se emite un sonido bajo, la pelota se pasará por encima de la cabeza. Cuando se emite un sonido medio, la pelota se moverá hacia la derecha. Cuando se emite un sonido alto, la pelota se deslizará por debajo de las piernas.

2.2.13. LAS CUATRO ESQUINAS

Reorganización

En primer lugar, se delimita el área de juego dibujando cuatro círculos en el suelo, y se asigna a un participante en cada uno de estos círculos. Los demás niños quedan fuera de los círculos, sin estar vinculados a ninguno de ellos. Luego, el profesor comienza a entonar una canción utilizando un instrumento musical que los participantes deben reconocer.

Progreso

Todos los estudiantes comienzan a caminar al compás de la canción que el profesor está tocando, cantando al unísono. En un momento inesperado, el profesor improvisa una canción diferente, en ese instante, los estudiantes deben soltarse las manos y correr libremente. Cuando la música llega a su fin, cada niño que se encontraba en un círculo intenta ingresar a otro de los círculos

disponibles, mientras continúa sonando la canción.

El estudiante que no logra ingresar a ningún círculo al final de la canción es el perdedor del juego.

Observaciones

La cantidad de círculos puede variar según la cantidad de participantes, y es importante considerar el tamaño del espacio donde se lleva a cabo el juego para adaptarlo adecuadamente.

2.2.14. EXPRESIÓN CORPORAL

Reorganización Para llevar a cabo el juego, se formarán grupos compuestos por entre 5 y 8 niños cada uno. De cada equipo, se elegirá a un niño o niña, mientras que los demás actuarán como espectadores.

Desarrollo El niño seleccionado deberá pensar en un movimiento o acción que pueda realizar con su cuerpo y expresarlo a través de sus movimientos corporales. Una vez que haya completado su movimiento, permanecerá inmóvil, adoptando una postura como si fuera una figura estática. Luego, otro niño tomará el relevo y continuará la acción iniciada por el primer estudiante. Por ejemplo, si el primer estudiante estaba representando que está comiendo en una mesa, el siguiente estudiante podría ofrecerle un tenedor, otro podría servirle agua, y así sucesivamente. De esta manera, el juego se desarrolla hasta que se haya completado la idea original del primer estudiante. Si un estudiante no logra adivinar la acción en el juego, se eliminará del equipo. Al concluir la actividad, el docente preguntará al último estudiante cuál fue el mensaje del juego, comparando su respuesta con la actividad inicial del primer estudiante. Una vez que el primer grupo haya terminado, los estudiantes del segundo grupo comenzarán su actividad, y así sucesivamente. El equipo que demuestre haber cumplido con todos los componentes del juego será considerado como el equipo ganador. Una vez que el primer grupo haya terminado, los estudiantes del segundo grupo comenzarán su actividad, y así sucesivamente. El equipo que demuestre haber cumplido con todos los componentes del juego será considerado como el

equipo ganador. Una vez que el primer grupo haya terminado, los estudiantes del segundo grupo comenzarán su actividad, y así sucesivamente. El equipo que demuestre haber cumplido con todos los componentes del juego será considerado como el equipo ganador.

2.2.15. LA MOTRICIDAD GRUESA

La motricidad gruesa es una disciplina que se centra en el desarrollo de las habilidades motoras grandes o gruesas de una persona, es decir, aquellas que involucran el movimiento de los músculos grandes y grupos musculares principales. Estas habilidades se relacionan estrechamente con el control y la coordinación de movimientos corporales que implican el tronco, las extremidades y la postura.

Presentamos algunos aspectos de la psicomotricidad gruesa

Gatear: Un bebé que está desarrollando sus habilidades motoras gruesas comenzará gateando antes de aprender a caminar. El gateo implica el uso de los brazos y las piernas para moverse de un lugar a otro.

Caminar: A medida que los niños crecen, desarrolla la habilidad de mantenerse en pie y caminar. Esta es una de las etapas más importantes en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Correr: A medida que los niños adquieran más fuerza y coordinación, comenzarán a correr. Correr implica una mayor velocidad y control que caminar.

Saltar: Saltar implica levantar los pies del suelo y aterrizar de nuevo. Esto requiere fuerza y coordinación en las piernas.

Lanzar y atrapar: Estas implican el uso de los brazos y las manos para lanzar objetos, como una pelota, y atraparlos. Requieren una buena coordinación ojo-mano y una precisión en el movimiento.

Trepar: Escalar estructuras o superficies, como trepar a un árbol o a un juego de juegos, también es una habilidad relacionada con la psicomotricidad gruesa.

El desarrollo adecuado de estas habilidades motoras gruesas es esencial en la infancia, ya que sienta las bases para un movimiento y una coordinación eficiente en la vida cotidiana.

Además, estas habilidades también son importantes en el contexto de la educación física y la actividad física en general, ya que contribuyen al bienestar físico de una persona.

Los profesionales de la psicomotricidad trabajan con niños y adultos para desarrollar y mejorar estas habilidades motoras gruesas, especialmente en casos en los que hay dificultades o retrasos en el desarrollo motor. Esto puede incluir ejercicios y actividades diseñadas para fortalecer los músculos y mejorar la coordinación.

El sistema nervioso desempeña un papel fundamental en la facilitación de los movimientos musculares, abarcando aspectos como la locomoción, la postura y la expresión facial, entre otros.

El sistema nervioso central, compuesto por el cerebro y la médula espinal, almacena la información necesaria para que el cuerpo pueda llevar a cabo motoras, incluyendo diversas actividades y juegos que los niños realizan. Esto se basa en la afirmación de Vayer en 1971.

Las raíces nerviosas y los nervios periféricos transmiten información que permite la ejecución de movimientos musculares a través de la conexión neuromuscular. Es esencial que cada músculo esquelético esté conectado a la médula espinal.

El desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños es de gran importancia, ya que implica la realización de movimientos y actividades que contribuyen al desarrollo de la coordinación y la sincronización. Para lograr un desarrollo adecuado de la psicomotricidad gruesa, es esencial contar con una coordinación y sincronización adecuadas entre todas las estructuras involucradas en el movimiento, incluyendo el sistema nervioso, los órganos sensoriales y el sistema musculoesquelético.

La psicomotricidad gruesa se refiere a la habilidad de utilizar los músculos grandes del cuerpo para realizar actividades físicas como caminar, correr, saltar, trepar y realizar movimientos generales de coordinación. Estas habilidades implican el control y la coordinación de los músculos principales, las extremidades y el tronco del cuerpo. La psicomotricidad gruesa es esencial para que los niños desarrollen una base sólida de habilidades físicas que les permita participar en actividades deportivas, juegos y tareas cotidianas.

El desarrollo de la psicomotricidad gruesa comienza en la infancia temprana y se perfecciona a lo largo del tiempo a medida que los niños crecen y ganan experiencia. Algunos ejemplos de actividades que fomentan el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños incluyen:

- Gatear
- Caminar
- Correr
- Saltar
- Trépar
- Jugar a atrapar y lanzar pelotas
- Montar en bicicleta
- Nadar
- Jugar juegos al aire libre como la cuerda saltar o la rayuela

El desarrollo adecuado de la psicomotricidad gruesa es fundamental para la salud física y el bienestar general de los niños, ya que les permite participar en actividades físicas de manera efectiva y segura. También es importante para el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, ya que muchas actividades físicas promueven la interacción social y la resolución de problemas.

En resumen, la psicomotricidad gruesa se refiere a las habilidades físicas que implican el uso de los músculos grandes del cuerpo y es esencial para el desarrollo y el crecimiento de los niños.

a) Habilidad sensorio motriz

Desde el momento en que un ser humano se encuentra en el vientre materno, comienza su dependencia de la madre. Cuando nace, el bebé se enfrenta a su primera realidad, lo que se conoce como dependencia. Los recién nacidos cuentan con mecanismos de supervivencia, como el reflejo de succión y deglución, la capacidad de defenderse mediante el reflejo extensor y la habilidad incipiente de interactuar con objetos a través del reflejo palmar. Es en estos momentos cuando el niño empieza a desarrollar su capacidad sensorial, especialmente durante los primeros tres meses de vida, ya que aún no puede realizar movimientos voluntarios por sí mismo. Este proceso generalmente se extiende durante un período promedio de 10 años, según las investigaciones realizadas por diversos científicos.

Una vez que el sistema nervioso central procesa los estímulos de acuerdo con la experiencia de cada niño, el niño comienza a adquirir habilidades motoras, sustituyendo los movimientos involuntarios por movimientos voluntarios e involuntarios. El desarrollo de equilibrio en los estudiantes se manifiesta en su capacidad para regular sus propios estímulos sensoriales en relación a la calidad de sus movimientos (Piaget 1973)

b) Desarrollo físico

Durante los primeros meses de vida, los bebés experimentan cambios notables en su apariencia física. Durante los tres primeros meses, depende completamente de sus padres y personas cercanas para alimentarse y explorar el mundo que les rodea. A partir de los tres meses, comienza a adquirir conocimientos a un ritmo acelerado. Los bebés interactúan con las personas que los rodean, mostrando reacciones significativas como sonreír, mover la lengua y pedir ser cargados. Pueden sentarse con ayuda y, más adelante, lo hacen por sí mismos. También comienza a balbucear, experimentando con sonidos y sílabas.

Entre los 6 y los 12 meses, esta etapa se considera un período de descubrimiento. Los bebés empiezan a gatear, cerca de su primer año de vida, son capaces de ponerse de pie e incluso dar algunos pasos. Su independencia y curiosidad aumentan considerablemente, lo que los lleva a explorar todo lo que encuentran, incluso llevándose objetos a la boca. En esta etapa, los padres deben ser muy cuidadosos para evitar accidentes.

El desarrollo del lenguaje avanza significativamente en esta fase, ya que los bebés empiezan a entonar palabras, aprenden a decir "mamá", "papá" y su propio nombre, además de señalar objetos que les llaman la atención. Descubren que no son los únicos en el mundo y comienzan a interactuar y socializar con otros niños.

Entre los 12 y los 24 meses, los niños comienzan a caminar, lo que les permite experimentar un nuevo mundo. Desarrollan autonomía y su curiosidad crece aún más. Son capaces de hacer varias cosas por sí mismos. Esta etapa puede estar marcada por celos y rabietas.

Entre los 2 y los 4 años, los niños desarrollan sus habilidades sociales y cognitivas, y empiezan a comprender la importancia del juego. Su lenguaje se vuelve más avanzado, permitiéndoles comunicarse de manera efectiva con sus compañeros y expresar sus ideas con claridad.

Entre los 4 y los 6 años, dominan tanto el lenguaje como las habilidades motoras. Pueden saltar, trepar y bailar, y expresar sus pensamientos y emociones de manera fluida. (froebel 1782)

c) Desarrollo emocional

Para cultivar la inteligencia emocional, es contar esencial con habilidades fundamentales como la percepción, la comprensión de las emociones y la empatía hacia los demás. Estas habilidades, cuando se desarrollan, generan un cambio constante en la personalidad y permiten que los estudiantes aumenten su autoconfianza y mejoren sus relaciones interpersonales. Este efecto es particularmente evidente en los niños en edad escolar.

La crianza en la primera etapa de la vida se considera un aspecto fisiológico que se fundamenta en la educación informativa y formativa. Estas etapas mencionadas brindan a los estudiantes oportunidades innatas para crecer y desarrollarse.

Las diversas actividades emocionales se manifiestan bajo la influencia de factores primarios como la escuela, la familia y la sociedad. Esta tríada desempeña un papel eficaz en la formación de la identidad de una persona y en la herencia genética. La fuente clave para una educación de calidad se compone de tres elementos esenciales: el sistema cultural, la estructura social y el desarrollo afectivo. Estos componentes se consideran fundamentales para el desarrollo de la inteligencia emocional de un individuo.

En un contexto emocional, los estudiantes desarrollan un entorno socioafectivo que les permite canalizar sus emociones hacia un futuro más prometedor.

Para lograr un aprendizaje integral, no basta solo con considerar los estilos cognitivos; las emociones y los sentimientos también desempeñan un papel crucial. La pedagogía actual se enfoca en el desarrollo de competencias relacionadas con la inteligencia emocional y social, así como en la autonomía de los estudiantes. (Bisquerra 2000-243)

2.2.16. COORDINACIÓN MOTORA GRUESA

La coordinación motora gruesa se refiere a la habilidad de controlar y coordinar los movimientos de los músculos grandes del cuerpo para llevar a cabo tareas físicas y actividades que requieren un uso amplio de grupos musculares grandes. Estas habilidades son esenciales para actividades cotidianas como caminar, correr, saltar, nadar, montar en bicicleta y jugar deportes. La coordinación motora gruesa también es fundamental para el desarrollo físico de los niños y su capacidad para participar en juegos y actividades recreativas. Caminar y correr: El simple acto de caminar y correr requiere

una coordinación motora gruesa, ya que implica la sincronización de los movimientos de las piernas, los brazos y el tronco para mantener el equilibrio y la estabilidad mientras se desplaza el cuerpo.

Saltar: Saltar hacia adelante o hacia arriba implica la coordinación de los músculos de las piernas y los brazos para generar la fuerza necesaria y controlar el salto.

Lanzar y atrapar: Deportes como el béisbol, el fútbol, el baloncesto y el voleibol requieren la coordinación motora gruesa para lanzar con precisión y atrapar pelotas u objetos en movimiento.

Montar en bicicleta: Montar en bicicleta implica coordinar el pedaleo con el equilibrio y el control del manillar.

Escalar: Las superficies de escalar, como paredes de escalada o parques infantiles, requieren una coordinación motora gruesa para ascender y descender de manera segura.

El desarrollo de la coordinación motora gruesa es especialmente importante en la infancia, ya que contribuye al desarrollo general de las habilidades físicas y cognitivas. Los niños suelen mejorar estas habilidades a medida que crecen y participan en actividades físicas y deportivas. Además, la práctica constante de actividades que requieran coordinación motora gruesa puede ayudar a mejorar estas habilidades en personas de todas las edades. (Ordoñez, 2007:134).

2.2.17. IMPORTANCIA DEL MOVIMIENTO Y MOTRICIDAD GRUESA

El movimiento y la psicomotricidad gruesa son aspectos fundamentales en el desarrollo infantil y en la vida de las personas en general. Su importancia radica en una serie de beneficios y contribuciones que ofrecen:

Desarrollo físico: El movimiento y la psicomotricidad gruesa contribuyen al desarrollo de habilidades físicas básicas, como la

coordinación, la fuerza muscular, la resistencia y el equilibrio. Esto es esencial para que los niños crezcan de manera saludable y puedan realizar actividades físicas con facilidad.

Estimulación del sistema nervioso: La psicomotricidad gruesa implica movimientos que activan y estimulan el sistema nervioso central, promoviendo el desarrollo de conexiones neuronales y la plasticidad cerebral. Esto es especialmente relevante en la infancia, cuando el cerebro está en pleno desarrollo.

Socialización: A través del movimiento y la actividad física, los niños tienen la oportunidad de interactuar con sus pares, aprender reglas de juego, compartir, cooperar y comunicarse de manera no verbal. Estas interacciones sociales son cruciales para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales.

Salud mental: El movimiento y la actividad física contribuyen a liberar endorfinas, lo que puede tener un impacto positivo en el estado de ánimo y reducir el estrés y la ansiedad. Promover la actividad física desde una edad temprana puede sentar las bases para una buena salud mental en la vida adulta.

Desarrollo cognitivo: El movimiento no solo involucra al cuerpo, sino también al cerebro. A través de juegos y actividades que implican movimientos, los niños pueden desarrollar habilidades cognitivas como la atención, la percepción, la memoria y el pensamiento lógico.

Prevención de la obesidad: Fomentar la psicomotricidad gruesa y la actividad física desde la infancia puede ayudar a prevenir problemas de salud relacionados con el sedentarismo, como la obesidad infantil. Establecer hábitos saludables desde temprano es fundamental.

Aprendizaje escolar: La psicomotricidad gruesa puede tener un impacto positivo en el aprendizaje académico. Mejora la concentración y la capacidad de los niños para participar en actividades escolares, lo que a su vez puede tener efectos beneficiosos en su rendimiento académico.

Desarrollo de la confianza y la autoestima: Lograr hitos en el desarrollo motor, como aprender a caminar, correr o saltar, fortalece la confianza de los niños en sus habilidades y mejora su autoestima. Esto puede tener un impacto duradero en su desarrollo emocional.

En resumen, el movimiento y la psicomotricidad gruesa son fundamentales para el desarrollo integral de los niños y tienen un impacto positivo en su salud física, emocional, social y cognitiva. Fomentar estas habilidades desde una edad temprana es esencial para preparar a los niños para una vida saludable y exitosa. (Ordoñez, 2007:99).

2.2.18. ETAPAS DE LA MOTRICIDAD GRUESA

La motricidad gruesa se refiere al desarrollo y control de los músculos grandes del cuerpo que permiten el movimiento y la coordinación de actividades como caminar, correr, saltar y trepar. A lo largo del desarrollo de un niño, se pueden identificar varias etapas en el desarrollo de la motricidad gruesa. Aquí están algunas de las etapas clave:

Reflejos primitivos: En los primeros meses de vida, los bebés tienen reflejos automáticos que les ayudan en la supervivencia, como el reflejo de succión y el reflejo de agarre. Estos reflejos son importantes para el desarrollo inicial de la psicomotricidad gruesa.

Control cefálico: Alrededor de los 3 meses, los bebés empiezan a tener un mejor control de su cabeza y pueden levantarla cuando están acostados boca abajo.

Control postural: A los 6 meses aproximadamente, los bebés adquieren una mayor capacidad para mantenerse sentados con apoyo y comienzan a girar sobre su estómago y espalda.

Arrastrarse: Entre los 6 y 10 meses, muchos bebés comienzan a arrastrarse de diferentes formas antes de aprender a gatear o caminar. Esto les permite explorar su entorno de manera más independiente.

Gateo: El gateo suele comenzar alrededor de los 8-10 meses. Es una etapa importante de desarrollo de la motricidad gruesa, ya que permite que los bebés coordinen el movimiento de sus brazos y piernas de manera más eficiente.

Ponerse de pie: Alrededor de los 9-12 meses, la mayoría de los bebés pueden ponerse de pie con apoyo, como una mesa o los muebles.

Primeros pasos: Entre los 12 y 15 meses, los bebés generalmente dan sus primeros pasos independientes. Esto marca el inicio de la etapa de caminar y desarrollar la habilidad de mantener el equilibrio mientras se mueve.

Mejora en la marcha: A medida que los niños crecen, su capacidad paracaminar y correr mejora significativamente. Desarrollan una mayor coordinación y equilibrio, lo que les permite moverse de manera más eficaz y realizar actividades más complejas.

Habilidades avanzadas: Con el tiempo, los niños desarrollan habilidades más avanzadas de psicomotricidad gruesa, como saltar, trepar, pedalear una bicicleta y participar en deportes.

Es importante recordar que el desarrollo de la psicomotricidad gruesa puede variar de un niño a otro, y estos hitos son aproximados. Algunos niños pueden alcanzar estas etapas antes o después de la edad típica. Además, el estímulo y la práctica regular son clave para el desarrollo óptimo de la psicomotricidad gruesa en los niños.

Es evidente que el desarrollo de la psicomotricidad gruesa desempeña un papel crucial en la infancia, ya que permite a los niños explorar, descubrir y, lo que es más importante, construir su autoestima y confianza en sí mismos. Como lo menciona Veramendi (2001:56), este proceso es esencial para el crecimiento integral de los niños.

2.2.19. COMPONENTES DE LA MOTRICIDAD GRUESA

La coordinación implica la interacción entre los músculos, los nervios y los sentidos en el cuerpo para llevar a cabo movimientos. Se

trata de lograr precisión, eficacia y economía, así como armonía en estas acciones.

El equilibrio se refiere a mantener la posición del cuerpo de manera adecuada y es una conducta motriz que se basa en la coordinación. Permite llevar a cabo actividades motoras de manera significativa y consciente, lo que facilita el movimiento tanto a nivel global como en la psicomotricidad gruesa fina.

Existen dos tipos de equilibrio: el estático, que implica mantener el cuerpo inmóvil, y el dinámico, que se relaciona con mantener el cuerpo en posición vertical mientras se realizan diversos desplazamientos. El equilibrio en sí mismo depende de un conjunto de fuerzas reguladas por el sistema central. (Mosston, 1993)

La direccionalidad se refiere a la capacidad de un estudiante para identificar las direcciones como derecha, izquierda, arriba, abajo, delante, atrás, sobre, debajo, alto, medio y bajo. El desarrollo de la lateralidad es esencial para que los estudiantes puedan reconocer correctamente las direcciones en sus movimientos. (Freire 2014:49)

2.2.20. ÁREA DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA SEGÚN EL CURRÍCULONACIONAL

Desde el momento en que nacemos, los seres humanos interactuamos con nuestro entorno a través de movimientos que son únicos y adaptados a nuestras propias necesidades, deseos, emociones y sentimientos. La dimensión psicomotriz desempeña un papel esencial en el desarrollo cognitivo, emocional y social de las personas. Incluso en los primeros meses de vida, los niños utilizan sus movimientos corporales como principal medio de expresión, comunicando lo que sienten y desean, así como transmitiendo sus emociones.

A medida que los bebés crecen, adquieren gradualmente nuevas habilidades motoras, como sentarse, pararse, ponerse de pie, trepar y saltar. Mediante la práctica constante de estos movimientos, los niños

desarrollan un mayor control sobre sus cuerpos, ajustándose a sus necesidades. A través de estas experiencias, los niños construyen una representación mental de su propio cuerpo y su imagen personal.

Es esencial tener en cuenta que cada estudiante es un individuo único con sus propias necesidades e intereses, lo que les permite desarrollar sus emociones y pensamientos de manera autónoma. Durante los primeros años de vida, los niños expresan sus emociones y pensamientos de manera intensa a través de gestos, tonos, posturas, acciones, movimientos y juegos. Existe una conexión constante entre el movimiento corporal y el desarrollo del pensamiento.

En el contexto de la educación básica regular, uno de los objetivos es promover y facilitar el desarrollo de la competencia psicomotriz, permitiendo que los estudiantes se desenvuelvan de manera autónoma a través de su psicomotricidad gruesa.

2.2.21. ENFOQUES QUE SUSTENTAN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA EN EL ÁREA DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA

(Propp, 1928) En el enfoque de la corporeidad, se basa en un marco teórico y metodológico orientado a la enseñanza y el aprendizaje desde una perspectiva oriental para cultivar habilidades psicomotoras. Este enfoque concibe al cuerpo no solo como un ente biológico, sino como algo que abarca el hacer, el pensar, el sentir, el saber, la comunicación y el querer. Por tanto, se reconoce que el cuerpo está en constante proceso de construcción a lo largo de la vida, siendo un proceso dinámico.

Es crucial reconocer la importancia de la condición de la persona en momentos de movimientos no intencionados, asegurando que estos movimientos se integren en sus necesidades e intereses individuales. El sistema educativo peruano se alinea con este enfoque al promover el desarrollo de habilidades físicas que consideran la identidad y autonomía de los estudiantes, fomentando su capacidad crítica y reflexiva. Esto, a su

vez, les capacita para tomar decisiones y resolver problemas en diversos contextos, alineando el conocimiento con las aplicaciones prácticas en las ciencias.

2.2.22. COMPETENCIA “SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA ATRAVÈS DE SU MOTRICIDAD”

Según Trigo (1997), el progreso de esta habilidad se hace evidente cuando los estudiantes desarrollan su destreza física al tomar conciencia de sus propios cuerpos. Esto implica considerar las diversas posibilidades de acción y, especialmente, de expresión. Esto se logra a través de la exploración y experimentación de sus propios movimientos de manera independiente durante los juegos. Cuando los estudiantes se involucran en juegos libres, tienen la oportunidad de interactuar libremente, lo que les permite tomar la iniciativa en términos de postura y movimiento. A medida que practican constantemente, llegan a dominar estas habilidades.

Los estudiantes buscan estrategias para mejorar su coordinación y equilibrio en actividades físicas y desarrollar un mayor conocimiento de su propio cuerpo. Este proceso les permite ganar control sobre las posturas y equilibrios que adoptan, así como comprender cómo ubicar y organizar objetos en su entorno. A medida que participan en actividades físicas, ajustan sus movimientos según las circunstancias y el contexto. Es crucial destacar que el desarrollo de las habilidades motoras en los juegos lúdicos involucra una interacción dinámica entre los estudiantes, los docentes, los padres y toda la comunidad educativa. Estas experiencias contribuyen de manera significativa a la formación de la imagen corporal y el esquema corporal de los estudiantes, fomentando las interacciones entre compañeros y adultos.

Es fundamental que el desarrollo de la psicomotricidad gruese lleve a cabo en un entorno cálido que brinde a los estudiantes oportunidades para desarrollar sus capacidades de manera libre. Por lo tanto, es esencial que los docentes supervisen y apoyen a los

estudiantes para que adquieran las competencias de acuerdo a su edad y nivel académico, creando ambientes adecuados con un clima emocional favorable que les permita participar libremente en actividades educativas dentro del aula. El buen desempeño del docente garantiza un apoyo oportuno para que los niños disfruten de las actividades educativas que se desarrollan en el entorno escolar.

2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES

La coordinación se refiere a la habilidad neuromuscular para ajustar con precisión los movimientos de acuerdo con la imagen mental que la inteligencia motriz ha establecido, adaptándose a las necesidades del movimiento. La coordinación motora se refiere a la habilidad del cuerpo para realizar movimientos precisos y controlados mediante la sincronización de los músculos, las articulaciones y el sistema nervioso. Esta habilidad es esencial para llevar a cabo una amplia gama de actividades físicas y tareas cotidianas, desde escribir y caminar hasta jugar deportes y tocar un instrumento musical.

Proyección/Recepción Estas actividades se caracterizan por la proyección, manipulación y recepción de objetos y móviles, como lanzar, golpear, batear, atrapar, rodar, driblar, entre otras. La proyección y recepción motora son dos conceptos que se refieren a diferentes aspectos de la función motora en el sistema nervioso. Aquí te explico ambos conceptos, Proyección motora: Se refiere al envío de señales y comandos motores desde el sistema nervioso central (principalmente el cerebro) hacia los músculos y órganos del cuerpo para iniciar y controlar movimientos. Estos comandos se transmiten a través de las vías motoras descendentes, que incluyen tractos y fibras nerviosas que conectan el cerebro con la médula espinal y, posteriormente, con los músculos y otros órganos efectores. La motora de proyección es esencial para coordinar y controlar los movimientos voluntarios del cuerpo. Recepción motora: En contraste, la recepción motora se refiere a la capacidad del sistema nervioso para recibir información sensorial relacionada con la posición y el estado de los músculos y las articulaciones (propiocepción) y utilizar esta información para ajustar y afinar los movimientos. Esto implica la retroalimentación sensorial que proviene de los receptores sensoriales en los

músculos, tendones y articulaciones. Esta retroalimentación es crucial para mantener el equilibrio, la coordinación y la precisión en los movimientos musculares. Desarrollo físico El desarrollo físico implica el crecimiento en tamaño y peso, mientras que el desarrollo se refiere a cambios en la composición y complejidad. Desde una perspectiva más amplia, es el proceso de transformación del niño hacia la adultez.

Dominio corporal dinámico El dominio corporal dinámico se refiere a la capacidad adquirida de controlar las distintas partes del cuerpo, como las extremidades superiores, inferiores y el tronco, para moverlas de acuerdo con la propia voluntad o instrucciones específicas. En conjunto, el "dominio corporal dinámico motor" probablemente se refiere a la habilidad de una persona para controlar y coordinar su cuerpo de manera efectiva en situaciones en constante cambio. Esto implica la capacidad de adaptarse a diferentes demandas de movimiento, mantener el equilibrio, realizar movimientos precisos y eficientes, y posiblemente también incluir aspectos cognitivos relacionados con la planificación y toma de decisiones en situaciones motoras.

Este concepto puede ser relevante en contextos como la rehabilitación física, el entrenamiento deportivo, la ergonomía y la biomecánica, donde se busca mejorar la capacidad de una persona para moverse y funcionar de manera óptima en diversas situaciones.

Dominio corporal estático El dominio corporal estático comprende actividades que ayudan a interiorizar el esquema corporal, incluyendo el equilibrio estático, la respiración y la relajación, ya que estas actividades contribuyen a una comprensión más profunda del propio cuerpo. ejecutar En esta actividad se establecen las reglas para llevar a cabo las actividades lúdicas, además, se orienta el juego respetando las reglas y se proporciona retroalimentación educativa para mejorar la comprensión de las actividades lúdicas. El término "dominio corporal estático" no es un concepto ampliamente reconocido en la terminología estándar relacionada con la anatomía, la fisiología o la biomecánica. Sin embargo, puedo recomendarle una interpretación general de lo que podría significar. En un contexto más

amplio, el término "dominio corporal" podría referirse a la capacidad de una persona para tener control y conciencia sobre su propio cuerpo. Esto implica la habilidad de mantener una posición estática o realizar movimientos controlados mientras se mantiene el equilibrio y la estabilidad.

Equilibrio El equilibrio se define como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motoras, basándose en una relación armoniosa entre el esquema corporal y el entorno. Se utiliza en una variedad de contextos y disciplinas para referirse a un estado en el que dos o más fuerzas, elementos o factores se encuentran en una posición estable y se contrarrestan mutuamente, evitando cambios o desequilibrios significativos.

Evaluar En esta actividad, se reflexiona sobre las acciones realizadas durante el juego, se aborda con dinamismo cualquier error cometido y se toman decisiones para mejorar las estrategias de aprendizaje en el juego.

Expresión corporal Este juego despierta el interés de los estudiantes y les permite colocarse en posiciones que les resulten más adecuadas en relación con otros participantes. La expresión corporal se refiere a la comunicación y transmisión de emociones, pensamientos, ideas o mensajes a través del lenguaje no verbal, utilizando el cuerpo y sus movimientos como medio principal de comunicación. Esta forma de expresión es universal y se utiliza en diferentes culturas y contextos para transmitir información y establecer conexiones emocionales.

Habilidad sensorio motriz La habilidad sensorio motriz se refiere a la interacción del niño con el mundo a través de los sentidos y la actividad motriz, donde la actividad motriz se refiere a acciones observables. La habilidad sensorio motriz es una etapa del desarrollo cognitivo propuesta por Jean Piaget, un influyente psicólogo suizo. Esta etapa se centra en la relación entre la percepción sensorial y la acción motora en el proceso de adquirir conocimiento y comprensión sobre el mundo que nos rodea. Piaget dividió esta etapa en seis sub etapas principales que se dan en la infancia temprana:

Juegos rítmicos Estos juegos se relacionan con la diversión de los niños y niñas, ya que su práctica constante les permite adquirir un control autónomo sobre el movimiento de sus cuerpos.

Locomoción La locomoción se inicia con los movimientos elementales locomotores, que son los primeros movimientos voluntarios, como reptar, gatear, trepar y ponerse de pie, que derivan de movimientos reflejos.

Actividades locomotoras Estas actividades incluyen caminar, correr, saltar, variaciones en el salto, deslizarse, rodar, pararse, botar, esquivar, caer, trepar, subir, bajar, y más.

Psicomotricidad gruesa La psicomotricidad gruesa implica el desarrollo de habilidades y destrezas a lo largo de la vida cotidiana del niño, incluyendo el control muscular y la destreza con manos y pies.

Actividades no locomotoras Estas actividades se caracterizan por el manejo y control del cuerpo en el espacio, como balancearse, inclinarse, estirarse, doblarse, girar, retorcerse, empujar, levantar, tracciones, colgarse, equilibrarse, y otras más.

Planificación En esta actividad se seleccionan las capacidades y competencias para diseñar sesiones de aprendizaje, se elaboran las sesiones teniendo en cuenta el progreso en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, y se escogen los recursos educativos que se usarán en las sesiones de aprendizaje.

2.4. HIPÓTESIS

2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL

H0: Los juegos rítmicos influyen de manera significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la II.EE N° 32483 Ricardo Palma de la ciudad de Tingo María, durante el año 2022

2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

H1: Los juegos rítmicos influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en el aspecto de la habilidad sensorio motriz en los estudiantes de 5 años de la II.EE N° 32483 Ricardo Palma de la ciudad de Tingo María, durante el año 2022.

H2: Los juegos rítmicos influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en el aspecto físico en los estudiantes de 5 años de la II.EE N° 32483 Ricardo Palma de la ciudad de Tingo María, durante el año 2022.

2.5. VARIABLES

2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE

“Juegos rítmicos”

El juego rítmico se define como una actividad que pone énfasis en enseñar al niño cómo moverse al ritmo de un ritmo específico, promoviendo la socialización al introducir situaciones que requieren que el niño siga normas y límites establecidos. Este tipo de juego solo resulta efectivo si se respetan las reglas establecidas, de acuerdo con lo indicado por Villanueva (2018).

2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE

“motricidad gruesa”

Es la capacidad que va adquiriendo el niño para controlar de manera armoniosa los músculos de su cuerpo, mantener el equilibrio y ganar destreza, fuerza y velocidad en sus movimientos, según Ardanaz (2019).

Esta habilidad permite que el cuerpo se mueva de diversas formas, incluyendo la cabeza, las piernas, la espalda, el abdomen y los brazos, lo que contribuye al desarrollo general de la coordinación, equilibrio, agilidad y fuerza del niño. La importancia de la psicomotricidad gruesa radica en su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa fina,

por lo que su desarrollo previo es esencial, como señalan Comellas y Perpinya (2020). Cuando el niño logra coordinar sus movimientos corporales, está listo para comenzar a trabajar en el desarrollo de la motricidad gruesa fina. Los ejercicios también ayudan a perfeccionar estas habilidades desde los primeros pasos del niño en su camino hacia la movilidad.

2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ins. Eval
Variable independiente "Juegos rítmicos"	Planifica	➤ Establecer objetivos de aprendizaje	LISTA DE COTEJO
		➤ Selecciona el contenido y los recursos	
		➤ Diseñar un plan de lección	
		➤ Establecer una duración y horario	
		➤ Incorporar estrategias de enseñanza	
	Ejecuta	➤ Monitorea	
		➤ Retroalimenta	
		➤ Aplica estrategias	
		➤ Fomenta valores	
	Evalúa	➤ Mide	
		➤ Evalúa	
		➤ Define	
		➤ Orienta	
		➤ Reflexiona	
	Habilidades motoras	1. Desarrolla diferentes ejercicios físicos, para lo cual emplea la fuerza muscular. en el juego rítmico del gato.	LISTA DE COTEJO
		2. Emplea sus piernas para realizar diferentes ejercicios físicos en el juego de la gallinita ciega.	
		3. Realiza diversos ejercicios físicos, a través de los movimientos de las manos en el juego el relevo.	
		4. Pone en práctica diversos juegos motrices haciendo uso del dominio corporal en el juego las cuatro esquinas.	
		5. Realiza movimientos corporales haciendo uso de la coordinación motora en el juego el gato.	
		6. Participa libremente en los juegos haciendo uso del tono muscular en el juego la gallinita ciega.	
		7. Realiza diversos movimientos corporales, utilizando los hombros en el juego el relevo.	
Variable dependiente		8. Pone en práctica su resistencia pulmonar practicando trotes lentos con el juego las cuatro esquinas.	
"motricidad gruesa"		9. Pone en práctica su resistencia pulmonar practicando trotes lentos de 80 metros, con el juego el gato	
	Desarrollo físico	10. Pone en práctica su resistencia pulmonar practicando trotes lentos de 100 metros con el juego la gallinita ciega.	
		11. Realiza saltos de soga al ritmo de diferentes canciones con el juego el relevo.	
		12. Realiza saltos de soga al ritmo de diferentes canciones numéricas. Uno, Dos, Tres..Diez. Con el juego las cuatro esquinas.	
		13. Utiliza de manera adecuada los conos de diferentes colores en el juego del sic sac. En el juego el gato	

-
14. Realiza movimientos adecuados en el vóley y el fútbol con el juego el relevo.
 15. Realiza movimientos con las manos y los pies, arrastrándose por el contexto del gras deportivo
 16. Camina rápidamente en el contexto de la cancha de fulbito
 17. Ejecuta abdominales de manera individual y grupal.
 18. Realiza saltos con movimientos coordinados de las manos y los pies
 19. Realiza movimientos de las manos con fuerza haciendoplanchas
 20. Realizan movimientos de las manos abriendo y cerrandohasta 30 pulsaciones.
-

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación aplicada es una metodología de investigación que se enfoca en la resolución de problemas prácticos y la aplicación de los conocimientos adquiridos en situaciones del mundo real. A diferencia de la investigación pura, que se centra en la generación de conocimiento teórico sin necesariamente buscar aplicaciones prácticas inmediatas, la investigación aplicada tiene un enfoque más orientado hacia la acción y la solución de problemas concretos. Presenta objetivos prácticos para busca abordar problemas y desafíos concretos que enfrenta la sociedad, la industria o una organización en particular. Su objetivo principal es encontrar soluciones prácticas y aplicables. Se basa en el conocimiento existente, como teorías y datos empíricos, para diseñar investigaciones que respondan a preguntas específicas o resuelvan problemas prácticos. La investigación aplicada a menudo involucra a expertos de diferentes disciplinas, ya que puede requerir un enfoque multidisciplinario para abordar los problemas de manera efectiva. La investigación aplicada desempeña un papel crucial en la aplicación práctica de la ciencia y la tecnología para mejorar la calidad de vida, resolver desafíos complejos y promover el progreso en diversas áreas de la sociedad. (Carrasco, S. 2010; 43).

3.1.1. ENFOQUE

El enfoque cuantitativo es una metodología de investigación que se basa en la recopilación y el análisis de datos numéricos para responder preguntas de investigación y verificar hipótesis.

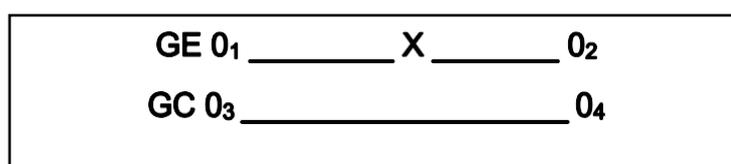
Este enfoque se utiliza combinados en disciplinas como la estadística, la economía, la psicología, la sociología y muchas otras ciencias sociales y naturales. Según lo señalado por Hernández (2010; 4).

3.1.2. ALCANCE O NIVEL

Nivel experimental implica llevar a cabo investigaciones después de adquirir conocimiento acerca de las características de un fenómeno o evento a investigar, además de analizar las causas que han ocasionado el problema. Es en este punto donde se debe aplicar un enfoque metodológico adecuado (Carrasco, S. 2010; 42).

3.1.3. DISEÑO

Estudio cuasi experimental debido a que involucrará la gestión de dos grupos de investigación, uno experimental y otro de control. En el grupo experimental se implementará el tratamiento de los juegos rítmicos con el objetivo de aumentar la habilidad motora gruesa, siguiendo un modelo de diseño que se detalla en el gráfico.



GE : Grupo experimental

GC : Grupo control

O₁ - O₂ : Resultado del pre test

X : Aplicación de la variable

O₃ - O₄ : Resultados del Post test

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.2.1. POBLACIÓN

En este estudio de investigación, el grupo de personas investigadas estaba conformado por un total de 89 estudiantes de cinco años que estaban inscritos en la II.EE N° 32483 "Ricardo Palma Soriano"

Tabla 1

Total, de estudiantes de 5 años matriculados en la II.EE N° 32483 "Ricardo Palma Soriano"

		TURNO MAÑANA					
EDAD	SECCION	SEXO				TOTAL	%
		H	%	M	%		
5 AÑOS	Exploradores	17	57%	13	43%	30	100%
	Arco iris	15	50%	15	50%	30	100%
	Angelitos	16	55%	13	45%	29	100%
TOTAL		48	41	89	100%		

Nota: Nomina de la II.EE N° 32483 Ricardo Palma Soriano"

3.2.2. MUESTRA

La selección de la muestra se basa en un enfoque no probabilístico o selectivo, tal como lo indica Hernández, R. (2010; 176), quien argumenta que "la elección no se rige por la probabilidad, sino por las particularidades de la investigación". En este caso, se eligen de manera deliberada los estudiantes de cinco años de la II.EE N° 32408 "Ricardo Palma" para conformar tanto el grupo de control como el experimental.

Tabla 2

Total, de alumnos de cinco años que comprenden la muestra de la II.EE N° 32483 Ricardo Palma Soriano

GRUPO	SECCION	SEXO				TOTAL	%
		M	%	F	%		
EXPERIMENTAL	Arco Iris	15	50%	15	50%	30	100%
CONTROL	Angelitos	16	55%	13	45%	29	100%
TOTAL		31		28		59	100%

Fuente: Tabla 1

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.3.1. TÉCNICAS

- **Observación**

Esta estrategia posibilitará la realización de observaciones mientras se lleva a cabo la práctica de los juegos rítmicos para potenciar las habilidades motoras gruesas.

3.3.2. INSTRUMENTOS

- **Lista de cotejo**

Posibilitará evaluar el progreso de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes mediante una respuesta afirmativa o negativa.

3.4. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Se emplearon tablas y gráficos para exponer los datos estadísticos relacionados con los resultados de la investigación, con el propósito de describir y evaluar la psicomotricidad gruesa de los estudiantes. Esto incluyó la utilización de cuadros de distribución de frecuencias y representaciones visuales.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. RESULTADOS DEL PRE TEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL

4.1.1. PROCESAMIENTO Y PRESENTACIÓN DE DATOS

Aquí se presentan de manera sistemática los resultados de la investigación aplicada titulada "Efectividad de los Juegos Rítmicos en el Desarrollo de la motricidad gruesa en Estudiantes de 5 Años en la I.EE N° 32483 Ricardo Palma de la ciudad de Tingo María, durante el año 2022". Esta investigación incluye a los estudiantes de 5 años pertenecientes a dos grupos: el grupo de control, denominado "Los Angelitos", y el grupo experimental, conocido como "Los Arco Iris". Los resultados se han organizado siguiendo el diseño de investigación, que involucra la recopilación de datos a través de pruebas pre y post, así como la comparación de los resultados obtenidos en ambos momentos.

4.2. RESULTADO DEL PRE TEST DEL GRUPO DE CONTROL

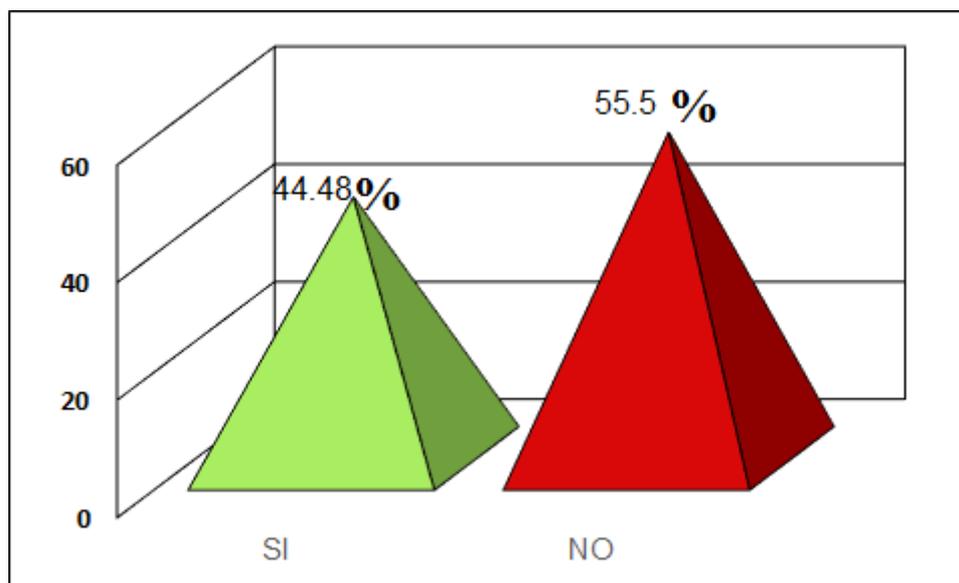
Los resultados que se muestran son el producto de la recopilación de datos en la aplicación de un cuestionario de veinte preguntas sobre la relación entre los juegos rítmicos y el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años de la I.EE N° 32483 "Ricardo Palma Soriano" en Tingo María. Estos resultados se evalúan de acuerdo a los indicadores correspondientes.

Tabla 3
Resultado de la pre test del grupo de control

N°	GRUPOS CALIFICATIVOS ITEM.	PRE TEST DE CONTROL					
		SI		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	Fi	%
1	Desarrolla diferentes ejercicios físicos, para lo cual emplea la fuerza muscular. .	14	48	15	52	29	100
2	Emplea sus piernas para realizar diferentes ejercicios físicos.	14	48	15	52	29	100
3	Realiza diversos ejercicios físicos, a través de los movimientos de las manos.	15	52	14	48	29	100
4	Pone en práctica diversos juegos motrices haciendo uso del dominio corporal .	14	48	15	52	29	100
5	Realiza movimientos corporales haciendo uso de la coordinación motora.	13	45	16	55	29	100
6	Participa libremente en los juegos haciendo uso del tono muscular.	13	45	16	55	29	100
7	Realiza diversos movimientos corporales, utilizando los hombros .	10	34	19	66	29	100
DESARROLLO FÍSICO							
8	Pone en práctica su resistencia pulmonar practicando trotes lentos.	14	48	15	52	29	100
9	Pone en práctica su resistencia pulmonar practicando trotes lentos de 80 metros.	13	45	16	55	29	100
10	Pone en práctica su resistencia pulmonar practicando trotes lentos de 100 metros.	12	41	17	59	29	100
11	Realiza saltos de soga al ritmo de diferentes canciones	12	41	17	59	29	100
12	Realiza saltos de soga al ritmo de diferentes canciones numéricas. Uno, Dos, Tres..Diez.	13	45	16	55	29	100
13	Utiliza de manera adecuada los conos de diferentes colores en el juego del sic sac.	13	45	16	55	29	100
14	Realiza movimientos adecuados en el vóley y el fútbol.	13	45	16	55	29	100
15	Realiza movimientos con las manos y los pies, arrastrándose por el contexto del gras deportivo	13	45	16	55	29	100
16	Camina rápidamente en el contexto de la cancha de fútbol	14	48	15	52	29	100
17	Ejecuta abdominales de manera individual y grupal.	12	41	17	59	29	100
18	Realiza saltos con movimientos coordinados de las manos y los pies	12	41	17	59	29	100
19	Realiza movimientos de las manos con fuerza haciendo planchas	12	41	17	59	29	100
20	Realizan movimientos de las manos abriendo y cerrando hasta 30 pulsaciones.	13	45	16	55	29	100
Datos aculados		889.7		1110		2000	
Porcentaje		44.48		55.52		100	

Nota: Encuesta del pre test del grupo de control y experimental

Figura 1
Resultado del pre test del grupo de control



NOTA : Tabla 03 del pre test del Grupo de Control.

Interpretación

En la encuesta tomado del pre test a los 29 estudiantes, los resultados fueron del grupo de control fue el 55,5% respondieron No, el 44,48 de los estudiantes respondieron Si.

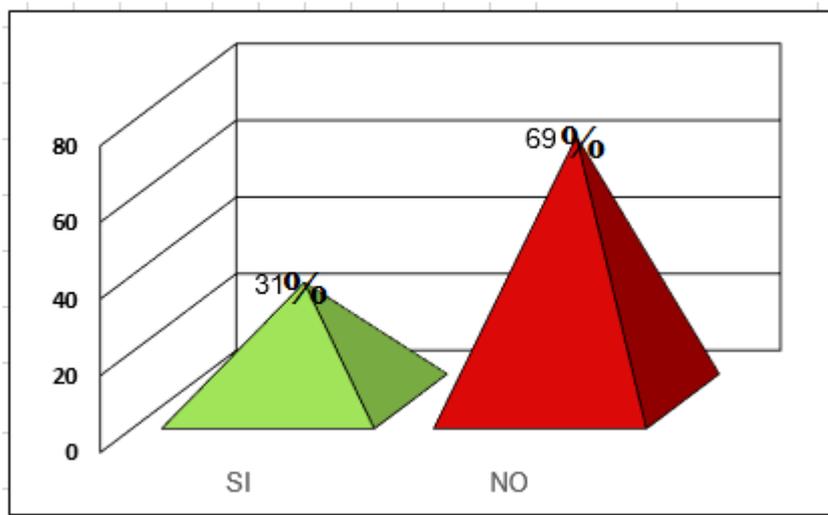
Haciendo una diferencia del 11,02 en la respuesta del No significa que los en un 11% los estudiantes no contemplan los juegos rítmicos y la motricidad gruesa.

Tabla 4
Resultado de la pre test del grupo experimental

N°	GRUPOS CALIFICATIVOS ITEM.	PRE DEL GRUPO EXPERIMENTAL					
		S		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%
HABILIDAD SENSORIO MOTRIZ							
1	Desarrolla diferentes ejercicios físicos, para lo cual emplea la fuerza muscular. .	13	43	17	57	30	100
2	Emplea sus piernas para realizar diferentes ejercicios físicos.	13	43	17	57	30	100
3	Realiza diversos ejercicios físicos, a través de los movimientos de las manos.	5	17	25	83	30	100
4	Pone en práctica diversos juegos motrices haciendo uso del dominio corporal .	2	7	28	93	30	100
5	Realiza movimientos corporales haciendo uso de la coordinación motora.	2	7	28	93	30	100
6	Participa libremente en los juegos haciendo uso del tono muscular.	2	7	28	93	30	100
7	Realiza diversos movimientos corporales, utilizando los hombros .	2	7	28	93	30	100
DESARROLLO FÍSICO							
8	Pone en práctica su resistencia pulmonar practicando trotes lentos.	11	37	19	63	30	100
9	Pone en práctica su resistencia pulmonar practicando trotes lentos de 80 metros.	8	27	22	73	30	100
10	Pone en práctica su resistencia pulmonar practicando trotes lentos de 100 metros.	12	40	18	60	30	100
11	Realiza saltos de soga al ritmo de diferentes Canciones	10	33	20	67	30	100
12	Realiza saltos de soga al ritmo de diferentes canciones numéricas. Uno, Dos, Tres..Diez.	10	33	20	67	30	100
13	Utiliza de manera adecuada los conos de diferentes colores en el juego del sic sac.	12	40	18	60	30	100
14	Realiza movimientos adecuados en el vóley y el fútbol.	10	33	20	67	30	100
15	Realiza movimientos con las manos y los pies, arrastrándose por el contexto del gras deportivo	12	40	18	60	30	100
16	Camina rápidamente en el contexto de la cancha de fútbol	13	43	17	57	30	100
17	Ejecuta abdominales de manera individual y grupal.	13	43	17	57	30	100
18	Realiza saltos con movimientos coordinados de las manos y los pies	11	37	19	63	30	100
19	Realiza movimientos de las manos con fuerza haciendo planchas	12	40	18	60	30	100
20	Realizan movimientos de las manos abriendo y cerrando hasta 30 pulsaciones.	13	43	17	57	30	100
	Datos acumulados	173	620		1380		2000
	Porcentaje		31		69		100

Nota: Encuesta del pre test del grupo de control y experimental

Figura 2
Resultado del pre test del grupo experimental



NOTA: Tabla 04 del pre test del Grupo experimental.

Interpretación

En la encuesta tomado del pre test del grupo experimental a los 30 estudiantes, los resultados fueron, el 69% de los estudiantes respondieron Si. y el 31% respondieron No

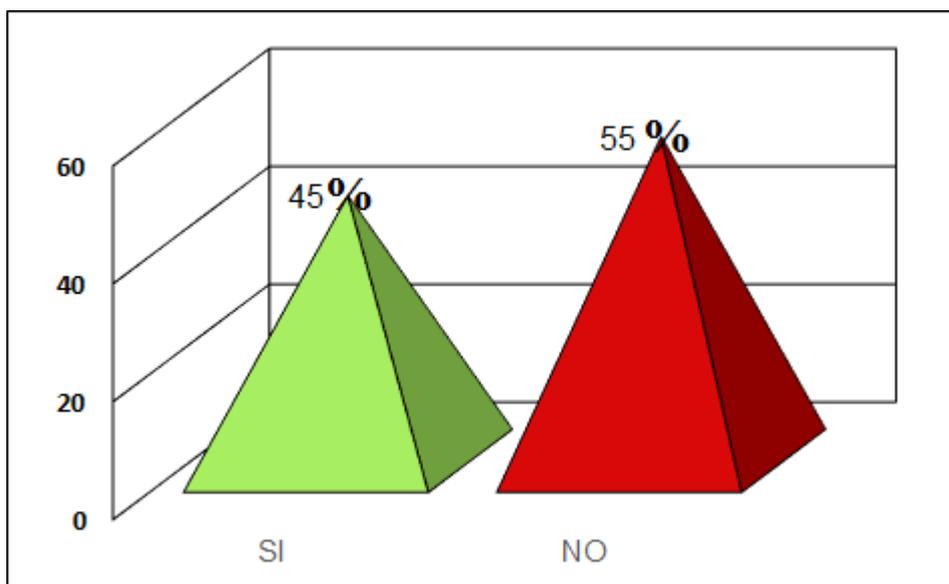
Haciendo una diferencia del 38 en la respuesta del No significa que las dos terceras partes de los estudiantes no contempla los juegos rítmicos y la motricidad gruesa.

Tabla 5
Resultado del post test del grupo de control

N°	GRUPOS CALIFICATIVOS ITEM.	POS TEST DEL GRUPO DE CONTROL					
		SI		NO		TOTAL	
		Fi	%	fi	%	fi	%
1	Desarrolla diferentes ejercicios físicos, para lo cual emplea la fuerza muscular. .	14	48	15	52	29	100
2	Emplea sus piernas para realizar diferentes ejercicios físicos.	15	52	14	48	29	100
3	Realiza diversos ejercicios físicos, a través de los movimientos de las manos.	14	48	15	52	29	100
4	Pone en práctica diversos juegos motrices haciendo uso del dominio corporal .	14	48	15	52	29	100
5	Realiza movimientos corporales haciendo uso de la coordinación motora.	13	45	16	55	29	100
6	Participa libremente en los juegos haciendo uso del tono muscular.	10	34	19	66	29	100
7	Realiza diversos movimientos corporales, utilizando los hombros .	13	45	16	55	29	100
DESARROLLO FÍSICO							
8	Pone en práctica su resistencia pulmonar practicando trotes lentos.	14	48	15	52	29	100
9	Pone en práctica su resistencia pulmonar practicando trotes lentos de 80 metros.	13	45	16	55	29	100
10	Pone en práctica su resistencia pulmonar practicando trotes lentos de 100 metros.	12	41	17	59	29	100
11	Realiza saltos de soga al ritmo de diferentes Canciones	12	41	17	59	29	100
12	Realiza saltos de soga al ritmo de diferentes canciones numéricas. Uno, Dos, Tres..Diez.	13	45	16	55	29	100
13	Utiliza de manera adecuada los conos de diferentes colores en el juego del sic sac.	13	45	16	55	29	100
14	Realiza movimientos adecuados en el vóley y el fútbol.	13	45	16	55	29	100
15	Realiza movimientos con las manos y los pies, arrastrándose por el contexto del gras deportivo	13	45	16	55	29	100
16	Camina rápidamente en el contexto de la cancha de fútbol	14	48	15	52	29	100
17	Ejecuta abdominales de manera individual y grupal.	12	41	17	59	29	100
18	Realiza saltos con movimientos coordinados de las manos y los pies	12	41	17	59	29	100
19	Realiza movimientos de las manos con fuerza haciendo planchas	12	41	17	59	29	100
20	Realizan movimientos de las manos abriendo y cerrando hasta 30 pulsaciones.	13	45	16	55	29	100
Datos aculados		893		1107		2000	
Porcentaje		45		55		100	

Nota: Encuesta del pre test del grupo de control y experimental

Figura 3
Resultado del post test del grupo de control



NOTA: Tabla 05 del post test del Grupo de Control.

Interpretación

En la encuesta tomado del post test a los 29 estudiantes, los resultados fuerondel grupo de control el 55% respondieron No, el 45% de los estudiantes respondieron Si.

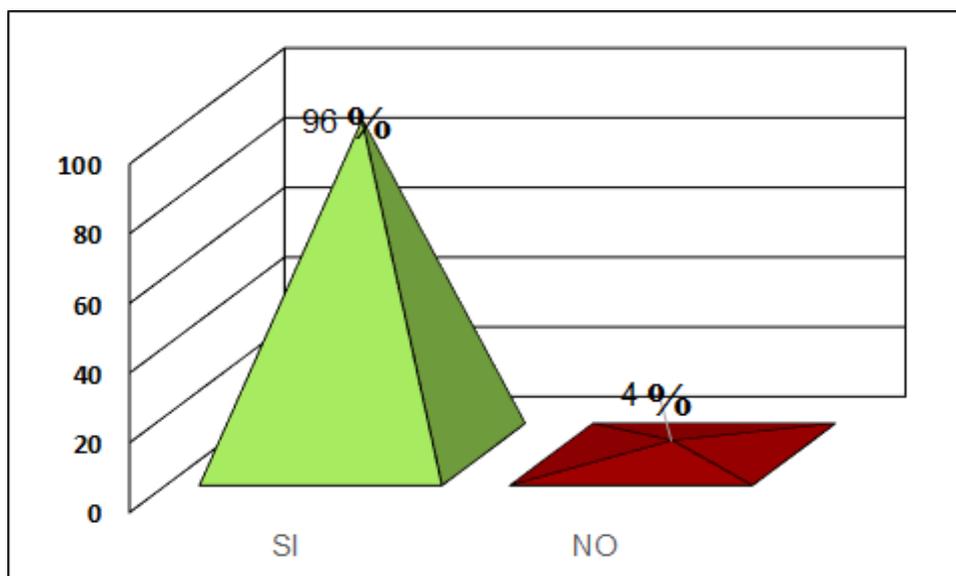
Haciendo una diferencia del 10% en la respuesta del No significa que la décima parte de los estudiantes no contempla los juegos rítmicos y la motricidad gruesa.

Tabla 6
Resultado del post test del grupo experimental

N°	GRUPOS CALIFICATIVOS ITEM.	PRE DEL GRUPO EXPERIMENTAL					
		SI		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%
1	Desarrolla diferentes ejercicios físicos, para local emplea la fuerza muscular. .	29	97	1	3	30	100
2	Emplea sus piernas para realizar diferentes ejercicios físicos.	29	97	1	3	30	100
3	Realiza diversos ejercicios físicos, a través de los movimientos de las manos.	28	93	2	7	30	100
4	Pone en práctica diversos juegos motrices haciendo uso del dominio corporal .	29	97	1	3	30	100
5	Realiza movimientos corporales haciendo uso de la coordinación motora.	28	93	2	7	30	100
6	Participa libremente en los juegos haciendo uso del tono muscular.	28	93	2	7	30	100
7	Realiza diversos movimientos corporales, utilizando los hombros .	29	97	1	3	30	100
DESARROLLO FÍSICO							
8	Pone en práctica su resistencia pulmonar practicando trotes lentos.	30	100	0	0	30	100
9	Pone en práctica su resistencia pulmonar practicando trotes lentos de 80 metros.	29	97	1	3	30	100
10	Pone en práctica su resistencia pulmonar practicando trotes lentos de 100 metros.	28	93	2	7	30	100
11	Realiza saltos de sogas al ritmo de diferentes Canciones	29	97	1	3	30	100
12	Realiza saltos de sogas al ritmo de diferentes canciones numéricas. Uno, Dos, Tres..Diez.	28	93	2	7	30	100
13	Utiliza de manera adecuada los conos de diferentes colores en el juego del sic sac.	28	93	2	7	30	100
14	Realiza movimientos adecuados en el vóley y el fútbol.	28	93	2	7	30	100
15	Realiza movimientos con las manos y los pies, arrastrándose por el contexto del gras deportivo	29	97	1	3	30	100
16	Camina rápidamente en el contexto de la cancha de futbolito	30	100	0	0	30	100
17	Ejecuta abdominales de manera individual y grupal.	29	97	1	3	30	100
18	Realiza saltos con movimientos coordinados de las manos y los pies	29	97	1	3	30	100
19	Realiza movimientos de las manos con fuerza haciendo planchas	28	93	2	7	30	100
20	Realizan movimientos de las manos abriendo y cerrando hasta 30 pulsaciones.	29	97	1	3	30	100
Datos aculados		1913		86.7		2000	
Porcentaje		96		4		100	

Nota: Encuesta del pre test del grupo de control y experimental

Figura 4
Resultado del post test del grupo experimental



NOTA: Tabla del pre y post test del Grupo experimental y de Control.

Interpretación

En la encuesta tomado del pre test a los 30 estudiantes, los resultados fueron del grupo de experimental, el 96% respondieron Si, el 4% de los estudiantes respondieron No.

Haciendo una diferencia del 92% en la respuesta del Si, luego del trabajo que realizaron previa sesión de aprendizaje, esto significa que hay estudiantes que les gusta la estrategia de los juegos rítmicos y la motricidad gruesa.

Tabla 7
Resultado de la pre test experimental y de control

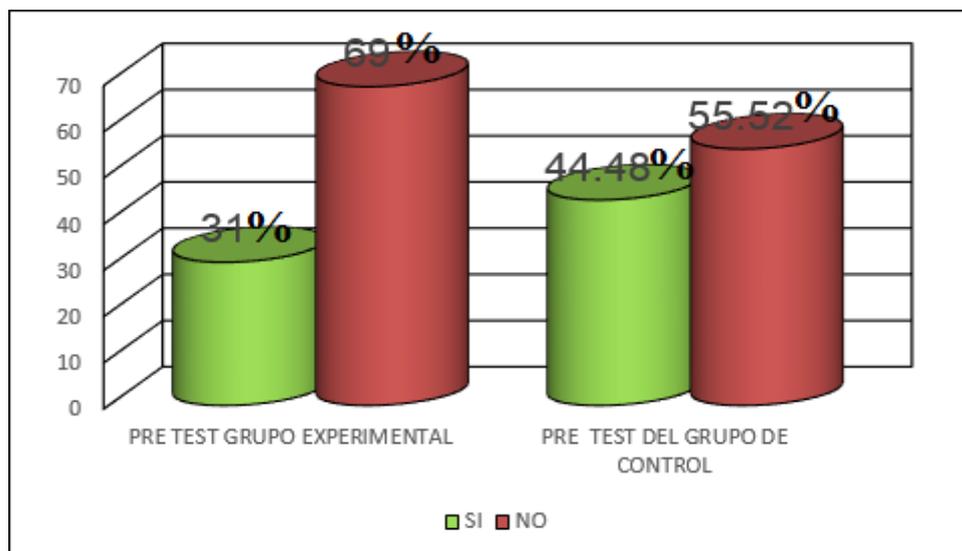
N°	GRUPOS	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO DE CONTROL					
		CALIFICATIVOS		SI		NO		SI		NO		TOTAL	
		ITEM.		fi	%	fi	%	Fi	%	fi	%	Fi	%
HABILIDAD SENSORIO MOTRIZ													
1	Desarrolla diferentes ejercicios físicos, para lo cual emplea la fuerza muscular.	13	43	17	57	30	100	14	48	15	52	29	100
2	Emplea sus piernas para realizar diferentes ejercicios físicos.	13	43	17	57	30	100	15	52	14	48	29	100
3	Realiza diversos ejercicios físicos, a través de los movimientos de las manos.	5	17	25	83	30	100	14	48	15	52	29	100
4	Pone en práctica diversos juegos motrices haciendo uso del dominio corporal.	2	7	28	93	30	100	13	45	16	55	29	100
5	Realiza movimientos corporales haciendo uso de la coordinación motora.	2	7	28	93	30	100	13	45	16	55	29	100
6	Participa libremente en los juegos haciendo uso del tono muscular.	2	7	28	93	30	100	10	34	19	66	29	100
7	Realiza diversos movimientos corporales, utilizando los hombros.	2	7	28	93	30	100	13	45	16	55	29	100
DESARROLLO FÍSICO													
8	Pone en práctica su resistencia pulmonar practicando trotes lentos.	11	37	19	63	30	100	14	48	15	52	29	100
9	Pone en práctica su resistencia pulmonar practicando trotes lentos de 80 metros.	8	27	22	73	30	100	13	45	16	55	29	100
10	Pone en práctica su resistencia pulmonar practicando trotes lentos de 100 metros.	12	40	18	60	30	100	12	41	17	59	29	100
11	Realiza saltos de sogas al ritmo de diferentes canciones	10	33	20	67	30	100	12	41	17	59	29	100
12	Realiza saltos de sogas al ritmo de diferentes canciones numéricas. Uno, Dos, Tres..Diez.	10	33	20	67	30	100	13	45	16	55	29	100
13	Utiliza de manera adecuada los conos de diferentes colores en el juego del sic sac.	12	40	18	60	30	100	13	45	16	55	29	100
14	Realiza movimientos adecuados en el vóley y el fútbol.	10	33	20	67	30	100	13	45	16	55	29	100
15	Realiza movimientos con las manos y los pies, arrastrándose por el contexto del gras deportivo	12	40	18	60	30	100	13	45	16	55	29	100
16	Camina rápidamente en el contexto de la cancha de fútbol	13	43	17	57	30	100	14	48	15	52	29	100

17	Ejecuta abdominales de manera individual y grupal.	13	43	17	57	30	100	12	41	17	59	29	100
18	Realiza saltos con movimientos coordinados de las manos y los pies	11	37	19	63	30	100	12	41	17	59	29	100
19	Realiza movimientos de las manos con fuerza haciendo planchas	12	40	18	60	30	100	12	41	17	59	29	100
20	Realizan movimientos de las manos abriendo y cerrando hasta 30 pulsaciones.	13	43	17	57	30	100	13	45	16	55	29	100
Datos aculados		173	62	138	200	889	111	200					
Porcentaje			0	0	0	.7	0	0					
			31	69	100	44.48	55.52	100					

Nota: Encuesta del pre test del grupo de control y experimental

Figura 5

Resultado del pre test del grupo experimental y de control



NOTA: Tabla 07 del pre test del Grupo experimental y de Control.

Interpretación

En la encuesta tomados a los estudiantes:

En el grupo de experimental fue los siguiente el 41% respondieron Si, el 69%de los estudiantes respondieron No.

En el grupo de control fue los siguiente el 44,48% respondieron Si, el 55.52%de los estudiantes respondieron No.

Haciendo un desequilibrio.

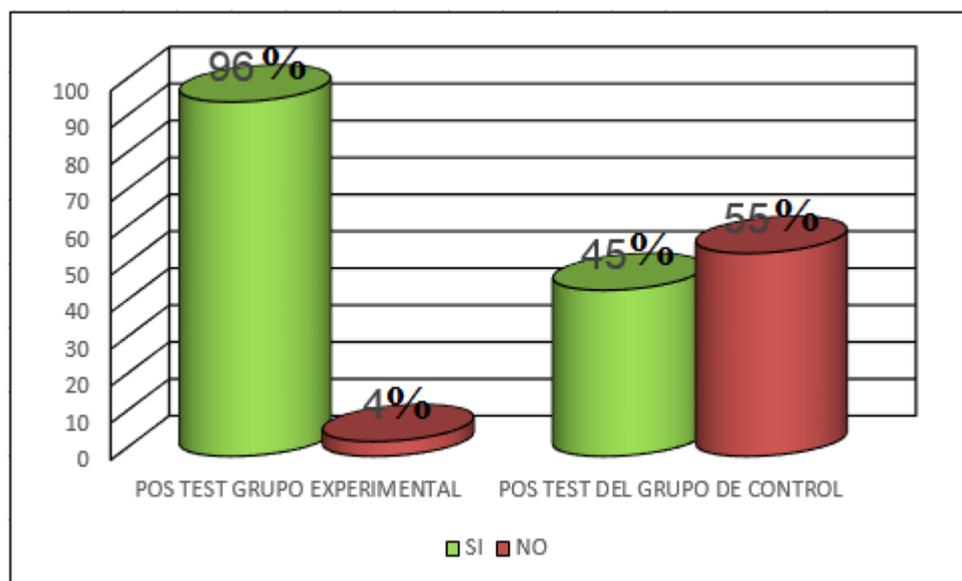
Tabla 8*Resultado del post test del experimental y de control*

N°	GRUPOS CALIFICATIVOS ITEM.	POS EXPERIMENTAL						POS CONTROL					
		SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	Fi	%	fi	%	Fi	%	fi	%
HABILIDAD SENSORIO MOTRIZ													
1	Desarrolla diferentes ejercicios físicos, para lo cual emplea la fuerza muscular. .	29	97	1	3	30	100	14	48	15	52	29	100
2	Emplea sus piernas para realizar diferentes ejercicios físicos.	29	97	1	3	30	100	15	52	14	48	29	100
3	Realiza diversos ejercicios físicos, a través de los movimientos de las manos.	28	93	2	7	30	100	14	48	15	52	29	100
4	Pone en práctica diversos juegos motrices haciendo uso del dominio corporal .	29	97	1	3	30	100	14	48	15	52	29	100
5	Realiza movimientos corporales haciendo uso de la coordinación motora.	28	93	2	7	30	100	13	45	16	55	29	100
6	Participa libremente en los juegos haciendo uso del tono muscular.	28	93	2	7	30	100	10	34	19	66	29	100
7	Realiza diversos movimientos corporales, utilizando los hombros .	29	97	1	3	30	100	13	45	16	55	29	100
DESARROLLO FÍSICO													
8	Pone en práctica su resistencia pulmonar practicando trotes lentos.	30	100	0	0	30	100	14	48	15	52	29	100
9	Pone en práctica su resistencia pulmonar practicando trotes lentos de 80 metros.	29	97	1	3	30	100	13	45	16	55	29	100
10	Pone en práctica su resistencia pulmonar practicando trotes lentos de 100 metros.	28	93	2	7	30	100	12	41	17	59	29	100
11	Realiza saltos de sogas al ritmo de diferentes canciones	29	97	1	3	30	100	12	41	17	59	29	100

12	Realiza saltos de sogas al ritmo de diferentes canciones numéricas. Uno, Dos, Tres..Diez.	28	93	2	7	30	100	13	45	16	55	29	100
13	Utiliza de manera adecuada los conos de diferentes colores en el juego del sic sac.	28	93	2	7	30	100	13	45	16	55	29	100
14	Realiza movimientos adecuados en el vóley y el fútbol.	28	93	2	7	30	100	13	45	16	55	29	100
15	Realiza movimientos con las manos y los pies, arrastrándose por el contexto del gras deportivo	29	97	1	3	30	100	13	45	16	55	29	100
16	Camina rápidamente en el contexto de la cancha de futbolito	30	100	0	0	30	100	14	48	15	52	29	100
17	Ejecuta abdominales de manera individual y grupal.	29	97	1	3	30	100	12	41	17	59	29	100
18	Realiza saltos con movimientos coordinados de las manos y los pies	29	97	1	3	30	100	12	41	17	59	29	100
19	Realiza movimientos de las manos con fuerza haciendo planchas	28	93	2	7	30	100	12	41	17	59	29	100
20	Realizan movimientos de las manos abriendo y cerrando hasta 30 pulsaciones.	29	97	1	3	30	100	13	45	16	55	29	100
Datos aculados		1913		86.7		2000		893		1107		2000	
Porcentaje		96		4		100		45		55		100	

Nota: Encuesta del pre test del grupo de control y experimental

Figura 6
Resultado del post test del grupo experimental y de control



NOTA: De la tabla 08 del post test del grupo experimental y de control

Interpretación

En la encuesta tomados a los estudiantes:

En el grupo de experimental fue los siguiente el 96% respondieron Si, el 4% de los estudiantes respondieron No.

En el grupo de control fue los siguiente el 45% respondieron Si, el 55% de los estudiantes respondieron No.

Haciendo un desequilibrio en ambos grupos

4.3. CONTRASTACIÓN DE LOS RESULTADOS DEL PRE Y POST TEST DE CONTROL Y EXPERIMENTAL

Utilizaremos los promedios aritméticos de los grupos en los exámenes anteriores y posteriores para analizar los resultados. Los resultados en los juegos rítmicos están vinculados con el progreso de la destreza sensoriomotriz en los niños de 5 años de la II.EE N° 32483 "Ricardo Palma Soriano" en Tingo María.

➤ COMPARACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA PRE Y POST TEST DEL GRUPO DE CONTROL

Referencias

Los criterios de evaluación se mantuvieron consistentes tanto en el pretest como en el post-test del grupo de control, lo que significa que se administró una prueba escrita que constaba de veinte preguntas en ambos casos.

Resultados del pre y post test del grupo de control.

Reformulación: Para la recolección de datos, se llevó a cabo una prueba que constaba de veinte preguntas. Estas preguntas evalúan diferentes indicadores en los estudiantes de cinco años pertenecientes a la II.EE N° 32483 "Ricardo Palma Soriano" en Tingo María. Los resultados que se presentan en este informe corresponden a la recopilación de datos obtenidos a partir de estas veinte preguntas, las cuales fueron evaluadas de acuerdo a sus respectivos indicadores.

Tabla 9

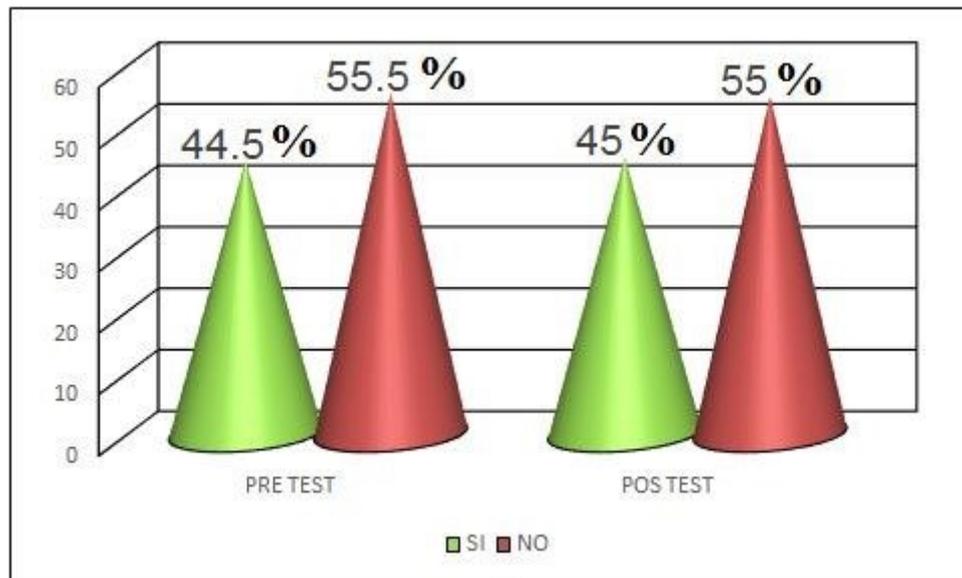
Resultado del pre y post test del grupo de control

N°	GRUPOS CALIFICATIVOS ITEM.	PRE TEST						POS TEST					
		SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%	fi	%
HABILIDAD SENSORIO MOTRIZ													
1	Desarrolla diferentes ejercicios físicos, para lo cual emplea la fuerza muscular. .	14	48	15	52	29	100	14	48	15	52	29	100
2	Emplea sus piernas para realizar diferentes ejercicios físicos.	15	52	14	48	29	100	15	52	14	48	29	100
3	Realiza diversos ejercicios físicos, a través de los movimientos de las manos.	14	48	15	52	29	100	14	48	15	52	29	100
4	Pone en práctica diversos juegos motrices haciendo uso del dominio corporal .	13	45	16	55	29	100	14	48	15	52	29	100
5	Realiza movimientos corporales haciendo uso de la coordinación motora.	13	45	16	55	29	100	13	45	16	55	29	100
6	Participa libremente en los juegos haciendo uso del tono muscular.	10	34	19	66	29	100	10	34	19	66	29	100
7	Realiza diversos movimientos corporales, utilizando los hombros .	13	45	16	55	29	100	13	45	16	55	29	100
DESARROLLO FÍSICO													
8	Pone en práctica su resistencia pulmonar practicando trotes lentos.	14	48	15	52	29	100	14	48	15	52	29	100
9	Pone en práctica su resistencia pulmonar practicando trotes lentos de 80 metros.	13	45	16	55	29	100	13	45	16	55	29	100
10	Pone en práctica su resistencia pulmonar practicando trotes lentos de 100 metros.	12	41	17	59	29	100	12	41	17	59	29	100

11	Realiza saltos de sogas al ritmo de diferentes canciones	12	41	17	59	29	100	12	41	17	59	29	100
12	Realiza saltos de sogas al ritmo de diferentes canciones numéricas. Uno, Dos, Tres...Diez.	13	45	16	55	29	100	13	45	16	55	29	100
13	Utiliza de manera adecuada los conos de diferentes colores en el juego de fútbol.	13	45	16	55	29	100	13	45	16	55	29	100
14	Realiza movimientos adecuados en el vóley y el fútbol.	13	45	16	55	29	100	13	45	16	55	29	100
15	Realiza movimientos con las manos y los pies, arrastrándose por el contexto del deporte	13	45	16	55	29	100	13	45	16	55	29	100
16	Camina rápidamente en el contexto de la cancha de fútbol	14	48	15	52	29	100	14	48	15	52	29	100
17	Ejecuta abdominales de manera individual y grupal.	12	41	17	59	29	100	12	41	17	59	29	100
18	Realiza saltos con movimientos coordinados de las manos y los pies	12	41	17	59	29	100	12	41	17	59	29	100
19	Realiza movimientos de las manos con fuerza haciendo planchas	12	41	17	59	29	100	12	41	17	59	29	100
20	Realizan movimientos de las manos abriendo y cerrando hasta 30 pulsaciones.	13	45	16	55	29	100	13	45	16	55	29	100
Datos aculados		890		1110		2000		893		1107		2000	
Porcentaje		44.5		55.5		100		45		55		100	

Nota: Encuesta del pre y pos test del grupo de control

Figura 7
Resultado del pre y post test del grupo de control



NOTA: Tabla 09 del pre y post test del grupo de Control.

Interpretación

En la encuesta tomados a los estudiantes:

En la pre test del grupo de experimental fue los siguiente el 44.5% respondieron Si, el 55.5% de los estudiantes respondieron No, haciendo una diferencia de 11% entre las dos respuestas de si, y no.

En el post test grupo del grupo experimental fue los siguiente el 45% respondieron Si, el 55% de los estudiantes respondieron No, Haciendo una diferencia de 10 % entre las dos respuestas de si, y no.

Teniendo una diferencia entre dos encuestas del pre y post test del grupo experimental del 1% ósea casi poco.

Haciendo un desequilibrio en ambos grupos Resultado del pre y post test del grupo experimental

Tabla 10

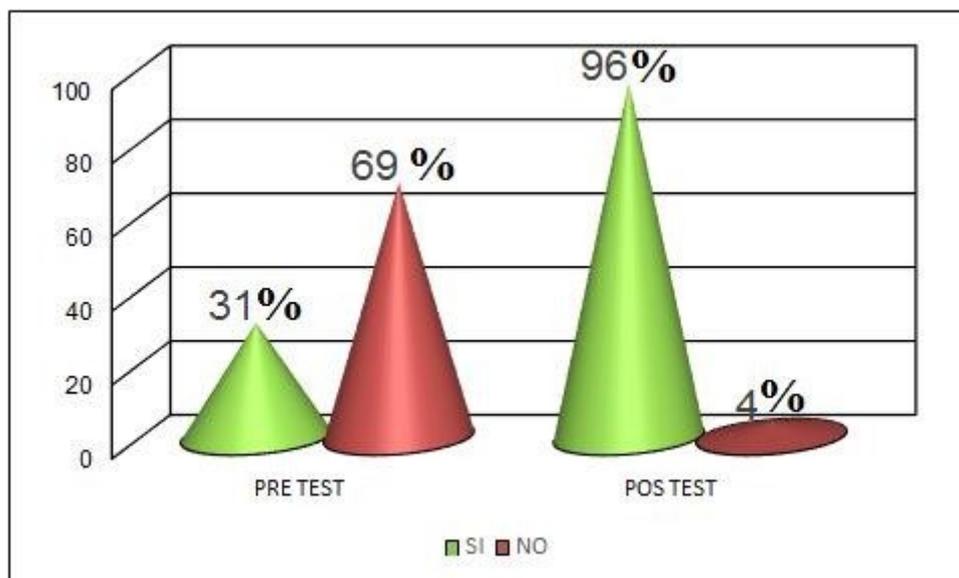
Resultado del pre y post test del grupo experimental

N°	GRUPOS		PRE TEST						POS TEST					
	CALIFICATIVOS		SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
	ITEM.		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
	HABILIDAD SENSORIO MOTRIZ													
1	Desarrolla diferentes ejercicios físicos, para lo cual emplea la fuerza muscular. .		13	43	17	57	30	100	29	97	1	3	30	100
2	Emplea sus piernas para realizar diferentes ejercicios físicos.		13	43	17	57	30	100	29	97	1	3	30	100
3	Realiza diversos ejercicios físicos, a través de los movimientos de las manos.		5	17	25	83	30	100	28	93	2	7	30	100
4	Pone en práctica diversos juegos motrices haciendo uso del dominio corporal .		2	7	28	93	30	100	29	97	1	3	30	100
5	Realiza movimientos corporales haciendo uso de la coordinación motora.		2	7	28	93	30	100	28	93	2	7	30	100
6	Participa libremente en los juegos haciendo uso del tono muscular.		2	7	28	93	30	100	28	93	2	7	30	100
7	Realiza diversos movimientos corporales, utilizando los hombros .		2	7	28	93	30	100	29	97	1	3	30	100
	DESARROLLO FÍSICO													
8	Pone en práctica su resistencia pulmonar practicando trotes lentos.		11	37	19	63	30	100	30	100	0	0	30	100
9	Pone en práctica su resistencia pulmonar practicando trotes lentos de 80 metros.		8	27	22	73	30	100	29	97	1	3	30	100
10	Pone en práctica su resistencia pulmonar practicando trotes lentos de 100 metros.		12	40	18	60	30	100	28	93	2	7	30	100
11	Realiza saltos de soga al ritmo de diferentes canciones		10	33	20	67	30	100	29	97	1	3	30	100
12	Realiza saltos de soga al ritmo de diferentes canciones numéricas. Uno, Dos, Tres..Diez.		10	33	20	67	30	100	28	93	2	7	30	100

13	Utiliza de manera adecuada los conos de diferentes colores en el juego del sic sac.	12	40	18	60	30	100	28	93	2	7	30	100
14	Realiza movimientos adecuados en el vóley y el fútbol.	10	33	20	67	30	100	28	93	2	7	30	100
15	Realiza movimientos con las manos y los pies, arrastrándose por el contexto del gras deportivo	12	40	18	60	30	100	29	97	1	3	30	100
16	Camina rápidamente en el contexto de la cancha de futbolito	13	43	17	57	30	100	30	100	0	0	30	100
17	Ejecuta abdominales de manera individual y grupal.	13	43	17	57	30	100	29	97	1	3	30	100
18	Realiza saltos con movimientos coordinados de las manos y los pies	11	37	19	63	30	100	29	97	1	3	30	100
19	Realiza movimientos de las manos con fuerza haciendo planchas	12	40	18	60	30	100	28	93	2	7	30	100
20	Realizan movimientos de las manos abriendo cerrando hasta 30 pulsaciones.	13	43	17	57	30	100	29	97	1	3	30	100
	Datos aculados	173	620		1380		2000		1913		86.67		2000
	Porcentaje		31		69		100		96		4		100

Nota: Encuesta del pre test del grupo de control y experimental

Figura 8
Resultado del pre y post test del grupo experimental



NOTA: De la tabla 08 del pre y post test del grupo experimental

Interpretación

En la encuesta tomados a los estudiantes:

En la pre test del grupo de experimental fue los siguiente el 31% respondieron Si, el 69% de los estudiantes respondieron No.

En el post test del grupo de control fue los siguiente el 96% respondieron Si, el 4% de los estudiantes respondieron No.

Haciendo un desequilibrio en ambos grupos

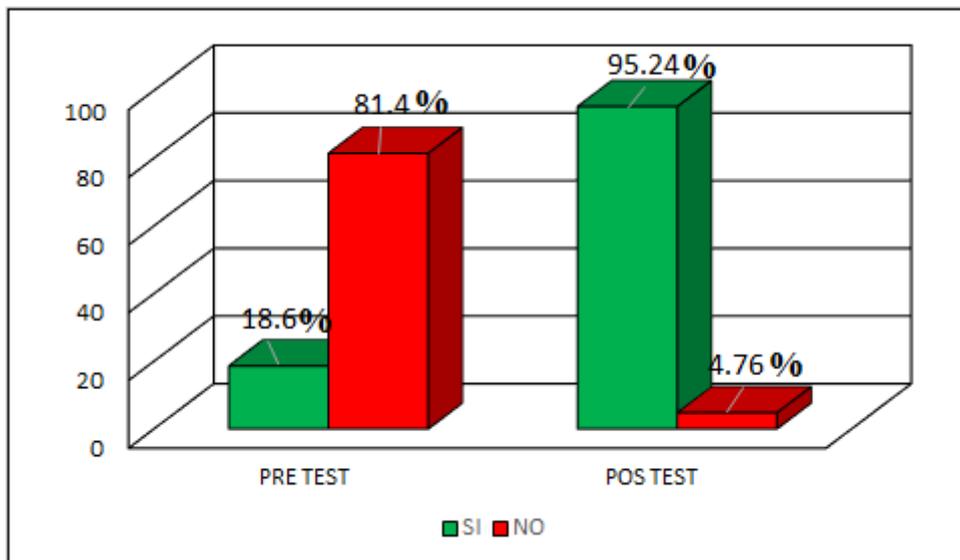
Tabla 11

Resultado de la dimensión del pre y post test del grupo experimental

N°	GRUPOS CALIFICATIVOS ITEM.	PRE TEST						POS TEST					
		SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
	HABILIDAD SENSORIO MOTRIZ												
1	Desarrolla diferentes ejercicios físicos, para lo cual emplea la fuerza muscular. .	13	43	17	57	30	100	29	97	1	3	30	100
2	Emplea sus piernas para realizar diferentes ejercicios físicos.	13	43	17	57	30	100	29	97	1	3	30	100
3	Realiza diversos ejercicios físicos, a través de los movimientos de las manos.	5	17	25	83	30	100	28	93	2	7	30	100
4	Pone en práctica diversos juegos motrices haciendo uso del dominio corporal .	2	7	28	93	30	100	29	97	1	3	30	100
5	Realiza movimientos corporales haciendo uso de la coordinación motora.	2	7	28	93	30	100	28	93	2	7	30	100
6	Participa libremente en los juegos haciendo uso del tono muscular.	2	7	28	93	30	100	28	93	2	7	30	100
7	Realiza diversos movimientos corporales, utilizando los hombros .	2	7	28	93	30	100	29	97	1	3	30	100
	Datos aculados	130		570		700		667		33		700	
	Porcentaje	18.6		81.4		100		95.24		4.762		100	

Nota : Encuesta del pre test del grupo de control y experimental

Figura 9
Resultado del pre y post test del grupo experimental



NOTA: De la tabla 08 del pre y post test del grupo experimental

Interpretación

Los resultados de los indicadores de los estudiantes:

En la pre test del grupo experimental fue los siguiente el 18,6% respondieron Si, el 81,4% de los estudiantes respondieron No.

En el post test del grupo experimental fue los siguiente el 95,24% respondieron Si, el 4,76% de los estudiantes respondieron No.

Haciendo un desequilibrio en ambos grupos

Tabla 12

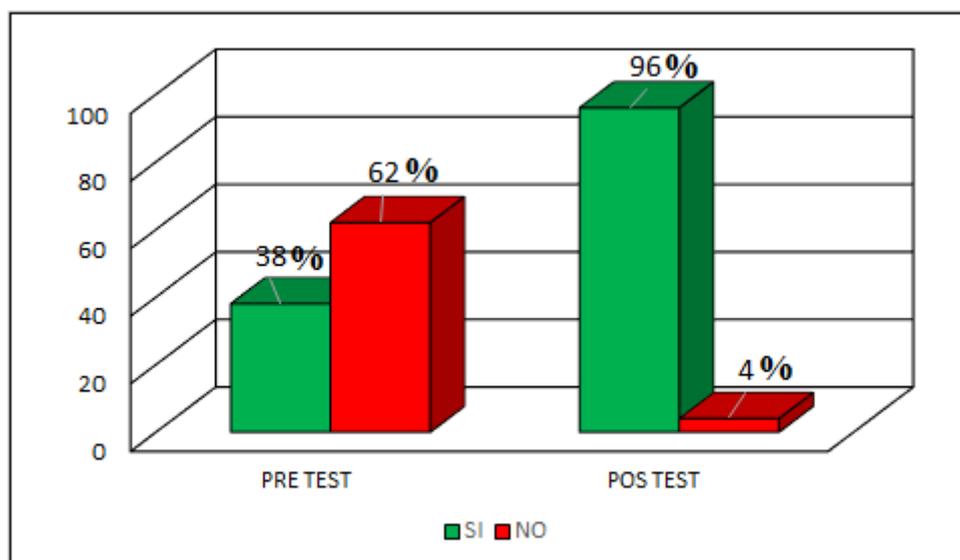
Resultado del indicador del pre y post test del grupo experimental

N°	GRUPOS CALIFICATIVOS ITEM.	PRE TEST						POS TEST					
		SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
	DESARROLLO FISICO												
8	Pone en práctica su resistencia pulmonar practicando trotes lentos.	11	37	19	63	30	100	30	100	0	0	30	100
9	Pone en práctica su resistencia pulmonar practicando trotes lentos de 80 metros.	8	27	22	73	30	100	29	97	1	3	30	100
10	Pone en práctica su resistencia pulmonar practicando trotes lentos de 100 metros.	12	40	18	60	30	100	28	93	2	7	30	100
11	Realiza saltos de sogas al ritmo de diferentes canciones	10	33	20	67	30	100	29	97	1	3	30	100
12	Realiza saltos de sogas al ritmo de diferentes canciones numéricas. Uno, Dos, Tres..Diez.	10	33	20	67	30	100	28	93	2	7	30	100
13	Utiliza de manera adecuada los conos de diferentes colores en el juego del sic sac.	12	40	18	60	30	100	28	93	2	7	30	100
14	Realiza movimientos adecuados en el vóley y el fútbol.	10	33	20	67	30	100	28	93	2	7	30	100
15	Realiza movimientos con las manos y los pies, arrastrándose por el contexto del gras deportivo	12	40	18	60	30	100	29	97	1	3	30	100
16	Camina rápidamente en el contexto de la cancha de futbolito	13	43	17	57	30	100	30	100	0	0	30	100
17	Ejecuta abdominales de manera individual y grupal.	13	43	17	57	30	100	29	97	1	3	30	100
18	Realiza saltos con movimientos coordinados de las manos y los pies	11	37	19	63	30	100	29	97	1	3	30	100
19	Realiza movimientos de las manos con fuerza haciendo planchas	12	40	18	60	30	100	28	93	2	7	30	100

20	Realizan movimientos de las manos abriendo y cerrando hasta 30 pulsaciones.	13	43	17	57	30	100	29	97	1	3	30	100
	Datos aculados	173	490		810		1300		1247		53		1300
	Porcentaje		38		62		100		96		4		100

Nota : Encuesta del pre y post test del grupo experimental

Figura 10
Resultado del pre y post test del grupo experimental



NOTA: De la tabla 08 del pre y post test del grupo experimental

Interpretación

Los resultados de los indicadores de los estudiantes:

En la pre test del grupo experimental fue los siguiente el 38% respondieron Si,el 62% de los estudiantes respondieron No.

En el post test del grupo experimental fue los siguiente el 96% respondieron Si,el 4% de los estudiantes respondieron No.

Haciendo un desequilibrio en ambos grupos

Comparación de los resultados de la pre y post test del grupo experimental

a) Referencias

La evaluación del pre test y post test en relación a los juegos rítmicos muestra una evaluación significativa con el desarrollo de la motricidad gruesa en los alumnos de 5 años de la II.EE N° 32483 "Ricardo Palma Soriano" en Tingo María. La calificación se realizó utilizando la misma escala de veinte puntos para cada ítem evaluado.

b) Resultados

Los resultados obtenidos se muestran en el siguiente cuadro:

Tabla 13

Prueba del chi cuadrado de la hipótesis general del pre y post test

GRUPOS DE INVESTIGACIÓN	PRUEBA DEL PRE TES (0 ₁ , 0 ₂)	PRUEBA DEL POS TEST (0 ₃ , 0 ₄)	DIFERENCIA
EXPERIMENTAL	38	92	54
CONTROL	11	10	-1
DIFERENCIA	27	82	55

NOTA: Pre y post test de experimental y de control

Análisis

En el pretest inicial (01 y 02), se observa una disparidad del 27% entre los grupos de control y experimental.

En el post test inicial (03 y 04), se muestra una disparidad del 82% entre los grupos de control y experimental.

En cuanto a la variabilidad, se nota que en el grupo experimental es un 54% mayor que en el grupo de control, que es solo del 1%, lo que representa una diferencia significativa de 55 puntos porcentuales entre ambos. Dadas estas diferencias, se confirma estadísticamente que nuestra hipótesis general ha sido validada, ya que supera el umbral del 55%. Los juegos rítmicos tienen un impacto significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la II.EE N°32483 "Ricardo Palma Soriano" en Tingo María.

4.3.1. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

La relación entre los juegos rítmicos y el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años en la II.EE N° 32483 "Ricardo Palma Soriano" en Tingo María es significativa. En el proceso de prueba de hipótesis, se formularon tanto las hipótesis de investigación como las

específicas. Posteriormente, se calculó el coeficiente de Pearson y Spearman (r) utilizando el software SPSS (versión 26.0) y se compararon los valores con los de la tabla "r".

Tabla 14
Interpretación de los valores del coeficiente de correlaciones

Valor o grado "r"	Interpretación
± 1.00	Correlación perfecta (positiva o negativa)
De ± 0.90 a ± 0.99	Correlación muy alta (positiva o negativa)
De ± 0.70 a ± 0.89	Correlación alta (positiva o negativa)
De ± 0.40 a ± 0.69	Correlación moderada (positiva o negativa)
De ± 0.20 a ± 0.39	Correlación baja (positiva o negativa)
De ± 0.01 a ± 0.19	Correlación muy baja (positiva o negativa)
0,00	Correlación nula (no existe correlación)

NOTA: Hernández, 2014

4.3.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS GENERAL

Los juegos rítmicos para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la II.EE N° 32483 Ricardo Palma de la ciudad de Tingo María, durante el año 2022.

Tabla 15
Correlación entre los juegos rítmicos se relacionan con la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la II.EE N° 32483 "Ricardo Palma Soriano", Tingo María

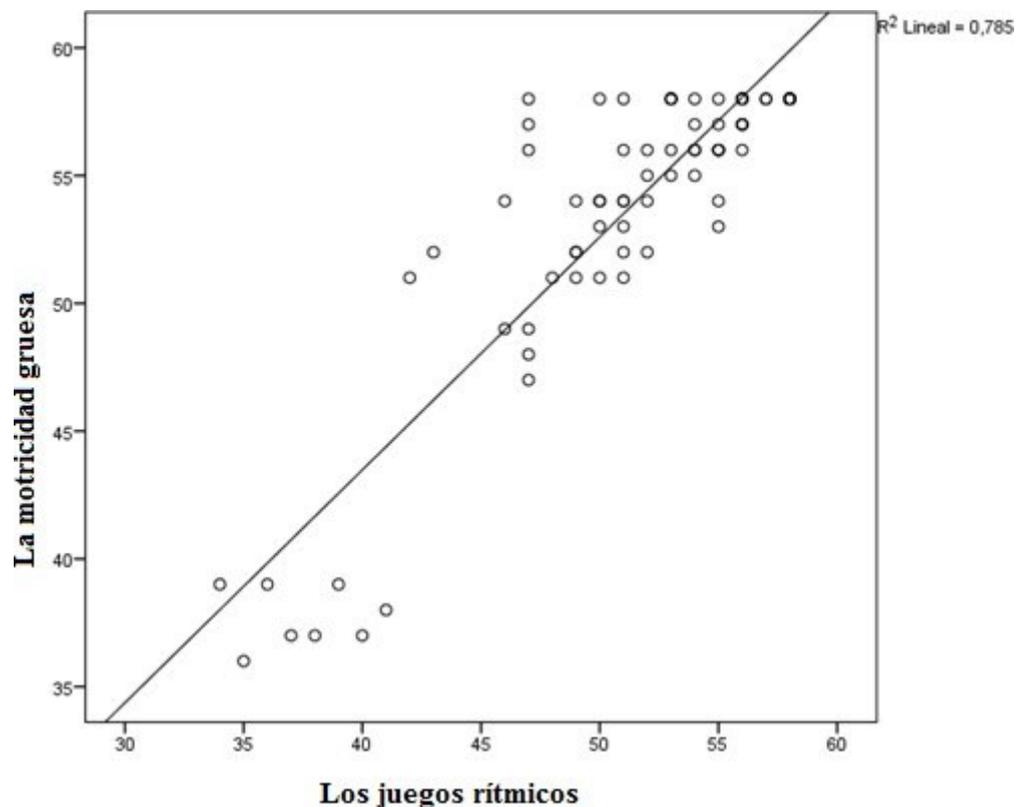
	Correlaciones	Los juegos rítmicos	La motricidad gruesa
Los juegos rítmicos	Correlación de Pearson	1,000	0,886**
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	30	30
La psicomotricidad gruesa	Correlación de Pearson	0,886**	1,000
	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	30	30

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La significancia bilateral, representada por el valor de probabilidad (P-Valor), muestra que la clasificación es estadísticamente significativa (P-Valor < 0.01). Según los resultados de la prueba de hipótesis,

podemos concluir que existe una correlación positiva fuerte (correlación de 0.886) entre los canales de atención y la satisfacción del usuario. Por lo tanto, podemos afirmar que se confirma la hipótesis de investigación que plantea la existencia de una relación entre la aplicación de juegos rítmicos para el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años de la II.EE N° 32483 "Ricardo Palma Soriano" en Tingo María, con un nivel de significancia del 99%.

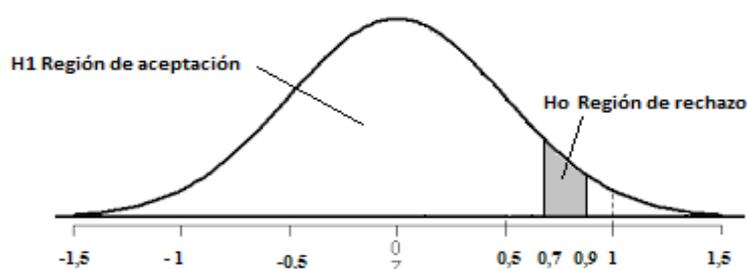
Figura 11
Gráfico de las Variables en la dispersión



NOTA: Encuesta de la pre y post test del grupo de control y experimental

Según los resultados de la prueba de hipótesis, podemos concluir que existe una relación positiva entre los juegos rítmicos y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, con un coeficiente de determinación (R^2) de 0,785. Por lo tanto, se confirma la hipótesis de investigación que plantea que los juegos rítmicos tienen un impacto significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 32483 "Ricardo Palma Soriano" en Tingo María.

Figura 12
Curva de la campana de gauss 1



$$GI = 2 X^2_{gl, \alpha} = X^1_{0,01} - 0.05 = 0,886$$

Dado que 0.01 es menor que 0.886, podemos concluir que se acepta la hipótesis alternativa. En otras palabras, existe una relación significativa entre los juegos rítmicos y el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la II.EE N° 32483 "Ricardo Palma Soriano", Tingo María, con un nivel de significancia dentro del rango de 0,7 a 0,9.

4.4. HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1

Los juegos rítmicos tienen relación en el desarrollo de la motricidad gruesa en el aspecto de la habilidad sensorio motriz en los estudiantes de 5 años de la II.EE N° 32483 "Ricardo Palma Soriano", Tingo María.

Tabla 16
Correlación entre los juegos rítmicos tiene relación en el desarrollo de la motricidad gruesa en el aspecto de la habilidad sensorio motriz

Correlaciones		Juegos rítmicos	Habilidad sensorio motriz
Juegos rítmicos	Correlación de Pearson	1,000	0,790**
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	30	30
Habilidad sensorio Motriz	Correlación de Pearson	0,790**	1,000
	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	30	30

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La significancia bilateral, representada por el valor de probabilidad (P-Valor), indica que la clasificación es estadísticamente significativa (P-Valor < 0.01). Esto implica una significancia del 99%. Según los resultados de la prueba

de hipótesis, podemos concluir que existe una fuerte compensación positiva entre los juegos rítmicos y la habilidad sensoriomotriz, con un coeficiente de compensación de 0.790. En consecuencia, podemos afirmar que nuestra hipótesis de investigación, que plantea una relación entre la aplicación de juegos rítmicos y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 5 años de la II.EE N° 32483 "Ricardo Palma Soriano" en Tingo María, ha sido respaldada por estos resultados.

4.4.1. HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2

Los juegos rítmicos tienen relación en el desarrollo de la motricidad gruesa en el aspecto físico en los estudiantes de 5 años de la II.EE N° 32483 "Ricardo Palma Soriano", Tingo María.

Tabla 17
Correlación entre los juegos rítmicos tiene relación en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en el aspecto físico

	Correlaciones	Juegos rítmicos	Aspecto físico
Juegos rítmicos	Correlación de Pearson	1,000	0,821**
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	30	30
Aspecto físico	Correlación de Pearson	0,821**	1,000
	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	30	30

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

El valor de probabilidad bilateral (P-Valor) señala que la proporción es significativa (P-Valor < 0.01), lo que implica una significancia del 99%.

Los juegos rítmicos tienen un impacto en el desarrollo de la motricidad gruesa en el aspecto físico. Según los resultados de la prueba de hipótesis, se puede afirmar que existe una fuerte variación positiva de 0.821 entre los juegos rítmicos y el desarrollo físico. En consecuencia, se confirma la hipótesis de investigación que establece que hay una relación entre la participación en juegos rítmicos y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 5 años de la II.EE N° 32483 "Ricardo Palma Soriano", Tingo María.

CAPITULO V

DISCUSIÓN

5.1. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Frente a la pregunta planteada sobre cómo los juegos rítmicos pueden contribuir al desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la II.EE N° 32483 Ricardo Palma en Tingo María durante 2022, los resultados de los juegos rítmicos indican que el 96 % de los alumnos ha demostrado mejoras en su desarrollo de la motricidad gruesa gracias a su participación en estos juegos.

- **Con la hipótesis**

La hipótesis planteada, que sugiere una relación entre los juegos rítmicos y el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la II.EE N° 32483 Ricardo Palma en Tingo María durante el año 2022, ha sido respaldada por los resultados obtenidos. . Estos resultados se presentan de manera comparativa en las tablas 13 y 15. En ellas, se evidencia que antes de la implementación de los juegos rítmicos y la psicomotricidad gruesa en el pre test del grupo experimental, solo el 31% de los estudiantes nomostraron un desarrollo adecuado de la motricidad gruesa. Sin embargo, después de la aplicación de los juegos rítmicos y el pos test experimental, el 96% de los estudiantes lograron mejorar de manera significativa su desempeño en los juegos rítmicos y su desarrollo en la motricidad gruesa.

Tabla 18

La Prueba de ANOVA con datos emparejados

	Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	χ^2	Sig.
Pre test	0,555	2	0,3080	0,014	0,96
PosT test	0,180	2	0,0324		
Total	0,735	4			

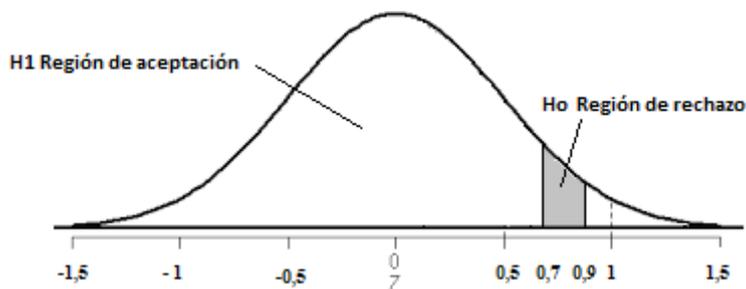
- **HIPOTESIS**

H0: Los juegos rítmicos no tienen relación en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la II.EE N° 32483 Ricardo Palma de la ciudad de Tingo María, durante el año 2022.

Ha: Los juegos rítmicos tienen relación en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la II.EE N° 32483 Ricardo Palma de la ciudad de Tingo María, durante el año 2022

Figura 13

Curva de la campana de gauss 2



$$G = 2 \cdot X^2_{gl, \alpha} = X^1_{0,01} - 0,05 = 0,886$$

Como X_c es menor que X_t ($0,01 < 0,886$), entonces se acepta la H_a , es decir, Los juegos rítmicos influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa favorece significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la II.EE N° 32483 “Ricardo Palma Soriano”, Tingo María, a un nivel de significancia de $0,7 \leq X \leq 0,9$.

- **Con las bases teóricas**

En la discusión sobre las bases teóricas actuales, se hizo posible avanzar en la investigación y se identificaron dos contribuciones significativas. En primer lugar, de acuerdo con Vygotsky (1924:187), se destaca que el juego es una forma fundamental en la que los niños descubren el placer de realizar actividades y socializar. El juego desempeña un papel crucial en el desarrollo de las habilidades motrices, mentales, sociales, afectivas y emocionales de los niños. La teoría de Lev Vygotsky resultó valiosa para el trabajo de investigación, ya que los juegos cooperativos se llevaron a cabo en grupos con el propósito

de beneficiar al bienestar común, lo que significa que los estudiantes adquirieron conocimiento de su entorno a través de esta actividad.

En segundo lugar, Piaget (1936) mencionó en su teoría que los niños piensan, aprenden, crean y resuelven problemas a través de la actividad corporal. Esta etapa se considera un período único e irrepetible, que puede ser aprovechado desde una perspectiva psicomotora en educación. Esto implica una intervención pedagógica y psicológica que utiliza la acción corporal para mejorar o normalizar el comportamiento general de los niños, promoviendo su desarrollo en aspectos como el dominio afectivo, social, cognitivo y psicomotor. La teoría de Piaget nos enseña que los alumnos deben desarrollarse en cuatro áreas, incluyendo el dominio psicomotor, donde las habilidades motoras son esenciales. Los juegos cooperativos contribuyeron significativamente a mejorar este aspecto en los niños de 5 años.

Por último, Díaz (1999: 25) plantea la importancia del carácter lúdico en el desarrollo infantil, que surge del instinto natural de los niños hacia el movimiento y la satisfacción que obtienen de las experiencias motoras con sus cuerpos. Según él, las destrezas motoras aprendidas en la infancia son fundamentales para la vida adulta, ya que a través de la actividad corporal, los niños y niñas aprenden, crean y resuelven problemas. Sostiene que el desarrollo de la inteligencia en los niños depende en gran medida de su actividad motriz desde temprana edad, y que todo conocimiento y aprendizaje se construye a través de la acción y el movimiento del niño en su entorno y sus interacciones con los demás.

- **Con los antecedentes**

Según Venegas (2017) en su investigación titulada "El empleo de actividades rítmicas como herramienta didáctica en el proceso educativo", los alumnos evidencian falta de motivación cuando no se implementan estrategias de aprendizaje que fomentan el constante desarrollo de actividades rítmicas, ya que estos contribuyentes significativamente a mejorar su nivel de aprendizaje. Además, es importante destacar que las actividades rítmicas que los estudiantes llevan a cabo en las aulas no forman parte de los

programas curriculares, lo que representa una de las principales limitaciones para su incorporación regular en las instituciones educativas de nivel inicial.

Por otro lado, en el estudio de Rosada (2017) titulado Fomento de las habilidades de psicomotricidad gruesa en niños de preprimaria a través de las clases de Educación Física", los estudiantes se sintieron motivados y entusiasmados debido a que los docentes diseñaron actividades destinadas a desarrollar la psicomotricidad gruesa, otorgándoles un tiempo suficiente durante las clases de educación física. Este desarrollo de la psicomotricidad gruesa se manifiesta en la agilidad y dinamismo que los estudiantes demuestran al ejecutar cada actividad física de manera correcta y, sobre todo, adecuada.

CONCLUSIONES

Al culminar el trabajo de investigación y observar los resultados, llegamos a las siguientes conclusiones.

En el año 2022, se investigó la influencia de los juegos rítmicos en el progreso de la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años de la II.EE N° 32483 "Ricardo Palma Soriano" en Tingo María. Los resultados del grupo experimental revelaron una mejora significativa en la motricidad gruesa, con un promedio de 7.35 y una significancia de Pearson del 96%, al comparar los resultados del pre test y el post test, se obtuvo un aumento del 65%. En tanto, Los juegos rítmicos pueden tener una influencia positiva en el progreso de la psicomotricidad gruesa en niños. La motricidad gruesa se refiere al desarrollo de habilidades motoras que involucran los grandes grupos musculares y el control del cuerpo en movimientos más amplios y coordinados. Los juegos rítmicos, que incluyen actividades como la danza, juegos de ritmo con música y actividades de percusión, pueden contribuir a este desarrollo de diversas maneras:

En el mismo año, se exploró la relación entre los juegos rítmicos y el desarrollo de la motricidad gruesa, específicamente en la habilidad sensorio motriz de estudiantes de 5 años de la II.EE N° 32483 "Ricardo Palma Soriano" en Tingo María. La evaluación inicial (pre test) reveló que solo el 79% de los estudiantes mostraron un desarrollo adecuado en estas habilidades. Esto indicaba que el grupo experimental no tenía una preparación adecuada, como se detalla en la tabla 16. En tanto, Los juegos rítmicos pueden tener un impacto

positivo en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños. La motricidad gruesa se refiere al desarrollo de las habilidades motoras que involucran movimientos grandes y coordinados, como gatear, caminar, correr, saltar y equilibrarse. Los juegos rítmicos, que a menudo incluyen movimientos coordinados con el ritmo de la música o el tiempo de una canción, pueden contribuir a este desarrollo de varias maneras:

En el año 2022, se llevó a cabo una intervención que involucró juegos rítmicos con el objetivo de mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años de la II.EE N° 32483 "Ricardo Palma Soriano" en Tingo María. Esta intervención consistió en 20 sesiones de aprendizaje con estrategias diseñadas para desarrollar la motricidad gruesa. Después de la aplicación de estos juegos, se evaluó el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años del nivel inicial. Los resultados, detallados en la tabla 17, mostraron un aumento significativo del 96% en la escala SI en la prueba del pos test, con un puntaje del 82.1%. En tanto, los juegos rítmicos son una excelente manera de mejorar la motricidad gruesa en niños y adultos. Estos juegos pueden ayudar a desarrollar la coordinación, el equilibrio, la agilidad y la conciencia corporal.

RECOMENDACIONES

En la Universidad de Huánuco, se recomienda difundir en todos sus medios digitales el trabajo de investigación sobre la relevancia educativa de los juegos rítmicos para promover el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la aplicación de estos juegos.

A los profesores de la II.EE "N° 32483- Ricardo Palma Soriano", se les sugiere incluir en sus planificaciones a corto y largo plazo la técnica y estrategia de enseñanza de los juegos rítmicos, dado su valor significativo y efectividad en la mejora de la motricidad gruesa.

A los padres de niños de cinco años en el nivel inicial se les invita a implementar estrategias y técnicas de enseñanza para estimular el desarrollo de la motricidad gruesa en sus hijos.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

AMASIFUEN FARFAN, Hilda (2019) en su trabajo de investigación de título “Efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 657 “Niños Del Saber” tesis sustentada en la Universidad Nacional de la Amazonia Peruana del distrito de punchana-2019”

BERNARD AUCOUTURIER (1934) en su teoría psicomotricista (fundador de la Asociación Europea de Escuelas de Práctica Psicomotriz). Editorial Madrid, ASSITEJ-España

CÁMARA RAMIREZ, Junior. (2020) en su trabajo de investigación de título “Juego libre en los sectores para la estimulación de la lectoescritura en los niños/as de 5 años de la Institución Educativa N° 145 “Sector 5 San Luis”, Amarilis - Huánuco, 2020” tesis sustentada en la Universidad de Huánuco.

CARRASCO, (2010) “Metodología de la investigación”. Editorial Palmeras, Medellín, Colombia

CHOCCE CONDE, Dennise. (2020), en su trabajo de investigación de título “Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Pomatambo” de Oyolo, Paucar de Sara Sara” sustentado en la Universidad de Huancavelica.

CONDE, (2007) “La motricidad gruesa y su reflejo con los niños”. Editorial Nacional, Madrid-España

FERNÁNDEZ SALDIVAR, Elmer. (2021) en su trabajo de investigación de título “Análisis de la Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas del primero de básica del centro educativo “Amable Arauz, de la parroquia de Conocoto, durante el año lectivo 2019”, tesis sustentada en la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, Sangolqui, Ecuador.

- HANSEN (1996) “El juego rítmico como una forma de actividad^os que guarda íntima relación con todo el desarrollo psíquico”. Editorial Tinta Fresca. Buenos Aires. Argentina.
- HERNÁNDEZ, R. (2010) “Enfoque de investigación”. Editorial Palmeras, Medellín, Colombia
- JIMÉNEZ (2002) “La motricidad gruesa y sus componentes”. Edit. Cruzada, Guatemala.
- LAMBER, (2000) “El juego rítmico en la educación”. Editorial Limusa – Wiley. México D. F.
- LEON VASQUEZ, Mervin (2019), en su trabajo de investigación de título “El juego estructurado para mejorar la socialización en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Jesús Sabiduría, castillo grande, 2019”, tesis sustentada en la Universidad de Huánuco.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN, (2018) “Educación Inicial, un reto para el Perú” editorial bruno, Lima – Perú.
- NASAR BEDOYA, Betty. (2019) en su trabajo de investigación de título “El desarrollo de la autonomía a través del juego trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del Distrito de Castilla, Piura” tesis sustentada en la Universidad de Piura,
- ORDOÑEZ (2007) “La capacidad motriz gruesa en las diferentes de forma de actuar”. Editorial Anaya, Madrid - España
- OSPINO MELENDEZ, Jean (2019) en su trabajo de investigación “El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar” tesis sustentado en la Universidad de Tolima, Ibagué, Colombia,
- PARID (1997) “La actividad motricidad, como medio fundamental para el crecimiento sano y fuerte de los niños”. Editorial, Huillas, Canadá.

- PIAGET, J (1946). "El juego rítmico en la educación infantil". Editorial Plus Ultra Madrid España.
- GALLAHU, D(1990)"Modelo grafico del desarrollo motor". Editorial medica panamericana ,Buenos Aires
- ROSADA, Y. (2020) en su trabajo de investigación de título "Desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de Educación Física, para niños de preprimaria.", Tesis sustentada en la Universidad Rafael Landívar, Guatemala.
- SOLÓRZANO BARRIENTO, Betty. (2021), En su trabajo de investigación de título "Técnicas básicas del karate "do" para mejorar la coordinación motora gruesa en los alumnos del 4to. grado de primaria de la Institución Educativa N° 32011 Hermilio Valdizan – Huánuco – 2021" tesis sustentada en la Universidad de Huánuco.
- TRAHTEMBERG (2010) "La intervención del educador en el juego rítmico". Departamento legal de innovación y experiencias, San Borja, Lima, Perú.
- TRUJILLO (2008) "El juego en el desarrollo social y cognitivo y la comunicación" Editorial las palmas-Guayaquil - Ecuador
- VANEGAS RIVERA, Elena (2019), en su trabajo de investigación de título "las actividades rítmicas como recurso didáctico en el proceso de enseñanza" tesis sustentada en la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Ecuador
- VASQUEZ SICHA, Liliana (2020), en su trabajo de investigación de título "Los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa N° 1195 Cesar Vallejo de Lurigancho-Chosica, 2020", tesis sustentada en la Universidad Nacional De Educación Enrique Guzmán y Valle Lima, Perú.

VAYER, (1971) “Relación de la motricidad con la locomoción, postura y mímica”. Editorial Palmeras, Medellín, Colombia.

VERAMENDI (2001:56) “Etapas de la motricidad gruesa”. Editorial Anaya, Madrid – España

BISQUERRA R. (2000) Educación emocional y bienestar. Barcelona: praxis

MOSSTON M. (1993) la enseñanza de la educación física. Barcelona: Paidós.

COMO CITAR ESTE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Miraval Santos, A. (2024). *Los juegos rítmicos para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años en la institución educativa N° 32483 “Ricardo Palma Soriano”, Tingo María, 2022* [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional UDH. <http://...>

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENCIONES	INDICADORES	INS. EVAL
<p><u>Problema general</u> ¿Cómo es que los juegos rítmicos permitirán el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 32483 “Ricardo Palma Soriano”, Tingo María, 2022?</p> <p><u>Problemas específicos</u> Cómo es que los juegos rítmicos permitirán el desarrollo de la motricidad gruesa en el aspecto de la habilidad sensorio motriz</p>	<p><u>Objetivo general</u> Determinar la relación de los juegos rítmicos para estimular el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años en la Institución Educativa N° 32483 “Ricardo Palma Soriano”, Tingo María, 2022.</p> <p><u>Objetivos específicos:</u> Identificar la relación de los juegos rítmicos en el desarrollo de la motricidad gruesa en el aspecto de la habilidad</p>	<p><u>Hipótesis general</u> H0: Los juegos rítmicos influyen de manera significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 32483 “Ricardo Palma”, Tingo María, 2022</p> <p><u>Hipótesis específicas</u> H1: Los juegos rítmicos influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en el</p>	<p>Variable independiente</p> <p>“Juegos rítmicos”</p> <p>Variable dependiente</p> <p>“Motricidad Gruesa”</p>	<p>Planifica</p> <p>Ejecuta</p> <p>Evalúa</p> <p>• Habilidad sensorio motriz</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Selecciona las capacidades y competencias para elaborar sus sesiones de aprendizaje. ➤ Elabora sesiones de aprendizaje considerando sus desempeños de logro en relación al desarrollo de la motricidad. ➤ Selecciona los medios y materiales educativos que utilizara en la sesión de aprendizaje. ➤ Establece las reglas del juego para ejecutar las actividades lúdicas. ➤ Orienta al juego respetando las reglas de juego. ➤ Retroalimenta sus actividades educativas para lograr una mejor comprensión sobre las actividades lúdicas. ➤ Reflexiona sobre las actividades realizadas durante el juego. ➤ Asume con dinamismo todos los errores cometidos durante el juego. ➤ Toma decisiones para mejorar sus estrategias de aprendizaje en el juego. <ol style="list-style-type: none"> 1.Practica ejercicios físicos, empleando la fuerza muscular con sus compañeros. 2.Practica ejercicios físicos, ejercitando los músculos de las piernas. 3.Practica ejercicios físicos, ejercitando los músculos de las manos. 4.Realiza juegos aplicando el dominio corporal 	LISTA DE COTEJO

<p>en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 32483 “Ricardo Palma Soriano”, Tingo María, 2022?</p> <p>¿Cómo es que los juegos rítmicos permitirán el desarrollo de la motricidad gruesa en el aspecto físico en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 32483 “Ricardo Palma Soriano”, Tingo María, 2022?</p>	<p>sensorio motriz en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 32483 “Ricardo Palma Soriano”, Tingo María, 2022</p> <p>Analizar la relación de los juegos rítmicos en el desarrollo de la motricidad gruesa en el aspecto físico en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 32483 “Ricardo Palma Soriano”, Tingo María, 2022</p>	<p>aspecto de la habilidad sensorio motriz en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 32483 “Ricardo Palma”, Tingo María, 2022</p> <p>H2: Los juegos rítmicos influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en el aspecto físico en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 32483 “Ricardo Palma”, Tingo María, 2022</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo físico 	<p>dinámico.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Realiza juegos aplicando la coordinación visomotora. 6. Realiza juegos de tono muscular y lateralidad. 7. Practica ejercicios físicos, ejercitando los músculos de los hombros. 8. Corre 50 metros mostrando resistencia pulmonar con el juego las cuatro esquinas. 9. Corre 80 metros mostrando resistencia pulmonar, con el juego el gato 10. Corre 100 metros mostrando resistencia pulmonar con el juego la gallinita ciega. 11. Salta la soga al ritmo del canto de sus compañeros con el juego el relevo. 12. Salta la soga individualmente contando hasta 10. Con el juego las cuatro esquinas. 13. Realiza juegos de sic sac utilizando conos de distintos colores. En el juego el gato 14. Practica juegos de fútbol y vóley de forma organizada con el juego el relevo. 15. Se arrastra con el cuerpo utilizando las manos y los pies, en el juego las cuatro esquinas 16. Caminan velozmente por toda la cancha de fútbol de forma ordenada, después del juego del gato 17. realizan abdominales con la ayuda de sus compañeros, al término del juego la gallinita ciega. 18. Salta tipo ranas contado hasta 20, después del juego el relevo. 19. realizan planchas contando hasta 5, con el juego el gato 20. abren y cierran las manos, contando has 10, luego 20, luego 30 hasta llegar a 50, después del juego las cuatro esquinas.
--	---	--	---	---

ANEXO 2 NÓMINAS

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2022



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

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

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo					Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica										
Código	1 0 0 0 0 0 8	Número y/o Nombre	32483 RICARDO PALMA SORIANO		Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	14/03/2022		Fin	16/12/2022		Dpto.	HUÁNUCO							
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Leoncio Prado	Código Modular	01234-04		Característica ⁽⁴⁾	-	Programa ⁽⁸⁾	Datos del Estudiante <th>Prov.</th> <td>LEONCIO PRADO</td>					Prov.	LEONCIO PRADO							
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Resolución de Creación N°	01234-04		Forma ⁽⁵⁾	Esc	Sexo H/M	Situación de Matriculación	País ⁽¹¹⁾	Padre vive S / NO	Madre vive S / NO	Lengua Matemática ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante S / I	Horas semanales que lab.	Escaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado S / I	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD	
		Nivel/Ciclo ⁽¹⁾	INI	Grado/Edad ⁽³⁾	5	Sección ⁽⁶⁾															-
		Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)					Fecha de Nacimiento			Centro Poblado		Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾									
							Día	Mes	Año	TINGO MARIA											
1	D: N: 7 9 7 3 1 9 2 3	ALANIA CASALLA, Lomersab Jurs					26	06	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI			
2	D: N: 7 9 7 5 2 9 2 2	ANAPAN ITURRI, Julieth Nazli					08	07	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	SI				
3	D: N: 7 9 6 8 6 0 6 7	AYZANA AMASIFUEN, Andre Percy					25	05	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI			
4	D: N: 9 0 1 0 4 3 5 3	BARRERA NOLASCO, Keylor Fabiano					03	03	2017	H	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI			
5	D: N: 7 9 6 0 5 4 4 1	CARDENAS PALPA, Yatziri Maydu					06	04	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	SI				
6	D: N: 7 9 7 6 6 7 8 5	CARDENAS VASQUEZ, Jabot Yair					19	07	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI			
7	D: N: 7 9 8 7 9 1 0 2	CATOLIQUOT FUENTES, Isabella Mariam					21	09	2016	M	P	NO	SI	C	E	NO	S	SI			
8	D: N: 7 9 6 1 5 4 7 9	CORAL SABOYA, Paola Belen					12	05	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI			
9	D: N: 7 9 6 1 5 4 7 9	CORNELIO AROSTEGUI, Jeriko Alejandro					11	04	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	SI				
10	D: N: 7 9 6 5 0 5 8 5	CUEVA VARA, Francesco Luciano					03	05	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI			
11	D: N: 7 9 8 5 9 1 8 2	DOMINGUEZ CHUCHULLO, Thiago Leonel					17	09	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI			
12	D: N: 7 9 7 7 9 7 1 2	GABRIEL TOLENTINO, Yeraldine Lilvana					26	07	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI			
13	D: N: 7 9 8 2 0 2 0 8	GARCIA ANAPAN, Jhadiel Francisco					25	08	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	SI				
14	D: N: 7 9 7 5 0 2 8 1	GARCIA ASCA, Darian Uriel					07	07	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI			
15	D: N: 9 0 0 6 6 1 0 7	LEON CHAVARRY, Patrick Emanuel					04	02	2017	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI			
16	D: N: 7 9 6 8 5 6 6 4	MARTEL ESPINOZA, Andrea Juliane					27	05	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	SI				
17	D: N: 7 9 7 4 6 0 5 0	MELENDEZ LUICHO, Dylan Gael					02	07	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI			
18	D: N: 7 9 9 7 5 5 5 5	MEZA EUSEBIO, Cristian Paolo					10	12	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI			
19	D: N: 7 9 6 2 8 0 1 5	NATIVIDAD SANCHEZ, Anyelina Litzzi					17	04	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI			
20	D: N: 7 9 6 4 0 4 8 7	PABLO INOSTROZA, Rosse Melany					26	04	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI	1 7 0 6 2 5 8	800	
21	D: N: 7 9 8 2 4 0 0 6	PURIHUAMAN RUMI, Harlene Nerica					24	08	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	SI				

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

(5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia.
 (6) Sección : A,B,C,... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial
 (7) Gestión : (PGD) Pùb. de gestión directa, (PCP) Pùb. de Gestión Privada, (PR) Privada
 (8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes (sólo EBA) (PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos PBN/PBJ: PEBANA/PBAJA: Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos. Colocar "-" en caso de no corresponder

(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
 (10) Situación de Matricula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reingresante. Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante
 (11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
 (12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
 (13) Escolaridad de la Madre : (S) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
 (14) Tipo de discapacidad : (SI) Sin discapacidad, (DA) Auditiva, (LV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro
 (15) IE de procedencia : En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
 (16) N° de DNI o Cod. Del Est.: El Cód. del Est. Se anota solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.



UNIVERSIDAD DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION Y HUMANIDADES
PROGRAMA ACADEMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

BASICA: INICIAL Y PRIMARIA

PRETEST

Apellidos y Nombres:

Nº	INDICADORES	ESCALA VALORATIVA		OBS
		SI	NO	
HABILIDAD SENSORIO MOTRIZ				
01	Practica ejercicios físicos, empleando la fuerza muscular con sus compañeros.			
02	Practica ejercicios físicos, ejercitando los músculos de las piernas.			
03	Practica ejercicios físicos, ejercitando los músculos de las manos.			
04	Realiza juegos aplicando el dominio corporal dinámico.			
05	Realiza juegos aplicando la coordinación visomotora.			
06	Realiza juegos de tono muscular y lateralidad.			
07	Practica ejercicios físicos, ejercitando los músculos de los hombros.			
DESARROLLO FÍSICO				
08	Corre 50 metros mostrando resistencia pulmonar.			
09	Corre 80 metros mostrando resistencia pulmonar.			
10	Corre 100 metros mostrando resistencia			

	pulmonar.			
11	Salta la soga al ritmo del canto de sus compañeros			
12	Salta la soga individualmente contando hasta 10.			
13	Realiza juegos de sic sac utilizando conos de distintos colores.			
14	Practica juegos de futbol y vóley de forma organizada.			
15	Se arrastra con el cuerpo utilizando las manos y los pies, en el juego las cuatro esquinas			
16	Caminan velozmente por toda la cancha de fulbito de forma ordenada, después del juego del gato			
17	Realizan abdominales con la ayuda de sus compañeros, al termino del juego la gallinita ciega.			
18	Salta tipo ranas contado hasta 20, después del juego el relevo.			
19	Realizan planchas contando hasta 5, con el juego el gato			
20	Abren y cierran las manos, contando has 10, luego 20, luego 30 hasta llegar a 50, después del juego las cuatro esquinas.			



UNIVERSIDAD DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION Y HUMANIDADES
PROGRAMA ACADEMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

BASICA: INICIAL Y PRIMARIA

POTEST

Apellidos y Nombres:

Nº	INDICADORES	ESCALA VALORATIVA		OBS
		SI	NO	
HABILIDAD SENSORIO MOTRIZ				
01	Practica ejercicios físicos, empleando la fuerza muscular con sus compañeros.			
02	Practica ejercicios físicos, ejercitando los músculos de las piernas.			
03	Practica ejercicios físicos, ejercitando los músculos de las manos.			
04	Realiza juegos aplicando el dominio corporal dinámico.			
05	Realiza juegos aplicando la coordinación visomotora.			
06	Realiza juegos de tono muscular y lateralidad.			
07	Practica ejercicios físicos, ejercitando los músculos de los hombros.			
DESARROLLO FÍSICO				
08	Corre 50 metros mostrando resistencia pulmonar.			
09	Corre 80 metros mostrando resistencia pulmonar.			
10	Corre 100 metros mostrando resistencia			

	pulmonar.			
11	Salta la soga al ritmo del canto de sus compañeros			
12	Salta la soga individualmente contando hasta 10.			
13	Realiza juegos de sic sac utilizando conos de distintos colores.			
14	Practica juegos de futbol y vóley de forma organizada.			
15	Se arrastra con el cuerpo utilizando las manos y los pies, en el juego las cuatro esquinas			
16	Caminan velozmente por toda la cancha de fulbito de forma ordenada, después del juego del gato			
17	Realizan abdominales con la ayuda de sus compañeros, al termino del juego la gallinita ciega.			
18	Salta tipo ranas contado hasta 20, después del juego el relevo.			
19	Realizan planchas contando hasta 5, con el juego el gato			
20	Abren y cierran las manos, contando has 10, luego 20, luego 30 hasta llegar a 50, después del juego las cuatro esquinas.			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 32483“RICARDO PALMA SORIANO”
- 1.2. DIRECTORA : DEL AGUILA TRUJILLO, Mireya
- 1.3. PROFESORA : PIMENTEL MOSQUERA, Beatriz
- 1.4. TESISISTA : MIRAVAL SANTOS, Anabelva
- 1.5. EDAD : 5 AÑOS
- 1.6. AULA : ARCO IRIS
- 1.7. FECHA :04-07-22

2. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

TÍTULO: Ejercitamos nuestra fuerza muscular.		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad “Se expresa corporalmente.”	Practica ejercicios físicos, empleando la fuerza muscular con sus compañeros en el juego rítmico del gato.	Acepta los roles que se le proponen en las actividades lúdicas de manera dinámica.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos	Docentes y estudiantes muestran respeto entre todos y cada uno de ellos, al ejecutar ejercicios planificando y ejecutando sus actividades.
Enfoque de igualdad de género	Docentes y estudiantes tienen las mismas responsabilidades en el traslado de materiales y el cuidado de los espacios educativos.

3. PRAPARACION PARA LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar y acondicionar el espacio, velando por la seguridad de tus estudiantes (amplio, libre de peligros, de ser posible techo cubierto). • Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. • Verifica que la cantidad de materiales sea suficiente según la cantidad de niñas y niños. • Tener la rúbrica a la mano para ir recogiendo información sobre el progreso en los aprendizajes de los estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aros • Conos • Pelotas • Cualquier recurso o material de tu entorno puede ser utilizado para reemplazar alguno de esta lista, siempre y cuando cumpla la misma función.

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO	<ul style="list-style-type: none">• Se reúne a todos los niños y las niñas antes de salir del aula. Les damos la bienvenida con un fuerte abrazo.• Nos dirigimos al campo deportivo y/o espacio donde se desarrollarán el juego rítmico “el gato”.• Se les indica del cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios durante el desarrollo del juego “el gato”• Se les pregunta ¿les gustaría jugar el juego de: “el gato”?• Escuchamos sus comentarios sobre que estrategias utilizarían para ganar el juego: “el gato”.• Presentamos a continuación, el propósito de la sesión del aprendizaje, que los motive a interactuar entre compañeros. “hoy ejercitaremos nuestra fuerza muscular con el juego del gato”• ¿Qué podemos hacer para conocernos y jugar juntos?• ¿Cómo nos ubicaremos en estos espacios para jugar?• Escuchamos atentamente las opiniones y posibles respuestas, y comunicamos que la evaluación consistirá en demostrar lo que hemos aprendido: a llamarnos por nuestro nombre, conocernos, trabajar juntos mostrando respeto a los demás, a cumplir funciones según roles y a reconocer los espacios donde aprenderemos a juego el juego rítmico: “el gato”.• Se les invita a jugar “La pelota de los conocidos” Explicamos que esta actividad les permitirá saber cómo se llama cada uno de sus compañeros nuevos y qué es lo que les gusta.• Se les pide a los estudiantes que se desplacen libremente por el campo deportivo, explicándoles de cómo deben jugar el juego de: “el gato”. Explicamos que lanzarás el balón al aire y dirás un nombre (al azar), y el niño o niña que es mencionado deberá correr a atrapar la pelota lo más rápido que pueda
---------------	--

Explicamos a los niños y las niñas sobre los momentos más pertinentes para hidratarse durante la clase y que estos se dan por lo general cuando se siente sed, pero que tampoco hay que esperar a tener sed para hidratarse en el momento oportuno.

DESARROLLO DEL JUEGO

“EL GATO”

ORGANIZACIÓN

Un niño hará de gato y se esconderá en un rincón de la clase. El resto del grupo simularán ser ratoncillos y estarán colocados cada uno dentro de un aro que imaginarán que es su madriguera.

EJECUCIÓN

El PROFESORA canta una canción (la que elige) cuando canta el PROFESORA los niños duermen, pero cuando el PROFESORA pasa a otra canción

los niños despiertan simulando que están dormidos en sus nidos respectivos.

Pero cuando el PROFESORA deja de cantar,



los ratones salen de sus aros y evolucionan libremente.

Al no oírse ninguna canción, aparece el gato, quien intentará atrapar a un ratón antes de que éste haya regresado a su punto de partida o nido. Si el gato puede alcanzar a un ratón, se lo lleva, y si no es así, el niño que hacía de gato se intercambia con otro del grupo en el siguiente juego.

Los ratoncillos tendrán que refugiarse siempre en el mismo aro, es decir, en su madriguera original.

Los niños que pierden ejercitan la fuerza muscular con sus pares

CIERRE	<p>Terminada la actividad, se reúne a todos los estudiantes en un lugar para el cierre y reflexiona con ellos sobre la clase de hoy. Qué parte del juego “el gato” me gusto más y cómo debo mejorar para el siguiente juego. Describe lo realizado y se les pregunta:</p> <p>¿Cómo se han sentido?</p> <p>¿Por qué es importante que nos llamen por nuestros nombres?”. Pedimos a los estudiantes que nos cuente cómo hicieron para conocer el nombre de otros niños y otras niñas.</p> <p>¿Cómo se sintieron al jugar el juego de: “el gato”?</p> <p>¿Cómo jugaron y que estrategias utilizaron para ganar el juego de “el gato”?”.</p> <p>Se hace una referencia de los roles que han asumido los estudiantes en las actividades.</p> <p>Inducimos a la reflexión:</p> <p>“Si hemos jugado mucho, hemos sudado y nos hemos ensuciado, ¿qué tenemos que hacer ahora?”.</p> <p>Se les conduce a los servicios higiénicos para que realicen su aseo personal.</p> <p>Se les orienta su accionar sobre el correcto uso del agua, el jabón y el papel toalla.</p> <p>¡hasta la próxima clase!</p>
---------------	--

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- **Para el alumno:**

Textos MINEDU

Revistas para niños

- **Para la docente:**

Currículo Nacional de Inicial 2016

LISTA DE COTEJO

“Ejercitamos nuestra fuerza muscular”

DESEMPEÑO: Ejercitamos nuestra fuerza muscular.

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	ESCALA DE VALORACION		OBS
		SI	NO	
01	AGUILAR NAZARIO, Anhya Jhanisse	✓		
02	ALEJO RAMIREZ, Quiara Yamilet	✓		
03	BRAVO ROLDAN, Loan Zair	✓		
04	CAYCHO PONCE, Leandro Daniel	✓		
05	CHAVEZ MAMANI, Aixa Valentina	✓		
06	CIPRIANO TOLENTINO, Hansell Jhuniór	✓		
07	CRISPIN MALPARTIDA, Alina Fernanda	✓		
08	DE LA CRUZ VEGA, Rosa Angela	✓		
09	DELGADO IGUAVIL, Jesus	✓		
10	DIEGO LAURENCIO, Eyskens Snayder	✓		
11	DIEGO LAURENCIO, Nick Eyskens	✓		
12	ESPIRITU ANAYA, Rihana Kate		✓	
13	GERONIMO DAMASINO, Jhunzu Mereyin	✓		
14	GODOY DE LA CRUZ, Mickella Kajhol	✓		
15	IBAÑEZ TRUJILLO, Freddy Mathius	✓		
16	MELGAR ALVARADO, Karla Mireya	✓		
17	MORENO MENDOZA, Luis Angel	✓		
18	PEREZ EGOAVIL, Zhoe Natividad	✓		
19	PONCE ISUIZA, Emy Abril	✓		
20	REATEGUI NOREÑO, Lincol Marcosergio	-	-	
21	ROBLES CIERTO, Dayiro Anghelo	✓		
22	SALAZAR DIAZ, Angel Taylor	✓		
23	SANTIAGO ACCILIO, Abigail Jimena	✓		
24	SARAVIA CHEPE, Pierina Ingrid	✓		
25	TADEO ROJAS, Elif Dariana	✓		
26	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
27	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
28	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
29	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
30	VELASQUEZ CESPEDES, Jean Francois	✓		
31	VILLAORDORDUÑA YLDELFONSO, Jack Lohan	-	-	
32	ILLOGAS CAYCHO, Keysa Katrine	✓		



U.E. 302 UGEL LEONCIO PRADO
 I.E. N° 32483 RICARDO PALMA SORIANO
 Merysa Del Aguila Trujillo
 DIRECTORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 32483“Ricardo Palma Soriano”
 1.2. DIRECTOR : DEL AGUILA TRUJILLO, Mireya
 Yasmin
 1.3. PROFESOR : PIMENTEL MOSQUERA, Beatriz
 1.4. TESISISTA : MIRAVAL SANTOS, Anabelva
 1.5. EDAD : 5 AÑOS
 1.6. AULA : ARCO IRIS
 1.7. FECHA : 05-07-22

2. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

TÍTULO: Ejercitamos nuestros músculos de las piernas		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad “Se expresa corporalmente.”	Practica ejercicios físicos, ejercitando los músculos de las piernas en el juego de la gallinita ciega.	Acepta los roles que se les asigna, demostrando su interés por la actividad

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos	Docentes y estudiantes muestran respeto entre todos y cada uno de ellos, al ejecutar ejercicios planificando y ejecutando sus actividades.
Enfoque de igualdad de género	Docentes y estudiantes tienen las mismas responsabilidades en el traslado de materiales y el cuidado de los espacios educativos.

3. PRAPARACION PARA LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar y acondicionar el espacio, velando por la seguridad de tus estudiantes (amplio, libre de peligros, de ser posible techo cubierto). • Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. • Verifica que la cantidad de materiales sea suficiente según la cantidad de niñas y niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aros • Conos • Pelotas • Cualquier recurso o material de tu entorno puede ser utilizado para reemplazar alguno de esta lista,

<ul style="list-style-type: none"> • Tener la rúbrica a la mano para ir recogiendo información sobre el progreso en los aprendizajes de los estudiantes. 	<p>siempre y cuando cumpla la misma función.</p>
---	--

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se reúne a todos los niños y las niñas para salir del aula. Dales la bienvenida y preséntate. • Nos dirígelos al campo deportivo o al espacio donde se desarrollarán las clases de los juegos rítmicos e invítalos a sentarse en un círculo. Explicamos que para iniciar la sesión siempre se juntarán en un círculo para poder conversar y organizarse. • Se les indica del cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. • Se les pregunta qué les ha parecido la escuela y a cuántos de los niños y de las niñas ahí presentes ya conocían. Escuchamos sus comentarios y refuerza alguno de ellos. • Presentamos a continuación, el propósito de la sesión del aprendizaje, que los motive a interactuar entre compañeros. “hoy ejercitaremos nuestra fuerza muscular con el juego del gato” • ¿Qué ejercicios debemos realizar para ejercitar los músculos de las piernas? • Escuchamos atentamente las opiniones y posibles respuestas, y comunicamos que la evaluación consistirá en demostrar lo que hemos aprendido: ejercitamos los músculos de las piernas, conocernos, trabajar juntos mostrando respeto a los demás, a cumplir funciones según roles y a reconocer los espacios donde aprenderemos los juegos rítmicos. • Se les invita a jugar “el gato y el ratón” y explicamos que esta actividad les permitirá desarrollar los músculos de las piernas. • Se les pide a los estudiantes que se desplacen libremente por el campo deportivo. Explicamos como se desarrollara el juego del ratón.
---------------	---

Explicamos a los niños y las niñas sobre los momentos más pertinentes para hidratarse durante la clase y que estos se dan por lo general cuando se siente sed, pero que tampoco hay que esperar a tener sed para hidratarse en el momento oportuno.

DESARROLLO DEL JUEGO

“EL GATO”

ORGANIZACIÓN

Un niño hará de gato y se esconderá en un rincón de la clase. El resto del grupo simularán ser ratoncillos y estarán colocados cada uno dentro de un aro que imaginarán que es su madriguera.

EJECUCIÓN

El profesor canta una canción (la que elige) cuando canta el profesor los niños

duermen,
pero cuando
el profesor
pasa a otra
canción los
niños
despiertan
simulando
que están
dormidos en



sus nidos respectivos.

Pero cuando el profesor deja de cantar, los ratones salen de sus aros y evolucionan libremente.

Al no oírse ninguna canción, aparece el gato, quien intentará atrapar a un ratón antes de que éste haya regresado a su punto de partida o nido.

Si el gato puede alcanzar a un ratón, se lo lleva, y si no es así, el niño que hacía de gato se intercambia con otro del grupo en el siguiente juego.

Los ratoncillos tendrán que refugiarse siempre en el mismo aro, es decir, en su madriguera original.

	Los niños que pierden ejercitan los músculos de las piernas con actividades físicas de su agrado.
CIERRE	<p>Terminada la actividad, se reúne a todos los estudiantes en un lugar para el cierre y reflexiona con ellos sobre la clase de hoy. Describe lo realizado y se les pregunta:</p> <p>¿Cómo se han sentido?</p> <p>¿Por qué es importante que ejerciten los músculos de sus piernas?”. Se les pide a los estudiantes que te cuenten cómo hicieron ejercitaron los músculos de sus piernas.</p> <p>¿Cómo se sienten al jugar con sus compañeros o compañeras del aula?</p> <p>¿Cómo han jugado hoy?”.</p> <p>Se hace una referencia a los diferentes roles que han asumido los estudiantes en las actividades.</p> <p>Inducimos a la reflexión:</p> <p>“Si hemos jugado mucho, hemos sudado y nos hemos ensuciado, ¿qué tenemos que hacer ahora?”.</p> <p>Se les conducen a los servicios higiénicos y observa cómo se desenvuelven en este espacio.</p> <p>Se les orienta su accionar sobre el correcto uso del agua, el jabón y el papel toalla.</p> <p>Terminada la actividad de aseo despídete de ellos, ¡hasta la próxima clase!</p>

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- **Para el alumno:**

Textos MINEDU

Revistas para niños

- **Para la docente:**

Currículo Nacional de Inicial 2016

Materiales de educación física.



DOCENTE

TESIS

LISTA DE COTEJO

Ejercitamos musculo de la pierna

DESEMPEÑO: Practica ejercicios físicos, ejercitando los músculos de las piernas en el juego de la gallinita ciega

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	ESCALA DE VALORACION		OBS
		SI	NO	
01	AGUILAR NAZARIO, Anhya Jhanisse	✓		
02	ALEJO RAMIREZ, Quiara Yamilet	✓		
03	BRAVO ROLDAN, Loan Zair	✓		
04	CAYCHO PONCE, Leandro Daniel	✓		
05	CHAVEZ MAMANI, Aixa Valentina	✓		
06	CIPRIANO TOLENTINO, Hansell Jhuniór	✓		
07	CRISPIN MALPARTIDA, Alina Fernanda	✓		
08	DE LA CRUZ VEGA, Rosa Angela	✓		
09	DELGADO IGUAVIL, Jesus	✓		
10	DIEGO LAURENCIO, Eyskens Snayder	✓		
11	DIEGO LAURENCIO, Nick Eyskens	✓		
12	ESPIRITU ANAYA, Rihana Kate	✓		
13	GERONIMO DAMASINO, Jhunzu Mereyín	✓		
14	GODOY DE LA CRUZ, Mickella Kajhol	✓		
15	IBAÑEZ TRUJILLO, Freddy Mathius	✓		
16	MELGAR ALVARADO, Karla Mireya	✓		
17	MORENO MENDOZA, Luis Angel	✓		
18	PEREZ EGOAVIL, Zhoé Natividad		✓	
19	PONCE ISUIZA, Emy Abril	✓		
20	REATEGUI NOREÑO, Lincol Marcosergio	-	-	
21	ROBLES CIERTO, Dayiro Anghelo	✓		
22	SALAZAR DIAZ, Angel Taylor	✓		
23	SANTIAGO ACCILIO, Abigail Jimena	✓		
24	SARAVIA CHEPE, Pierina Ingrid	✓		
25	TADEO ROJAS, Elif Dariana	✓		
26	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
27	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
28	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
29	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
30	VELASQUEZ CESPEDES, Jean Francois	✓		
31	VILLAORDORDUÑA YLDELFONSO, Jack Lohan	-	-	
32	ILLOGAS CAYCHO, Keysa Katrine	✓		



U.E. 302 UGEL LEONCIO PRADO
 I.E. N° 32483 RICARDO PALMA SORIANO

Mireya Del Aguila Trujillo
 DIRECTORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: N° 32483“Ricardo Palma Soriano”
1.2. DIRECTORA	: DEL AGUILA TRUJILLO, MIREYA
1.3. PROFESORA	: PIMENTEL MOSQUERA, BEATRIZ
1.4. TESISISTA	: MIRAVAL SANTOS, Anabelva
1.5. EDAD	: 5 AÑOS
1.6. AULA	: ARCO IRIS
1.7. FECHA	:07-07-22

2. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

TÍTULO: Ejercitamos los músculos de la mano		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad “Se expresa corporalmente.”	Practica ejercicios físicos, ejercitando los músculos de las manos en el juego el relevo	Demuestra actitud para desarrollar actividades con las manos.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos	Docentes y estudiantes muestran respeto entre todos y cada uno de ellos, al ejecutar ejercicios planificando y ejecutando sus actividades.
Enfoque de igualdad de género	Docentes y estudiantes tienen las mismas responsabilidades en el traslado de materiales y el cuidado de los espacios educativos.

3. PRAPARACION PARA LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar y acondicionar el espacio, velando por la seguridad de tus estudiantes (amplio, libre de peligros, de ser posible techo cubierto). • Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. • Verifica que la cantidad de materiales sea suficiente según la cantidad de niñas y niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aros • Conos • Pelotas • Cualquier recurso o material de tu entorno puede ser utilizado para reemplazar alguno de esta

<ul style="list-style-type: none"> • Tener la rúbrica a la mano para ir recogiendo información sobre el progreso en los aprendizajes de los estudiantes. 	<p>lista, siempre y cuando cumpla la misma función.</p>
---	---

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se reúne a todos los niños y las niñas antes de salir del aula. Les damos la bienvenida con un fuerte abrazo. • Nos dirigimos al campo deportivo y/o espacio donde se desarrollarán el juego rítmico “El relevo”. • Se les indica del cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. • Se les pregunta ¿les gustaría jugar el juego de: “el relevo”? Escuchamos sus comentarios sobre que estrategias utilizarían para ganar el juego: “el relevo”. • Presentamos a continuación, el propósito de la sesión del aprendizaje, que los motive a interactuar entre compañeros. “hoy ejercitaremos nuestra fuerza muscular con el juego el relevo” • ¿Qué actividades desarrollaremos para ejercitar los músculos de las manos? • Escuchamos atentamente las opiniones y posibles respuestas, y comunicamos que la evaluación consistirá en demostrar lo que hemos aprendido: ejercitamos los músculos con las manos, conocernos, trabajar juntos mostrando respeto a los demás, a cumplir funciones según roles y a reconocer los espacios donde aprenderemos a juego el juego rítmico: “el relevo”. • Se les invita a jugar “la ronda del gato” Explicamos que esta actividad les permitirá desarrollar los músculos de las manos. • Se les pide a los estudiantes que se desplacen libremente por el campo deportivo, explicándoles de cómo deben jugar el juego de: “el relevo”. Explicamos que el juego consistirá que participen activamente, donde el propósito será desarrollar los músculos de la mano
---------------	--

DESARROLLO	<p>Explicamos a los niños y las niñas sobre los momentos más pertinentes para hidratarse durante la clase y que estos se dan por lo general cuando se siente sed, pero que tampoco hay que esperar a tener sed para hidratarse en el momento oportuno.</p> <p>DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>Juego de relevos</p> <p>Organización</p> <p>Se debe hacer formar a los estudiantes en una sola fila, el primer estudiante debe llevar una pelota</p> <p>Desarrollo</p> <p>El docente debe tocar una quena, y la fila de alumnos deben marchar de acuerdo al ritmo, cuando el docente entona fuertemente el sonido de la quena, Entonces el estudiante pasar a la pelota a otro estudiante, y realizará los movimientos que el docente has realizado con su quema.</p> <p>se presentarán diferentes tonos de sonidos (bajo, medio y alto) cuando se entona la quena con un sonido bajo, la pelota te pasará por encima de la cabeza, cuando se entonan un sonido medio, la pelota se pasará por la derecha, cuando se entonan un sonido alto la pelota Se pasará por debajo de las piernas.</p>
-------------------	--

CIERRE	<p>Terminada la actividad, se reúne a todos los estudiantes en un lugar para el cierre y reflexiona con ellos sobre la clase de hoy. Qué parte del juego “el relevo” me gusto más y cómo debo mejorar para el siguiente juego. Describe lo realizado y se les pregunta:</p> <p>¿Cómo se han sentido?</p> <p>¿Por qué es importante desarrollar los músculos de la mano?”. Pedimos a los estudiantes que nos cuente cómo hicieron los ejercicios de las manos</p> <p>¿Cómo se sintieron al jugar el juego de: “el relevo”?</p> <p>¿Cómo jugaron y que estrategias utilizaron para ganar el juego de “el relevo”?”.</p> <p>Se hace una referencia de los roles que han asumido los estudiantes en las actividades.</p> <p>Inducimos a la reflexión:</p> <p>“Si hemos jugado mucho, hemos sudado y nos hemos ensuciado, ¿qué tenemos que hacer ahora?”.</p> <p>Se les conduce a los servicios higiénicos para que realicen su aseo personal.</p> <p>Se les orienta su accionar sobre el correcto uso del agua, el jabón y el papel toalla.</p> <p>¡hasta la próxima clase!</p>
---------------	---

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- **Para el alumno:**

Textos MINEDU

Revistas para niños

- **Para la docente:**

Currículo Nacional de Inicial 2016

Materiales de educación física.



DOCENTE

TESIS



LISTA DE COTEJO

Ejercitamos los músculos de la mano

DESEMPEÑO: Practica ejercicios físicos, ejercitando los músculos de las manos en el juego el relevo

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	ESCALA DE VALORACION		OBS
		SI	NO	
01	AGUILAR NAZARIO, Anhya Jhanisse	✓		
02	ALEJO RAMIREZ, Quiara Yamilet	✓		
03	BRAVO ROLDAN, Loan Zair	✓		
04	CAYCHO PONCE, Leandro Daniel	✓		
05	CHAVEZ MAMANI, Aixa Valentina	✓		
06	CIPRIANO TOLENTINO, Hansell Jhuniór	✓		
07	CRISPIN MALPARTIDA, Alina Fernanda	✓		
08	DE LA CRUZ VEGA, Rosa Angela	✓		
09	DELGADO IGUAVIL, Jesus	✓		
10	DIEGO LAURENCIO, Eyskens Snayder	✓		
11	DIEGO LAURENCIO, Nick Eyskens		✓	
12	ESPIRITU ANAYA, Rihana Kate	✓		
13	GERONIMO DAMASINO, Jhunzu Mereyin	✓		
14	GODOY DE LA CRUZ, Mickella Kajhol	✓		
15	IBAÑEZ TRUJILLO, Freddy Mathius	✓		
16	MELGAR ALVARADO, Karla Mireya	✓		
17	MORENO MENDOZA, Luis Angel	✓		
18	PEREZ EGOAVIL, Zhoe Natividad	✓		
19	PONCE ISUIZA, Emy Abril	✓		
20	REATEGUI NOREÑO, Lincol Marcosergio	-	-	
21	ROBLES CIERTO, Dayiro Anghelo	✓		
22	SALAZAR DIAZ, Angel Taylor	✓		
23	SANTIAGO ACCILIO, Abigail Jimena	✓		
24	SARAVIA CHEPE, Pierina Ingrid	✓		
25	TADEO ROJAS, Elif Dariana	✓		
26	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
27	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
28	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
29	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
30	VELASQUEZ CESPEDES, Jean Francois	✓		
31	VILLAORDORDUÑA YLDELFONSO, Jack Lohan	-	-	
32	ILLOGAS CAYCHO, Keysa Katrine	✓		



U.E. 302 UGEL LEONCIO PRADO
I.E. N° 32483 RICARDO PALMA SORIANO
Mireya Del Aguila Trujillo
Mireya Del Aguila Trujillo
DIRECTORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: N° 32483“Ricardo Palma Soriano”
1.2. DIRECTORA	: DEL AGUILA TRUJILLO, MIREYA
1.3. PROFESORA	: PIMENTEL MOSQUERA, BEATRIZ
1.4. TESISISTA	: MIRAVAL SANTOS, Anabelva
1.5. EDAD	: 5 AÑOS
1.6. AULA	: ARCO IRIS
1.7. FECHA	:08-07-22

2. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

TÍTULO: Ejercitando el dominio corporal		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad “Se expresa corporalmente.”	Realiza juegos aplicando el dominio corporal dinámico en el juego las cuatro esquinas.	Realiza actividades físicas demostrando su dominio corporal.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos	Docentes y estudiantes muestran respeto entre todos y cada uno de ellos, al ejecutar ejercicios planificando y ejecutando sus actividades.
Enfoque de igualdad de género	Docentes y estudiantes tienen las mismas responsabilidades en el traslado de materiales y el cuidado de los espacios educativos.

3. PRAPARACION PARA LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar y acondicionar el espacio, velando por la seguridad de tus estudiantes (amplio, libre de peligros, de ser posible techo cubierto). • Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aros • Conos • Pelotas • Cualquier recurso o material de tu entorno puede ser utilizado para reemplazar

<ul style="list-style-type: none"> • Verifica que la cantidad de materiales sea suficiente según la cantidad de niñas y niños. • Tener la rúbrica a la mano para ir recogiendo información sobre el progreso en los aprendizajes de los estudiantes. 	<p>alguno de esta lista, siempre y cuando cumpla la misma función.</p>
--	--

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se reúne a todos los niños y las niñas antes de salir del aula. Les damos la bienvenida con un fuerte abrazo.. • Nos dirigimos al campo deportivo y/o espacio donde se desarrollarán el juego rítmico “Las cuatro esquinas”. • Se les indica del cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. • Se les pregunta ¿les gustaría jugar el juego de: “cuatro esquinas”? Escuchamos sus comentarios sobre que estrategias utilizarían para ganar el juego: “cuatro esquinas”. • Presentamos a continuación, el propósito de la sesión del aprendizaje, que los motive a interactuar entre compañeros. “hoy ejercitaremos nuestra fuerza muscular con el juego del gato” • ¿Cómo podemos ejercitar el dominio corporal dinámico?? • ¿Qué actividades realizaremos para ejercitar el dominio corporal dinámico? • Escuchamos atentamente las opiniones y posibles respuestas, y comunicamos que la evaluación consistirá en demostrar lo que hemos aprendido: dominio corporal dinámico, conocernos, trabajar juntos mostrando respeto a los demás, a cumplir funciones según roles y a reconocer los espacios donde aprenderemos a juego el juego rítmico: “cuatro esquinas”. • Se les invita a jugar “el juego del gato” Explicamos que esta actividad les permitirá ejercitar su dominio corporal dinámico.. • Se les pide a los estudiantes que se desplacen libremente por el campo deportivo, explicándoles de cómo deben jugar el juego de: “cuatro esquinas”. Explicamos sobre la importancia del dominio corporal dinámico.
---------------	---

DESARROLLO	<p>Explicamos a los niños y las niñas sobre los momentos más pertinentes para hidratarse durante la clase y que estos se dan por lo general cuando se siente sed, pero que tampoco hay que esperar a tener sed para hidratarse en el momento oportuno.</p> <p>DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>Organización</p> <p>Se traza 4 círculos en el contorno del lugar del juego, dentro de cada círculo se coloca un participante, otros niños permanecen soles, sin ningún círculo, el docente entona una canción con un instrumento musical que los participantes deben conocer.</p> <p>Desarrollo</p> <p>Todos los estudiantes marchan al ritmo de la canción que el docente entona, cantando la canción, cuando el docente de repente, improvisa otra canción, es cuando los estudiantes deben soltarse las manos para correr libremente, cuando la música termina, cada niño que se encontraba en el círculo intenta entrar a otro círculo, es ahí donde se emprende la marcha al son de la canción.</p> <p>El estudiante que cada vez pierde, será él quien pierde el juego.</p> <p>Observación</p> <p>De acuerdo a la cantidad de los participantes Pueden disminuir o aumentar los círculos, asimismo se debe considerar el tamaño del espacio donde se desarrollaron los juegos.</p>
-------------------	--

CIERRE	<p>Terminada la actividad, se reúne a todos los estudiantes en un lugar para el cierre y reflexiona con ellos sobre la clase de hoy. Qué parte del juego “cuatro esquinas” me gusto más y cómo debo mejorar para el siguiente juego.. Describe lo realizado y se les pregunta:</p> <p>¿Cómo se han sentido?</p> <p>¿Por qué es importante que nos llamen por nuestros nombres?”. Pedimos a los estudiantes que nos cuente cómo hicieron para conocer el nombre de otros niños y otras niñas.</p> <p>¿Cómo se sintieron al jugar el juego de: “cuatro esquinas”?</p> <p>¿Cómo jugaron y que estrategias utilizaron para ganar el juego de “cuatro esquinas”?”.</p> <p>Se hace una referencia de los roles que han asumido los estudiantes en las actividades.</p> <p>Inducimos a la reflexión:</p> <p>“Si hemos jugado mucho, hemos sudado y nos hemos ensuciado, ¿qué tenemos que hacer ahora?”.</p> <p>Se les conduce a los servicios higiénicos para que realicen su aseo personal.</p> <p>Se les orienta su accionar sobre el correcto uso del agua, el jabón y el papel toalla.</p> <p>¡hasta la próxima clase!</p>
---------------	---

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- **Para el alumno:**

Textos MINEDU

Revistas para niños

- **Para la docente:**

Currículo Nacional de Inicial 2016

Materiales de educación física.



DOCENTE

TESIS

LISTA DE COTEJO
Ejercitando el dominio corporal

DESEMPEÑO: Realiza juegos aplicando el dominio corporal dinámico en el juego las cuatro esquinas.

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	ESCALA DE VALORACION		OBS
		SI	NO	
01	AGUILAR NAZARIO, Anhya Jhanisse	✓		
02	ALEJO RAMIREZ, Quiara Yamilet	✓		
03	BRAVO ROLDAN, Loan Zair	✓		
04	CAYCHO PONCE, Leandro Daniel	✓		
05	CHAVEZ MAMANI, Aixa Valentina	✓		
06	CIPRIANO TOLENTINO, Hansell Jhuniór	✓		
07	CRISPIN MALPARTIDA, Alina Fernanda	✓		
08	DE LA CRUZ VEGA, Rosa Angela	✓		
09	DELGADO IGUAVIL, Jesus	✓		
10	DIEGO LAURENCIO, Eyskens Snayder	✓		
11	DIEGO LAURENCIO, Nick Eyskens	✓		
12	ESPIRITU ANAYA, Rihana Kate	✓		
13	GERONIMO DAMASINO, Jhunzu Mereyin	✓		
14	GODOY DE LA CRUZ, Mickella Kajhol	✓		
15	IBAÑEZ TRUJILLO, Freddy Mathius	✓		
16	MELGAR ALVARADO, Karla Mireya	✓	✓	
17	MORENO MENDOZA, Luis Angel	✓		
18	PEREZ EGOAVIL, Zhoe Natividad	✓		
19	PONCE ISUIZA, Emy Abril	✓		
20	REATEGUI NOREÑO, Lincol Marcosergio	-	-	
21	ROBLES CIERTO, Dayiro Anghelo	✓		
22	SALAZAR DIAZ, Angel Taylor	✓		
23	SANTIAGO ACCILIO, Abigail Jimena	✓		
24	SARAVIA CHEPE, Pierina Ingrid	✓		
25	TADEO ROJAS, Elif Dariana	✓		
26	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
27	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
28	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
29	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
30	VELASQUEZ CESPEDES, Jean Francois	✓		
31	VILLAORDORDUÑA YLDELFONSO, Jack Lohan	-	-	
32	ILLOGAS CAYCHO, Keysa Katrine	✓		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: N° 32483“Ricardo Palma Soriano”
1.2. DIRECTORA	: DEL AGUILA TRUJILLO, MIREYA
1.3. PROFESORA	: PIMENTEL MOSQUERA, BEATRIZ
1.4. TESISISTA	: MIRAVAL SANTOS, Anabelva
1.5. EDAD	: 5 AÑOS
1.6. AULA	: ARCO IRIS
1.7. FECHA	:11-07-22

2. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

TÍTULO: Ejercitamos nuestra coordinación visomotora		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad “Se expresa corporalmente.”	Realiza juegos aplicando la coordinación visomotora en el juego el gato. .	Participa activamente en los juegos que permite desarrollar la coordinación visomotora.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos	Docentes y estudiantes muestran respeto entre todos y cada uno de ellos, al ejecutar ejercicios planificando y ejecutando sus actividades.
Enfoque de igualdad de género	Docentes y estudiantes tienen las mismas responsabilidades en el traslado de materiales y el cuidado de los espacios educativos.

3. PRAPARACION PARA LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar y acondicionar el espacio, velando por la seguridad de tus estudiantes (amplio, libre de peligros, de ser posible techo cubierto). • Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. • Verifica que la cantidad de materiales sea suficiente según la cantidad de niñas y niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aros • Conos • Pelotas • Cualquier recurso o material de tu entorno puede ser utilizado para reemplazar alguno de esta lista,

<ul style="list-style-type: none"> • Tener la rúbrica a la mano para ir recogiendo información sobre el progreso en los aprendizajes de los estudiantes. 	<p>siempre y cuando cumpla la misma función.</p>
---	--

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se reúne a todos los niños y las niñas antes de salir del aula. Les damos la bienvenida con un fuerte abrazo. • Nos dirigimos al campo deportivo y/o espacio donde se desarrollarán el juego rítmico “El gato”. • Se les indica del cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. • Se les pregunta ¿les gustaría jugar el juego de: “el gato”? Escuchamos sus comentarios sobre que estrategias utilizarían para ganar el juego: “el gato”. • Presentamos a continuación, el propósito de la sesión del aprendizaje, que los motive a interactuar entre compañeros. “hoy desarrollaremos la coordinación visomotora con el juego “el gato” • ¿Qué actividades realizaremos para desarrollar coordinación visomotora? • Escuchamos atentamente las opiniones y posibles respuestas, y comunicamos que la evaluación consistirá en demostrar lo que hemos aprendido: sobre la coordinación visomotora, conocernos, trabajar juntos mostrando respeto a los demás, a cumplir funciones según roles y a reconocer los espacios donde aprenderemos a juego el juego rítmico: “el gato”. • Se les invita a jugar “el gato” Explicamos que esta actividad les permitirá desarrollar su coordinación visomotora. • Se les pide a los estudiantes que se desplacen libremente por el campo deportivo, explicándoles de cómo deben jugar el juego de: “el gato”. Explicamos en qué consistirá el juego y cómo se desarrollará la coordinación visomotora
---------------	---

DESARROLLO	<p>Explicamos a los niños y las niñas sobre los momentos más pertinentes para hidratarse durante la clase y que estos se dan por lo general cuando se siente sed, pero que tampoco hay que esperar a tener sed para hidratarse en el momento oportuno.</p> <p>DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>Organización</p> <p>Un niño seleccionado al azar, actuará como gato, escondiéndose en cualquier rincón del aula, el resto de sus compañeros harán el papel de ratoncillo, colocándose dentro de un aro, y asimilarán que es su madriguera.</p> <p>Desarrollo</p> <p>El docente entona una canción de su libre elección, en el acto los niños empiezan a dormir, al momento que el docente pasa otra canción, los niños participantes del juego despiertan, simulando que se encuentran dormidos dentro de sus madrigueras, Al momento de que el docente deja de entonar la canción los ratoncitos salen de sus madrigueras y evolucionan libremente.</p> <p>Al no escuchar ninguna canción, es ahí cuando interviene el gato, intentando atrapar a los ratoncitos, antes que retornen a sus madrigueras. si el gato alcanza a uno de los ratoncitos, entonces se lo lleva para ser devorado por el mismo, y si no atrapado a ningún ratoncillo, entonces debe ser reemplazado por otro niño o niña para que haga el papel de gato, los demás niños que hacen el papel de ratoncillo, deben siempre refugiarte en el mismo lugar.</p>
-------------------	---

CIERRE	<p>Terminada la actividad, se reúne a todos los estudiantes en un lugar para el cierre y reflexiona con ellos sobre la clase de hoy. Qué parte del juego “el gato” me gusto más y cómo debo mejorar para el siguiente juego. Describe lo realizado y se les pregunta:</p> <p>¿Cómo se han sentido?</p> <p>¿Por qué es importante desarrollar la coordinación visomotora?”. Pedimos a los estudiantes que nos cuente cómo hicieron para desarrollar la coordinación visomotora</p> <p>¿Cómo se sintieron al jugar el juego de: “el gato”?</p> <p>¿Cómo jugaron y que estrategias utilizaron para ganar el juego de “el gato”?</p> <p>Se hace una referencia de los roles que han asumido los estudiantes en las actividades.</p> <p>Inducimos a la reflexión:</p> <p>“Si hemos jugado mucho, hemos sudado y nos hemos ensuciado, ¿qué tenemos que hacer ahora?”.</p> <p>Se les conduce a los servicios higiénicos para que realicen su aseo personal.</p> <p>Se les orienta su accionar sobre el correcto uso del agua, el jabón y el papel toalla.</p> <p>¡hasta la próxima clase!</p>
---------------	--

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- **Para el alumno:**

Textos MINEDU

Revistas para niños

- **Para la docente:**

Currículo Nacional de Inicial 2016

Materiales de educación física.



DOCENTE

TESIS

LISTA DE COTEJO
Ejercitamos nuestra coordinación visomotora
DESEMPEÑO: Realiza juegos aplicando la coordinación visomotora en el juego el gato.

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	ESCALA DE VALORACION		OBS
		SI	NO	
01	AGUILAR NAZARIO, Anhya Jhanisse	✓		
02	ALEJO RAMIREZ, Quiara Yamilet	✓		
03	BRAVO ROLDAN, Loan Zair	✓		
04	CAYCHO PONCE, Leandro Daniel	✓		
05	CHAVEZ MAMANI, Aixa Valentina	✓		
06	CIPRIANO TOLENTINO, Hansell Jhuniór	✓		
07	CRISPIN MALPARTIDA, Alina Fernanda	✓		
08	DE LA CRUZ VEGA, Rosa Angela	✓		
09	DELGADO IGUAVIL, Jesus	✓		
10	DIEGO LAURENCIO, Eyskens Snayder		✓	
11	DIEGO LAURENCIO, Nick Eyskens	✓		
12	ESPIRITU ANAYA, Rihana Kate	✓		
13	GERONIMO DAMASINO, Jhunzu Mereyin	✓		
14	GODOY DE LA CRUZ, Mickella Kajhol	✓		
15	IBAÑEZ TRUJILLO, Freddy Mathius	✓		
16	MELGAR ALVARADO, Karla Mireya	✓		
17	MORENO MENDOZA, Luis Angel	✓		
18	PEREZ EGOAVIL, Zhoe Natividad	✓		
19	PONCE ISUIZA, Emy Abril	✓		
20	REATEGUI NOREÑO, Lincol Marcosergio	-	-	
21	ROBLES CIERTO, Dayiro Anghelo	✓		
22	SALAZAR DIAZ, Angel Taylor	✓		
23	SANTIAGO ACCILIO, Abigail Jimena	✓		
24	SARAVIA CHEPE, Pierina Ingrid	✓		
25	TADEO ROJAS, Elif Dariana	✓		
26	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
27	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
28	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
29	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
30	VELASQUEZ CESPEDES, Jean Francois		✓	
31	VILLAORDORDUÑA YLDELFONSO, Jack Lohan	-	-	
32	ILLOGAS CAYCHO, Keysa Katrine	✓		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: N° 32483“Ricardo Palma Soriano”
1.2. DIRECTORA	: DEL AGUILA TRUJILLO, MIREYA
1.3. PROFESORA	: PIMENTEL MOSQUERA, BEATRIZ
1.4. TESISISTA	: MIRAVAL SANTOS, Anabelva
1.5. EDAD	: 5 AÑOS
1.6. AULA	: ARCO IRIS
1.7. FECHA	:12-07-22

2. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

TÍTULO: Ejercitamos nuestra tonicidad muscular y tonicidad		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad “Se expresa corporalmente.”	Realiza juegos de tono muscular y lateralidad en el juego la gallinita ciega.	Acepta los roles que se le proponen en las actividades lúdicas de manera dinámica.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos	Docentes y estudiantes muestran respeto entre todos y cada uno de ellos, al ejecutar ejercicios planificando y ejecutando sus actividades.
Enfoque de igualdad de género	Docentes y estudiantes tienen las mismas responsabilidades en el traslado de materiales y el cuidado de los espacios educativos.

3. PRAPARACION PARA LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> Seleccionar y acondicionar el espacio, velando por la seguridad de tus estudiantes (amplio, libre de peligros, de ser posible techo cubierto). Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. Verifica que la cantidad de materiales sea suficiente según la cantidad de niñas y niños. 	<ul style="list-style-type: none"> Aros Conos Pelotas Cualquier recurso o material de tu entorno puede ser utilizado para reemplazar alguno de esta lista,

<ul style="list-style-type: none"> • Tener la rúbrica a la mano para ir recogiendo información sobre el progreso en los aprendizajes de los estudiantes. 	<p>siempre y cuando cumpla la misma función.</p>
---	--

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se reúne a todos los niños y las niñas antes de salir del aula. Les damos la bienvenida con un fuerte abrazo. • Nos dirigimos al campo deportivo y/o espacio donde se desarrollarán el juego rítmico “La gallinita ciega”. • Se les indica del cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. • Se les pregunta ¿les gustaría jugar el juego de: “la gallinita ciega”? Escuchamos sus comentarios sobre que estrategias utilizarían para ganar el juego: “la gallinita ciega”. • Presentamos a continuación, el propósito de la sesión del aprendizaje, que los motive a interactuar entre compañeros. “hoy realizaremos juegos de tono muscular y lateralidad con el juego la gallinita ciega” • ¿Cómo realizaremos los juegos de tono muscular y lateralidad? • Escuchamos atentamente las opiniones y posibles respuestas, y comunicamos que la evaluación consistirá en demostrar lo que hemos aprendido: juegos de tono muscular y lateralidad, conocernos, trabajar juntos mostrando respeto a los demás, a cumplir funciones según roles y a reconocer los espacios donde aprenderemos a juego el juego rítmico: “la gallinita ciega”. • Se les invita a jugar “La gallinita ciega” Explicamos que esta actividad les permitirá desarrollar los juegos de tono muscular y lateralidad.
---------------	---

DESARROLLO	<p>Explicamos a los niños y las niñas sobre los momentos más pertinentes para hidratarse durante la clase y que estos se dan por lo general cuando se siente sed, pero que tampoco hay que esperar a tener sed para hidratarse en el momento oportuno.</p> <p>DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>“LA GALLINITA CIEGA”</p> <p>ORGANIZACIÓN</p> <p>Los niños se colocan en círculo, menos uno que estará en el centro con los ojos tapados. El juego puede desarrollarse entregando a cada niño una pandereta u otro instrumento, o simplemente dando palmas.</p> <p>EJECUCIÓN</p> <p>Los niños marchan en círculo cantando una canción que se habrá indicado previamente. Al terminar el canto, el niño que el PROFESORA habrá escogido antes golpeará tres veces su pandereta o dará tres palmadas. El niño que está en el centro del círculo, guiándose por la dirección del sonido, tendrá que adivinar quién lo hizo.</p> <p>OBSERVACIÓN</p> <p>Si son muchos los niños que intervienen en el juego, será necesario repetir las percusiones dos o tres veces y que las ejecute el mismo niño.</p>
-------------------	---

CIERRE	<p>Terminada la actividad, se reúne a todos los estudiantes en un lugar para el cierre y reflexiona con ellos sobre la clase de hoy. Qué parte del juego “la gallinita ciega” me gusto más y cómo debo mejorar para el siguiente juego. Describe lo realizado y se les pregunta:</p> <p>¿Cómo se han sentido?</p> <p>¿Por qué es importante desarrollar los juegos de tono muscular y lateralidad? Pedimos a los estudiantes que nos cuente cómo hicieron para que realicen los juegos de tono muscular y lateralidad.</p> <p>¿Cómo se sintieron al jugar el juego de: “la gallinita ciega”?</p> <p>¿Cómo jugaron y que estrategias utilizaron para ganar el juego de “la gallinita ciega”?</p> <p>Se hace una referencia de los roles que han asumido los estudiantes en las actividades.</p> <p>Inducimos a la reflexión:</p> <p>“Si hemos jugado mucho, hemos sudado y nos hemos ensuciado, ¿qué tenemos que hacer ahora?”.</p> <p>Se les conduce a los servicios higiénicos para que realicen su aseo personal.</p> <p>Se les orienta su accionar sobre el correcto uso del agua, el jabón y el papel toalla.</p> <p>¡hasta la próxima clase!</p>
---------------	---

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- **Para el alumno:**

Textos MINEDU

Revistas para niños

- **Para la docente:**

Currículo Nacional de Inicial 2016

Materiales de educación física





DOCENTE



TESIS

LISTA DE COTEJO

Ejercitamos nuestra tonicidad muscular y tonicidad

DESEMPEÑO: Realiza juegos de tono muscular y lateralidad en el juego la gallinita ciega.

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	ESCALA DE VALORACION		OBS
		SI	NO	
01	AGUILAR NAZARIO, Anhya Jhanisse	✓		
02	ALEJO RAMIREZ, Quiara Yamilet	✓		
03	BRAVO ROLDAN, Loan Zair	✓		
04	CAYCHO PONCE, Leandro Daniel	✓		
05	CHAVEZ MAMANI, Aixa Valentina	✓		
06	CIPRIANO TOLENTINO, Hansell Jhuniór	✓		
07	CRISPIN MALPARTIDA, Alina Fernanda		✓	
08	DE LA CRUZ VEGA, Rosa Angela	✓		
09	DELGADO IGUAVIL, Jesus			
10	DIEGO LAURENCIO, Eyskens Snayder	✓		
11	DIEGO LAURENCIO, Nick Eyskens	✓		
12	ESPIRITU ANAYA, Rihana Kate	✓		
13	GERONIMO DAMASINO, Jhunzu Mereyin	✓		
14	GODOY DE LA CRUZ, Mickella Kajhol	✓		
15	IBAÑEZ TRUJILLO, Freddy Mathius	✓		
16	MELGAR ALVARADO, Karla Mireya	✓		
17	MORENO MENDOZA, Luis Angel	✓		
18	PEREZ EGOAVIL, Zhoé Natividad	✓		
19	PONCE ISUIZA, Emy Abril	✓		
20	REATEGUI NOREÑO, Lincol Marcosergio	-	-	
21	ROBLES CIERTO, Dayiro Anghelo	✓		
22	SALAZAR DIAZ, Angel Taylor	✓		
23	SANTIAGO ACCILIO, Abigail Jimena	✓		
24	SARAVIA CHEPE, Pierina Ingrid	✓		
25	TADEO ROJAS, Elif Dariana		✓	
26	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
27	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
28	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
29	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
30	VELASQUEZ CESPEDES, Jean Francois	✓		
31	VILLAORDORDUÑA YLDEFONSO, Jack Lohan	-	-	
32	ILLOGAS CAYCHO, Keysa Katrine	✓		



U.E. 302 UGEL LEONCIO PRADO
 I.E. N° 32483 RICARDO PALMA SORIANO

Mireya Del Aguila Trujillo
 DIRECTORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: N° 32483“Ricardo Palma Soriano”
1.2. DIRECTORA	: DEL AGUILA TRUJILLO, MIREYA
1.3. PROFESORA	: PIMENTEL MOSQUERA, BEATRIZ
1.4. TESISISTA	: MIRAVAL SANTOS, Anabelva
1.5. EDAD	: 5 AÑOS
1.6. AULA	: ARCO IRIS
1.7. FECHA	:13-07-22

2. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

TÍTULO: Ejercito mi músculo de los hombros.		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad “Se expresa corporalmente.”	Practica ejercicios físicos, ejercitando los músculos de los hombros en el juego el relevo.	Promueve participación de sus compañeros en los ejercicios físicos.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos	Docentes y estudiantes muestran respeto entre todos y cada uno de ellos, al ejecutar ejercicios planificando y ejecutando sus actividades.
Enfoque de igualdad de género	Docentes y estudiantes tienen las mismas responsabilidades en el traslado de materiales y el cuidado de los espacios educativos.

3. PRAPARACION PARA LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar y acondicionar el espacio, velando por la seguridad de tus estudiantes (amplio, libre de peligros, de ser posible techo cubierto). • Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. • Verifica que la cantidad de materiales sea suficiente según la cantidad de niñas y niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aros • Conos • Pelotas • Cualquier recurso o material de tu entorno puede ser utilizado para reemplazar alguno de esta lista,

<ul style="list-style-type: none"> • Tener la rúbrica a la mano para ir recogiendo información sobre el progreso en los aprendizajes de los estudiantes. 	<p>siempre y cuando cumpla la misma función.</p>
---	--

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se reúne a todos los niños y las niñas antes de salir del aula. Les damos la bienvenida con un fuerte abrazo. • Nos dirigimos al campo deportivo y/o espacio donde se desarrollarán el juego rítmico “El relevo”. • Se les indica del cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. • Se les pregunta ¿les gustaría jugar el juego de: “el relevo”? Escuchamos sus comentarios sobre que estrategias utilizarían para ganar el juego: “el relevo”. • Presentamos a continuación, el propósito de la sesión del aprendizaje, que los motive a interactuar entre compañeros. “hoy ejercitamos los músculos de los hombros con el juego el relevo • ¿Cómo ejercitamos los músculos de los hombros?? • Escuchamos atentamente las opiniones y posibles respuestas, y comunicamos que la evaluación consistirá en demostrar lo que hemos aprendido: a ejercitar los músculos de los hombros., conocernos, trabajar juntos mostrando respeto a los demás, a cumplir funciones según roles y a reconocer los espacios donde aprenderemos a juego el juego rítmico: “el relevo”. • Se les invita a jugar “la gallinita ciega” Explicamos que esta actividad les permitirá ejercitar los músculos de los hombros. • Se les pide a los estudiantes que se desplacen libremente por el campo deportivo, explicándoles de cómo deben jugar el juego de: “el relevo”.
---------------	--

DESARROLLO	<p>Explicamos a los niños y las niñas sobre los momentos más pertinentes para hidratarse durante la clase y que estos se dan por lo general cuando se siente sed, pero que tampoco hay que esperar a tener sed para hidratarse en el momento oportuno.</p> <p>DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>Organización</p> <p>Se debe hacer formar a los estudiantes en una sola fila, el primer estudiante debe llevar una pelota</p> <p>Desarrollo</p> <p>El docente debe tocar una quena, y la fila de alumnos deben marchar de acuerdo al ritmo, cuando el docente entona fuertemente el sonido de la quena, Entonces el estudiante pasar a la pelota a otro estudiante, y realizará los movimientos que el docente has realizado con su quema.</p> <p>se presentarán diferentes tonos de sonidos (bajo, medio y alto) cuando se entona la quena con un sonido bajo, la pelota te pasará por encima de la cabeza, cuando se entonan un sonido medio, la pelota se pasará por la derecha, cuando se entonan un sonido alto la pelota Se pasará por debajo de las piernas.</p>
-------------------	---

CIERRE	<p>Terminada la actividad, se reúne a todos los estudiantes en un lugar para el cierre y reflexiona con ellos sobre la clase de hoy. Qué parte del juego “el relevo” me gusto más y cómo debo mejorar para el siguiente juego. Describe lo realizado y se les pregunta:</p> <p>¿Cómo se han sentido?</p> <p>¿Por qué es importante ejercitar los músculos de los hombros??”. Pedimos a los estudiantes que nos cuente cómo hicieron para ejercitar los músculos de los hombros. ¿Cómo se sintieron al jugar el juego de: “el relevo”?</p> <p>¿Cómo jugaron y que estrategias utilizaron para ganar el juego de “el relevo”?”.</p> <p>Se hace una referencia de los roles que han asumido los estudiantes en las actividades.</p> <p>Inducimos a la reflexión:</p> <p>“Si hemos jugado mucho, hemos sudado y nos hemos ensuciado, ¿qué tenemos que hacer ahora?”.</p> <p>Se les conduce a los servicios higiénicos para que realicen su aseo personal.</p> <p>Se les orienta su accionar sobre el correcto uso del agua, el jabón y el papel toalla.</p> <p>¡hasta la próxima clase!</p>
---------------	---

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- **Para el alumno:**

Textos MINEDU

Revistas para niños

- **Para la docente:**

Currículo Nacional de Inicial 2016

Materiales de educación física.





 DOCENTE



 TESIS

LISTA DE COTEJO
Ejercito mi músculo de los hombros

Practica ejercicios físicos, ejercitando los músculos de los hombros en el juego el relevo.

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	ESCALA DE VALORACION		OBS
		SI	NO	
01	AGUILAR NAZARIO, Anhya Jhanisse	✓		
02	ALEJO RAMIREZ, Quiara Yamilet	✓		
03	BRAVO ROLDAN, Loan Zair	✓		
04	CAYCHO PONCE, Leandro Daniel	✓		
05	CHAVEZ MAMANI, Aixa Valentina	✓		
06	CIPRIANO TOLENTINO, Hansell Jhuniór	✓		
07	CRISPIN MALPARTIDA, Alina Fernanda		✓	
08	DE LA CRUZ VEGA, Rosa Angela	✓		
09	DELGADO IGUAUIL, Jesus	✓		
10	DIEGO LAURENCIO, Eyskens Snayder	✓		
11	DIEGO LAURENCIO, Nick Eyskens	✓		
12	ESPIRITU ANAYA, Rihana Kate	✓		
13	GERONIMO DAMASINO, Jhunzu Mereyin	✓		
14	GODOY DE LA CRUZ, Mickella Kajhol	✓		
15	IBAÑEZ TRUJILLO, Freddy Mathius	✓		
16	MELGAR ALVARADO, Karla Mireya	✓		
17	MORENO MENDOZA, Luis Angel	✓		
18	PEREZ EGOAVIL, Zhoé Natividad	✓		
19	PONCE ISUIZA, Emy Abril	✓		
20	REATEGUI NOREÑO, Lincol Marcosergio	-	-	
21	ROBLES CIERTO, Dayiro Anghelo	✓		
22	SALAZAR DIAZ, Angel Taylor	✓		
23	SANTIAGO ACCILIO, Abigail Jimena	✓		
24	SARAVIA CHEPE, Pierina Ingrid	✓		
25	TADEO ROJAS, Elif Dariana	✓		
26	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
27	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
28	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
29	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
30	VELASQUEZ CESPEDES, Jean Francois	✓		
31	VILLAORDORDUÑA YLDELFONSO, Jack Lohan	-	-	
32	ILLOGAS CAYCHO, Keysa Katrine	✓		


 U.E. 302 UGEL LEONCIO PRADO
 I.E. N° 32483 RICARDO PALMA SORIANO

 Mireya Del Aguila Trujillo
 DIRECTORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 32483“Ricardo Palma Soriano”
 1.2. DIRECTORA : DEL AGUILA TRUJILLO,
 MIREYA
 1.3. PROFESORA : PIMENTEL MOSQUERA, BEATRIZ
 1.4. TESISISTA : MIRAVAL SANTOS, Anabelva
 1.5. EDAD : 5 AÑOS
 1.6. AULA : ARCO IRIS
 1.7. FECHA :14-07-22

2. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

TÍTULO: Hoy correremos 50 metros.		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad “Se expresa corporalmente.”	Corre 50 metros mostrando resistencia pulmonar con el juego las cuatro esquinas.	Participa dinámicamente en las actividades de carrera de 50 metros.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos	Docentes y estudiantes muestran respeto entre todos y cada uno de ellos, al ejecutar ejercicios planificando y ejecutando sus actividades.
Enfoque de igualdad de género	Docentes y estudiantes tienen las mismas responsabilidades en el traslado de materiales y el cuidado de los espacios educativos.

3. PRAPARACION PARA LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar y acondicionar el espacio, velando por la seguridad de tus estudiantes (amplio, libre de peligros, de ser posible techo cubierto). • Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. • Verifica que la cantidad de materiales sea suficiente según la cantidad de niñas y niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aros • Conos • Pelotas • Cualquier recurso o material de tu entorno puede ser utilizado para reemplazar alguno de esta lista,

<ul style="list-style-type: none"> • Tener la rúbrica a la mano para ir recogiendo información sobre el progreso en los aprendizajes de los estudiantes. 	<p>siempre y cuando cumpla la misma función.</p>
---	--

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se reúne a todos los niños y las niñas antes de salir del aula. Les damos la bienvenida con un fuerte abrazo. • Nos dirigimos al campo deportivo y/o espacio donde se desarrollarán el juego rítmico “Las cuatro esquinas”. • Se les indica del cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. • Se les pregunta ¿les gustaría jugar el juego de: “las cuatro esquinas”? Escuchamos sus comentarios sobre que estrategias utilizarían para ganar el juego: “las cuatro esquinas”. • Presentamos a continuación, el propósito de la sesión del aprendizaje, que los motive a interactuar entre compañeros. “hoy Correremos 50 metros mostrando resistencia pulmonar” • ¿Qué debemos hacer para Correr 50 metros mostrando resistencia pulmonar? • Escuchamos atentamente las opiniones y posibles respuestas, y comunicamos que la evaluación consistirá en demostrar lo que hemos aprendido: cómo correr 50 metros mostrando resistencia pulmonar, conocernos, trabajar juntos mostrando respeto a los demás, a cumplir funciones según roles y a reconocer los espacios donde aprenderemos a juego el juego rítmico: “las cuatro esquinas”. • Se les invita a jugar “la gallinita ciega” Explicamos que esta actividad les permitirá Correr 50 metros mostrando resistencia pulmonar siempre en cuando pierdas el juego. • Se les pide a los estudiantes que se desplacen libremente por el campo deportivo, explicándoles de cómo deben jugar el juego de: “las cuatro esquinas”.
---------------	--

DESARROLLO	<p>Explicamos a los niños y las niñas sobre los momentos más pertinentes para hidratarse durante la clase y que estos se dan por lo general cuando se siente sed, pero que tampoco hay que esperar a tener sed para hidratarse en el momento oportuno.</p> <p>DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>Las cuatro esquinas</p> <p>Organización</p> <p>Se traza 4 círculos en el contorno del lugar del juego, dentro de cada círculo se coloca un participante, otros niños permanecen soles, sin ningún círculo, el docente entona una canción con un instrumento musical que los participantes deben conocer.</p> <p>Desarrollo</p> <p>Todos los estudiantes marchan al ritmo de la canción que el docente entona, cantando la canción, cuando el docente de repente, improvisa otra canción, es cuando los estudiantes deben soltarse las manos para correr libremente, cuando la música termina, cada niño que se encontraba en el círculo intenta entrar a otro círculo, es ahí donde se emprende la marcha al son de la canción.</p> <p>El estudiante que cada vez pierde, será él quien pierde el juego.</p> <p>Observación</p> <p>De acuerdo a la cantidad de los participantes Pueden disminuir o aumentar los círculos, asimismo se debe considerar el tamaño del espacio donde se desarrollaron los juegos.</p>
-------------------	--

CIERRE	<p>Terminada la actividad, se reúne a todos los estudiantes en un lugar para el cierre y reflexiona con ellos sobre la clase de hoy. Qué parte del juego “las cuatro esquinas” me gusto más y cómo debo mejorar para el siguiente juego. Describe lo realizado y se les pregunta:</p> <p>¿Cómo se han sentido?</p> <p>¿Por qué es importante practicar correr?”. Pedimos a los estudiantes que nos cuente cómo hicieron Corre 50 metros mostrando resistencia pulmonar</p> <p>¿Cómo se sintieron al jugar el juego de: “las cuatro esquinas”?</p> <p>¿Cómo jugaron y que estrategias utilizaron para ganar el juego de “las cuatro esquinas”?”.</p> <p>Se hace una referencia de los roles que han asumido los estudiantes en las actividades.</p> <p>Inducimos a la reflexión:</p> <p>“Si hemos jugado mucho, hemos sudado y nos hemos ensuciado, ¿qué tenemos que hacer ahora?”.</p> <p>Se les conduce a los servicios higiénicos para que realicen su aseo personal.</p> <p>Se les orienta su accionar sobre el correcto uso del agua, el jabón y el papel toalla.</p> <p>¡hasta la próxima clase!</p>
---------------	---

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- **Para el alumno:**

Textos MINEDU

Revistas para niños

- **Para la docente:**

Currículo Nacional de Inicial 2016

Materiales de educación física.



DOCENTE

TESIS

LISTA DE COTEJO
Hoy correremos 50 metros.
DESEMPEÑO: Corre 50 metros mostrando resistencia pulmonar con el juego las cuatro esquinas.

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	ESCALA DE VALORACION		OBS
		SI	NO	
01	AGUILAR NAZARIO, Anhya Jhanisse	✓		
02	ALEJO RAMIREZ, Quiara Yamilet	✓		
03	BRAVO ROLDAN, Loan Zair	✓		
04	CAYCHO PONCE, Leandro Daniel	✓		
05	CHAVEZ MAMANI, Aixa Valentina	✓		
06	CIPRIANO TOLENTINO, Hansell Jhuniór	✓		
07	CRISPIN MALPARTIDA, Alina Fernanda	✓		
08	DE LA CRUZ VEGA, Rosa Angela	✓		
09	DELGADO IGUAVIL, Jesus	✓		
10	DIEGO LAURENCIO, Eyskens Snayder	✓		
11	DIEGO LAURENCIO, Nick Eyskens	✓		
12	ESPIRITU ANAYA, Rihana Kate	✓		
13	GERONIMO DAMASINO, Jhunzu Mereyin	✓		
14	GODOY DE LA CRUZ, Mickella Kajhol	✓		
15	IBAÑEZ TRUJILLO, Freddy Mathius	✓		
16	MELGAR ALVARADO, Karla Mireya	✓		
17	MORENO MENDOZA, Luis Angel	✓		
18	PEREZ EGOAVIL, Zhoe Natividad	✓		
19	PONCE ISUIZA, Emy Abril	✓		
20	REATEGUI NOREÑO, Lincol Marcosergio	-	-	
21	ROBLES CIERTO, Dayiro Anghelo	✓		
22	SALAZAR DIAZ, Angel Taylor	✓		
23	SANTIAGO ACCILIO, Abigail Jimena	✓		
24	SARAVIA CHEPE, Pierina Ingrid	✓		
25	TADEO ROJAS, Elif Dariana	✓		
26	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
27	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
28	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
29	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
30	VELASQUEZ CESPEDES, Jean Francois	✓		
31	VILLAORDORDUÑA YLDELFONSO, Jack Lohan	-	-	
32	ILLOGAS CAYCHO, Keysa Katrine	✓		


 U.E. 302 UGEL LEONCIO PRADO
 I.E. N° 32483 RICARDO PALMA SORIANO


 Mireya Del Aguila Trujillo
 DIRECTORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: N° 32483“Ricardo Palma Soriano”
1.2. DIRECTORA	: DEL AGUILA TRUJILLO, MIREYA
1.3. PROFESORA	: PIMENTEL MOSQUERA, BEATRIZ
1.4. TESISISTA	: MIRAVAL SANTOS, Anabelva
1.5. EDAD	: 5 AÑOS
1.6. AULA	: ARCO IRIS
1.7. FECHA	:15-07-22

2. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

TÍTULO: Gano la carrera.		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad “Se expresa corporalmente.”	Corre 80 metros mostrando resistencia pulmonar, con el juego el gato	Acepta los roles que se le proponen en las actividades lúdicas de manera dinámica.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos	Docentes y estudiantes muestran respeto entre todos y cada uno de ellos, al ejecutar ejercicios planificando y ejecutando sus actividades.
Enfoque de igualdad de género	Docentes y estudiantes tienen las mismas responsabilidades en el traslado de materiales y el cuidado de los espacios educativos.

3. PRAPARACION PARA LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar y acondicionar el espacio, velando por la seguridad de tus estudiantes (amplio, libre de peligros, de ser posible techo cubierto). • Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. • Verifica que la cantidad de materiales sea suficiente según la cantidad de niñas y niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aros • Conos • Pelotas • Cualquier recurso o material de tu entorno puede ser utilizado para reemplazar alguno de esta lista,

<ul style="list-style-type: none"> • Tener la rúbrica a la mano para ir recogiendo información sobre el progreso en los aprendizajes de los estudiantes. 	<p>siempre y cuando cumpla la misma función.</p>
---	--

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se reúne a todos los niños y las niñas antes de salir del aula. Les damos la bienvenida con un fuerte abrazo. • Nos dirigimos al campo deportivo y/o espacio donde se desarrollarán el juego rítmico “El gato”. • Se les indica del cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. • Se les pregunta ¿les gustaría jugar el juego de: “el gato”? Escuchamos sus comentarios sobre que estrategias utilizarían para ganar el juego: “el gato”. • Presentamos a continuación, el propósito de la sesión del aprendizaje, que los motive a interactuar entre compañeros. “hoy correremos 80 metros, “el gato” • ¿Qué haremos para correr 80 metros? • Escuchamos atentamente las opiniones y posibles respuestas, y comunicamos que la evaluación consistirá en demostrar lo que hemos aprendido: a correr resistiendo pausadamente, conocernos, trabajar juntos mostrando respeto a los demás, a cumplir funciones según roles y a reconocer los espacios donde aprenderemos a juego el juego rítmico: “el gato”. • Se les invita a jugar “juegos relevos.” Explicamos que esta actividad les permitirá saber cómo correr 80 metros mostrando resistencia pulmonar. • Se les pide a los estudiantes que se desplacen libremente por el campo deportivo, explicándoles de cómo deben jugar el juego de: “el gato”. Explicamos
---------------	---

DESARROLLO	<p>Explicamos a los niños y las niñas sobre los momentos más pertinentes para hidratarse durante la clase y que estos se dan por lo general cuando se siente sed, pero que tampoco hay que esperar a tener sed para hidratarse en el momento oportuno.</p> <p>DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>“El gato”</p> <p>Organización</p> <p>Un niño seleccionado al azar, actuará como gato, escondiéndose en cualquier rincón del aula, el resto de sus compañeros harán el papel de ratoncillo, colocándose dentro de un aro, y asimilarán que es su madriguera.</p> <p>Desarrollo</p> <p>El docente entona una canción de su libre elección, en el acto los niños empiezan a dormir, al momento que el docente pasa otra canción, los niños participantes del juego despiertan, simulando que se encuentran dormidos dentro de sus madrigueras, Al momento de que el docente deja de entonar la canción los ratoncitos salen de sus madrigueras y evolucionan libremente.</p> <p>Al no escuchar ninguna canción, es ahí cuando interviene el gato, intentando atrapar a los ratoncitos, antes que retornen a sus madrigueras. si el gato alcanza a uno de los ratoncitos, entonces se lo lleva para ser devorado por el mismo, y si no atrapado a ningún ratoncillo, entonces debe ser reemplazado por otro niño o niña para que haga el papel de gato, los demás niños que hacen el papel de ratoncillo, deben siempre refugiarte en el mismo lugar.</p>
-------------------	---

CIERRE	<p>Terminada la actividad, se reúne a todos los estudiantes en un lugar para el cierre y reflexiona con ellos sobre la clase de hoy. Qué parte del juego “el gato” me gusto más y cómo debo mejorar para el siguiente juego..</p> <p>Describe lo realizado y se les pregunta:</p> <p>¿Cómo se han sentido?</p> <p>¿Por qué es importante correr?”. Pedimos a los estudiantes que nos cuente cómo hicieron para correr 80 metros.</p> <p>¿Cómo se sintieron al jugar el juego de: “el gato”?</p> <p>¿Cómo jugaron y que estrategias utilizaron para ganar el juego de “el gato”?”.</p> <p>Se hace una referencia de los roles que han asumido los estudiantes en las actividades.</p> <p>Inducimos a la reflexión:</p> <p>“Si hemos jugado mucho, hemos sudado y nos hemos ensuciado, ¿qué tenemos que hacer ahora?”.</p> <p>Se les conduce a los servicios higiénicos para que realicen su aseo personal.</p> <p>Se les orienta su accionar sobre el correcto uso del agua, el jabón y el papel toalla.</p> <p>¡hasta la próxima clase!</p>
---------------	---

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- **Para el alumno:**

Textos MINEDU

Revistas para niños

- **Para la docente:**

Currículo Nacional de Inicial 2016

Materiales de educación física.




 DOCENTE



TESIS

LISTA DE COTEJO

Gano la carrera

DESEMPEÑO: Corre 80 metros mostrando resistencia pulmonar, con el juego el gato

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	ESCALA DE VALORACION		OBS
		SI	NO	
01	AGUILAR NAZARIO, Anhya Jhanisse	✓		
02	ALEJO RAMIREZ, Quiara Yamilet	✓		
03	BRAVO ROLDAN, Loan Zair	✓		
04	CAYCHO PONCE, Leandro Daniel	✓		
05	CHAVEZ MAMANI, Aixa Valentina	✓		
06	CIPRIANO TOLENTINO, Hansell Jhuniór	✓		
07	CRISPIN MALPARTIDA, Alina Fernanda		✓	
08	DE LA CRUZ VEGA, Rosa Angela	✓		
09	DELGADO IGUAVIL, Jesus	✓		
10	DIEGO LAURENCIO, Eyskens Snayder	✓		
11	DIEGO LAURENCIO, Nick Eyskens	✓		
12	ESPIRITU ANAYA, Rihana Kate	✓		
13	GERONIMO DAMASINO, Jhunzu Mereyin	✓		
14	GODOY DE LA CRUZ, Mickella Kajhol	✓		
15	IBAÑEZ TRUJILLO, Freddy Mathius	✓		
16	MELGAR ALVARADO, Karla Mireya	✓		
17	MORENO MENDOZA, Luis Angel	✓		
18	PEREZ EGOAVIL, Zhoe Natividad	✓		
19	PONCE ISUIZA, Emy Abril	✓		
20	REATEGUI NOREÑO, Lincol Marcosergio	-	-	
21	ROBLES CIERTO, Dayiro Anghelo	✓		
22	SALAZAR DIAZ, Angel Taylor	✓		
23	SANTIAGO ACCILIO, Abigail Jimena	✓		
24	SARAVIA CHEPE, Pierina Ingrid	✓		
25	TADEO ROJAS, Elif Dariana	✓		
26	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
27	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
28	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
29	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
30	VELASQUEZ CESPEDES, Jean Francois	✓		
31	VILLAORDORDUÑA YLDELFONSO, Jack Lohan	-	-	
32	ILLOGAS CAYCHO, Keysa Katrine	✓		



U.E. 302 UGEL LEONCIO PRADO
 I.E. N° 32483 RICARDO PALMA SORIANO

Mireya Del Aguila Trujillo
 Mireya Del Aguila Trujillo
 DIRECTORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 32483“Ricardo Palma Soriano”
 1.2. DIRECTORA : DEL AGUILA TRUJILLO,
 MIREYA
 1.3. PROFESORA : PIMENTEL MOSQUERA, BEATRIZ
 1.4. TESISISTA : MIRAVAL SANTOS, Anabelva
 1.5. EDAD : 5 AÑOS
 1.6. AULA : ARCO IRIS
 1.7. FECHA :18-07-22

2. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

TÍTULO: juego corriendo.		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad “Se expresa corporalmente.”	Corre 100 metros mostrando resistencia pulmonar con el juego la gallinita ciega	Acepta los roles que se le proponen en las actividades lúdicas de manera dinámica.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos	Docentes y estudiantes muestran respeto entre todos y cada uno de ellos, al ejecutar ejercicios planificando y ejecutando sus actividades.
Enfoque de igualdad de género	Docentes y estudiantes tienen las mismas responsabilidades en el traslado de materiales y el cuidado de los espacios educativos.

3. PRAPARACION PARA LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar y acondicionar el espacio, velando por la seguridad de tus estudiantes (amplio, libre de peligros, de ser posible techo cubierto). • Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. • Verifica que la cantidad de materiales sea suficiente según la cantidad de niñas y niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aros • Conos • Pelotas • Cualquier recurso o material de tu entorno puede ser utilizado para reemplazar alguno de esta lista,

<ul style="list-style-type: none"> • Tener la rúbrica a la mano para ir recogiendo información sobre el progreso en los aprendizajes de los estudiantes. 	<p>siempre y cuando cumpla la misma función.</p>
---	--

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se reúne a todos los niños y las niñas antes de salir del aula. Les damos la bienvenida con un fuerte abrazo. • Nos dirigimos al campo deportivo y/o espacio donde se desarrollarán el juego rítmico “La gallinita ciega”. • Se les indica del cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. • Se les pregunta ¿les gustaría jugar el juego de: “la gallinita ciega”? Escuchamos sus comentarios sobre que estrategias utilizarían para ganar el juego: “la gallinita ciega”. • Presentamos a continuación, el propósito de la sesión del aprendizaje, que los motive a interactuar entre compañeros. “hoy correremos 100 metros con el juego de relevos” • ¿Qué podemos hacer para correr 100 metros? • Escuchamos atentamente las opiniones y posibles respuestas, y comunicamos que la evaluación consistirá en demostrar lo que hemos aprendido: a conocernos, trabajar juntos mostrando respeto a los demás, a cumplir funciones según roles y a reconocer los espacios donde aprenderemos a jugar el juego rítmico: “la gallinita ciega”. • Se les invita a jugar “juegos de relevos” Explicamos que esta actividad les permitirá tomar medidas para que puedan llegar a la meta de los 100 metros. • Se les pide a los estudiantes que se desplacen libremente por el campo deportivo, explicándoles de cómo deben jugar el juego de: “la gallinita ciega”.
---------------	--

DESARROLLO	<p>Explicamos a los niños y las niñas sobre los momentos más pertinentes para hidratarse durante la clase y que estos se dan por lo general cuando se siente sed, pero que tampoco hay que esperar a tener sed para hidratarse en el momento oportuno.</p> <p>DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>LA GALLINITA CIEGA</p> <p>Organización</p> <p>Todos los niños participantes deben colocarse dentro de un círculo, con la excepción de uno que estará en el centro vendados los ojos, el juego se desarrolla entregando una sonaja u otro material a cada niño, o en todo caso dando palmas.</p> <p>Desarrollo</p> <p>Los niños deben entonar una canción que se les ha indicado antes del comienzo del juego, y deben marchar al centro del círculo, al concluir el canto, el docente moderador dará tres palmaditas, y el niño que está en el centro vendado sus ojos adivinará a quien dio las palmaditas.</p> <p>Observación</p> <p>Si la cantidad sobrepasa de la participación de los estudiantes, entonces será necesario, repetir varias veces, para que el mismo niño, quien está vendado sus ojos, pueda adivinar quien lo hizo.</p>
-------------------	--

CIERRE	<p>Terminada la actividad, se reúne a todos los estudiantes en un lugar para el cierre y reflexiona con ellos sobre la clase de hoy. Qué parte del juego “la gallinita ciega” me gusto más y cómo debo mejorar para el siguiente juego.. Describe lo realizado y se les pregunta:</p> <p>¿Cómo se han sentido?</p> <p>¿Por qué es importante correr?”. Pedimos a los estudiantes que nos cuente que dificultades se les presento para que corren los 100 metros.</p> <p>¿Cómo se sintieron al jugar el juego de: “la gallinita ciega”?</p> <p>¿Cómo jugaron y que estrategias utilizaron para ganar el juego de “la gallinita ciega”?”.</p> <p>Se hace una referencia de los roles que han asumido los estudiantes en las actividades.</p> <p>Inducimos a la reflexión:</p> <p>“Si hemos jugado mucho, hemos sudado y nos hemos ensuciado, ¿qué tenemos que hacer ahora?”.</p> <p>Se les conduce a los servicios higiénicos para que realicen su aseo personal.</p> <p>Se les orienta su accionar sobre el correcto uso del agua, el jabón y el papel toalla.</p> <p>¡hasta la próxima clase!</p>
---------------	---

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- **Para el alumno:**

Textos MINEDU

Revistas para niños

- **Para la docente:**

Currículo Nacional de Inicial 2016

Materiales de educación física.

LISTA DE COTEJO
juego corriendo.

DESEMPEÑO: Corre 100 metros mostrando resistencia pulmonar con el juego la gallinita ciega

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	ESCALA DE VALORACION		OBS
		SI	NO	
01	AGUILAR NAZARIO, Anhya Jhanisse	✓		
02	ALEJO RAMIREZ, Quiara Yamilet	✓		
03	BRAVO ROLDAN, Loan Zair	✓		
04	CAYCHO PONCE, Leandro Daniel	✓		
05	CHAVEZ MAMANI, Aixa Valentina	✓		
06	CIPRIANO TOLENTINO, Hansell Jhuniór	✓		
07	CRISPIN MALPARTIDA, Alina Fernanda		✓	
08	DE LA CRUZ VEGA, Rosa Angela	✓		
09	DELGADO IGUAVIL, Jesus	✓		
10	DIEGO LAURENCIO, Eyskens Snayder	✓		
11	DIEGO LAURENCIO, Nick Eyskens	✓		
12	ESPIRITU ANAYA, Rihana Kate	✓		
13	GERONIMO DAMASINO, Jhunzu Mereyin	✓		
14	GODOY DE LA CRUZ, Mickella Kajhol	✓		
15	IBAÑEZ TRUJILLO, Freddy Mathius	✓		
16	MELGAR ALVARADO, Karla Mireya	✓		
17	MORENO MENDOZA, Luis Angel	✓		
18	PEREZ EGOAVIL, Zhoe Natividad	✓		
19	PONCE ISUIZA, Emy Abril	✓		
20	REATEGUI NOREÑO, Lincol Marcosergio	-	-	
21	ROBLES CIERTO, Dayiro Anghelo	✓		
22	SALAZAR DIAZ, Angel Taylor	✓		
23	SANTIAGO ACCILIO, Abigail Jimena	✓		
24	SARAVIA CHEPE, Pierina Ingrid	✓		
25	TADEO ROJAS, Elif Dariana	✓		
26	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
27	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
28	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel		✓	
29	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
30	VELASQUEZ CESPEDES, Jean Francois	✓		
31	VILLAORDORDUÑA YLDELFONSO, Jack Lohan	-	-	
32	ILLOGAS CAYCHO, Keysa Katrine	✓		



U.E. 302 UGEL LEONCIO PRADO
 I.E. N° 32483 RICARDO PALMA SORIANO

 Miteya Del Aguila Trujillo
 DIRECTORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: N° 32483“Ricardo Palma Soriano”
1.2. DIRECTORA	: DEL AGUILA TRUJILLO, MIREYA
1.3. PROFESORA	: PIMENTEL MOSQUERA, BEATRIZ
1.4. TESISISTA	: MIRAVAL SANTOS, Anabelva
1.5. EDAD	: 5 AÑOS
1.6. AULA	: ARCO IRIS
1.7. FECHA	:19-07-22

2. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

TÍTULO: saltando la sogita.		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad “Se expresa corporalmente.”	Salta la sogita al ritmo del canto de sus compañeros con el juego el relevo.	Participa dinámicamente en las actividades programadas para el día

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos	Docentes y estudiantes muestran respeto entre todos y cada uno de ellos, al ejecutar ejercicios planificando y ejecutando sus actividades.
Enfoque de igualdad de género	Docentes y estudiantes tienen las mismas responsabilidades en el traslado de materiales y el cuidado de los espacios educativos.

3. PRAPARACION PARA LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar y acondicionar el espacio, velando por la seguridad de tus estudiantes (amplio, libre de peligros, de ser posible techo cubierto). • Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. • Verifica que la cantidad de materiales sea suficiente según la cantidad de niñas y niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aros • Conos • Pelotas • Cualquier recurso o material de tu entorno puede ser utilizado para reemplazar alguno de esta lista,

<ul style="list-style-type: none"> • Tener la rúbrica a la mano para ir recogiendo información sobre el progreso en los aprendizajes de los estudiantes. 	<p>siempre y cuando cumpla la misma función.</p>
---	--

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se reúne a todos los niños y las niñas antes de salir del aula. Les damos la bienvenida con un beso volado. • Nos dirigimos al campo deportivo y/o espacio donde se desarrollarán el juego rítmico “El relevo”. • Se les indica del cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. • Se les pregunta ¿les gustaría jugar el juego de: “el relevo”? Escuchamos sus comentarios sobre que estrategias utilizarían para ganar el juego: “el relevo”. • Presentamos a continuación, el propósito de la sesión del aprendizaje, que los motive a interactuar entre compañeros. “hoy saltaremos la soga con el juego del relevo” • ¿Qué podemos hacer para saltar? • ¿Cómo nos ubicaremos en estos espacios para jugar? • Escuchamos atentamente las opiniones y posibles respuestas, y comunicamos que la evaluación consistirá en demostrar lo que hemos aprendido: salta la soga, conocernos, trabajar juntos mostrando respeto a los demás, a cumplir funciones según roles y a reconocer los espacios donde aprenderemos a juego el juego rítmico: “el relevo”. • Se les invita a jugar “juegos de relevo” Explicamos que esta actividad les permitirá saltar soga • Se les pide a los estudiantes que se desplacen libremente por el campo deportivo, explicándoles de cómo deben jugar el juego de: “el relevo”.
---------------	---

Explicamos a los niños y las niñas sobre los momentos más pertinentes para hidratarse durante la clase y que estos se dan por lo general cuando se siente sed, pero que tampoco hay que esperar a tener sed para hidratarse en el momento oportuno.

DESARROLLO DEL JUEGO

JUEGO DE RELEVOS

ORGANIZACIÓN

Se forma una fila, y el primero de sus componentes lleva un balón.

DESARROLLO

La fila marcha al ritmo que toca el PROFESORA una quena; cuando el



PROFESORA ejecuta un sonido, medio o bajo, el primer niño de la fila pasará el balón al niño que está detrás de él mediante los movimientos que el PROFESORA habrá señalado previamente. Estos serán: para un sonido suave, se pasará el balón por encima de la cabeza; para un sonido medio, por el lado derecho y a la altura de la cintura; para el sonido fuerte, se pasará el balón por entre las piernas. El grupo perdedor correrá 80 metros.

Los niños que ganan pasaran a saltar la soga

CIERRE	<p>Terminada la actividad, se reúne a todos los estudiantes en un lugar para el cierre y reflexiona con ellos sobre la clase de hoy. Qué parte del juego “el relevo” me gusto más y cómo debo mejorar para el siguiente juego. Describe lo realizado y se les pregunta:</p> <p>¿Cómo se han sentido?</p> <p>¿Por qué es saltar la sogá?”. Pedimos a los estudiantes que nos cuente cómo hicieron y que dificultades mostraron.</p> <p>¿Cómo se sintieron al jugar el juego de: “el relevo”?</p> <p>¿Cómo jugaron y que estrategias utilizaron para ganar el juego de “el relevo”?”.</p> <p>Se hace una referencia de los roles que han asumido los estudiantes en las actividades.</p> <p>Inducimos a la reflexión:</p> <p>“Si hemos jugado mucho, hemos sudado y nos hemos ensuciado, ¿qué tenemos que hacer ahora?”.</p> <p>Se les conduce a los servicios higiénicos para que realicen su aseo personal.</p> <p>Se les orienta su accionar sobre el correcto uso del agua, el jabón y el papel toalla.</p> <p>¡hasta la próxima clase!</p>
---------------	---

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- **Para el alumno:**

Textos MINEDU

Revistas para niños

- **Para la docente:**

Currículo Nacional de Inicial 2016

Materiales de educación física.



DOCENTE

TESIS

LISTA DE COTEJO

Saltando la sogu soguita

DESEMPEÑO: Salta la sogu al ritmo del canto de sus compañeros con el juego el relevo.

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	ESCALA DE VALORACION		OBS
		SI	NO	
01	AGUILAR NAZARIO, Anhya Jhanisse	✓		
02	ALEJO RAMIREZ, Quiara Yamilet	✓		
03	BRAVO ROLDAN, Loan Zair	✓		
04	CAYCHO PONCE, Leandro Daniel	✓		
05	CHAVEZ MAMANI, Aixa Valentina	✓		
06	CIPRIANO TOLENTINO, Hansell Jhuniar	✓		
07	CRISPIN MALPARTIDA, Alina Fernanda	✓		
08	DE LA CRUZ VEGA, Rosa Angela	✓		
09	DELGADO IGUAVIL, Jesus	✓		
10	DIEGO LAURENCIO, Eyskens Snayder	✓		
11	DIEGO LAURENCIO, Nick Eyskens	✓		
12	ESPIRITU ANAYA, Rihana Kate	✓		
13	GERONIMO DAMASINO, Jhunzu Mereyin		✓	
14	GODOY DE LA CRUZ, Mickella Kajhol	✓		
15	IBAÑEZ TRUJILLO, Freddy Mathius	✓		
16	MELGAR ALVARADO, Karla Mireya	✓		
17	MORENO MENDOZA, Luis Angel	✓		
18	PEREZ EGOAVIL, Zhoe Natividad	✓		
19	PONCE ISUIZA, Emy Abril	✓		
20	REATEGUI NOREÑO, Lincol Marcosergio	-	-	
21	ROBLES CIERTO, Dayiro Anghelo	✓		
22	SALAZAR DIAZ, Angel Taylor	✓		
23	SANTIAGO ACCILIO, Abigail Jimena	✓		
24	SARAVIA CHEPE, Pierina Ingrid	✓		
25	TADEO ROJAS, Elif Dariana	✓		
26	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
27	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
28	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
29	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
30	VELASQUEZ CESPEDES, Jean Francois	✓		
31	VILLAORDORDUÑA YLDEFONSO, Jack Lohan	-	-	
32	ILLOGAS CAYCHO, Keysa Katrine	✓		



U.E. 302 UGEL LEONCIO PRADO
 I.E. N° 32493 RICARDO PALMA SORIANO

Mireya Del Aguila Trujillo
 DIRECTORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: N° 32483“Ricardo Palma Soriano”
1.2. DIRECTORA	: DEL AGUILA TRUJILLO, MIREYA
1.3. PROFESORA	: PIMENTEL MOSQUERA, BEATRIZ
1.4. TESISISTA	: MIRAVAL SANTOS, Anabelva
1.5. EDAD	: 5 AÑOS
1.6. AULA	: ARCO IRIS
1.7. FECHA	:20-07-22

2. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

TÍTULO: juego a la salta sogá.		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad “Se expresa corporalmente.”	Salta la sogá individualmente contando hasta 10. Con el juego las cuatro esquinas.	Acepta los roles que se le proponen en las actividades lúdicas de manera dinámica.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos	Docentes y estudiantes muestran respeto entre todos y cada uno de ellos, al ejecutar ejercicios planificando y ejecutando sus actividades.
Enfoque de igualdad de género	Docentes y estudiantes tienen las mismas responsabilidades en el traslado de materiales y el cuidado de los espacios educativos.

3. PRAPARACION PARA LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar y acondicionar el espacio, velando por la seguridad de tus estudiantes (amplio, libre de peligros, de ser posible techo cubierto). • Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. • Verifica que la cantidad de materiales sea suficiente según la cantidad de niñas y niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aros • Conos • Pelotas • Cualquier recurso o material de tu entorno puede ser utilizado para reemplazar alguno de esta lista,

<ul style="list-style-type: none"> • Tener la rúbrica a la mano para ir recogiendo información sobre el progreso en los aprendizajes de los estudiantes. 	<p>siempre y cuando cumpla la misma función.</p>
---	--

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se reúne a todos los niños y las niñas antes de salir del aula. Les damos la bienvenida haciendo un corazoncito con las manos. • Nos dirigimos al campo deportivo y/o espacio donde se desarrollarán el juego rítmico “Las cuatro esquinas”. • Se les indica del cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. • Se les pregunta ¿les gustaría jugar el juego de: “cuatro esquinas”? Escuchamos sus comentarios sobre que estrategias utilizarían para ganar el juego: “cuatro esquinas”. • Presentamos a continuación, el propósito de la sesión del aprendizaje, que los motive a interactuar entre compañeros. “hoy saltaremos la sogu hasta 10” • ¿Cómo podemos saltar la sogu hasta 10? • Escuchamos atentamente las opiniones y posibles respuestas, y comunicamos que la evaluación consistirá en demostrar lo que hemos aprendido: a saltar sogu, conocernos, trabajar juntos mostrando respeto a los demás, a cumplir funciones según roles y a reconocer los espacios donde aprenderemos a juego el juego rítmico: “cuatro esquinas”. • Se les invita a jugar “el relevo” Explicamos que esta actividad les permitirá desarrollarse físicamente. • Se les pide a los estudiantes que se desplacen libremente por el campo deportivo, explicándoles de cómo deben jugar el juego de: “cuatro esquinas”.
---------------	--

DESARROLLO	<p>Explicamos a los niños y las niñas sobre los momentos más pertinentes para hidratarse durante la clase y que estos se dan por lo general cuando se siente sed, pero que tampoco hay que esperar a tener sed para hidratarse en el momento oportuno.</p> <p>DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>“Las cuatro esquinas”</p> <p>Organización</p> <p>Se traza 4 círculos en el contorno del lugar del juego, dentro de cada círculo se coloca un participante, otros niños permanecen soles, sin ningún círculo, el docente entona una canción con un instrumento musical que los participantes deben conocer.</p> <p>Desarrollo</p> <p>Todos los estudiantes marchan al ritmo de la canción que el docente entona, cantando la canción, cuando el docente de repente, improvisa otra canción, es cuando los estudiantes deben soltarse las manos para correr libremente, cuando la música termina, cada niño que se encontraba en el círculo intenta entrar a otro círculo, es ahí donde se emprende la marcha al son de la canción.</p> <p>El estudiante que cada vez pierde, será él quien pierde el juego.</p> <p>Observación</p> <p>De acuerdo a la cantidad de los participantes Pueden disminuir o aumentar los círculos, asimismo se debe considerar el tamaño del espacio donde se desarrollaron los juegos.</p>
-------------------	--

CIERRE	<p>Terminada la actividad, se reúne a todos los estudiantes en un lugar para el cierre y reflexiona con ellos sobre la clase de hoy. Qué parte del juego “cuatro esquinas” me gusto más y cómo debo mejorar para el siguiente juego. Describe lo realizado y se les pregunta:</p> <p>¿Cómo se han sentido?</p> <p>¿Por qué es importante saltar soga?”. Pedimos a los estudiantes que nos cuente cómo hicieron para saltar hasta 10.</p> <p>¿Cómo se sintieron al jugar el juego de: “cuatro esquinas”?</p> <p>¿Cómo jugaron y que estrategias utilizaron para ganar el juego de “cuatro esquinas”?”.</p> <p>Se hace una referencia de los roles que han asumido los estudiantes en las actividades.</p> <p>Inducimos a la reflexión:</p> <p>“Si hemos jugado mucho, hemos sudado y nos hemos ensuciado, ¿qué tenemos que hacer ahora?”.</p> <p>Se les conduce a los servicios higiénicos para que realicen su aseo personal.</p> <p>Se les orienta su accionar sobre el correcto uso del agua, el jabón y el papel toalla.</p> <p>¡hasta la próxima clase!</p>
---------------	---

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- **Para el alumno:**

Textos MINEDU

Revistas para niños

- **Para la docente:**

Currículo Nacional de Inicial 2016

Materiales de educación física.





DOCENTE



TESIS

LISTA DE COTEJO
Juego a la salta soga

DESEMPEÑO: Salta la soga individualmente contando hasta 10, Con el juego las cuatro esquinas.

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	ESCALA DE VALORACION		OBS
		SI	NO	
01	AGUILAR NAZARIO, Anhya Jhanisse	✓		
02	ALEJO RAMIREZ, Quiara Yamilet	✓		
03	BRAVO ROLDAN, Loan Zair	✓		
04	CAYCHO PONCE, Leandro Daniel	✓		
05	CHAVEZ MAMANI, Aixa Valentina	✓		
06	CIPRIANO TOLENTINO, Hansell Jhuniór	✓		
07	CRISPIN MALPARTIDA, Alina Fernanda		✓	
08	DE LA CRUZ VEGA, Rosa Angela	✓		
09	DELGADO IGUAVIL, Jesus	✓		
10	DIEGO LAURENCIO, Eyskens Snayder	✓		
11	DIEGO LAURENCIO, Nick Eyskens	✓		
12	ESPIRITU ANAYA, Rihana Kate	✓		
13	GERONIMO DAMASINO, Jhunzu Mereyín	✓		
14	GODOY DE LA CRUZ, Mickella Kajhol	✓		
15	IBAÑEZ TRUJILLO, Freddy Mathius	✓		
16	MELGAR ALVARADO, Karla Mireya	✓		
17	MORENO MENDOZA, Luis Angel	✓		
18	PEREZ EGOAVIL, Zhoe Natividad		✓	
19	PONCE ISUIZA, Emy Abril	✓		
20	REATEGUI NOREÑO, Lincol Marcosergio	-	-	
21	ROBLES CIERTO, Dayiro Anghelo	✓		
22	SALAZAR DIAZ, Angel Taylor	✓		
23	SANTIAGO ACCILIO, Abigail Jimena	✓		
24	SARAVIA CHEPE, Pierina Ingrid	✓		
25	TADEO ROJAS, Elif Dariana	✓		
26	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
27	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
28	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
29	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
30	VELASQUEZ CESPEDES, Jean Francois	✓		
31	VILLAORDORDUÑA YLDELFONSO, Jack Lohan	-	-	
32	ILLOGAS CAYCHO, Keysa Katrine	✓		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 32483“Ricardo Palma Soriano”
 1.2. DIRECTORA : DEL AGUILA TRUJILLO, MIREYA
 1.3. PROFESORA : PIMENTEL MOSQUERA, BEATRIZ
 1.4. TESISISTA : MIRAVAL SANTOS, Anabelva
 1.5. EDAD : 5 AÑOS
 1.6. AULA : ARCO IRIS
 1.7. FECHA :21-07-22

2. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

TÍTULO: realiza juegos de sic sac.		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad “Se expresa corporalmente.”	Realiza juegos de sic sac utilizando conos de distintos colores. En el juego el gato	Acepta los roles que se le proponen en las actividades lúdicas de manera dinámica.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos	Docentes y estudiantes muestran respeto entre todos y cada uno de ellos, al ejecutar ejercicios planificando y ejecutando sus actividades.
Enfoque de igualdad de género	Docentes y estudiantes tienen las mismas responsabilidades en el traslado de materiales y el cuidado de los espacios educativos.

3. PRAPARACION PARA LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar y acondicionar el espacio, velando por la seguridad de tus estudiantes (amplio, libre de peligros, de ser posible techo cubierto). • Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. • Verifica que la cantidad de materiales sea suficiente según la cantidad de niñas y niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aros • Conos • Pelotas • Cualquier recurso o material de tu entorno puede ser utilizado para reemplazar alguno de esta lista,

<ul style="list-style-type: none"> • Tener la rúbrica a la mano para ir recogiendo información sobre el progreso en los aprendizajes de los estudiantes. 	<p>siempre y cuando cumpla la misma función.</p>
---	--

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se reúne a todos los niños y las niñas antes de salir del aula. Les damos la bienvenida de militar. • Nos dirigimos al campo deportivo y/o espacio donde se desarrollarán el juego rítmico “El gato”. • Se les indica del cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. • Se les pregunta ¿les gustaría jugar el juego de: “el gato”? Escuchamos sus comentarios sobre que estrategias utilizarían para ganar el juego: “el gato”. • Presentamos a continuación, el propósito de la sesión del aprendizaje, que los motive a interactuar entre compañeros. “hoy realizaremos juegos de sic sac” • ¿Qué actividades realizaremos para hacer movimientos de sic sac? • Escuchamos atentamente las opiniones y posibles respuestas, y comunicamos que la evaluación consistirá en demostrar lo que hemos aprendido: sobre el juego del gato con movimientos de sic sac, conocernos, trabajar juntos mostrando respeto a los demás, a cumplir funciones según roles y a reconocer los espacios donde aprenderemos a juego el juego rítmico: “el gato”. • Se les invita a jugar “el juego del gato” Explicamos que esta actividad les permitirá para realizar juegos de sic sac. • Se les pide a los estudiantes que se desplacen libremente por el campo deportivo, explicándoles de cómo deben jugar el juego de: “el gato”.
---------------	---

DESARROLLO	<p>Explicamos a los niños y las niñas sobre los momentos más pertinentes para hidratarse durante la clase y que estos se dan por lo general cuando se siente sed, pero que tampoco hay que esperar a tener sed para hidratarse en el momento oportuno.</p> <p>DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>“el juego del gato”</p> <p>Organización</p> <p>Un niño seleccionado al azar, actuará como gato, escondiéndose en cualquier rincón del aula, el resto de sus compañeros harán el papel de ratoncillo, colocándose dentro de un aro, y asimilarán que es su madriguera.</p> <p>Desarrollo</p> <p>El docente entona una canción de su libre elección, en el acto los niños empiezan a dormir, al momento que el docente pasa otra canción, los niños participantes del juego despiertan, simulando que se encuentran dormidos dentro de sus madrigueras, Al momento de que el docente deja de entonar la canción los ratoncitos salen de sus madrigueras y evolucionan libremente.</p> <p>Al no escuchar ninguna canción, es ahí cuando interviene el gato, intentando atrapar a los ratoncitos, antes que retornen a sus madrigueras. si el gato alcanza a uno de los ratoncitos, entonces se lo lleva para ser devorado por el mismo, y si no atrapado a ningún ratoncillo, entonces debe ser reemplazado por otro niño o niña para que haga el papel de gato, los demás niños que hacen el papel de ratoncillo, deben siempre refugiarte en el mismo lugar.</p>
-------------------	--

CIERRE	<p>Terminada la actividad, se reúne a todos los estudiantes en un lugar para el cierre y reflexiona con ellos sobre la clase de hoy. Qué parte del juego “el gato” me gusto más y cómo debo mejorar para el siguiente juego.. Describe lo realizado y se les pregunta:</p> <p>¿Cómo se han sentido?</p> <p>¿Por qué es importante realizar movimientos de sic sac?”. Pedimos a los estudiantes que nos cuente cómo hicieron los juegos de las cuatro esquinas</p> <p>¿Cómo se sintieron al jugar el juego de: “el gato”?</p> <p>¿Cómo jugaron y que estrategias utilizaron para ganar el juego de “el gato”?”.</p> <p>Se hace una referencia de los roles que han asumido los estudiantes en las actividades.</p> <p>Inducimos a la reflexión:</p> <p>“Si hemos jugado mucho, hemos sudado y nos hemos ensuciado, ¿qué tenemos que hacer ahora?”.</p> <p>Se les conduce a los servicios higiénicos para que realicen su aseo personal.</p> <p>Se les orienta su accionar sobre el correcto uso del agua, el jabón y el papel toalla.</p> <p>¡hasta la próxima clase!</p>
---------------	--

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- **Para el alumno:**

Textos MINEDU

Revistas para niños

- **Para la docente:**

Currículo Nacional de Inicial 2016

Materiales de educación física.




 DOCENTE



TESIS

LISTA DE COTEJO
Realiza juegos de sic sac

DESEMPEÑO: Realiza juegos de sic sac utilizando conos de distintos colores, e el juego el gato

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	ESCALA DE VALORACION		OBS
		SI	NO	
01	AGUILAR NAZARIO, Anhya Jhanisse	✓		
02	ALEJO RAMIREZ, Quiara Yamilet	✓		
03	BRAVO ROLDAN, Loan Zair	✓		
04	CAYCHO PONCE, Leandro Daniel	✓		
05	CHAVEZ MAMANI, Aixa Valentina	✓		
06	CIPRIANO TOLENTINO, Hansell Jhuniór	✓		
07	CRISPIN MALPARTIDA, Alina Fernanda		✓	
08	DE LA CRUZ VEGA, Rosa Angela	✓		
09	DELGADO IGUAVIL, Jesus	✓		
10	DIEGO LAURENCIO, Eyskens Snayder	✓		
11	DIEGO LAURENCIO, Nick Eyskens	✓		
12	ESPIRITU ANAYA, Rihana Kate	✓		
13	GERONIMO DAMASINO, Jhunzu Mereyin	✓		
14	GODOY DE LA CRUZ, Mickella Kajhol	✓		
15	IBAÑEZ TRUJILLO, Freddy Mathius		✓	
16	MELGAR ALVARADO, Karla Mireya	✓		
17	MORENO MENDOZA, Luis Angel	✓		
18	PEREZ EGOAVIL, Zhoe Natividad	✓		
19	PONCE ISUIZA, Emy Abril	✓		
20	REATEGUI NOREÑO, Lincol Marcosergio	-	-	
21	ROBLES CIERTO, Dayiro Anghelo	✓		
22	SALAZAR DIAZ, Angel Taylor	✓		
23	SANTIAGO ACCILIO, Abigail Jimena	✓		
24	SARAVIA CHEPE, Pierina Ingrid	✓		
25	TADEO ROJAS, Elif Dariana	✓		
26	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
27	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
28	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
29	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
30	VELASQUEZ CESPEDES, Jean Francois	✓		
31	VILLAORDORDUÑA YLDEFONSO, Jack Lohan	-	-	
32	ILLOGAS CAYCHO, Keysa Katrine	✓		


 U.E. 302 UGEL LEONCIO PRADO
 I.E. N° 32483 RICARDO PALMA SORIANO

 Mireya Del Aguila Trujillo
 DIRECTORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: N° 32483“Ricardo Palma Soriano”
1.2. DIRECTORA	: DEL AGUILA TRUJILLO, MIREYA
1.3. PROFESORA	: PIMENTEL MOSQUERA, BEATRIZ
1.4. TESISISTA	: MIRAVAL SANTOS, Anabelva
1.5. EDAD	: 5 AÑOS
1.6. AULA	: ARCO IRIS
1.7. FECHA	:22-07-22

2. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

TÍTULO: Me divierto con el vóley y el fútbol.		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad “Se expresa corporalmente.”	Practica juegos de futbol y vóley de forma organizada con el juego el relevo.	Participa en los juegos de forma dinámica.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos	Docentes y estudiantes muestran respeto entre todos y cada uno de ellos, al ejecutar ejercicios planificando y ejecutando sus actividades.
Enfoque de igualdad de género	Docentes y estudiantes tienen las mismas responsabilidades en el traslado de materiales y el cuidado de los espacios educativos.

3. PRAPARACION PARA LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar y acondicionar el espacio, velando por la seguridad de tus estudiantes (amplio, libre de peligros, de ser posible techo cubierto). • Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. • Verifica que la cantidad de materiales sea suficiente según la cantidad de niñas y niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aros • Conos • Pelotas • Cualquier recurso o material de tu entorno puede ser utilizado para reemplazar alguno de esta lista,

<ul style="list-style-type: none"> • Tener la rúbrica a la mano para ir recogiendo información sobre el progreso en los aprendizajes de los estudiantes. 	<p>siempre y cuando cumpla la misma función.</p>
---	--

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se reúne a todos los niños y las niñas antes de salir del aula. Les damos la bienvenida con hola volado • Nos dirigimos al campo deportivo y/o espacio donde se desarrollarán el juego rítmico “La gallinita ciega”. • Se les indica del cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. • Se les pregunta ¿les gustaría jugar el juego de: “el relevo”? Escuchamos sus comentarios sobre que estrategias utilizarían para ganar el juego: “el relevo”. • Presentamos a continuación, el propósito de la sesión del aprendizaje, que los motive a interactuar entre compañeros. “hoy jugaremos futbol y vóley” • ¿De qué manera jugaremos el fútbol y el vóley? • Escuchamos atentamente las opiniones y posibles respuestas, y comunicamos que la evaluación consistirá en demostrar lo que hemos aprendido: cómo jugar vóley y futbol, conocernos, trabajar juntos mostrando respeto a los demás, a cumplir funciones según roles y a reconocer los espacios donde aprenderemos a juego el juego rítmico: “el relevo”. • Se les invita a jugar “futbol y vóley” Explicamos que esta actividad les permitirá conocer las reglas del vóley y el futbol • Se les pide a los estudiantes que se desplacen libremente por el campo deportivo, explicándoles de cómo deben jugar el juego de: “el relevo”.
---------------	--

DESARROLLO	<p>Explicamos a los niños y las niñas sobre los momentos más pertinentes para hidratarse durante la clase y que estos se dan por lo general cuando se siente sed, pero que tampoco hay que esperar a tener sed para hidratarse en el momento oportuno.</p> <p>DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>Juego de relevos</p> <p>Organización</p> <p>Se debe hacer formar a los estudiantes en una sola fila, el primer estudiante debe llevar una pelota</p> <p>Desarrollo</p> <p>El docente debe tocar una quena, y la fila de alumnos deben marchar de acuerdo al ritmo, cuando el docente entona fuertemente el sonido de la quena, Entonces el estudiante pasar a la pelota a otro estudiante, y realizará los movimientos que el docente has realizado con su quema.</p> <p>se presentarán diferentes tonos de sonidos (bajo, medio y alto) cuando se entona la quena con un sonido bajo, la pelota te pasará por encima de la cabeza, cuando se entonan un sonido medio, la pelota se pasará por la derecha, cuando se entonan un sonido alto la pelota Se pasará por debajo de las piernas.</p>
-------------------	--

CIERRE	<p>Terminada la actividad, se reúne a todos los estudiantes en un lugar para el cierre y reflexiona con ellos sobre la clase de hoy. Qué parte del juego “el relevo” me gusto más y cómo debo mejorar para el siguiente juego..</p> <p>Describe lo realizado y se les pregunta:</p> <p>¿Cómo se han sentido?</p> <p>¿Por qué es importante jugar vóley y futbol?”. Pedimos a los estudiantes que nos cuente cómo hicieron para jugar el vóley y el futbol</p> <p>¿Cómo se sintieron al jugar el juego de: “el relevo”?</p> <p>¿Cómo jugaron y que estrategias utilizaron para ganar el juego de “el relevo”?”.</p> <p>Se hace una referencia de los roles que han asumido los estudiantes en las actividades.</p> <p>Inducimos a la reflexión:</p> <p>“Si hemos jugado mucho, hemos sudado y nos hemos ensuciado, ¿qué tenemos que hacer ahora?”.</p> <p>Se les conduce a los servicios higiénicos para que realicen su aseo personal.</p> <p>Se les orienta su accionar sobre el correcto uso del agua, el jabón y el papel toalla.</p> <p>¡hasta la próxima clase!</p>
---------------	--

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- **Para el alumno:**

Textos MINEDU

Revistas para niños

- **Para la docente:**

Currículo Nacional de Inicial 2016

Materiales de educación física.



DOCENTE

TESIS

LISTA DE COTEJO
Me divierto con el vóley y el futbol

Practica juegos de futbol y vóley de forma organizada con el juego el relevo

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	ESCALA DE VALORACION		OBS
		SI	NO	
01	AGUILAR NAZARIO, Anhya Jhanisse	✓		
02	ALEJO RAMIREZ, Quiara Yamilet	✓		
03	BRAVO ROLDAN, Loan Zair	✓		
04	CAYCHO PONCE, Leandro Daniel	✓		
05	CHAVEZ MAMANI, Aixa Valentina	✓		
06	CIPRIANO TOLENTINO, Hansell Jhuniór	✓		
07	CRISPIN MALPARTIDA, Alina Fernanda	✓		
08	DE LA CRUZ VEGA, Rosa Angela	✓		
09	DELGADO IGUA VIL, Jesus	✓		
10	DIEGO LAURENCIO, Eyskens Snayder		✓	
11	DIEGO LAURENCIO, Nick Eyskens	✓		
12	ESPIRITU ANAYA, Rihana Kate	✓		
13	GERONIMO DAMASINO, Jhunzu Mereyin	✓		
14	GODOY DE LA CRUZ, Mickella Kajhol	✓		
15	IBAÑEZ TRUJILLO, Freddy Mathius	✓		
16	MELGAR ALVARADO, Karla Mireya	✓		
17	MORENO MENDOZA, Luis Angel	✓		
18	PEREZ EGOAVIL, Zhoe Natividad	✓		
19	PONCE ISUIZA, Emy Abril	✓		
20	REATEGUI NOREÑO, Lincol Marcosergio	-	-	
21	ROBLES CIERTO, Dayiro Anghelo	✓		
22	SALAZAR DIAZ, Angel Taylor	✓		
23	SANTIAGO ACCILIO, Abigail Jimena	✓		
24	SARAVIA CHEPE, Pierina Ingrid	✓		
25	TADEO ROJAS, Elif Dariana	✓		
26	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
27	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
28	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
29	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
30	VELASQUEZ CESPEDES, Jean Francois	✓		
31	VILLAORDORDUÑA YLDELFONSO, Jack Lohan	-	-	
32	ILLOGAS CAYCHO, Keysa Katrine	✓		


 U.E. 302 UGEL LEONCIO PRADO
 I.E. N° 32483 RICARDO PALMA SORIANO

 Mireya Del Aguila Trujillo
 DIRECTORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: N° 32483“Ricardo Palma Soriano”
1.2. DIRECTORA	: DEL AGUILA TRUJILLO, MIREYA
1.3. PROFESORA	: PIMENTEL MOSQUERA, BEATRIZ
1.4. TESISISTA	: MIRAVAL SANTOS, Anabelva
1.5. EDAD	: 5 AÑOS
1.6. AULA	: ARCO IRIS
1.7. FECHA	:08-08-22

2. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

TÍTULO: Selecciono los objetos de acuerdo a su forma.		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad “Se expresa corporalmente.”	Clasifica los objetos de acuerdo a su forma, en competencia con su compañero con el juego las cuatro esquinas.	Selecciona los objetos de ordenadamente.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos	Docentes y estudiantes muestran respeto entre todos y cada uno de ellos, al ejecutar ejercicios planificando y ejecutando sus actividades.
Enfoque de igualdad de género	Docentes y estudiantes tienen las mismas responsabilidades en el traslado de materiales y el cuidado de los espacios educativos.

3. PRAPARACION PARA LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar y acondicionar el espacio, velando por la seguridad de tus estudiantes (amplio, libre de peligros, de ser posible techo cubierto). • Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. • Verifica que la cantidad de materiales sea suficiente según la cantidad de niñas y niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aros • Conos • Pelotas • Cualquier recurso o material de tu entorno puede ser utilizado para reemplazar alguno de esta lista,

<ul style="list-style-type: none"> • Tener la rúbrica a la mano para ir recogiendo información sobre el progreso en los aprendizajes de los estudiantes. 	<p>siempre y cuando cumpla la misma función.</p>
---	--

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se reúne a todos los niños y las niñas antes de salir del aula. Les damos la bienvenida con un fuerte chasquido. • Nos dirigimos al campo deportivo y/o espacio donde se desarrollarán el juego rítmico “El relevo”. • Se les indica del cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. • Se les pregunta ¿les gustaría jugar el juego de: “las cuatro esquinas”? Escuchamos sus comentarios sobre que estrategias utilizarían para ganar el juego: “las cuatro esquinas”. • Presentamos a continuación, el propósito de la sesión del aprendizaje, que los motive a interactuar entre compañeros. “hoy clasificaremos los objetos de acuerdo a su forma con el juego las cuatro esquinas” • ¿Cómo podemos clasificar los objetos de acuerdo a su forma? • Escuchamos atentamente las opiniones y posibles respuestas, y comunicamos que la evaluación consistirá en demostrar lo que hemos aprendido: clasificar objetos de acuerdo a su forma, conocernos, trabajar juntos mostrando respeto a los demás, a cumplir funciones según roles y a reconocer los espacios donde aprenderemos a juego el juego rítmico: “las cuatro esquinas”. • Se les invita a jugar “las cuatro esquinas” Explicamos que esta actividad les permitirá Clasifica los objetos de acuerdo a su forma. • Se les pide a los estudiantes que se desplacen libremente por el campo deportivo, explicándoles de cómo deben jugar el juego de: “las cuatro esquinas”.
---------------	--

DESARROLLO	<p>Explicamos a los niños y las niñas sobre los momentos más pertinentes para hidratarse durante la clase y que estos se dan por lo general cuando se siente sed, pero que tampoco hay que esperar a tener sed para hidratarse en el momento oportuno.</p> <p>DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>Las cuatro esquinas</p> <p>Organización</p> <p>Se traza 4 círculos en el contorno del lugar del juego, dentro de cada círculo se coloca un participante, otros niños permanecen solos, sin ningún círculo, el docente entona una canción con un instrumento musical que los participantes deben conocer.</p> <p>Desarrollo</p> <p>Todos los estudiantes marchan al ritmo de la canción que el docente entona, cantando la canción, cuando el docente de repente, improvisa otra canción, es cuando los estudiantes deben soltarse las manos para correr libremente, cuando la música termina, cada niño que se encontraba en el círculo intenta entrar a otro círculo, es ahí donde se emprende la marcha al son de la canción.</p> <p>El estudiante que cada vez pierde, será él quien pierde el juego.</p> <p>Observación</p> <p>De acuerdo a la cantidad de los participantes Pueden disminuir o aumentar los círculos, asimismo se debe considerar el tamaño del espacio donde se desarrollaron los juegos.</p>
-------------------	--

CIERRE	<p>Terminada la actividad, se reúne a todos los estudiantes en un lugar para el cierre y reflexiona con ellos sobre la clase de hoy. Qué parte del juego “las cuatro esquinas” me gusto más y cómo debo mejorar para el siguiente juego.. Describe lo realizado y se les pregunta:</p> <p>¿Cómo se han sentido?</p> <p>¿Por qué es importante clasifica los objetos de acuerdo a su forma?”. Pedimos a los estudiantes que nos cuente cómo hicieron para clasifica los objetos de acuerdo a su forma</p> <p>¿Cómo se sintieron al jugar el juego de: “las cuatro esquinas”?</p> <p>¿Cómo jugaron y que estrategias utilizaron para ganar el juego de “las cuatro esquinas”?”.</p> <p>Se hace una referencia de los roles que han asumido los estudiantes en las actividades.</p> <p>Inducimos a la reflexión:</p> <p>“Si hemos jugado mucho, hemos sudado y nos hemos ensuciado, ¿qué tenemos que hacer ahora?”.</p> <p>Se les conduce a los servicios higiénicos para que realicen su aseo personal.</p> <p>Se les orienta su accionar sobre el correcto uso del agua, el jabón y el papel toalla.</p> <p>¡hasta la próxima clase!</p>
---------------	---

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- **Para el alumno:**

Textos MINEDU

Revistas para niños

- **Para la docente:**

Currículo Nacional de Inicial 2016

Materiales de educación física.



DOCENTE

TESIS

LISTA DE COTEJO

Selecciono los objetos de acuerdo a su forma

DESEMPEÑO: Clasifica los objetos de acuerdo a su forma, en competencia con su compañero con el juego las cuatro esquinas.

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	ESCALA DE VALORACION		OBS
		SI	NO	
01	AGUILAR NAZARIO, Anhya Jhanisse	✓		
02	ALEJO RAMIREZ, Quiara Yamilet	✓		
03	BRAVO ROLDAN, Loan Zair	✓		
04	CAYCHO PONCE, Leandro Daniel	✓		
05	CHAVEZ MAMANI, Aixa Valentina	✓		
06	CIPRIANO TOLENTINO, Hansell Jhuniór	✓		
07	CRISPIN MALPARTIDA, Alina Fernanda	✓		
08	DE LA CRUZ VEGA, Rosa Angela	✓		
09	DELGADO IGUAVIL, Jesus	✓		
10	DIEGO LAURENCIO, Eyskens Snayder	✓		
11	DIEGO LAURENCIO, Nick Eyskens	✓		
12	ESPIRITU ANAYA, Rihana Kate	✓		
13	GERONIMO DAMASINO, Jhunzu Mereyin	✓		
14	GODOY DE LA CRUZ, Mickella Kajhol	✓		
15	IBAÑEZ TRUJILLO, Freddy Mathius	✓		
16	MELGAR ALVARADO, Karla Mireya	✓		
17	MORENO MENDOZA, Luis Angel	✓		
18	PEREZ EGOAVIL, Zhoe Natividad	✓		
19	PONCE ISUIZA, Emy Abril	✓		
20	REATEGUI NOREÑO, Lincol Marcosergio	-	-	
21	ROBLES CIERTO, Dayiro Anghelo	✓		
22	SALAZAR DIAZ, Angel Taylor	✓		
23	SANTIAGO ACCILIO, Abigail Jimena	✓		
24	SARAVIA CHEPE, Pierina Ingrid	✓		
25	TADEO ROJAS, Elif Dariana	✓		
26	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
27	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
28	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
29	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
30	VELASQUEZ CESPEDES, Jean Francois	✓		
31	VILLAORDORDUÑA YLDELFONSO, Jack Lohan	-	-	
32	ILLOGAS CAYCHO, Keysa Katrine	✓		



U.E. 302 UGEL LEONCIO PRADO
 I.E. N° 32483 RICARDO PALMA SORIANO

Mireya Del Aguila Trujillo
Mireya Del Aguila Trujillo
 DIRECTORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 16

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: N° 32483“Ricardo Palma Soriano”
1.2. DIRECTORA	: DEL AGUILA TRUJILLO, MIREYA
1.3. PROFESORA	: PIMENTEL MOSQUERA, BEATRIZ
1.4. TESISISTA	: MIRAVAL SANTOS, Anabelva
1.5. EDAD	: 5 AÑOS
1.6. AULA	: ARCO IRIS
1.7. FECHA	:10-08-22

2. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

TÍTULO: Selecciono los objetos de acuerdo a su tamaño.		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad “Se expresa corporalmente.”	Clasifica los objetos de acuerdo a su tamaño en competencia con su compañero en el juego el gato.	Organiza los objetos de acuerdo a su tamaño en forma ordena

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos	Docentes y estudiantes muestran respeto entre todos y cada uno de ellos, al ejecutar ejercicios planificando y ejecutando sus actividades.
Enfoque de igualdad de género	Docentes y estudiantes tienen las mismas responsabilidades en el traslado de materiales y el cuidado de los espacios educativos.

3. PRAPARACION PARA LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar y acondicionar el espacio, velando por la seguridad de tus estudiantes (amplio, libre de peligros, de ser posible techo cubierto). • Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. • Verifica que la cantidad de materiales sea suficiente según la cantidad de niñas y niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aros • Conos • Pelotas • Cualquier recurso o material de tu entorno puede ser utilizado para reemplazar alguno de esta lista,

<ul style="list-style-type: none"> • Tener la rúbrica a la mano para ir recogiendo información sobre el progreso en los aprendizajes de los estudiantes. 	<p>siempre y cuando cumpla la misma función.</p>
---	--

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se reúne a todos los niños y las niñas antes de salir del aula. Les damos la bienvenida con un beso volado. • Nos dirigimos al campo deportivo y/o espacio donde se desarrollarán el juego rítmico “Las cuatro esquinas”. • Se les indica del cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. • Se les pregunta ¿les gustaría jugar el juego de: “el gato”? Escuchamos sus comentarios sobre que estrategias utilizarían para ganar el juego: “el gato”. • Presentamos a continuación, el propósito de la sesión del aprendizaje, que los motive a interactuar entre compañeros. “hoy Clasificamos los objetos de acuerdo a su tamaño” • ¿Cómo podemos clasificar los objetos de acuerdo a su tamaño? • Escuchamos atentamente las opiniones y posibles respuestas, y comunicamos que la evaluación consistirá en demostrar lo que hemos aprendido: Clasificar los objetos de acuerdo a su tamaño, conocernos, trabajar juntos mostrando respeto a los demás, a cumplir funciones según roles y a reconocer los espacios donde aprenderemos a juego el juego rítmico: “el gato”. • Se les invita a jugar “las cuatro esquinas” Explicamos que esta actividad les permitirá Clasifica los objetos de acuerdo a su tamaño. • Se les pide a los estudiantes que se desplacen libremente por el campo deportivo, explicándoles de cómo deben jugar el juego de: “el gato”.
---------------	--

DESARROLLO	<p>Explicamos a los niños y las niñas sobre los momentos más pertinentes para hidratarse durante la clase y que estos se dan por lo general cuando se siente sed, pero que tampoco hay que esperar a tener sed para hidratarse en el momento oportuno.</p> <p>DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>Juego rítmico “el gato”</p> <p>Organización</p> <p>Un niño seleccionado al azar, actuará como gato, escondiéndose en cualquier rincón del aula, el resto de sus compañeros harán el papel de ratoncillo, colocándose dentro de un aro, y asimilarán que es su madriguera.</p> <p>Desarrollo</p> <p>El docente entona una canción de su libre elección, en el acto los niños empiezan a dormir, al momento que el docente pasa otra canción, los niños participantes del juego despiertan, simulando que se encuentran dormidos dentro de sus madrigueras, Al momento de que el docente deja de entonar la canción los ratoncitos salen de sus madrigueras y evolucionan libremente.</p> <p>Al no escuchar ninguna canción, es ahí cuando interviene el gato, intentando atrapar a los ratoncitos, antes que retornen a sus madrigueras. si el gato alcanza a uno de los ratoncitos, entonces se lo lleva para ser devorado por el mismo, y si no atrapado a ningún ratoncillo, entonces debe ser reemplazado por otro niño o niña para que haga el papel de gato, los demás niños que hacen el papel de ratoncillo, deben siempre refugiarte en el mismo lugar.</p>
-------------------	---

CIERRE	<p>Terminada la actividad, se reúne a todos los estudiantes en un lugar para el cierre y reflexiona con ellos sobre la clase de hoy. Qué parte del juego “el gato” me gusto más y cómo debo mejorar para el siguiente juego. Describe lo realizado y se les pregunta:</p> <p>¿Cómo se han sentido?</p> <p>¿Por qué es importante clasifica los objetos de acuerdo a su tamaño?”. Pedimos a los estudiantes que nos cuente cómo hicieron clasifica los objetos de acuerdo a su tamaño</p> <p>¿Cómo se sintieron al jugar el juego de: “el gato”?</p> <p>¿Cómo jugaron y que estrategias utilizaron para ganar el juego de “el gato”?”.</p> <p>Se hace una referencia de los roles que han asumido los estudiantes en las actividades.</p> <p>Inducimos a la reflexión:</p> <p>“Si hemos jugado mucho, hemos sudado y nos hemos ensuciado, ¿qué tenemos que hacer ahora?”.</p> <p>Se les conduce a los servicios higiénicos para que realicen su aseo personal.</p> <p>Se les orienta su accionar sobre el correcto uso del agua, el jabón y el papel toalla.</p> <p>¡hasta la próxima clase!</p>
---------------	---

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- **Para el alumno:**

Textos MINEDU

Revistas para niños

- **Para la docente:**

Currículo Nacional de Inicial 2016

Materiales de educación física.



DOCENTE

TESIS

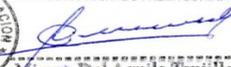
LISTA DE COTEJO

Selecciono los objetos de acuerdo a su tamaño

DESEMPEÑO: Clasifica los objetos de acuerdo a su tamaño en competencia con su compañero en el juego el gato.

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	ESCALA DE VALORACION		OBS
		SI	NO	
01	AGUILAR NAZARIO, Anhya Jhanisse	✓		
02	ALEJO RAMIREZ, Quiara Yamilet	✓		
03	BRAVO ROLDAN, Loan Zair	✓		
04	CAYCHO PONCE, Leandro Daniel	✓		
05	CHAVEZ MAMANI, Aixa Valentina	✓		
06	CIPRIANO TOLENTINO, Hansell Jhunior	✓		
07	CRISPIN MALPARTIDA, Alina Fernanda		✓	
08	DE LA CRUZ VEGA, Rosa Angela	✓		
09	DELGADO IGUAVIL, Jesus	✓		
10	DIEGO LAURENCIO, Eyskens Snayder	✓		
11	DIEGO LAURENCIO, Nick Eyskens	✓		
12	ESPIRITU ANAYA, Rihana Kate	✓		
13	GERONIMO DAMASINO, Jhunzu Mereyin	✓		
14	GODOY DE LA CRUZ, Mickella Kajhol	✓		
15	IBAÑEZ TRUJILLO, Freddy Mathius	✓		
16	MELGAR ALVARADO, Karla Mireya	✓		
17	MORENO MENDOZA, Luis Angel	✓		
18	PEREZ EGOAVIL, Zhoë Natividad	✓		
19	PONCE ISUIZA, Emy Abril	✓		
20	REATEGUI NOREÑO, Lincol Marcosergio	-	-	
21	ROBLES CIERTO, Dayiro Anghelo	✓		
22	SALAZAR DIAZ, Angel Taylor	✓		
23	SANTIAGO ACCILIO, Abigail Jimena	✓		
24	SARAVIA CHEPE, Pierina Ingrid	✓		
25	TADEO ROJAS, Elif Dariana	✓		
26	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
27	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
28	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
29	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
30	VELASQUEZ CESPEDES, Jean Francois	✓		
31	VILLAORDORDUÑA YLDELFONSO, Jack Lohan	-	-	
32	ILLOGAS CAYCHO, Keysa Katrine	✓		



U.E. 302 IGBEL LEONCIO PRADO
 I.E. N° 32493 RICARDO PALMA SORIANO

 Mireya Del Aguila Trujillo
 DIRECTORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 17

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: N° 32483“Ricardo Palma Soriano”
1.2. DIRECTORA	: DEL AGUILA TRUJILLO, MIREYA
1.3. PROFESORA	: PIMENTEL MOSQUERA, BEATRIZ
1.4. TESISISTA	: MIRAVAL SANTOS, Anabelva
1.5. EDAD	: 5 AÑOS
1.6. AULA	: ARCO IRIS
1.7. FECHA	:12-08-22

2. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

TÍTULO: Selecciono los objetos de acuerdo a sus colores.		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad “Se expresa corporalmente.”	Clasifica los objetos de acuerdo a sus colores en competencia con su compañero en el juego la gallinita ciega.	Acepta los roles que se le proponen en las actividades lúdicas de manera dinámica.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos	Docentes y estudiantes muestran respeto entre todos y cada uno de ellos, al ejecutar ejercicios planificando y ejecutando sus actividades.
Enfoque de igualdad de género	Docentes y estudiantes tienen las mismas responsabilidades en el traslado de materiales y el cuidado de los espacios educativos.

3. PRAPARACION PARA LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar y acondicionar el espacio, velando por la seguridad de tus estudiantes (amplio, libre de peligros, de ser posible techo cubierto). • Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. • Verifica que la cantidad de materiales sea suficiente según la cantidad de niñas y niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aros • Conos • Pelotas • Cualquier recurso o material de tu entorno puede ser utilizado para reemplazar alguno de esta lista,

<ul style="list-style-type: none"> • Tener la rúbrica a la mano para ir recogiendo información sobre el progreso en los aprendizajes de los estudiantes. 	<p>siempre y cuando cumpla la misma función.</p>
---	--

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se reúne a todos los niños y las niñas antes de salir del aula. Les damos la bienvenida con saludo militar. • Nos dirigimos al campo deportivo y/o espacio donde se desarrollarán las clases de los juegos rítmicos e invítalos a sentarse en un círculo. • Se les indica del cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. • Se les pregunta ¿les gustaría jugar el juego de: “la gallinita ciega”? Escuchamos sus comentarios sobre que estrategias utilizarían para ganar el juego: “la gallinita ciega”. • Presentamos a continuación, el propósito de la sesión del aprendizaje, que los motive a interactuar entre compañeros. “hoy Clasifica los objetos de acuerdo a sus colores con el juego expresión oral” • ¿cómo se clasifica los objetos de acuerdo a sus colores? • Escuchamos atentamente las opiniones y posibles respuestas, y comunicamos que la evaluación consistirá en demostrar lo que hemos aprendido: Clasificar los objetos de acuerdo a sus colores, conocernos, trabajar juntos mostrando respeto a los demás, a cumplir funciones según roles y a reconocer los espacios donde aprenderemos a juego el juego rítmico: “la gallinita ciega”. • Se les invita a jugar “la expresión corporal” Explicamos que esta actividad les permitirá Clasifica los objetos de acuerdo a sus colores. • Se les pide a los estudiantes que se desplacen libremente por el campo deportivo, explicándoles de cómo deben jugar el juego de: “la gallinita ciega”.
---------------	---

DESARROLLO	<p>Explicamos a los niños y las niñas sobre los momentos más pertinentes para hidratarse durante la clase y que estos se dan por lo general cuando se siente sed, pero que tampoco hay que esperar a tener sed para hidratarse en el momento oportuno.</p> <p>DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>La gallina ciega</p> <p>Organización</p> <p>Todos los niños participantes deben colocarse dentro de un círculo, con la excepción de uno que estará en el centro vendados los ojos, el juego se desarrolla entregando una sonaja u otro material a cada niño, o en todo caso dando palmas.</p> <p>Desarrollo</p> <p>Los niños deben entonar una canción que se les ha indicado antes del comienzo del juego, y deben marchar al centro del círculo, al concluir el canto, el docente moderador dará tres palmaditas, y el niño que está en el centro vendado sus ojos adivinará a quien dio las palmaditas.</p> <p>Observación</p> <p>Si la cantidad sobrepasa de la participación de los estudiantes, entonces será necesario, repetir varias veces, para que el mismo niño, quien está vendado sus ojos, pueda adivinar quien lo hizo.</p>
-------------------	---

CIERRE	<p>Terminada la actividad, se reúne a todos los estudiantes en un lugar para el cierre y reflexiona con ellos sobre la clase de hoy. Qué parte del juego “la gallinita ciega” me gusto más y cómo debo mejorar para el siguiente juego. Describe lo realizado y se les pregunta:</p> <p>¿Cómo se han sentido?</p> <p>¿Por qué es importante clasifica los objetos de acuerdo a sus colores?”. Pedimos a los estudiantes que nos cuente cómo hicieron para clasificar los objetos de acuerdo a sus colores</p> <p>¿Cómo se sintieron al jugar el juego de: “la gallinita ciega”?</p> <p>¿Cómo jugaron y que estrategias utilizaron para ganar el juego de “la gallinita ciega”?”.</p> <p>Se hace una referencia de los roles que han asumido los estudiantes en las actividades.</p> <p>Inducimos a la reflexión:</p> <p>“Si hemos jugado mucho, hemos sudado y nos hemos ensuciado, ¿qué tenemos que hacer ahora?”.</p> <p>Se les conduce a los servicios higiénicos para que realicen su aseo personal.</p> <p>Se les orienta su accionar sobre el correcto uso del agua, el jabón y el papel toalla.</p> <p>¡hasta la próxima clase!</p>
---------------	--

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- **Para el alumno:**

Textos MINEDU

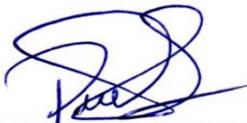
Revistas para niños

- **Para la docente:**

Currículo Nacional de Inicial 2016

Materiales de educación física.




 DOCENTE



TESIS



LISTA DE COTEJO

Selecciono los objetos de acuerdo a sus colores

DESEMPEÑO: Clasifica los objetos de acuerdo a sus colores en competencia con su compañero en el juego la gallinita ciega.

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	ESCALA DE VALORACION		OBS
		SI	NO	
01	AGUILAR NAZARIO, Anhya Jhanisse	✓		
02	ALEJO RAMIREZ, Quiara Yamilet	✓		
03	BRAVO ROLDAN, Loan Zair	✓		
04	CAYCHO PONCE, Leandro Daniel		✓	
05	CHAVEZ MAMANI, Aixa Valentina	✓		
06	CIPRIANO TOLENTINO, Hansell Jhuniór	✓		
07	CRISPIN MALPARTIDA, Alina Fernanda	✓		
08	DE LA CRUZ VEGA, Rosa Angela	✓		
09	DELGADO IGUAVIL, Jesus	✓		
10	DIEGO LAURENCIO, Eyskens Snayder	✓		
11	DIEGO LAURENCIO, Nick Eyskens	✓		
12	ESPIRITU ANAYA, Rihana Kate	✓		
13	GERONIMO DAMASINO, Jhunzu Mereyin	✓		
14	GODOY DE LA CRUZ, Mickella Kajhol	✓		
15	IBAÑEZ TRUJILLO, Freddy Mathius	✓		
16	MELGAR ALVARADO, Karla Mireya	✓		
17	MORENO MENDOZA, Luis Angel	✓		
18	PEREZ EGOAVIL, Zhoe Natividad	✓		
19	PONCE ISUIZA, Emy Abril	✓		
20	REATEGUI NOREÑO, Lincol Marcosergio	-	-	
21	ROBLES CIERTO, Dayíro Anghelo	✓		
22	SALAZAR DIAZ, Angel Taylor	✓		
23	SANTIAGO ACCILIO, Abigail Jimena	✓		
24	SARAVIA CHEPE, Pierina Ingrid	✓		
25	TADEO ROJAS, Elif Dariana	✓		
26	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
27	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
28	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
29	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
30	VELASQUEZ CESPEDES, Jean Francois	✓		
31	VILLAORDORDUÑA YLDELFONSO, Jack Lohan	-	-	
32	ILLOGAS CAYCHO, Keysa Katrine	✓		



U.E. 302 UGEL LEONCIO PRADO
I.E. N° 32483 RICARDO PALMA SORIANO

Mireya Del Aguila Trujillo
DIRECTORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 18

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: N° 32483“Ricardo Palma Soriano”
1.2. DIRECTORA	: DEL AGUILA TRUJILLO, MIREYA
1.3. PROFESORA	: PIMENTEL MOSQUERA, BEATRIZ
1.4. TESISISTA	: MIRAVALL SANTOS, Anabelva
1.5. EDAD	: 5 AÑOS
1.6. AULA	: ARCO IRIS
1.7. FECHA	:15-08-22

2. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

TÍTULO: armo y desarmo mi rompecabezas.		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad “Se expresa corporalmente.”	Desarma y arma rompecabezas con 10 piezas con el juego el relevo.	Participa activamente en las actividades diarias

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos	Docentes y estudiantes muestran respeto entre todos y cada uno de ellos, al ejecutar ejercicios planificando y ejecutando sus actividades.
Enfoque de igualdad de género	Docentes y estudiantes tienen las mismas responsabilidades en el traslado de materiales y el cuidado de los espacios educativos.

3. PRPARACION PARA LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar y acondicionar el espacio, velando por la seguridad de tus estudiantes (amplio, libre de peligros, de ser posible techo cubierto). • Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. • Verifica que la cantidad de materiales sea suficiente según la cantidad de niñas y niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aros • Conos • Pelotas • Cualquier recurso o material de tu entorno puede ser utilizado para reemplazar alguno de esta lista,

<ul style="list-style-type: none"> • Tener la rúbrica a la mano para ir recogiendo información sobre el progreso en los aprendizajes de los estudiantes. 	<p>siempre y cuando cumpla la misma función.</p>
---	--

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se reúne a todos los niños y las niñas antes de salir del aula. Les damos la bienvenida militar. • Nos dirigimos al campo deportivo y/o espacio donde se desarrollarán las clases de los juegos rítmicos e invítalos a sentarse en un círculo. • Se les indica del cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. • Se les pregunta ¿les gustaría jugar el juego de: “relevo”? Escuchamos sus comentarios sobre que estrategias utilizarían para ganar el juego: “relevo”. • Presentamos a continuación, el propósito de la sesión del aprendizaje, que los motive a interactuar entre compañeros. “hoy Desarmaremos y armamos rompecabezas con 10 piezas con el juego expresión corporal.” • ¿Qué podemos hacer para desarmar y armar rompecabezas con 10 piezas? • Escuchamos atentamente las opiniones y posibles respuestas, y comunicamos que la evaluación consistirá en demostrar lo que hemos aprendido: desarmar y armar rompecabezas con 10 piezas, conocernos, trabajar juntos mostrando respeto a los demás, a cumplir funciones según roles y a reconocer los espacios donde aprenderemos a juego el juego rítmico: “relevo”. • Se les invita a jugar “expresión corporal” Explicamos que esta actividad les permitirá a desarmar y armar rompecabezas con 10 piezas. • Se les pide a los estudiantes que se desplacen libremente por el campo deportivo, explicándoles de cómo deben jugar el juego de: “relevo”.
---------------	--

DESARROLLO	<p>Explicamos a los niños y las niñas sobre los momentos más pertinentes para hidratarse durante la clase y que estos se dan por lo general cuando se siente sed, pero que tampoco hay que esperar a tener sed para hidratarse en el momento oportuno.</p> <p>DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>Juego de relevos</p> <p>Organización</p> <p>Se debe hacer formar a los estudiantes en una sola fila, el primer estudiante debe llevar una pelota</p> <p>Desarrollo</p> <p>El docente debe tocar una quena, y la fila de alumnos deben marchar de acuerdo al ritmo, cuando el docente entona fuertemente el sonido de la quena, Entonces el estudiante pasar a la pelota a otro estudiante, y realizará los movimientos que el docente has realizado con su quema.</p> <p>se presentarán diferentes tonos de sonidos (bajo, medio y alto) cuando se entona la quena con un sonido bajo, la pelota te pasará por encima de la cabeza, cuando se entonan un sonido medio, la pelota se pasará por la derecha, cuando se entonan un sonido alto la pelota Se pasará por debajo de las piernas.</p>
-------------------	--

CIERRE	<p>Terminada la actividad, se reúne a todos los estudiantes en un lugar para el cierre y reflexiona con ellos sobre la clase de hoy. Qué parte del juego “relevo” me gusto más y cómo debo mejorar para el siguiente juego.. Describe lo realizado y se les pregunta:</p> <p>¿Cómo se han sentido?</p> <p>¿Por qué es importante desarmar y armar rompecabezas con 10 piezas?”. Pedimos a los estudiantes que nos cuente cómo hicieron para desarmar y armar rompecabezas con 10 piezas.</p> <p>¿Cómo se sintieron al jugar el juego de: “relevo”?</p> <p>¿Cómo jugaron y que estrategias utilizaron para ganar el juego de “relevo”?”.</p> <p>Se hace una referencia de los roles que han asumido los estudiantes en las actividades.</p> <p>Inducimos a la reflexión:</p> <p>“Si hemos jugado mucho, hemos sudado y nos hemos ensuciado, ¿qué tenemos que hacer ahora?”.</p> <p>Se les conduce a los servicios higiénicos para que realicen su aseo personal.</p> <p>Se les orienta su accionar sobre el correcto uso del agua, el jabón y el papel toalla.</p> <p>¡hasta la próxima clase!</p>
---------------	---

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- **Para el alumno:**

Textos MINEDU

Revistas para niños

- **Para la docente:**

Currículo Nacional de Inicial 2016

Materiales de educación física.



DOCENTE

TESIS

LISTA DE COTEJO

“armo y desarmo mi rompecabezas”

DESEMPEÑO: Desarma y arma rompecabezas con 10 piezas.

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	ESCALA DE VALORACION		OBS
		SI	NO	
01	AGUILAR NAZARIO, Anhya Jhanisse	✓		
02	ALEJO RAMIREZ, Quiara Yamilet	✓		
03	BRAVO ROLDAN, Loan Zair	✓		
04	CAYCHO PONCE, Leandro Daniel	✓		
05	CHAVEZ MAMANI, Aixa Valentina		✓	
06	CIPRIANO TOLENTINO, Hansell Jhunior	✓		
07	CRISPIN MALPARTIDA, Alina Fernanda	✓		
08	DE LA CRUZ VEGA, Rosa Angela	✓		
09	DELGADO IGUAVIL, Jesus	✓		
10	DIEGO LAURENCIO, Eyskens Snayder	✓		
11	DIEGO LAURENCIO, Nick Eyskens	✓		
12	ESPIRITU ANAYA, Rihana Kate		✓	
13	GERONIMO DAMASINO, Jhunzu Mereyin	✓		
14	GODOY DE LA CRUZ, Mickella Kajhol	✓		
15	IBAÑEZ TRUJILLO, Freddy Mathius	✓		
16	MELGAR ALVARADO, Karla Mireya	✓		
17	MORENO MENDOZA, Luis Angel	✓		
18	PEREZ EGOAVIL, Zhoe Natividad	✓		
19	PONCE ISUIZA, Emy Abril	✓		
20	REATEGUI NOREÑO, Lincol Marcosergio	-	-	
21	ROBLES CIERTO, Dayiro Anghelo	✓		
22	SALAZAR DIAZ, Angel Taylor	✓		
23	SANTIAGO ACCILIO, Abigail Jimena	✓		
24	SARAVIA CHEPE, Pierina Ingrid	✓		
25	TADEO ROJAS, Elif Dariana	✓		
26	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
27	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
28	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
29	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
30	VELASQUEZ CESPEDES, Jean Francois	✓		
31	VILLAORDORDUÑA YLDELFONSO, Jack Lohan	-	-	
32	ILLOGAS CAYCHO, Keysa Katrine	✓		


 U.E. 302 UGEL LEONCIO PRADO
 I.E. N° 32483 RICARDO PALMA GORIANO

 Mireya Del Aguila Trujillo
 DIRECTORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 19

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: N° 32483“Ricardo Palma Soriano”
1.2. DIRECTORA	: DEL AGUILA TRUJILLO, MIREYA
1.3. PROFESORA	: PIMENTEL MOSQUERA, BEATRIZ
1.4. TESISISTA	: MIRAVAL SANTOS, Anabelva
1.5. EDAD	: 5 AÑOS
1.6. AULA	: ARCO IRIS
1.7. FECHA	:17-08-22

2. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

TÍTULO: juego con el rompecabezas		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad “Se expresa corporalmente.”	Desarma y arma rompecabezas con 20 piezas con el juego el gato.	Participa activamente en las actividades diarias

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos	Docentes y estudiantes muestran respeto entre todos y cada uno de ellos, al ejecutar ejercicios planificando y ejecutando sus actividades.
Enfoque de igualdad de género	Docentes y estudiantes tienen las mismas responsabilidades en el traslado de materiales y el cuidado de los espacios educativos.

3. PRAPARACION PARA LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> Seleccionar y acondicionar el espacio, velando por la seguridad de tus estudiantes (amplio, libre de peligros, de ser posible techo cubierto). Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. Verifica que la cantidad de materiales sea suficiente según la cantidad de niñas y niños. 	<ul style="list-style-type: none"> Aros Conos Pelotas Cualquier recurso o material de tu entorno puede ser utilizado para reemplazar alguno de esta lista,

<ul style="list-style-type: none"> • Tener la rúbrica a la mano para ir recogiendo información sobre el progreso en los aprendizajes de los estudiantes. 	<p>siempre y cuando cumpla la misma función.</p>
---	--

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se reúne a todos los niños y las niñas antes de salir del aula. Les damos la bienvenida con un fuerte chasquido. • Nos dirigimos al campo deportivo y/o espacio donde se desarrollarán las clases de los juegos rítmicos e invítalos a sentarse en un círculo. • Se les indica del cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. • Se les pregunta ¿les gustaría jugar el juego de: “el gato”? Escuchamos sus comentarios sobre que estrategias utilizarían para ganar el juego: “el gato”. • Presentamos a continuación, el propósito de la sesión del aprendizaje, que los motive a interactuar entre compañeros. “hoy Desarmaremos y armaremos rompecabezas con 20 piezas” • ¿Qué podemos hacer para Desarma y arma rompecabezas con 20 piezas? • Escuchamos atentamente las opiniones y posibles respuestas, y comunicamos que la evaluación consistirá en demostrar lo que hemos aprendido: Desarma y arma rompecabezas con 20 piezas, conocernos, trabajar juntos mostrando respeto a los demás, a cumplir funciones según roles y a reconocer los espacios donde aprenderemos a juego el juego rítmico: “el gato”. • Se les invita a jugar “Expresión corporal” Explicamos que esta actividad les permitirá a desarmar y armar rompecabezas con 20 piezas. • Se les pide a los estudiantes que se desplacen libremente por el campo deportivo, explicándoles de cómo deben jugar el juego de: “el gato”.
---------------	---

DESARROLLO	<p>Explicamos a los niños y las niñas sobre los momentos más pertinentes para hidratarse durante la clase y que estos se dan por lo general cuando se siente sed, pero que tampoco hay que esperar a tener sed para hidratarse en el momento oportuno.</p> <p>DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>El gato</p> <p>Organización</p> <p>Un niño seleccionado al azar, actuará como gato, escondiéndose en cualquier rincón del aula, el resto de sus compañeros harán el papel de ratoncillo, colocándose dentro de un aro, y asimilarán que es su madriguera.</p> <p>Desarrollo</p> <p>El docente entona una canción de su libre elección, en el acto los niños empiezan a dormir, al momento que el docente pasa otra canción, los niños participantes del juego despiertan, simulando que se encuentran dormidos dentro de sus madrigueras, Al momento de que el docente deja de entonar la canción los ratoncitos salen de sus madrigueras y evolucionan libremente.</p> <p>Al no escuchar ninguna canción, es ahí cuando interviene el gato, intentando atrapar a los ratoncitos, antes que retornen a sus madrigueras. si el gato alcanza a uno de los ratoncitos, entonces se lo lleva para ser devorado por el mismo, y si no atrapado a ningún ratoncillo, entonces debe ser reemplazado por otro niño o niña para que haga el papel de gato, los demás niños que hacen el papel de ratoncillo, deben siempre refugiarte en el mismo lugar.</p>
-------------------	--

CIERRE	<p>Terminada la actividad, se reúne a todos los estudiantes en un lugar para el cierre y reflexiona con ellos sobre la clase de hoy. Qué parte del juego “el gato” me gusto más y cómo debo mejorar para el siguiente juego. Describe lo realizado y se les pregunta:</p> <p>¿Cómo se han sentido?</p> <p>¿Por qué es importante desarma y arma rompecabezas con 20 piezas?”. Pedimos a los estudiantes que nos cuente cómo hicieron para desarma y arma rompecabezas con 20 piezas</p> <p>¿Cómo se sintieron al jugar el juego de: “el gato”?</p> <p>¿Cómo jugaron y que estrategias utilizaron para ganar el juego de “el gato”?”.</p> <p>Se hace una referencia de los roles que han asumido los estudiantes en las actividades.</p> <p>Inducimos a la reflexión:</p> <p>“Si hemos jugado mucho, hemos sudado y nos hemos ensuciado, ¿qué tenemos que hacer ahora?”.</p> <p>Se les conduce a los servicios higiénicos para que realicen su aseo personal.</p> <p>Se les orienta su accionar sobre el correcto uso del agua, el jabón y el papel toalla.</p> <p>¡hasta la próxima clase!</p>
---------------	--

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- **Para el alumno:**

Textos MINEDU

Revistas para niños

- **Para la docente:**

Currículo Nacional de Inicial 2016

Materiales de educación física.



DOCENTE

TESIS

LISTA DE COTEJO

“armo y desarmo mi rompecabezas”

DESEMPEÑO: Desarma y arma rompecabezas con 10 piezas.

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	ESCALA DE VALORACION		OBS
		SI	NO	
01	AGUILAR NAZARIO, Anhya Jhanisse	✓		
02	ALEJO RAMIREZ, Quiara Yamilet	✓		
03	BRAVO ROLDAN, Loan Zair	✓		
04	CAYCHO PONCE, Leandro Daniel	✓		
05	CHAVEZ MAMANI, Aixa Valentina		✓	
06	CIPRIANO TOLENTINO, Hansell Jhuniór	✓		
07	CRISPIN MALPARTIDA, Alina Fernanda	✓		
08	DE LA CRUZ VEGA, Rosa Angela	✓		
09	DELGADO IGUAVIL, Jesus	✓		
10	DIEGO LAURENCIO, Eyskens Snayder	✓		
11	DIEGO LAURENCIO, Nick Eyskens	✓		
12	ESPIRITU ANAYA, Rihana Kate		✓	
13	GERONIMO DAMASINO, Jhunzu Mereyin	✓		
14	GODOY DE LA CRUZ, Mickella Kajhol	✓		
15	IBAÑEZ TRUJILLO, Freddy Mathius	✓		
16	MELGAR ALVARADO, Karla Mireya	✓		
17	MORENO MENDOZA, Luis Angel	✓		
18	PEREZ EGOAVIL, Zhoe Natividad	✓		
19	PONCE ISUIZA, Emy Abril	✓		
20	REATEGUI NOREÑO, Lincol Marcosergio	-	-	
21	ROBLES CIERTO, Dayiro Anghelo	✓		
22	SALAZAR DIAZ, Angel Taylor	✓		
23	SANTIAGO ACCILIO, Abigail Jimena	✓		
24	SARAVIA CHEPE, Pierina Ingrid	✓		
25	TADEO ROJAS, Elif Dariana	✓		
26	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
27	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
28	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
29	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
30	VELASQUEZ CESPEDES, Jean Francois	✓		
31	VILLAORDORDUÑA YLDELFONSO, Jack Lohan	-	-	
32	ILLOGAS CAYCHO, Keysa Katrine	✓		


 U.E. 302 UGEL LEONCIO PRADO
 I.E. N° 32483 RICARDO PALMA SORIANO


 Mireya Del Aguila Trujillo
 DIRECTORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 20

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 32483“Ricardo Palma Soriano”
 1.2. DIRECTORA : DEL AGUILA TRUJILLO, MIREYA
 1.3. PROFESORA : PIMENTEL MOSQUERA, BEATRIZ
 1.4. TESISISTA : MIRAVAL SANTOS, Anabelva
 1.5. EDAD : 5 AÑOS
 1.6. AULA : ARCO IRIS
 1.7. FECHA :19-08-22

2. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

TÍTULO: formamos figuras con el tangram		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad “Se expresa corporalmente.”	Utiliza el tangram para formar diversas figuras con el juego las cuatro esquinas.	Acepta los roles que se le proponen en las actividades lúdicas de manera dinámica.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos	Docentes y estudiantes muestran respeto entre todos y cada uno de ellos, al ejecutar ejercicios planificando y ejecutando sus actividades.
Enfoque de igualdad de género	Docentes y estudiantes tienen las mismas responsabilidades en el traslado de materiales y el cuidado de los espacios educativos.

3. PRAPARACION PARA LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar y acondicionar el espacio, velando por la seguridad de tus estudiantes (amplio, libre de peligros, de ser posible techo cubierto). • Prepara los materiales que vas a utilizar para desarrollar las actividades. • Verifica que la cantidad de materiales sea suficiente según la cantidad de niñas y niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aros • Conos • Pelotas • Cualquier recurso o material de tu entorno puede ser utilizado para reemplazar alguno de esta lista,

<ul style="list-style-type: none"> • Tener la rúbrica a la mano para ir recogiendo información sobre el progreso en los aprendizajes de los estudiantes. 	<p>siempre y cuando cumpla la misma función.</p>
---	--

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se reúne a todos los niños y las niñas antes de salir del aula. Les damos la bienvenida con un fuerte abrazo.. • Nos dirigimos al campo deportivo y/o espacio donde se desarrollarán las clases de los juegos rítmicos e invítalos a sentarse en un círculo. • Se les indica del cuidado y prevención de accidentes en el uso de estos espacios. • Se les pregunta ¿les gustaría jugar el juego de: “cuatro esquinas”? Escuchamos sus comentarios sobre que estrategias utilizarían para ganar el juego: “cuatro esquinas”. • Presentamos a continuación, el propósito de la sesión del aprendizaje, que los motive a interactuar entre compañeros. “hoy Utiliza el tangran para formar diversas figuras” • ¿Qué podemos hacer para Utiliza el tangran para formar diversas figuras? • Escuchamos atentamente las opiniones y posibles respuestas, y comunicamos que la evaluación consistirá en demostrar lo que hemos aprendido: Utiliza el tangran para formar diversas figuras, conocernos, trabajar juntos mostrando respeto a los demás, a cumplir funciones según roles y a reconocer los espacios donde aprenderemos a juego el juego rítmico: “cuatro esquinas”. • Se les invita a jugar “la expresión corporal” Explicamos que esta actividad les permitirá Utiliza el tangran para formar diversas figuras. • Se les pide a los estudiantes que se desplacen libremente por el campo deportivo, explicándoles de cómo deben jugar el juego de: “cuatro esquinas”.
---------------	--

DESARROLLO	<p>Explicamos a los niños y las niñas sobre los momentos más pertinentes para hidratarse durante la clase y que estos se dan por lo general cuando se siente sed, pero que tampoco hay que esperar a tener sed para hidratarse en el momento oportuno.</p> <p>DESARROLLO DEL JUEGO</p> <p>“Las cuatro esquinas”</p> <p>Organización</p> <p>Se traza 4 círculos en el contorno del lugar del juego, dentro de cada círculo se coloca un participante, otros niños permanecen solos, sin ningún círculo, el docente entona una canción con un instrumento musical que los participantes deben conocer.</p> <p>Desarrollo</p> <p>Todos los estudiantes marchan al ritmo de la canción que el docente entona, cantando la canción, cuando el docente de repente, improvisa otra canción, es cuando los estudiantes deben soltarse las manos para correr libremente, cuando la música termina, cada niño que se encontraba en el círculo intenta entrar a otro círculo, es ahí donde se emprende la marcha al son de la canción.</p> <p>El estudiante que cada vez pierde, será él quien pierde el juego.</p> <p>Observación</p> <p>De acuerdo a la cantidad de los participantes Pueden disminuir o aumentar los círculos, asimismo se debe considerar el tamaño del espacio donde se desarrollaron los juegos.</p>
-------------------	--

CIERRE	<p>Terminada la actividad, se reúne a todos los estudiantes en un lugar para el cierre y reflexiona con ellos sobre la clase de hoy. Qué parte del juego “cuatro esquinas” me gusto más y cómo debo mejorar para el siguiente juego.. Describe lo realizado y se les pregunta:</p> <p>¿Cómo se han sentido?</p> <p>¿Por qué es importante que armen el tangran para formar diversas figuras?”.</p> <p>Pedimos a los estudiantes que nos cuente cómo hicieron para armar tangran para formar diversas figuras</p> <p>¿Cómo se sintieron al jugar el juego de: “cuatro esquinas”?</p> <p>¿Cómo jugaron y que estrategias utilizaron para ganar el juego de “cuatro esquinas”?”.</p> <p>Se hace una referencia de los roles que han asumido los estudiantes en las actividades.</p> <p>Inducimos a la reflexión:</p> <p>“Si hemos jugado mucho, hemos sudado y nos hemos ensuciado, ¿qué tenemos que hacer ahora?”.</p> <p>Se les conduce a los servicios higiénicos para que realicen su aseo personal.</p> <p>Se les orienta su accionar sobre el correcto uso del agua, el jabón y el papel toalla.</p> <p>¡hasta la próxima clase!</p>
---------------	---

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- **Para el alumno:**

Textos MINEDU

Revistas para niños

- **Para la docente:**

Currículo Nacional de Inicial 2016

Materiales de educación física.



DOCENTE

TESIS

LISTA DE COTEJO

formamos figuras con el tangram

DESEMPEÑO: Utiliza el tangram para formar diversas figuras con el juego las cuatro esquinas.

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	ESCALA DE VALORACION		OBS
		SI	NO	
01	AGUILAR NAZARIO, Anhya Jhanisse	✓		
02	ALEJO RAMIREZ, Quiara Yamilet	✓		
03	BRAVO ROLDAN, Loan Zair	✓		
04	CAYCHO PONCE, Leandro Daniel	✓		
05	CHAVEZ MAMANI, Aixa Valentina	✓		
06	CIPRIANO TOLENTINO, Hansell Jhuniór	✓		
07	CRISPIN MALPARTIDA, Alina Fernanda		✓	
08	DE LA CRUZ VEGA, Rosa Angela	✓		
09	DELGADO IGUAUVIL, Jesus	✓		
10	DIEGO LAURENCIO, Eyskens Snayder	✓		
11	DIEGO LAURENCIO, Nick Eyskens	✓		
12	ESPIRITU ANAYA, Rihana Kate	✓		
13	GERONIMO DAMASINO, Jhunzu Mereyin	✓		
14	GODOY DE LA CRUZ, Mickella Kajhol	✓		
15	IBAÑEZ TRUJILLO, Freddy Mathius	✓		
16	MELGAR ALVARADO, Karla Mireya	✓		
17	MORENO MENDOZA, Luis Angel	✓		
18	PEREZ EGOAVIL, Zhoe Natividad	✓		
19	PONCE ISUIZA, Emy Abril	✓		
20	REATEGUI NOREÑO, Lincol Marcosergio	-	-	
21	ROBLES CIERTO, Dayiro Anghelo	✓		
22	SALAZAR DIAZ, Angel Taylor	✓		
23	SANTIAGO ACCILIO, Abigail Jimena	✓		
24	SARAVIA CHEPE, Pierina Ingrid	✓		
25	TADEO ROJAS, Elif Dariana	✓		
26	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
27	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
28	URE COLMENAREZ, Dylan Daniel	✓		
29	VALLEJOS RIVERA, Jheens Lizandro	✓		
30	VELASQUEZ CESPEDES, Jean Francois	✓		
31	VILLAORDORDUÑA YLDELFONSO, Jack Lohan	-	-	
32	ILLOGAS CAYCHO, Keysa Katrine	✓		

U.E. 302 UGEL LEONCIO PRADO
 I.E. N° 32483 RICARDO PALMA SORIANO

 Mireya Del Aguila Trujillo
 DIRECTORA



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32483
"RICARDO PALMA SORIANO"
Tingo María – Rupa Rupa



"Año del fortalecimiento de la soberanía nacional"

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE
PROYECTO DE TESIS

La Directora de la Institución Educativa N° 32483 "Ricardo Palma Soriano" de la Ciudad de Tingo María, Distrito de Rupa Rupa, Provincia de Leoncio Prado, Región Huánuco;

Hace constar

Que, la señorita ANABELVA MIRAVAL SANTOS, identificado con DNI N° 45934611, ha aplicado su proyecto de tesis titulado "LOS JUEGOS RÍTMICOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32483 RICARDO PALMA SORIANO-TINGO MARÍA 2022", en el aula Arcoíris con 28 estudiantes de 5 años, desde el 04 de julio hasta el 19 de agosto en el horario de 4:00 pm a 5:10 pm.

Durante su permanencia ha demostrado responsabilidad y mucho amor a su trabajo. Realizando así mismo el desarrollo de 20 actividades, cada una con sus respectivos materiales que despertaba el interés en los niños y niñas. También presentó las actividades vía virtual con su respectivo instrumento de valuación facilitando el aprendizaje a los estudiantes, utilizando diferentes materiales para cada actividad. Desarrollando así satisfactoriamente la aplicación de su proyecto de tesis.

Se expide el presente documento a solicitud de la parte interesada para los fines que crea conveniente.

Tingo María, 29 de setiembre del 2022





Asamblea con los niños sobre las actividades que se va a realizar y algunas recomendaciones



Realizando un pre calentamiento para las actividades



Realizando el juego ritmico del gato y el ratón



Realizando el juego del relevo



Realizando carrera



Jugando fútbol con los niños y niñas



Jugamos con el tangram para armar diversas figuras



Realizamos el juego de las cuatro esquinas