

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



**TESIS**

---

**“Los juegos populares para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022”**

---

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

AUTORA: Chamorro Valdivia, Luz Lidia

ASESOR: Grandes Anapan, Manuel Eliab

HUÁNUCO – PERÚ

2023

### TIPO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

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

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

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

**CAMPO DE CONOCIMIENTO OCDE:**

**Área:** Ciencias Sociales

**Sub área:** Ciencias de la Educación

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

### DATOS DEL PROGRAMA:

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

Código del Programa: P10

Tipo de Financiamiento:

- Propio (x)
- UDH ( )
- Fondos Concursables ( )

### DATOS DEL AUTOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 47670097

### DATOS DEL ASESOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 22486555

Grado/Título: Maestro en ciencias de la educación con mención en: docencia y gerencia educativa

Código ORCID: 0000-0002-7006-4355

### DATOS DE LOS JURADOS:

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	GRADO	DNI	Código ORCID
1	Escobedo Rivera, Froilan	Doctor en educación	22400177	0000-0003-4306-8841
2	Valerio Gonzales, Karim Miluzca	Maestra en ciencias de la educación con mención en docencia en educación superior e investigación	40147585	0000-0002-2221-8815
3	Carhuapoma Sanchez, Maria Bertha	Magister en educación docencia y gestión educativa	22409696	0000-0003-3130-8158



## ACTA DE SUSTENTACIÓN

En la ciudad de Huánuco, siendo las 10:00 horas del día 15 del mes de diciembre del año 2023, en el Auditorio "Ermanno Artale Ciancio" de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad de Huánuco-La Esperanza, en cumplimiento de lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco, se reunió el Jurado Calificador integrado por los docentes:

Dr. Frolán Escobedo Rivera	Presidente
Mg. Karim Miluzca Valerio Gonzales	Secretaria
Mg. Maria Bertha Carhuapoma Sanchez	Vocal

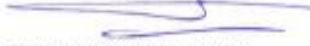
Nombrados mediante la Resolución Nº 0306-2023-D-FCEyH-UDH, para evaluar la sustentación de la Tesis intitulada: **"LOS JUEGOS POPULARES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. MARIANO DÁMASO BERAUN, AMARILIS - 2022"**, presentado por la Bachiller en Ciencias de la Educación Luz Lidia CHAMORRO VALDIVIA 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 catorce y cualitativo de suficiente.

Siendo las 11:00 horas del día viernes 15 del mes de diciembre del año 2023, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.

  
.....  
Secretario (a)

  
.....  
Presidente (a)

  
.....  
Vocal



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**

### **CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD**

Yo, Manuel Eliab Grandes Anapan, asesor(a) del Programa Académico de Educación Básica: Inicial y Primaria, designada mediante Resolución N° 0040-2022-D-FCEyH-UDH de fecha 28 de abril de 2022 de la estudiante: **Luz Lidia CHAMORRO VALDIVIA**, de la investigación titulada **“LOS JUEGOS POPULARES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. MARIANO DÁMASO BERAÚN, AMARILIS - 2022”**

Puedo constar que la misma tiene un índice de similitud del 19 % verificable en el reporte final del análisis de originalidad mediante el Software Turnitin.

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

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

Huánuco, 04 de marzo de 2024

.....  
Mg. Manuel Eliab Grandes Anapan  
DNI N° 22486555  
CODIGO ORCIT 0000-0002-7006-4355

## TESIS FINAL LUZ 24

### INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

19%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

10%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

1

[distancia.udh.edu.pe](http://distancia.udh.edu.pe)

Fuente de Internet

6%

2

[repositorio.uladech.edu.pe](http://repositorio.uladech.edu.pe)

Fuente de Internet

5%

3

[repositorio.udh.edu.pe](http://repositorio.udh.edu.pe)

Fuente de Internet

2%

4

[repositorio.unheval.edu.pe](http://repositorio.unheval.edu.pe)

Fuente de Internet

1%

5

Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote

Trabajo del estudiante

1%

6

[dspace.unl.edu.ec](http://dspace.unl.edu.ec)

Fuente de Internet

1%

7

Submitted to Universidad de Huanuco

Trabajo del estudiante

1%

8

Submitted to Universidad de Cádiz

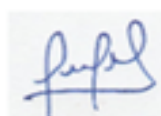
Trabajo del estudiante

1%

9

[1library.co](http://1library.co)

Fuente de Internet



Mg. Manuel Eliab Grandes Anapan  
DNI N.º 22486555  
CODIGO ORCID 0000-0002-7006-4355

## **DEDICATORIA**

A Dios por darme la pertinencia de cumplir mi meta. A mis padres y hermanos por su orientación moral y su apoyo diamantino que me lícito suplir con éxito mi carrera profesional.

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por la bendición otorgada en mi vida, preservarme a lo largo de mi existencia darme ánimo y fuerza cuando las cosas se ponen difíciles.

A la Universidad de Huánuco por brindar una enseñanza de alta calidad y abrir el camino al desarrollo profesional.

A los instructores y administrativos de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, por su orientación, aliento, tolerancia y compromiso a lo largo de mi carrera profesional.

A mi asesor, Mg. Manuel Eliab Grandes Anapan, por su orientación y ayuda en el reto del análisis.

A la institución educativa "Mariano Dámaso Beraún" en particular al director Mg. Gilmer Raúl Alvarado Vicente, por permitirme que aplique el trabajo de investigación.

A la maestra, niños y niñas de cinco años "A" de la Institución Educativa Mariano Dámaso Beraún por su intervención activa en la aplicación del trabajo de campo e investigación.

# ÍNDICE

DEDICATORIA .....	II
AGRADECIMIENTO .....	III
ÍNDICE.....	IV
ÍNDICE DE TABLAS .....	VII
ÍNDICE DE FIGURAS.....	VIII
RESUMEN.....	IX
ABSTRACT.....	X
INTRODUCCIÓN.....	XI
CAPÍTULO I.....	13
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	13
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	13
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	15
1.2.1. PROBLEMA GENERAL.....	15
1.2.2. PROBLEMA ESPECÍFICOS.....	16
1.3. OBJETIVOS.....	16
1.3.1. OBJETIVO GENERAL.....	16
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	16
1.4. JUSTIFICACIÓN.....	16
1.4.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA.....	17
1.4.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA.....	17
1.4.3. JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA.....	17
1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN.....	17
1.6. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN.....	18
CAPÍTULO II.....	19
MARCO TEÓRICO.....	19
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	19
2.1.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES.....	19
2.1.2. ANTECEDENTES NACIONALES.....	20
2.1.3. ANTECEDENTES LOCALES.....	22
2.2. BASES TEÓRICAS.....	24
2.2.1. TEORÍA COGNITIVA.....	24
2.2.2. TEORÍA CONSTRUCTIVISTA.....	24



2.2.3.	EL JUEGO .....	25
2.2.4.	FUNCIONES DEL JUEGO.....	26
2.2.5.	CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS .....	27
2.2.6.	TIPOS DE JUEGOS .....	28
2.2.7.	SEGUIMIENTO METODOLÓGICO DEL JUEGO .....	29
2.2.8.	JUEGOS POPULARES .....	29
2.2.9.	IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS POPULARES .....	30
2.2.10.	CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS POPULARES.....	30
2.2.11.	BENEFICIOS DE LOS JUEGOS POPULARES.....	30
2.2.12.	PRINCIPIOS QUE FUNDAMENTAN LOS JUEGOS POPULARES.....	31
2.2.13.	CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS POPULARES.....	32
2.2.14.	TIPOS DE JUEGOS POPULARES.....	32
2.2.15.	LA MOTRICIDAD GRUESA.....	36
2.2.16.	IMPORTANCIA DEL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA .....	38
2.2.17.	FASES DE LA MOTRICIDAD GRUESA .....	38
2.2.18.	PRINCIPALES MOVIMIENTOS DE LAS HABILIDADES MOTORAS GRUESAS.....	39
2.2.19.	ÁREA DE PSICOMOTRIZ .....	39
2.2.20.	ENFOQUES DE PSICOMOTRIZ .....	40
2.2.21.	COMPETENCIA DE PSICOMOTRIZ.....	40
2.2.22.	CAPACIDAD DE PSICOMOTRIZ .....	41
2.2.23.	LOS DESEMPEÑOS DE 5 AÑOS DE PSICOMOTRIZ.....	42
2.3.	DEFINICIONES CONCEPTUALES DE TÉRMINOS BÁSICOS .....	43
2.4.	HIPÓTESIS .....	44
2.4.1.	HIPÓTESIS GENERAL.....	44
2.4.2.	HIPÓTESIS ESPECÍFICA .....	44
2.5.	VARIABLES .....	45
2.5.1.	VARIABLE INDEPENDIENTE .....	45
2.5.2.	VARIABLE DEPENDIENTE .....	45
2.5.3.	VARIABLE INTERVINIENTE .....	45
2.6.	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES .....	46
CAPÍTULO III.	.....	47

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	47
3.1. TIPOS DE INVESTIGACIÓN.....	47
3.1.1. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN .....	47
3.1.2. ALCANCE O NIVEL DE INVESTIGACIÓN .....	47
3.1.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN .....	48
3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	49
3.2.1. POBLACIÓN .....	49
3.2.2. MUESTRA .....	49
3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS ....	50
3.3.1. PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS .....	50
3.3.2. PARA LA PRESENTACIÓN DE DATOS .....	51
3.4. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN.....	51
CAPÍTULO IV.....	53
RESULTADOS.....	53
4.1. PROCESAMIENTO DE DATOS.....	53
4.1.1. RESULTADOS DEL PRE TEST .....	53
4.2. RESULTADOS DE LAS DIMENSIONES DE LA MOTRICIDAD GRUESA .....	57
4.2.1. DIMENSIÓN “COMPRENDE SU CUERPO”.....	57
4.2.2. DIMENSIÓN “SE EXPRESA CORPORALMENTE” .....	60
4.3. RESULTADOS DEL POST TEST .....	61
4.4. CONTRASTACIÓN DE RESULTADOS .....	65
4.5. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS .....	67
CAPÍTULO V.....	69
DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	69
5.1. CON EL PROBLEMA FORMULADO .....	69
5.2. CON EL OBJETIVO GENERAL .....	69
5.3. CON LA HIPÓTESIS GENERAL.....	69
5.4. CON LAS BASES TEÓRICAS .....	70
CONCLUSIONES .....	72
RECOMENDACIONES.....	73
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	74
ANEXOS.....	80

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Distribución de la población Educativa Mariano Dámaso Beraún – Amarilis 2022. ....	49
Tabla 2 Muestra de la población de niños de 5 años de inicial de la I.E. “Mariano Dámaso Beraún”, amarilis, 2022. ....	50
Tabla 3 Aplicación del pre test: Los juegos populares para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I. E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022 .....	55
Tabla 4 Resultados del pre test y post test del grupo experimental: de la dimensión “comprende su cuerpo” para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I. E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022 .....	58
Tabla 5 Resultados del pre test y post test del grupo experimental: de la dimensión “se expresa corporalmente” para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I. E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022 ....	60
Tabla 6 Aplicación del post test: Los juegos populares para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I. E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022 .....	63
Tabla 7 Tabla comparativa de los resultados del pre test y post test del grupo control y grupo experimental en los niños de 5 años de la I. E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022 .....	66
Tabla 8 Estadísticos de Muestras Relacionadas “Wilcoxon” .....	67
Tabla 9 Correlaciones de muestras relacionadas .....	68
Tabla 10 Pruebad e Muestras Relacionadas “Wilcoxon” .....	68

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Aplicación del pre test: Los juegos populares para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I. E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022.....	57
Figura 2 Resultados del pre test y post test del grupo experimental: de la dimensión “comprende su cuerpo” para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I. E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022.....	59
Figura 3 Resultados del pre test y post test del grupo experimental: de la dimensión “se expresa corporalmente” para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I. E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022 ....	60
Figura 4 Aplicación del pos test: Los juegos populares para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I. E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022.....	65
Figura 5 Figura comparativa de los resultados del pre test y post test del grupo control y grupo experimental en los niños de 5 años de la I. E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022 .....	66

## RESUMEN

El estudio de investigación con el título: “LOS JUEGOS POPULARES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. MARIANO DÁMASO BERAÚN, AMARILIS - 2022” presenta el objetivo general determinar si los juegos populares mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún Amarilis - 2022. Mediante la aplicación de las 20 actividades de aprendizajes y con su respectiva lista de cotejo; en el pre y post test se evaluaron a los niños.

El trabajo de investigación es aplicado con un enfoque experimental, de nivel explicativo, con diseño cuasi – experimental, que buscó un mejor manejo del grupo control y grupo experimental con el uso del pre y post test. La técnica de investigación que se utilizó es la observación y como instrumento se utilizó la lista de cotejo, para mejorar la motricidad gruesa en los niños.

La población estuvo conformada por 39 estudiantes de 5 años de inicial. En este estudio se trabajó con una muestra representativa de 28 estudiantes de 5 años “A” que conformaron el grupo experimental y 16 estudiantes de 5 años “B” que formaron parte del grupo control.

Finalmente se logró mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún con el uso de los juegos populares, obteniéndose en el post test una mejora del 74.46% en el grupo experimental mientras que 53.31% en el grupo control.

**Palabras claves:** Motricidad gruesa, juegos populares, capacidades, comprende su cuerpo, se expresa corporalmente.

## ABSTRACT

The research study with the title: "POPULAR GAMES TO IMPROVE GROSS MOTOR SKILLS IN 5-YEAR-OLD CHILDREN OF THE I.E. MARIANO DÁMASO BERAUN, AMARILIS - 2022" presents the general objective of determining whether popular games improve gross motor skills in 5-year-old children of the I.E. Mariano Dámaso Beraún Amarilis - 2022. Through the application of the 20 learning activities and their respective checklist; In the pre- and post-test the children were evaluated.

The research work is applied with an experimental approach, at an explanatory level, with a quasi-experimental design, which sought better management of the control group and experimental group with the use of the pre and post test. The research technique used is observation and the checklist was used as an instrument to improve gross motor skills in children.

The population was made up of 39 students from 5 years of elementary school. In this study, we worked with a representative sample of 28 5-year-old "A" students who made up the experimental group and 16 5-year-old "B" students who were part of the control group.

Finally, it was possible to improve gross motor skills in the 5-year-old children of the I.E. Mariano Dámaso Beraún with the use of popular games, obtaining in the post test an improvement of 74.46% in the experimental group while 53.31% in the control group.

**Keywords:** Gross motor skills, popular games, abilities, understanding their body, expressing themselves physically.

## INTRODUCCIÓN

Sobre el tema de la motricidad gruesa, “se repite alrededor de elementos teóricos para profundizar el tema”. En nuestro país, una de las preocupaciones es la enseñanza, el mejoramiento de los educandos del nivel inicial, porque existen diferentes factores sociales, culturales, ambientales y económicos que influyen en los resultados del aprendizaje. Las funciones nerviosas y musculares se denominan habilidades motoras. "Estas habilidades implican receptores sensitivos que se localizan en el cuerpo humano, receptores que educan al cuerpo sobre la ubicación de los músculos, así como tendones y receptores que controlan los centros nerviosos y asegurarse de que funcione normalmente o necesiten modificarlos". (Jiménez, 2017: 66).

En el aspecto internacional, según Fondo Internacional de Emergencia de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), los infantes menores de 5 años están a peligro de no lograr el desarrollo de las habilidades con el 43% debido a los riesgos de pobreza y malnutrición. Se dice que 1 de cada 11 niños menores de 7 años pasa sus primeros años cercado de guerras y largos conflictos. Contrariamente a esta discrepancia, la valiosa evidencia de los avances significativos en neurociencia sugiere que el desarrollo de un infante (incluido el desarrollo del cerebro) está determinado principalmente por su entorno y las actividades motrices que realice. (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], 2017).

Las características que se manifestaron en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Damaso Beraún, se observó en los niños una disciplina muy limitada en el movimiento y el ejercicio motor (motricidad gruesa), a menudo estaban cansados y no podían seguir la serie corta de movimientos dados por la docente, asimismo mostraban dificultades para saltar con un pie, al arrojar cosas hacia arriba y luego cogerlo con las dos manos dando una palmada, correr en zigzag esquivando los conos u objetos y también mostraban dificultades en moverse hacia la izquierda, hacia la derecha, adelante y atrás.

El estudio de investigación responde la interrogante: ¿De qué manera los juegos populares mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún Amarilis – 2022?

El estudio tuvo como objetivo principal: Determinar si los juegos populares mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún Amarilis - 2022.

De tal manera se tuvo como hipótesis: Los juegos populares mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022.

Para solucionar este problema se decidió realizar los "juegos populares" los mismos juegos que son comunes en cada región del país, los propios juegos que se practican sólo para el uso del cuerpo, sin necesidad de nada ni de juguetes técnicamente complejos o elementos fácilmente disponibles que se encuentran en índole

El trabajo de investigación está conformado de la subsiguiente forma:

## **CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

## **CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO**

## **CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN**

## **CAPÍTULO IV: RESULTADOS**

## **CAPÍTULO V: DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

Después se precisan las capitulaciones, las sugerencias, conclusiones, referencias bibliográficas y las evidencias de los anexos.



# CAPÍTULO I

## PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

### 1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

En nuestro País, una de las preocupaciones es la enseñanza, el mejoramiento de los estudiantes del nivel inicial, porque existen diferentes factores sociales, culturales, ambientales y económicos que influyen en el desarrollo del aprendizaje. Las funciones nerviosas y musculares se denominan habilidades motoras. "Estas habilidades implican receptores sensitivos que se localizan en el cuerpo humano, receptores que educan al cuerpo sobre la ubicación de los músculos, así como tendones y destinatarios que controlan los centros nerviosos y asegurarse de que funcione normalmente o necesiten modificarlos". (Jiménez, 2017: 66).

En el aspecto internacional, según Fondo Internacional de Emergencia de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), los infantes menores de 5 años están a peligro de no lograr el desarrollo de las habilidades con el 43% debido a los riesgos de pobreza y malnutrición. Se dice que 1 de cada 11 niños menores de 7 años pasa sus primeros años cercado de guerras y largos conflictos. Contrariamente a esta discrepancia, la valiosa evidencia de los avances significativos en neurociencia sugiere que el desarrollo de un infante (incluido el desarrollo del cerebro) está determinado principalmente por su entorno y las actividades motrices que realice. (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], 2017).

MINEDU (2020) En el Perú el Ministerio de Educación en respuesta al Proyecto Educativo Nacional al 2036 (PEN) indica que: "Los niños y niñas desarrollan sus habilidades motrices básicas (al caminar, saltar, correr, etc.), se hace necesario la existencia de un campo de juego real, concebido como un espacio seguro en el cual pueden seguir moviéndose libremente, que ya no pueden ser ofrecido solamente por sus familiares en los hogares, sino deben ser previsto por las autoridades locales, quienes tienen la responsabilidad de garantizar espacios públicos seguros y gratuitos para que

las personas de todas la edades realicen actividades físicas, deportivas y recreativas. (p. 123).

La tasa neta de asistencia de nivel inicial en la Región Huánuco se ha incrementado desde el 2013 y 2014 en un 2.9 %, atendiendo a más de 14 mil niños y niñas de 3 a 5 años, como parte del proceso de cierre de bocha educativa impulsado por el (MINEDU) en unión con la Dirección Regional de Educación en el marco del Programa Presupuestal 0091 mejora del Acceso. De esa manera, la Dirección Regional de Educación Huánuco a través de Programa Presupuesto 0091-, realizó con gran acogida la **FERIA EDUCATIVA** en el distrito de Panao; con el objetivo de mostrar que los niños en inicial aprenden jugando. La Institución Educativa de nivel inicial N° 036 de Molino, con sus materiales de Psicomotricidad interactuaron con el público asistente sobre el desarrollo de juego como parte de los primeros aprendizajes de los estudiantes. (Gobierno Regional de Huánuco, 2019-2022).

La Institución Educativa "Mariano Dámaso Beraún", está ubicado en una zona de condiciones favorables para la población estudiantil. En caso de los niños pequeños, es más probable que usen sus cuerpos para interactuar y explorar el mundo que los rodea; Luego debían tocar, correr, saltar y lanzar, entre otras actividades motrices. Para ello, la docente debe estar bien capacitado y contar con diferentes estrategias didácticas para apoyar el desarrollo de los niños.

Las características que se manifestaron en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Damaso Beraún, se observó en los niños una disciplina que era muy limitada en el movimiento y el ejercicio motor, muchas veces se cansaban y no podían seguir el ritmo de secuencia corta de movimientos dados por la docente, los niños también mostraban dificultades para saltar con un pie, al arrojar cosas hacia arriba y luego cogerlo con las dos manos dando una palmada, correr en zigzag esquivando los conos u objetos y también mostraban dificultades en moverse hacia la izquierda, hacia la derecha, adelante y atrás.

Las causas fueron diversas lo que he visto en los niños de 5 años, el problema es a causa de que no cuenta con docentes especializados en el área de psicomotriz para las actividades, los padres de familia son sobre protectores de sus hijos, que los niños no cuentan con un ámbito implementado para realizar las actividades del área de psicomotriz, que no tuvo el apoyo de sus familiares, padres y madres que dejaron desamparados a sus pequeños niños que no tuvieron una buena alimentación.

Las consecuencias se darán cuando lleguen a edad mayor, tendrán dificultades motrices, debido a que no podrán responder a los movimientos esperados a cierta edad, tendrán contratiempos en los demás cursos. Mucha dificultad en el manejo de su cuerpo. Al correr y dar palmadas al mismo tiempo, saltar con un pie, llevar la ula ula por la línea trazada hasta llegar al final y al botar el balón con la mano, etc.

Para solucionar el asunto se decidió realizar los "juegos populares" los mismos juegos que son comunes en todas las regiones del país, los mismos juegos que se practican sólo para el uso del cuerpo, sin necesidad de nada ni de juguetes técnicamente complejos o elementos fácilmente disponibles que se encuentran en índole, que son rocas, ramas, hojas; así como artículos del hogar como chapitas, cordones, alambres, tableros, etc.

Por ende, la motricidad gruesa es fundamental para los infantes, para mejorar el problema se realizó los juegos populares ya que les mantiene entretenidos. Adquieren conocimientos, es un centro de vincularse y estudiar, entre otras cosas, a cumplir y guardar las normas tradicionales. Más importante aún en su aprendizaje desde los primeros periodos de la enseñanza para aumentar las técnicas motoras de los estudiantes.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1. PROBLEMA GENERAL**

¿De qué manera los juegos populares mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún Amarilis – 2022?

### **1.2.2. PROBLEMA ESPECÍFICOS**

¿En qué medida los juegos populares permiten una mejor comprensión de su cuerpo en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis – 2022?

¿Cómo serán los juegos populares para favorecer una mejor expresión corporal en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022?

### **1.3. OBJETIVOS**

#### **1.3.1. OBJETIVO GENERAL**

Determinar si los juegos populares mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún Amarilis - 2022.

#### **1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Evidenciar en qué medida los juegos populares permiten una mejor comprensión de su cuerpo en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis – 2022.

Usa los juegos populares para favorecer una mejor expresión corporal en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022.

### **1.4. JUSTIFICACIÓN**

El motivo para elaborar el presente trabajo de investigación durante la realización de mi práctica pre profesional se detectaron que los niños tuvieron dificultades en el desarrollo de las habilidades motoras, es así donde surge el interés de ayudar a mejorar la motricidad gruesa en los niños de la I.E. “Mariano Dámaso Beraún”.

Los beneficiarios directos han sido los niños de 5 años de la I. E. Mariano Dámaso Beraún, por que mejoraron la motricidad gruesa, los padres de familia y de más agentes educativos fueron los beneficiados indirectos, así los niños

podrían participar en diferentes competencias deportivas y serán menos torpe en realizarlas.

#### **1.4.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA**

Desde el punto de vista teórico, el trabajo de investigación cuyas bases teóricas explican la motricidad gruesa de nuestros niños de 5 años demostrando hacia la eficacia, al desarrollar los juegos populares dentro y fuera del aula.

#### **1.4.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA**

Desde el punto de vista práctico, el trabajo de investigación permitió que los docentes conozcan la eficacia y el desarrollo de los juegos populares para que puedan aplicar en los niños, así mismo sirve de orientación para los docentes de aulas, considerando que el juego popular proporciona la oportunidad de exploración, experimentación y manipulación que son esenciales para poder construir sus conocimientos.

#### **1.4.3. JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA**

Desde la perspectiva pedagógico, la presente investigación tuvo como finalidad de contribuir a que los docentes que laboraron en las aulas realicen actividades en lugares abiertos como patios, ya que tratando con niños y también puedan incluir en sus programaciones los juegos populares, que ayuden al desarrollo de la motricidad gruesa a todos los niños.

### **1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN**

Durante el trabajo de análisis se pudieron encontrar diferentes limitaciones para llevar a cabo esta investigación, y una de ellas fue la falta de material bibliográfico en nuestro medio, la falta de apoyo de los padres, ya se hace más complicado conocer a fondo la realidad de los niños en sus hogares, los juegos populares superan esas limitaciones ya que se realizó actividades que les permitieron a los niños mejorar el desarrollo de su motricidad gruesa.

## **1.6. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN**

La investigación fue viable ya que se contó con acceso a información relevante es accesible y necesaria para la elaboración y monasterio de información. Para la ejecución de investigación se contó con el recurso físico, como los libros, tesis para recojo de información básicos, recursos tecnológicos, computadoras, el USB y red informática, Recurso Humanos los niños, docentes, director, asesor, examinadores, la maestra de Seminario de tesis y los Recursos Económicos, disponibles para sufragar los costos de los instrumentos utilizados en las actividades de aprendizaje y en las impresiones de la tesis.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN**

##### **2.1.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES**

López (2018) presenta su análisis sobre “Los juegos populares en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años”. Para optar el título de Licenciado en Estimulación Temprana de la Universidad Técnica de Ambato – Ecuador. Tuvo como objetivo general determinar cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años. La metodología es descriptiva porque admite analizar, describir la realidad presente, en cuanto a situaciones e individuos; detallándose además características del problema, tanto en sus causas como en sus consecuencias; fue aplicada para describir y medir con mayor precisión el problema, conociendo las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos y procesos. Muestra se toma en cuenta a 20 niños de 3 a 4 años de Inicial II de la Escuela General Básica “Isidro Ayora” de la Ciudad de Latacunga, Provincia de Cotopaxi. El instrumento utilizado fue encuestas y la observación, se realizó una evaluación a cada niño con la escala de Nelson Ortiz formulario de desarrollo Integral a niños y niñas de 0 a 5 años de edad basándonos en la edad de 3 a 4 años. Resultados en este ítem, podemos darnos cuenta que, de los 20 niños y niñas, 5 niños cumplen y 4 niño no cumplen, 4 niñas cumplen y 7 no cumplen correctamente el ítem dando un total de 20 niño/as esto representa al 100% de la población.

Narvárez (2020) en su trabajo de análisis “Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de preparatoria de la escuela Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja, en el periodo 2019-2020” en su tesis para optar el grado de licenciada en ciencias de educación de la

Universidad Nacional de Loja – Ecuador. Considero en objetivo general determinar la incidencia de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa de los niños de preparatoria. La metodología utilizados fueron el científico, inductivo-deductivo y descriptivo. Aplicada a una muestra de 30 niños comprendidos en la edad de 5-6 años. Entre los instrumentos estuvieron la encuesta dirigida a 3 docentes y la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar de la Cruz y Mazaira. Obtuvieron resultados favorables, reduciendo el nivel bajo del 31 % al 11 % y se elevó el nivel alto del 9% al 45%.

Luna (2021) presenta su análisis sobre “El juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica miguel Riofrío ubicada en la ciudad de Loja, en el período 2019-2020” en su tesis para optar el Grado de Licenciado en Ciencias de la Educación en la Universidad Nacional de Loja – Ecuador. Considero como objetivo general analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años. Con respecto a la metodología se utilizó el tipo de investigación no experimental con un enfoque de tipo mixta, además se emplearon métodos: descriptivo, analítico-sintético, inductivo-deductivo. La muestra investigada estuvo compuesta por 1 docente y 23 niños. La técnica e instrumento utilizados fueron: la entrevista aplicada a una docente del nivel inicial II y la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz. Los resultados obtenidos evidenciaron que el 70% de la población investigada presentó problemas para realizar diferentes habilidades motrices, ubicándose en un rango medio y alerta.

### **2.1.2. ANTECEDENTES NACIONALES**

López (2021) en su estudio titulada “Juegos populares para la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años del distrito de Casma del año 2020” en la tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial de la Universidad Católica de los Ángeles Chimbote. El objetivo fue determinar de qué manera influyen los juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa, teniendo como alcance a niños del distrito de Casma. La metodología empleada fue de



tipo cuantitativa, nivel explicativo y diseño pre experimental, Considerando una población muestral de 10 niños de educación inicial. La técnica e instrumento de recolección que se utilizó fue la observación y la lista de cotejo, para el análisis de los datos se utilizó Excel 2010 y estadístico SPSS versión. Se obtuvo los resultados que el mayor número de niños está en nivel de inicio, por ello se aplicó diez actividades de aprendizaje, enfocados a juegos tradicionales para mejorar sus movimientos motrices, posteriormente se evaluó a través del post test; donde se obtuvo como resultado mejoras significativas en el desenvolvimiento motriz grueso.

Estela (2018) en su análisis de estudio “El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo – Bambamarca” en la tesis para optar el título profesional de LEI en la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo – Chiclayo. Teniendo como propósito determinar de qué manera el juego lúdico como estrategia influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años. Se utilizó una metodología descriptiva bajo el enfoque cuantitativo. La muestra de la investigación estuvo constituida por 14 niños de 5 años que conforman la población de la I.E. N° 401 de la comunidad Frutillo Bajo, ubicado en el distrito de Bambamarca. Empleando como técnica la observación y como instrumento la guía de observación. En lo que se refiere al resultado general del nivel de coordinación motora gruesa; el mayor porcentaje de niños se encuentran en un nivel inicio con el 71% y el 28.5 % en un nivel de proceso y ningún niño logró un nivel logro.

Chocce y Conde (2018) realizó una investigación sobre “Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Poma tambo de Oyola, Paucar de Sara” en su tesis título de reiterar su peculiaridad de Educación Inicial en la Universidad Nacional de Huancavelica. El objetivo principal fue caracterizar la importancia que tiene los juegos populares para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de

la institución educativa de “Poma tambo del distrito de Oyolo, provincia de Paucar de Sara Sara. La metodología que se empleo fue métodos lógicos como el analítico, sintético e inductivo y deductivo. La muestra son los 13 estudiantes de 5 años de la institución educativa “Pomatambo” de Oyolo, Paucar De Sara Sara”, Los instrumentos que se utilizó son fichas textuales para recoger información bibliográfica y ficha de observación para evaluar el aprendizaje de los niños de 5 años de educación inicial. Resultado obtenido es: del total de 13 niños y niñas un 46% se han obtenido la nota “B”, eso implica que aún no han logrado desarrollar su habilidad de motricidad gruesa, se hallan en proceso de aprendizaje. Un 33% obtienen el calificativo “A”, que implica que han logrado el aprendizaje, por ende, muestran habilidades motrices de gruesa desarrollada. Y Un 21% de los niños del total de 13 se hallan en el grupo de los que obtiene el calificativo de la letra “C”, se ubican en el inicio sobre aprendizaje de motricidad gruesa.

### **2.1.3. ANTECEDENTES LOCALES**

Lanares (2018) realizó una investigación sobre “Desarrollo de la motricidad a través de juegos en los niños y niñas de 5 años” tesis para la obtención del título de segunda especialidad en Educación Inicial en la Universidad Nacional Hermilio Valdizan– Tingo María. Tuvo como objetivo general mejorar nuestra práctica mediante la aplicación del desarrollo de motricidad gruesa a través de juegos en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 250 de Brisas del Huallaga, Sector #9 – Tingo María. La metodología que se empleo es de tipo cualitativa explicativa, basada en una investigación de acción pedagógica, mediante el muestreo no probabilístico. La muestra está conformada por 24 alumnos de 5 años de la sección “Los Patitos”, así mismo un docente investigador y la especialista de acompañamiento pedagógico de la I.E.I Brisas del Huallaga. El instrumento aplicado fue análisis diario de campo, los datos recogidos a partir del proceso de acompañamiento y de los resultados de la guía de observación. Los resultados de la guía de observación, se infiere que la percepción los

entes acompañantes sobre mi desempeño pedagógico es satisfactoria, lo que se evidencia en el logro de los aprendizajes.

Valentín (2021) realizó una investigación sobre “Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019” en la tesis para optar el título profesional de Licenciado en Educación -Básica Inicial y Primaria, en la Universidad de Huánuco. Tuvo como objetivo general mejorar el nivel de motricidad gruesa aplicando la estrategia de los juegos tradicionales. La metodología que se empleó el trabajo investigación fue de tipo aplicada con enfoque experimental y un diseño de cuasi experimental, Con una muestra representativa de 65 estudiantes del primer grado de primaria. Asimismo, en el estudio se trabajó con una muestra representativa de 65 estudiantes del primer grado de primaria. El instrumento que se aplicado fue la lista de cotejo y la guía de observación. Se obtuvo resultados favorables en cuanto al grupo experimental ya que el 71.97% lograron mejorar la motricidad gruesa, mientras que en el grupo control solo el 47.03% dominan la motricidad gruesa. Y La propuesta para mejorar el problema se aplicó los “Juegos tradicionales”.

Alva et al. (2019) realizó una investigación sobre “Aplicación del programa “actividades lúdicas” para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II– Llicua, Amarilis – 2017” tesis para optar el título de segunda especialidad en Educación, en la Universidad Nacional Hermilio Valdizan-Huánuco. Tuvo como objetivo establecer el efecto del programa “Actividades Lúdicas” para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II Llicua, Amarilis – 2017; La metodología que se empleo fue de tipo aplicada, con un diseño cuasi experimental. La muestra fue de 50 estudiantes, tanto para el grupo de control (25), como experimental (25). El instrumento fue las técnicas del fichaje y la observación. El resultado se determinamos el nivel de motricidad gruesa con la aplicación del programa “Actividades

lúdicas” donde se pudo determinar que el nivel de motricidad después de la aplicación del programa “Actividades lúdicas” el grupo experimental tuvo una mejora significativa a comparación del grupo control, con respecto a la motricidad gruesa.

## **2.2. BASES TEÓRICAS**

### **2.2.1. TEORÍA COGNITIVA**

Piaget (1959) el juego es parte del desarrollo intelectual de un niño porque está familiarizado con el mundo dependiendo de la etapa de cambio. Las habilidades simbólicas o lógicas, las habilidades sensorio-motoras, como el aspecto principal del desarrollo humano, determinan el principio y el desarrollo de los juegos. Piaget calcula 3 aspectos principales del juego: acciones simples, juegos simbólicos, Juegos organizados.

Según Piaget, divide el desarrollo cognitivo en 4 etapas: la primera etapa sensitivo-motora (de 0 a 2 años), la segunda etapa antes de la cirugía (de 2 a 7 años), una tercera etapa específica (de 7 a 12 años) y, finalmente, la etapa quirúrgica formal (de 12 años a la edad adulta). La diferencia entre la etapa sensorial es la capacidad del niño para mostrar y comprender el planeta, por lo que el pensamiento es limitado. No obstante, el infante entiende su entorno a través de la acción constante, la investigación y la manipulación. (p. 22).

La teoría de Piaget, aporta al trabajo de análisis, el infante al momento de jugar realiza diferentes movimientos recreativos que contribuye en el crecimiento del estudio facilitando la mejora de las labores esenciales del conocimiento como el entrenamiento y el rendimiento.

### **2.2.2. TEORÍA CONSTRUCTIVISTA**

Vygotsky (1966) el juego se denomina herramienta, recurso social y cultural porque este es un elemento que contribuye al desarrollo

intelectual del niño, contribuyendo a la mejora de las funciones mentales básicas, como la retención y la atención.

Para Vygotsky, el entretenimiento es polifacético y es responsable del desarrollo intelectual del niño. El enfoque, la retención y la memoria se desarrollan a medida que juegas de una manera suave, divertida y simple. A través del juego, el niño desarrolla su preparación y realidad social. Vygotsky se centró en dos etapas únicas:

- La primera: de 2 a 3 años, donde se describe el trabajo real y simbólico de las cosas. Primero el entorno sociocultural más cercano, que es la familia.
- Segundo: de 3 a 6 años, que el mundo adulto entendía como un "juego dramático" por imitación. (p. 31).

Vygotsky contribuye a la investigación porque los juegos populares son destrezas de ocio que se practican en grupo o individualmente y se centran en el bien común; como resultado, se explica cómo los niños aprenden sobre su marco.

### **2.2.3. EL JUEGO**

Vallejo (2017) el juego es uno de los principales aspectos del crecimiento y el desarrollo y contribuye al desarrollo de las capacidades mentales, sociales y físicas. Es una forma natural en que los niños expresan sus sentimientos, miedos y fantasías de forma espontánea y agradable. (p. 22).

Gallardo (2018) afirma que "El juego es una actividad, lúdica, recreativa y placentera, necesaria para el desarrollo del niño. A través del juego, los niños desarrollan las capacidades físicas, las habilidades motrices y las habilidades técnicas y tácticas propias de los distintos juegos tradicionales; descubren, observan, exploran y comprenden el mundo que les rodea y toman conciencia de sí mismos". (p. 37).

Rousseau (1762) "el juego es la expresión de la felicidad y la forma de un niño pequeño. Está sujeto al autocontrol en su comportamiento y en el ejercicio de su libertad". Es importante entender que el juego es una herramienta que los docentes utilizan para intervenir en el aula, pero para los niños es una oportunidad para disfrutar de la vida. Además, el juego es la principal manifestación de los niños, es su forma natural de aprender, presentar su mundo y comunicarse con el entorno, expresando sus deseos, fantasías y emociones. (p. 43).

#### **2.2.4. FUNCIONES DEL JUEGO**

Para Leyva (2017) el juego se desarrolla de la siguiente función:

**Función formativa:** El juego contribuye a la madurez intelectual y facilita el proceso de adaptación, integración e interacción. Los maestros necesitan entender este proceso a través de una variedad de métodos y estrategias para explicar diferentes ritmos y evaluar el estado de los estudiantes y socioeconómicos. Esta no es una tarea fácil, porque los grupos de trabajo para algunos niños facilitan el aprendizaje, y en la segunda parte del grupo, el maestro necesita enfocarse más tiempo, pero aun así logrando su objetivo. (p. 102).

**Función afectiva:** Durante los juegos los niños conocieron dos ambientes, real e impresionante, que estaban tratando de decidir las circunstancias de sus estudios diarios en un entorno en una posición cotidiana. Por lo tanto, debe recordarse que las relaciones son vitales entre la escuela y las familias educativas para el desarrollo del niño, desde un entorno familiar y destacando la estructura de su hogar; consiste en un padre, madre, hermana o hijo que vive con su madre, estas son las diferentes verdades en las que vive. Los maestros necesitan enseñarse a sí mismos en sus corazones, comunicarse con los estudiantes y hacer actividades diarias en grupos que promuevan la interacción social con sus compañeros. (p. 108).

**Función psicoterapéutica:** El ámbito permite al niño construir en diferentes sitios, proporcionando una originalidad específica. Nos damos

cuenta que cada niño es un mundo diferente, muchos infantes se adecuarán rápidamente al entorno escolar y se comunicarán más voluntariamente con los maestros y compañeros de clase. El maestro debe tratar de ponerse de humor con el niño buscando un canal de comunicación efectivo, cuanto más tiempo tome; aquí debe adivinar la mejor manera dependiendo de la edad, la reacción y la atención jugando y dibujando. (p. 109).

### **2.2.5. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS**

Según Venegas (2018) mencionó cuatro características son:

**El juego es una actividad independiente:** Creadores naturales y al aire libre del logro automático del niño, realizando diversas actividades en su entorno familiar, por ejemplo, una tarde con sus padres en el jardín, disfrutará de una cómoda zona al aire libre para caminar, correr, gritar y jugar con el balón, y con planes de lecciones más dinámicos. (p. 18).

**El juego es una necesidad:** El niño juega, y se comunica con sus amigos sus sentimientos. Se cree que el juego es una gran habilidad que crea relaciones entre los niños, este primer paso para conectarse entre sí y estimular la curiosidad, que es la fuerza impulsora detrás de todo aprendizaje. Aprenderán a interactuar con sus compañeros, organizar el juego, expresar opiniones y escuchar. (p. 18).

**El juego estimula la sociabilidad:** Los niños han estado en contacto entre sí durante mucho tiempo porque organizan, eligen y siguen las reglas, a través del entorno. Los primeros compañeros de juego solían ser padres, madres y abuelos que se conocieron y crearon su propia figura. (p. 18).

**El juego permite la autoexploración:** El niño conoce dos mundos, real e impresionante, por lo que trató de arreglar las circunstancias que rodeaban su aprendizaje diario en el entorno del sitio. El niño crea una serie de acciones que introducen su pensamiento lógico, y en esta etapa

comienzan a aprender los primeros diez números, peso y medidas. (p. 18).

### **2.2.6. TIPOS DE JUEGOS**

Piaget (como se citó en Herrera, 2018) describe las variedades básicas dependiendo del desarrollo de los estudiantes.

**Juego funcional:** Los niños practican métodos para detectar objetos y reaccionar ante estímulos. Los juegos de este tipo fomentan el desarrollo del sentido común del tacto, la coordinación conjunta y universal de los movimientos, la persistencia y la capacidad de comprender la causa y el efecto. Algunas acciones en este punto son: Hacer algo dependiente de la cosa, quitar un sonajero, gatear, correr, saltar, apretar el juego con solo tocar un botón. (p. 12).

**Juego de construcción:** Nació desde el primer año de vida y sigue centrado en el nivel de juego funcional a lo largo del desarrollo infantil. Con este tipo de juego, se fomenta la creatividad, las habilidades motoras, y la resolución de problemas y la posición temporal. Algunos de los movimientos que representan en este tipo de juego incluyen: arreglar y organizar materiales, roques o cordales, detener rompecabezas. (p. 12).

**Juego simbólico:** Los niños protagonizan escenas e introducen personajes de su entorno cotidiano. Estas actividades ayudan a los niños a comprender y considerar lo que ven, oyen y sienten, además de fomentar su inventiva y la cooperación. (p. 13).

**Juego de reglas:** El juego ocurre antes de los 6 años, cuando los estudiantes pueden establecer las reglas requeridas del juego, pero pueden cambiarlas si los miembros están de acuerdo. Al jugar jugando según las reglas, los niños aprenden a seguir las reglas, esperar trucos, desarrollar tolerancia al fracaso y valores claros como el respeto. (p. 13).



### 2.2.7. SEGUIMIENTO METODOLÓGICO DEL JUEGO

Según MINEDU (2019) se plantea tres momentos que permite a los educandos diferenciar los campos de representación del juego libre en los sectores. Para fines del presente análisis se consideraron estos momentos de representación para los juegos populares:

**Planificación y organización:** Se planifica a qué jugar, dónde y con quién, de qué trata el juego y la cantidad de integrantes por juego. Se establecen las normas y reglas concretas que rigen los juegos populares.

**Desarrollo del juego:** los niños inician el juego, teniendo en cuenta las reglas establecidas, La docente acompañará a los niños en el desarrollo de las actividades.

**Socialización y orden:** En reunión los niños comentaron sobre la actividad que se realizó; pueden mostrarlos cuando ellos lo deseen. Ordenaron y almacenaron los materiales y juguetes. (p. 26).

### 2.2.8. JUEGOS POPULARES

Martín (2018) los juegos populares suelen ser juegos para una región o área. Se trata de interesantes manifestaciones sociales conocidas y realizadas por la población (p. 21).

García (2017), se definen como “los juegos infantiles clásicos o populares, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones y etc.)”. (p. 65).

Saco (2017), los juegos populares son aquellos que se transmiten de padres a hijos y forman parte de la cultura de los países donde generalmente se tocan las necesidades y experiencias, además de

ayudar a educar a las nuevas generaciones, y los juegos suelen ser espontáneos, creativos y motivadores. (p. 33).

### **2.2.9. IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS POPULARES**

Marín (2018) los juegos populares o también conocidos como tradicional o fundamental:

- ✓ Es un método estupendo para educar a los niños y fomentar su crecimiento físico, intelectual, moral y socioemocional.
- ✓ Funciona como un instrumento didáctico crucial en el procedimiento.
- ✓ Desarrolla sus habilidades motoras y cognitivas del niño.
- ✓ Permite a la gente aprovechar sus tiempos libres y adaptarse cómodamente a su entorno. (p. 11).

### **2.2.10. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS POPULARES**

Según Marín (2018) tenemos las características:

- El juego es una diversión sencilla, directa, placentera y gratuita.
- Para los niños, jugar es una experiencia de aprendizaje crucial.
- El juego ayuda al estudio de la mente simbólica y permite tomar el control físico y mental.
- Se puede practicar en cualquier lugar.
- Incrementar las habilidades físicas y motoras de los infantes jugando. (p. 16).

### **2.2.11. BENEFICIOS DE LOS JUEGOS POPULARES**

Garaigordobil (2017) los beneficios son:

**Herramienta de Socialización:** Solo requiere improvisación y se puede practicar en cualquier lugar como práctica social.

**Desarrollo corporal:** Actualmente, la obesidad infantil es una dificultad importante para el crecimiento corporal del cuerpo, por lo que se debe practicar ejercicios de estimulaciones.

**Sentido rítmico:** Logrado a través de la danza o la coreografía del cuerpo.

**Crea lazos de amistad:** Estos juegos fomentan estrechas amistades entre los jugadores.

**Carácter empático:** Aprende a cumplir reglas implantadas y sigue varias pautas para crear un entorno de juego armonioso. (p. 33).

## **2.2.12. PRINCIPIOS QUE FUNDAMENTAN LOS JUEGOS POPULARES**

**Principio de Integralidad:** Posibilita los beneficios inclusivos, la escuela debe ser un espacio de comunicación, presentando momentos de desarrollo inclusivo, fomentando la preparación y fomentando la participación familiar y comunitaria, respetando la integralidad del desenvolvimiento de todas sus dimensiones que amplían los límites de la escuela, lo que ayudará efectivamente jugar. (Osorio y Herrera, 2018: p. 23).

**Principio de Participación:** Se debe tener en cuenta que las participaciones se refieren a varios conceptos, como el desarrollo de este enfoque debe ser una relación activa, responsable, entre el niño, la familia y el grupo educativo, encaminada a asegurar el desarrollo armónico e integrado de los infantes y su pleno goce de sus derechos. (Osorio y Herrera, 2018: p. 23).

**Principio de Lúdica:** Es fundamental en la interacción profesor-alumno: en relación con el desarrollo del principio del juego, debe ser identificado como una persona juguetona, lo que conduce a que el infante esté expuesto a conocimientos originarios para la alegría, placer y oportunidad de goce. (Osorio y Herrera, 2018: p. 23).

### 2.2.13. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS POPULARES

Serán clasificados de la siguiente forma.

- **Con los objetos.** Salto con cuerdas, camino de costales, juego del pañuelo, canicas.
- **Los juegos con las partes del cuerpo.** Como Piedra, papel o tijera, pares o nones, cero contar por cero, rondar.
- **Juegos de persecución.** El gato y ratón, policías y ladrones encantados.
- **Colectivos.** Son aquellos juegos donde intervienen otros niños como el esconderse y las rondas. (Marzo, 2013: p. 22).

### 2.2.14. TIPOS DE JUEGOS POPULARES

Según Arnedo (2010) presenta una serie de juegos, de las cuales se eligieron como referencia de algunos juegos populares.

#### A) La rayuela

**Material:** Tiza ficha (piedra o algún objeto)

**Jugadores:** Grupo.

**Desarrollo:** Para el juego se dibujan 4 franjas horizontales paralelas y 3 verticales sobre un círculo formando 6 rectángulos paralelos. “En la parte superior se dibuja un arco que conecta los extremos. Cada rectángulo está numerado del 1 al 7, el número 4 corresponde al arco superior.

1) “El primer participante lanza la moneda a la posición número N° 1 y la empuja hacia la “pierna lizada” según los números señalados en los cuadrados dibujados de forma ordenada, intentando que la moneda no se salga tanto del rectángulo, como de los pies”.

2) “Cada vez que se reinicie el juego se lanzará la piedra al siguiente número para continuar con los pasos anteriores. Si comete un error, no transmitirá el número.

3) El participante que no falló durante el desarrollo del juego deberá escribir inmediatamente su nombre en una de las casillas, que le servirá de apoyo, apoyando ambas piernas en juegos posteriores. Otros jugadores no pueden pisarlo.

### **B) Los pies quietos**

**Material:** Pelota o balón mediano.

**Jugadores:** Indeterminados.

**Desarrollo:** Se elige un lugar adecuado, ya sea al aire libre o en un entorno vallado, luego se elige a los integrantes para comenzar la acción, el primero en "captar", los demás participantes se quedan alrededor y tocan entrar. El 1º integrante lanza la pelota al aire y dice "¡uno, dos, tres, piernas quietas!", los demás participantes se mueven lo más lejos posible hasta escuchar "piernas quietas", al momento Todos siguen inmóviles, "parados ". Con la pelota lanza a los participantes hasta chocar con uno de ellos, en cuyo caso el participante queda eliminado. Esta dinámica finaliza cuando todos los participantes son eliminados.

### **C) A la una la mula**

**Desarrollo:** juego es un método llamado "en el que un participante actúa como un caballo", colocándose en una posición marcada con una línea, otros se turnan para saltar sobre él, cantar sobre una cuerda y hacer un gesto para indicar".

### **D) Caliente – frío**

**Material:** Un objeto que sirve de prenda (pelota, zapato, tarjeta)

**Participante:** Grupo reducido.

**Desarrollo:** Comienza el juego eligiendo quién liderará el grupo. El director del juego esconde la ropa en un espacio reducido. Los jugadores comienzan a buscar mientras la persona que lo esconde el guía diciendo: "¡Si hace frío lejos de la ropa, mantente abrigado!". Si te acercas a ella y te quemas, ¡te quemarás justo cuando estás a punto de verla!

El jugador que lo descubre gana el juego, se convierte en el director del juego y esconde la ropa.

### **E) El aro de alambre**

**Material:** Círculos de latas, cubos, así como alambre grueso y rueda.

**Participantes:** Juego individual.

**Desarrollo:** Tienes que dirigir el volante evitando obstáculos. Para ello, debemos mantenernos concentrados para poder mantener el equilibrio en la competición a medida que se acelera. Aquí es donde se utiliza el "cabrestante" dentro de la rueda y de esta forma podemos frenar. Con la fricción, gana el juego la persona que domina y supera todos los obstáculos.

### **F) Marro**

**Jugadores:** Ilimitados.

**Desarrollo:** El juego consiste en perseguir a los oponentes y golpearlos. Este recluso fue deportado y colocado en una vivienda inversa. "Un marro es un lugar permanente como una pared o un árbol. Los participantes se dividieron en dos grandes grupos para elegir. "Los participantes actúan como árbitros para controlar el partido y evitar trampas". Se juega en localizaciones adecuadas, definiendo para cada equipo una "casa" en la que los miembros no pueden ser detenidos por los oponentes. Los participantes restantes forman una cadena. La primera persona debe poner su mano sobre el martillo. "Cuando un participante de su equipo toque a la primera persona de la cadena, será salvado y devuelto a su equipo. Como no es fácil capturar a todos los oponentes, el grupo que capture la mayor cantidad de prisioneros será declarado ganador".

### **G) Primi o punto**

**Material:** Pelota.

**Participantes:** Indeterminados.

**Desarrollo:** Los miembros se turnan para pasar el balón a su equipo. Los perdedores son separados y el último que queda es el campeón, que toma el nombre de "primi o punto". "primi" debe colocarse en la pared izquierda, significando que es el número 1, a partir de este momento se puede perder una vez sin cancelación. Cuando la pelota cae entre dos participantes, en este caso pierde el que se mueve o el que está más cerca de la pelota rebotada. Otro cambio con respecto a "primi" es que

el participante eliminado puede optar por colocarse al frente para intentar atrapar la pelota lanzada por su equipo, a riesgo de ser golpeado por la pelota voladora si atrapa la pelota sin que ésta toque el suelo. Contra la pared, volvió a jugar y el lanzador fue inmediatamente expulsado.

#### **H) Salta y vota**

**Materiales:** Pelota.

**Jugadores:** Grupos de niños.

**Desarrollo:** Este juego, procede en lanzar una pelota sin quitársela al tiempo se tararea una melodía o una rima, es bastante natural. "Adelante, lanza la pelota con una sola mano, cambia a la otra mano. En este caso, cambie de manos a medida que avanza el lanzamiento. Calentamiento, calentamiento, Balón, De un pie, Pase al otro pie. Túrnense para pasar de un pie al otro.

#### **I) Las cuatro esquinas**

**Participantes:** Grupo de cinco niños.

**Desarrollo:** Un participante se ubica en las esquinas seleccionadas, el quinto participante queda en el medio" es el que queda por lo que este integrante intentará ocupar una de las esquinas cuando haya un intercambio entre los participantes gritando "AHORA". Toma una esquina y se pierde en el centro".

#### **J) Bolos**

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

**Jugadores:** En grupos, formados en pares o individual.

**Desarrollo:** El juego mantiene un número desconocido de participantes. Se trata de tumbar a una distancia acordada, tantas clavijas como sea posible haciendo rodar una bola. Los bolos tienen forma cilíndrica, la base es más ancha que la parte superior para que se puedan plantar en el suelo sin caerse. A menudo están pintados. Los bolos se colocan en lugares planos en varias filas. Los jugadores a una determinada distancia lanzan, el ganador del juego es el que derriba más bolos, por lo que deben respetar las reglas establecidas.

#### **K) Caballito**

**Material:** Pelota.

**Jugadores:** Grupos

**Desarrollo:** Se colocan en columna, el primer participante lanza la pelota contra la pared y cuando ésta rebota, el participante debe abrir las piernas y luego debe saltar para que la pelota pase por debajo. "El siguiente jugador coge la pelota y continúa el juego en orden. Si no salta antes de que la pelota rebote en el suelo y caiga sobre la ropa del participante, perderá si no puede saltar".

#### **L) A la aceituna**

**Material:** Una pelota.

**Participantes:** Individual, en grupo

**Desarrollo:** "Se trata de lanzar una pelota hacia una pared y simultáneamente realizar los movimientos de la canción que se canta. Se vuelve más complicado a medida que se pasa la canción, se repite, por lo que el nivel de dificultad aumenta. Esta complicación se da al lanzar y atrapar normalmente con las dos manos, con una mano, con una mano y con un ojo cerrado, con una pierna coja. "Mientras cantábamos sobre la clonación, cayó la pelota, lo que nos dijo que perdía y le dio el pase a otro integrante. "Quien complete la canción con el ejercicio más duro, gana".

#### **M) Pelota en mano**

**Desarrollo:** El jugar se parece al fútbol es: Cara a cara, cuando los participantes se retan entre sí; En parejas, esto es menos común cuando se usa un bate para golpear la pelota. El saque se realiza a cierta distancia, antes del rebote se golpea la pelota con la mano hacia adelante y debe rebotar detrás de la línea de saque marcada. El juego termina cuando uno de los jugadores realiza una "mala" acción, es decir, golpea la pelota debajo del tablero frontal y la lanza más allá de la línea marcada. (p. 54 al 156).

### **2.2.15. LA MOTRICIDAD GRUESA**

Para Oblitas (2018) el movimiento, en todas sus formas, constituye un aspecto importante de la actividad corporal, especialmente si tenemos en cuenta que todo el cuerpo se mueve en el espacio de su entorno, dejando un espacio en el avance psicomotor. El conocimiento del esquema corporal (partes del cuerpo) y el desarrollo de las



habilidades motoras (músculos grandes del cuerpo) es fundamental para dominar la lectura, la escritura y el cálculo.

Las acciones que implican cambiar de posición y mantener el equilibrio se consideran habilidades motrices gruesas; Es decir, se trata de deslizamientos que se realizan con las habilidades necesarias para percibir su horizontalidad, mantener el equilibrio y la coordinación; En este sentido, la falta de capacidad para realizar estas actividades motrices en el futuro se manifestará en la baja capacidad del niño para iniciar actividades relacionadas con el uso de la motricidad fina: dificultad para escribir, leer y calcular. (p. 41).

Según García (2017) asimismo, es una técnica destinada a predecir, motivar o modificar una acción deseada o significativa, empleando como moderador la actividad física y su expresión simbólica. El objetivo de las habilidades es ayudar a mejorar la capacidad de un individuo para interactuar con el medio ambiente. (p. 66).

Para Yahuana (2018) la capacidad de expresarse, comunicarse y conectar con los demás mediante el movimiento de todo el cuerpo se conoce como motricidad gruesa. Nos permite comprender a los niños a través del movimiento en un diálogo continuo del cuerpo, cuya función principal es el desarrollo armonioso, integrado e integral del niño, así como el máximo crecimiento de las labores intelectuales, motoras, colectivas y especialmente efectivas del niño. (p. 22).

Para Stassen, (2018) las habilidades motoras, incluido el excelente rendimiento físico y los movimientos, mejoran notablemente en algunos países; Los niños con 5 años pueden nadar en las olas o escalar rocas, pero en otros países pocas personas, independientemente de su edad, intentan imitarlo. (p. 55).

Para Fernández (2016) la motricidad gruesa se define como el “control de los movimientos musculares generales del cuerpo, estas habilidades sacan a los estudiantes de la dirección total de un solo

movimiento”. (Controles de cabeza, poder sentarse, girar de diferentes maneras, gatear, pararse, caminar, correr, saltar, lanzar pelota). (p. 22).

#### **2.2.16. IMPORTANCIA DEL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA**

Según De la Cruz (2014) se cree que el ser humano necesita desenvolverse e interactuar con su entorno, por lo que se deben dar los estímulos adecuados desde edades tempranas para un óptimo desarrollo individual; Una de las áreas más importantes desde el nacimiento es la estimulación motora y una gran coordinación. Es así como comienzan a formar un ente integrado, tratando de identificar las debilidades y limitaciones físicas que causan dificultad y pueden convertirse en un problema o limitación en la actividad o absolutamente en el ejercer. (p. 25).

Para Méndez (2018) explica que es de vital importancia que todos los niños puedan alcanzar su destreza en la combinación motora gruesa para poder conseguir mejorar sus habilidades motoras gruesas. Las discapacidades de algunos alumnos inciden en gran medida en las dificultades que tienen para jugar, escribir e interactuar con los demás, especialmente en el control de sus impulsos. (p. 11).

Según Castillo (2017) el desarrollo de las habilidades motoras permite al niño realizar movimientos coordinados, armoniosos, precisos y rítmicos, etc. Al realizar estos movimientos para esta experiencia corporal, su inteligencia y emotividad contribuyen a la comprensión del campo espacio-temporal de su cuerpo y del proceso de autoformación e independencia. (p. 18).

#### **2.2.17. FASES DE LA MOTRICIDAD GRUESA**

Para Guerrero (2016) indica el desarrollo de la habilidad motora, según la edad, las siguientes etapas:

- 1. De 3 a 4 años:** Los bebés pueden subir y bajar peldaños fácilmente sin ayuda ni apoyo sin ningún problema. A las edades de cuatro

años, ya puede saltar con un pie, perfeccionando sus habilidades motoras a lo largo de los años, para que pueda saltar, moverse y caminar en cualquier lugar.

2. **De 5 a 6 años:** Esta última etapa entra en un estado de equilibrio, ganando dominio completo durante este tiempo. En esta etapa, los conocimientos adquiridos se vuelven más autónomos porque forman la base de nuevos conocimientos, tanto interno como socioemocionales. (p. 53).

## 2.2.18. PRINCIPALES MOVIMIENTOS DE LAS HABILIDADES MOTORAS GRUESAS

Para Yahuana (2018) las principales actividades que desarrollan la habilidad motora gruesa.

- A. **Giros.** - Estos movimientos provocan variación en la dirección del cuerpo o partes del cuerpo, tales como: rodar por el suelo, girar en diferentes direcciones.
- B. **Correr.** – Desplazarse a gran velocidad en diferentes distancias y direcciones.
- C. **Saltar.** – Trasladarse el cuerpo se eleva del suelo con ambos pies mientras flota y luego vuelve al suelo.
- D. **Rodar.** - Consiste en un movimiento dinámico del conjunto sobre el eje o sobre sí mismo. Puede rodar horizontalmente. (p. 44).

## 2.2.19. ÁREA DE PSICOMOTRIZ

Según MINEDU (2016) desde el nacimiento, todos los seres humanos actúan e interactúan con el medio ambiente mediante el cuerpo. Se mueven, experimentan, comunican y aprenden de una forma especial que se basa en nuestros rasgos, necesidades, deseos y mucho más.

En la vida, el cuerpo y los movimientos son los principales medios que utilizan los estudiantes para manifestar sus deseos, sentimientos y

emociones, y poder aprender sobre sí mismos y abrirse al medio ambiente que lo rodea. De tal manera el infante va conociendo poco a poco las primeras posiciones -como movimientos de la cara al abdomen o al revés, como sentarse, arrodillarse y de pie- hasta poder alcanzar la movilidad y seguir profundizando sus capacidades de movimientos y acciones.

A partir de las experiencias y la constante interacción con su entorno los estudiantes construyen su esquema corporal y su autoimagen; Eso significa que desarrolla su símbolo psíquico de su propio cuerpo e imagen. Durante este proceso hay que tener en cuenta que los estudiantes son objetos llenos de sus propias emociones, sentimientos, emociones, ideas, obligaciones y preferencias, que en los primeros años de vida experimentan y expresan energéticamente mediante su cuerpo. (p. 96).

#### **2.2.20. ENFOQUES DE PSICOMOTRIZ**

Según MINEDU (2016) el marco teórico y metodológico es el que orienta la enseñanza y el aprendizaje para desarrollar habilidades relacionadas con el campo se basa en un enfoque de corporeidad. El método considera que "el cuerpo" es algo más que una construcción biológica; también actúa, piensa, siente, conoce, se comunica y ama. En consecuencia, el "cuerpo" se construye constantemente; este proceso dinámico se desarrolla a lo largo de la vida de una persona y progresa desde la acción autónoma y la autoexpresión hasta la modificación y/o reafirmación gradual de la imagen corporal, integrándose con otros aspectos de la personalidad para crear un sentido único del yo. E identidad social. Por lo tanto, las condiciones de una persona para la acción y el movimiento intencionales se evalúan de acuerdo con sus necesidades e intereses específicos, teniendo en cuenta también su capacidad para actuar en interacción sostenida con el entorno. (p. 96).

#### **2.2.21. COMPETENCIA DE PSICOMOTRIZ**

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

Según MINEDU (2016) esta competencia está pensada para que niños y niñas desarrollen la motricidad, la conciencia corporal y comprendan su capacidad de actuar y expresarse. Para ello, estudie y examine de forma independiente sus movimientos, posturas, desplazamientos y juegos.

Cuando los infantes tengan la oportunidad de actuar libremente e interactuar con su entorno, probarán ciertas posiciones o movimientos para que se sientan cómodos con ellos, momento en el que se les animará a hacer lo mismo y probar otros movimientos.

Todas estas actividades también permiten que los estudiantes tomen conciencia de sí mismos y mejoren el control corporal, así como el desarrollo y control de la postura, el equilibrio y la coordinación de movimientos. También, tu sentido de pertenencia y organización de los objetos, el espacio, el tiempo y las personas que te rodean. Es decir, los niños y niñas se adaptarán físicamente, teniendo en cuenta los objetos que utilizan o tienen a su alrededor, los espacios que ocupan y tienen disponibles.

Para lograrlo, es muy importante que los docentes puedan apoyar a los estudiantes que desarrollen esta habilidad observando y respetando sus capacidades expresivas y su desarrollo de autonomía a través de sus movimientos, actividades y juegos. (p. 99).

Esta competencia incluye las habilidades secuenciales en el proyecto de investigación como dos habilidades:

#### **2.2.22. CAPACIDAD DE PSICOMOTRIZ**

- ✓ **Comprende su cuerpo:** Es la internalización progresiva que los alumnos tienen de sus cuerpos, ya sean estáticos o con movimiento, y en relaciones con los espacios de su entorno, lo que les permite desarrollar sus personalidades y crear representaciones mentales de sus cuerpos.

- ✓ **Se expresa corporalmente:** Utiliza el lenguaje corporal para comunicarse sus sentimientos, emociones y pensamientos. Es el uso de sonidos, gestos, expresiones faciales, postura y movimiento que permite expresarse y desarrollar tu creatividad. Mediante el movimiento del cuerpo. (MINEDU, 2016: p. 36).

### **2.2.23. LOS DESEMPEÑOS DE 5 AÑOS DE PSICOMOTRIZ**

Según MINEDU (2016) independientemente el segundo ciclo de desarrollo de las habilidades motrices y alcanza el nivel previsto, se mencionan las siguientes actuaciones:

- ✓ Los alumnos expresan sus emociones, utilizan las capacidades de su cuerpo y participan en actividades y juegos independientes que incorporan habilidades motrices fundamentales como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, girar y amasar. También investigan las relaciones con el espacio, el tiempo, las superficies y los objetos. Demuestran un mayor dominio y control sobre su cuerpo al realizar estas acciones.
- ✓ Realizar actividades de coordinación mano-ojo-pie que requieran mayor precisión. En función de sus necesidades, intereses y talentos, se adaptan a las limitaciones espaciales y a las propiedades de los objetos, materiales y/o herramientas utilizadas en una serie de escenarios del mundo real, juegos o presentaciones de artes gráficas.
- ✓ Detecta las emociones de tu cuerpo y detecta cambios posturales como la respiración y el sudor. Reconocer partes del cuerpo, relacionarlas con tus acciones y nombrarlas con naturalidad en diferentes situaciones de la vida diaria. Muestra tu cuerpo a tu manera, incluyendo más detalles sobre el rostro humano y algunos de sus rasgos (. (p. 105).

### 2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES DE TÉRMINOS BÁSICOS

- **Juegos populares.** Son juegos creados en nuestra comunidad, comparten experiencias, miden las habilidades de todos y buscan la competencia entre sus jugadores. Los materiales utilizados son fáciles de obtener, por lo que puedes jugarlos en cualquier momento y en cualquier lugar.
- **Planificación.** Es tomar las decisiones con anticipación. Se responde a las dudas o preguntas, ¿qué?, ¿cómo?, ¿con qué?, ¿dónde? ¿Con quién?, y ¿para qué? Planificar las actividades a desarrollar, seleccionar los juegos populares y sobre todo diseñar las estrategias para poder desarrollar los juegos populares. Son los momentos en que el docente converso con el grupo acerca de las preferencias del juego con todos los niños.
- **Desarrollo.** Es el desarrollo del período de los juegos populares se consideraron las actividades de aprendizaje programas para la aplicación con los estudiantes, así como el tiempo que se van a desarrollar cada juego popular. Es la realización de lo programado previo a la evaluación. Es el tiempo privilegiado donde se relacionan los mundos del juego y del trabajo.
- **Evaluación.** Se evalúa antes de aplicar el proyecto de tesis, así mismo debe ser evaluado durante toda la sesión como también al finalizar el trabajo de investigación.
- **Motricidad gruesa:** Es la destreza que permite realizar movimientos coordinados con todo el cuerpo, en esto se incluye los movimientos de brazos, piernas, cabeza. Permitiendo que el niño logre caminar, equilibrarse, saltar, correr, patear, lanzar.
- **Comprende su cuerpo.** Es el proceso por el cual los estudiantes aprenden gradualmente cómo sus cuerpos están quietos o en actividad y se relacionan con la duración, ámbito, otras personas y materiales de su ambiente, aceptando desarrollar su forma y la expresión de su cuerpo.

- **Se expresa corporalmente.** Es el uso del lenguaje corporal para poder comunicarse mediante sentimientos y pensamientos. Es el uso de sonidos, actitud, expresiones faciales, postura y movimiento para expresarse y desarrollar su creatividad utilizando todos los recursos que le brinda tu cuerpo.

## **2.4. HIPÓTESIS**

### **2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL**

**H1:** Los juegos populares mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022.

**H0:** Los juegos populares no mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022.

### **2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICA**

**H1.** La aplicación de los juegos populares va permitir una mejor comprensión de su cuerpo en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún Amarilis - 2022.

**H0.** La aplicación de los juegos populares no va permitir una mejor comprensión de su cuerpo en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún Amarilis - 2022.

**H2.** La utilización de los juegos populares va favorecer una mejor expresión corporal en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022.

**H0.** La utilización de los juegos populares no va favorecer una mejor expresión corporal en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022.



## **2.5. VARIABLES**

### **2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE**

#### **JUEGOS POPULARES**

Los juegos populares son que se transmiten de padres a hijos y forman parte de la cultura humana, donde las necesidades y experiencias generalmente se reflejan e incluso contribuyen a la educación de las nuevas generaciones. Suelen ser juegos espontáneos, creativos y motivadores. (Saco, 2017: p. 33).

### **2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE**

#### **MOTRICIDAD GRUESA**

La motricidad gruesa se define como el “control de los movimientos musculares generales del cuerpo, estas habilidades sacan a los estudiantes de la dirección total de un solo movimiento”. (Controles de cabeza, poder sentarse, girar de diferentes maneras, gatear, pararse, caminar, correr, saltar, lanzar pelota). (Fernández, 2016: p. 22).

### **2.5.3. VARIABLE INTERVINIENTE**

#### **ENTORNO FAMILIAR**

Los padres de familia son los principales factores que afecto la investigación, debido a que ellos mis propiciaban el sedentarismo, dándoles sus teléfonos o Tablet táctiles a sus niños al momento de recogerles todos los días del jardín.

## 2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
VARIABLE INDEPENDIENTE JUEGOS POPULARES	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elegir los juegos y los materiales.</li> <li>Organizar las secuencias de los juegos populares.</li> <li>Elegir los juegos populares para jugar con los objetos.</li> <li>Elegir los juegos populares para jugar sin objetos.</li> <li>Diseñar estrategias para desarrollar los juegos populares.</li> </ul>	Lista de cotejo.
	Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicar las fichas programadas.</li> <li>Aplicar las actividades programadas.</li> <li>Aplicar estrategias para jugar con los objetos.</li> <li>Aplicar las estrategias para jugar sin objetos.</li> <li>Aplicar estrategia para jugar con la pelota.</li> </ul>	
	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluar durante el desarrollo de las actividades el dominio de la motricidad gruesa.</li> <li>Evaluar las estrategias desarrolladas en los juegos populares el dominio de la motricidad gruesa.</li> <li>Evaluar el nivel de mejore y el dominio de la motricidad gruesa.</li> </ul>	
VARIABLE DEPENDIENTE MOTRICIDAD GRUESA	Comprende su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Demuestra equilibrio al saltar con el pie derecho.</li> <li>Salta con los dos pies juntos a la derecha y a la izquierda.</li> <li>Salta hacia adentro y fuera del cuadrado con el pie derecho.</li> <li>Salta con los dos pies hacia adelante por encima de las uñas.</li> <li>Salta alrededor de sus compañeros como los canguros.</li> <li>Lanza hacia arriba la pelota y la coge con las dos manos.</li> <li>Lanza la pelota de trapo por encima de sus compañeros.</li> <li>Lanza la pelota de trapo sin salirse del círculo.</li> <li>Lanzan la pelota por debajo de las piernas de sus compañeros.</li> <li>Lanza la pelota parada sobre un solo pie, en línea trazada para encajar en un recipiente.</li> <li>Corre sin salirse de la línea curva esquivando los conos.</li> <li>Corre en zigzag por una línea sin perder el equilibrio.</li> <li>Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda, adelante y atrás).</li> <li>Corre las postas con sus compañeros hasta llegar a la meta trazada.</li> <li>Corre hacia adelante por la línea sin tocar los objetos que están como obstáculos.</li> <li>Corre y tocan diferentes objetos con la mano derecha que están puestos en el piso.</li> <li>Corre hacia adelante sosteniendo un pañuelo en la mano izquierda hasta llegar a la meta trazada.</li> </ul>	Lista de cotejo.
	Se expresa corporalmente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza su cuerpo (cabeza, cara, brazos, tronco y piernas) para imitar los movimientos de un mono.</li> <li>Realiza movimientos corporales (cabeza, tronco y extremidades) siguiendo el ritmo de la samba.</li> <li>Realiza movimientos corporales (cabeza, tronco y extremidades) siguiendo el ritmo de Huaylas.</li> </ul>	

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. TIPOS DE INVESTIGACIÓN**

El análisis es aplicada o también constructiva o utilitaria, se caracteriza por la aplicación de saberes teóricos a una determinada situación concreta y las consecuencias prácticas que de ella se deriven". (Sánchez y Reyes, 2006, p. 37).

Se aplicó los juegos populares y así mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I. E. "Mariano Dámaso Beraún", con el objetivo de alcanzar los efectos positivos que se vio en el tratamiento aplicado.

##### **3.1.1. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN**

El método de estudio es "cuantitativo"; con la finalidad de ejecutar el experimento para probar hipótesis y presupuestos explicativos; "Operan en vínculo directa de causa y efecto, precisar la adaptación del enfoque empírico" (Sánchez y Reyes, 2006, p. 43).

Se empleó "juegos populares y así mejorar la motricidad gruesa" del aula "A" en los niños de 5 años para poder comprobar la variedad de hipótesis planteadas en el análisis del estudio.

##### **3.1.2. ALCANCE O NIVEL DE INVESTIGACIÓN**

El alcance de la investigación es "prueba de hipótesis causales". El nivel de estudios busca explicaciones científicas que a su vez permitan la predicción. Además, es importante señalar que la determinación del factor explicativo de una apariencia nos lleva al planteamiento de inicio y normas esenciales. (Sánchez y Reyes, 2006, p. 42).

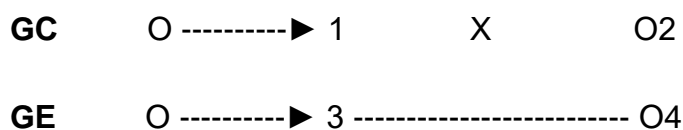
A través del análisis se planteó el objetivo principal mejorar la motricidad gruesa en los niños aplicando los juegos populares.

### 3.1.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Se empleó el diseño cuasi experimental es notablemente más adecuado que pueden controlar ciertos, que no todo el fundamento amenaza la vigente en el grupo experimental y control. “Los diseños cuasi experimentales se emplean en situaciones en las cuales es delicado casi inalcanzable la vigilancia empírico rígida. (Sánchez y Reyes, 2006, p. 121).

Se utilizó el diseño cuasi experimental, con dos grupos de 5 años diferentes secciones, un grupo control y un grupo experimental, donde se aplicó la variable independiente “los juegos populares”, logrando así mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún.

Esquema:



Leyenda:

**GC:** Grupo control

**GE:** Grupo experimental

**O:** Observación

**O1 y O3:** Aplicación del pre test en los dos grupos.

**O2:** Los resultados del post test del grupo experimental.

**X:** Aplicación del Variable Independiente (Juegos populares)

**O4:** Es la aplicación del post test del grupo control, donde no se aplicó ningún experimento.

## 3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

### 3.2.1. POBLACIÓN

“Es la agrupación de todos los componentes que forman parte del área territorial al que pertenece el estudio de investigación y que presenta características mucho más preparadas que el orbe”. (Sánchez y Reyes, 2006, p. 142).

La población del presente estudio estuvo conformada por 62 niños de 5 años de la Institución Educativa Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022.

**Tabla 1**

*Distribución de la población Educativa Mariano Dámaso Beraún - Amarilis - 2022*

<b>SECCIÓN</b>	<b>F1</b>	<b>%</b>
5 AÑOS “A”	28	45%
5 AÑOS “B”	16	26%
5 AÑOS “C”	18	29%
<b>TOTAL</b>	<b>62</b>	<b>100 %</b>

**Nota:** Nómina de matrícula I.E. Mariano Dámaso Beraún – Amarilis - 2022.

### 3.2.2. MUESTRA

La muestra es una porción o una pequeña cantidad de algo, es una muestra en la que no se averigua la posibilidad o verosimilitud de cada componente de la población elegido en el modelo. Este tipo de muestreo se utiliza con mucha frecuencia porque se puede muestrear fácilmente; incluso si la base para hacerlo no está clara. (Sánchez y Reyes, 2006, p. 147).

En el desarrollo del estudio se tuvo un método no probabilístico y el criterio intencional. Que estuvo constituido por 44 niños de 5 años de la I.E Mariano Dámaso Beraún, año 2022.

**Tabla 2**

*Muestra de la población de niños de 5 años de inicial de la I.E. "Mariano Dámaso Beraún", amarilis, 2022*

<b>GRUPO</b>	<b>SECCIÓN</b>	<b>F1</b>	<b>%</b>
G.C.	5 AÑOS "A"	28	64%
G.E.	5 AÑOS "B"	16	36%
<b>TOTAL</b>		<b>44</b>	<b>100 %</b>

**Nota:** Nómima de matrícula I.E. "Mariano Dámaso Beraún" - Amarilis - 2022.

### **3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

Momentos	Técnica	Instrumento
Recolección de datos	La observación	Lista de cotejo

#### **3.3.1. PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS**

##### **❖ TÉCNICAS**

###### **La observación**

Es planificada ya que posee previstos y puede tener un control, le sirven de ayuda a los instrumentos específicos: ya sea este un registro, guía de vigilancia o filmadora. (Sánchez y Reyes, 2006, p. 150).

##### **❖ INSTRUMENTOS**

###### **Lista de cotejo**

Es una herramienta distribuida que presenta un registro de criterios de valoración, en la que se califica mediante la presencia o ausencia en una escala dicotómica, en otras palabras, solo lo acepta el sí o no (UAFH, s.f., p. 5).

Para el trabajo de investigación se utilizó la lista de cotejo para conocer el dominio de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, para el pre y post test se elaboraron una tabla indicando los criterios a evaluar teniendo en cuenta los factores que contribuyen a la formación de la motricidad gruesa, los cuales arrojaron una puntuación o concepto de nivel alcanzado

### 3.3.2. PARA LA PRESENTACIÓN DE DATOS

- **Programación de actividad de aprendizaje:** Es una técnica que permitió desarrollar las actividades de aprendizajes para mejorar la motricidad gruesa, de las cuales se planteó 20 actividad de aprendizaje de acuerdo a los indicadores planteados se utilizó para medir variable dependiente que es la motricidad gruesa, las cuales que se desarrolló en cada clase en el aula.
- **Lista de cotejo:** Es un listado de indicadores que sirvió para evaluar si mejoro la motricidad gruesa en los educandos, durante el desarrollo de las 20 actividades de aprendizajes preparadas en la investigación.

### 3.4. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

#### **Estadística descriptiva**

Esta estadística consiste en presentar de forma resumida todas las observaciones realizadas, que también son resultados de un experimento. Generalmente nos informa sobre el comportamiento de un fenómeno, y si la investigación es explicativa, nos informa sobre cómo se comporta la variable independiente bajo influencia responsable. (Sánchez y Reyes, 2006, p. 161).

#### **Estadística inferencial:**

"Las estadísticas inferenciales o inferencia estadística son estadísticas que ayudan a los investigadores a encontrar el significado del efecto". (Sánchez y Reyes, 2006; p. 162)

Esta estadística nos permitió encontrar resultados válidos, "en los que probamos los dos grupos para determinar posibles diferencias entre ellos, presentamos gráficos de barras y estimamos chi-cuadrado para integrar una combinación precisa de resultados de antes y después usando juegos populares". Esta técnica estadística nos permite exponer la variedad en los dos grupos (control y experimental) al comienzo y al término del arqueo y así

confrontar el coronamiento “. Estas actividades miden las habilidades y lucro de los niños de 5 años del IE Mariano Dámaso Beraún.

### **Frecuencia porcentual**

Es la frecuencia concerniente proliferada por 100. Se refiere al % y se estima como el porcentaje de las observaciones correspondientes en cada clase.

Se utilizó la frecuencia relativa, para recoger los tanteos del pre test y post test, también sirvió para evaluar a los niños y conocer cuánto han mejorado en la motricidad gruesa, de acuerdo a los indicadores establecidos en las 20 actividades de aprendizaje y representar esto en porcentaje, de esta manera saber el porcentaje de la estrategia de juegos populares si fueron apropiados para los niños de 5 años.



## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS

#### 4.1. PROCESAMIENTO DE DATOS

##### 4.1.1. RESULTADOS DEL PRE TEST

- Los resultados logrados del pre test, con el estudio aplicado “LOS JUEGOS POPULARES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. MARIANO DÁMASO BERAUN, AMARILIS - 2022”, que estuvo integrado por la sección “B” el grupo control con 16 niños y la sesión “A” que es el grupo experimental con 28 niños, haciendo un total de 44 estudiantes. Donde se recogió información con la lista de cotejo y con 20 indicadores que son:
  1. Demuestra equilibrio al saltar con el pie derecho.
  2. Salta con los dos pies juntos a la derecha y a la izquierda.
  3. Salta hacia adentro y fuera del cuadrado con el pie derecho.
  4. Salta con los dos pies hacia adelante por encima de las uñas
  5. Salta alrededor de sus compañeros como los canguros.
  6. Lanza hacia arriba la pelota y la coge con las dos manos.
  7. Lanza la pelota de trapo por encima de sus compañeros.
  8. Lanza la pelota de trapo sin salirse del círculo
  9. Lanza la pelota por debajo de las piernas de sus compañeros.
  10. Lanza la pelota parada sobre un solo pie en línea trazada para encajar en un recipiente.
  11. Corre sin salirse de la línea curva esquivando los conos.
  12. Corre en zigzag por una línea sin perder el equilibrio.
  13. Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda, adelante y atrás)
  14. Corre las postas con sus compañeros hasta llegar a la meta trazada.

15. Corre hacia adelante por la línea sin tocar los objetos que están como obstáculos.
16. Corre y tocan diferentes objetos con la mano derecha que están puestos en el piso.
17. Corre hacia adelante sosteniendo un pañuelo en la mano izquierda hasta llegar a la meta trazada.
18. Utiliza su cuerpo (cabeza, cara, brazos, tronco y piernas) para imitar los movimientos de un mono.
19. Realiza movimientos corporales (cabeza, tronco y extremidades) siguiendo el ritmo de la samba.
20. Realiza movimientos corporales (cabeza, tronco y extremidades) siguiendo el ritmo de Huaylas.

**Tabla 3**

*Aplicación del pre test: Los juegos populares para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I. E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022*

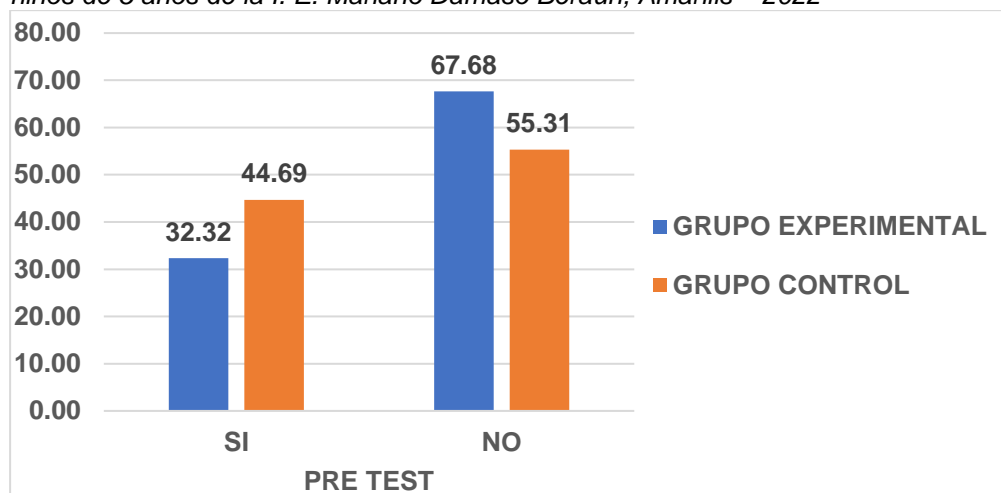
N°	INDICADORES	RESULTADOS DEL GRUPO EXPERIMENTAL PRE TEST						RESULTADOS DEL GRUPO CONTROL PRE TEST					
		SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
		Fi	%	Fi	%	fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%
1	Demuestra equilibrio al saltar con el pie derecho.	17	60,71%	11	39,29%	28	100%	10	62,50%	6	37,50%	16	100%
2	Salta con los dos pies juntos a la derecha y a la izquierda.	11	39,29%	17	60,71%	28	100%	8	50,00%	8	50,00%	16	100%
3	Salta hacia adentro y fuera del cuadrado con el pie derecho.	11	39,29%	17	60,71%	28	100%	7	43,75%	9	56,25%	16	100%
4	Salta con los dos pies hacia adelante por encima de las uñas.	13	46,43%	15	53,57%	28	100%	8	50,00%	8	50,00%	16	100%
5	Salta alrededor de sus compañeros como los canguros.	12	42,86%	16	57,14%	28	100%	7	43,75%	9	56,25%	16	100%
6	Lanza hacia arriba la pelota y la coge con las dos manos.	4	14,29%	24	85,71%	28	100%	3	18,75%	13	81,25%	16	100%
7	Lanza la pelota de trapo por encima de sus compañeros.	10	35,71%	18	64,29%	28	100%	9	56,25%	7	43,75%	16	100%
8	Lanza la pelota de trapo sin salirse del círculo.	4	14,29%	24	85,71%	28	100%	4	25,00%	12	75,00%	16	100%
9	Lanza la pelota por debajo de las piernas de sus compañeros.	10	35,71%	18	64,29%	28	100%	9	56,25%	7	43,75%	16	100%
10	Lanza la pelota parada sobre un solo pie en línea trazada para encajar en un recipiente.	3	10,71%	25	89,29%	28	100%	4	25,00%	12	75,00%	16	100%
11	Corre sin salirse de la línea curva esquivando los conos.	5	17,86%	23	82,14%	28	100%	6	37,50%	10	62,50%	16	100%
12	Corre en zigzag por una línea sin perder el equilibrio.	5	17,86%	23	82,14%	28	100%	4	25,00%	12	75,00%	16	100%

13	Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda, adelante y atrás)	6	21,43%	22	78,57%	28	100%	6	37,50%	10	62,50%	16	100%
14	Corre las postas con sus compañeros hasta llegar a la meta trazada.	10	35,71%	18	64,29%	28	100%	9	56,25%	7	43,75%	16	100%
15	Corre hacia adelante por la línea sin tocar los objetos que están como obstáculos.	6	21,43%	22	78,57%	28	100%	6	37,50%	10	62,50%	16	100%
16	Corre y tocan diferentes objetos con la mano derecha que están puestos en el piso.	13	46,43%	15	53,57%	28	100%	5	31,25%	11	68,75%	16	100%
17	Corre hacia adelante sosteniendo un pañuelo en la mano izquierda hasta llegar a la meta trazada.	14	50,00%	14	50,00%	28	100%	8	50,00%	8	50,00%	16	100%
18	Utiliza su cuerpo (cabeza, cara, brazos, tronco y piernas) para imitar los movimientos de un mono.	9	32,14%	19	67,86%	28	100%	8	50,00%	8	50,00%	16	100%
19	Realiza movimientos corporales (cabeza, tronco y extremidades) siguiendo el ritmo de la samba.	8	28,57%	20	71,43%	28	100%	11	68,75%	5	31,25%	16	100%
20	Realiza movimientos corporales (cabeza, tronco y extremidades) siguiendo el ritmo de Huaylas.	10	35,71%	18	64,29%	28	100%	11	68,75%	5	31,25%	16	100%
		Σ	646,43%	1353,57%		2000%		893,75%		1106,3%		2000%	
	<b>TOTAL</b>	/	<b>32,32%</b>	<b>67,68%</b>		<b>100%</b>		<b>44,69%</b>		<b>55,31%</b>		<b>100%</b>	

**Nota.** Se muestra la evaluación del grupo experimental y grupo de control.

**Figura 1**

*Aplicación del pre test: Los juegos populares para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I. E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis – 2022*



**Nota.** Se muestra el resultado total del grupo experimental y grupo de control.

### **Análisis e Interpretación**

- ✓ Como se muestra en la tabla 3 y figura 1, en el grupo experimental solo el 32.32% de los niños lograron desarrollar su motricidad gruesa y el 67.68% no lo desarrollan.
- ✓ Como se muestra en la tabla 3 y figura 1, en el grupo control se aprecia 44.69% de niños desarrollan su motricidad gruesa y el 55.31% no lo desarrollan.

### **Interpretación**

Como se observa el grupo control tiene mejor desarrollo en la motricidad gruesa a comparación del grupo experimental, a causa de que en el grupo control se venía trabajando con estrategias, dinámicas y disciplina, por ende, en la hora de la evaluación del pre test se desarrolló mejor. Por esta razón se tuvo que trabajar con los niños de 5 años “A” viendo la urgente necesidad de mejorar la motricidad gruesa.

## **4.2. RESULTADOS DE LAS DIMENSIONES DE LA MOTRICIDAD GRUESA**

### **4.2.1. DIMENSIÓN “COMPRENDE SU CUERPO”**

Así mismo, se presenta los resultados de la dimensión “comprende su cuerpo” por ende, se utilizó un instrumento de recolección de datos

que es la “Lista de cotejo” considerando 17 indicadores a través de 17 actividades de aprendizajes que nos permitió medir la mejora de la motricidad gruesa.

**Tabla 4**

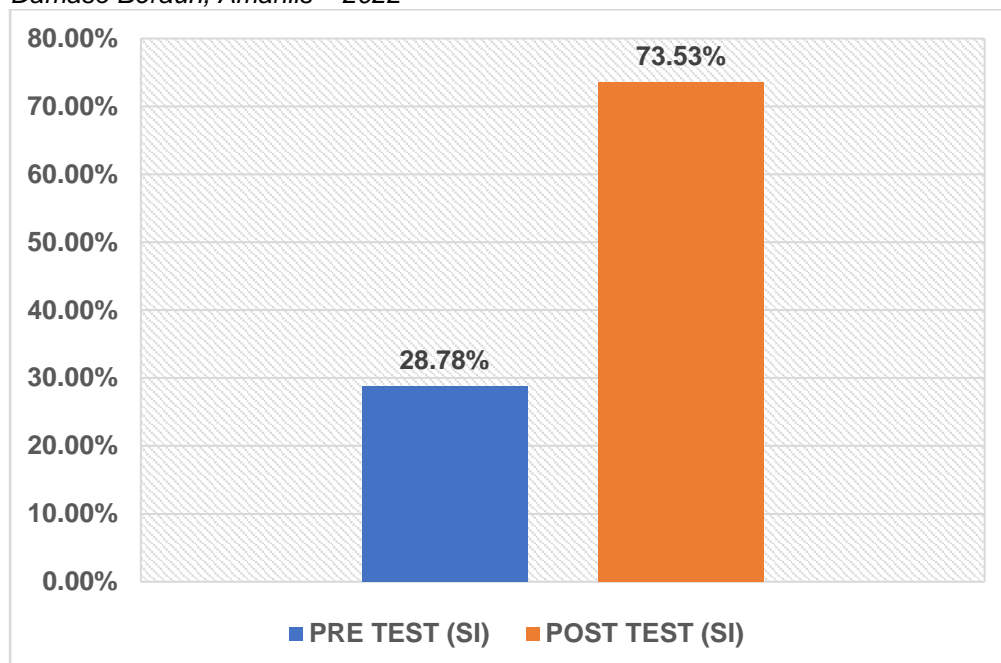
*Resultados del pre test y post test del grupo experimental: de la dimensión “comprende su cuerpo” para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I. E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022*

N°	INDICADORES	PRE TEST (SI)	POST TEST (SI)
		SI	SI
1	Demuestra equilibrio al saltar con el pie derecho.	60,71%	78,57%
2	Salta con los dos pies juntos a la derecha y a la izquierda.	39,29%	78,57%
3	Salta hacia adentro y fuera del cuadrado con el pie derecho.	39,29%	78,57%
4	Salta con los dos pies hacia adelante por encima de las uñas.	46,43%	85,71%
5	Salta alrededor de sus compañeros como los canguros.	42,86%	75,00%
6	Lanza hacia arriba la pelota y la coge con las dos manos.	14,29%	57,14%
7	Lanza la pelota de trapo por encima de sus compañeros.	35,71%	78,57%
8	Lanza la pelota de trapo sin salirse del círculo.	14,29%	67,86%
9	Lanzan la pelota por debajo de las piernas de sus compañeros.	35,71%	78,57%
10	Lanza la pelota parada sobre un solo pie, en línea trazada para encajar en un recipiente.	10,71%	57,14%
11	Corre sin salirse de la línea curva esquivando los conos.	17,86%	78,57%
12	Corre en zigzag por una línea sin perder el equilibrio.	17,86%	75,00%
13	Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda, adelante y atrás).	21,43%	60,71%
14	Corre las postas con sus compañeros hasta llegar a la meta trazada.	35,71%	82,14%
15	Corre hacia adelante por la línea sin tocar los objetos que están como obstáculos.	21,43%	71,43%
16	Corre y tocan diferentes objetos con la mano derecha que están puestos en el piso.	46,43%	71,43%
17	Corre hacia adelante sosteniendo un pañuelo en la mano izquierda hasta llegar a la meta trazada.	50,00%	75,00%
<b>TOTAL</b>		<b>28,78%</b>	<b>73,53%</b>

**Nota.** Lista de cotejo del pre test y post test

**Figura 2**

*Resultados del pre test y post test del grupo experimental: de la dimensión “comprende su cuerpo” para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I. E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis – 2022*



**Nota.** Tabla 4

### **A) Interpretación**

De la tabla 4 y figura 2 se evidencia que la motricidad gruesa en la dimensión “comprende su cuerpo” en el pre test del grupo experimental sólo el 28.78% lograron desarrollar la motricidad gruesa, pero después de la aplicación de “juegos populares” los niños mejoraron la motricidad gruesa en la dimensión “comprende su cuerpo”, los resultados evidenciaron a un 73.53% de significatividad.

### **B) Resumen**

De la tabla 4 y figura 2 referida se puede afirmar que los “juegos populares” mejora la motricidad gruesa en la dimensión “comprende su cuerpo”.

#### 4.2.2. DIMENSIÓN “SE EXPRESA CORPORALMENTE”

A continuación, se presenta los resultados de la dimensión “se expresa corporalmente” por ende, se utilizó un instrumento de recolección de datos que fue la “Lista de cotejo” considerando 03 indicadores a través de 03 actividades de aprendizajes que nos permitió medir la mejora de la motricidad gruesa.

**Tabla 5**

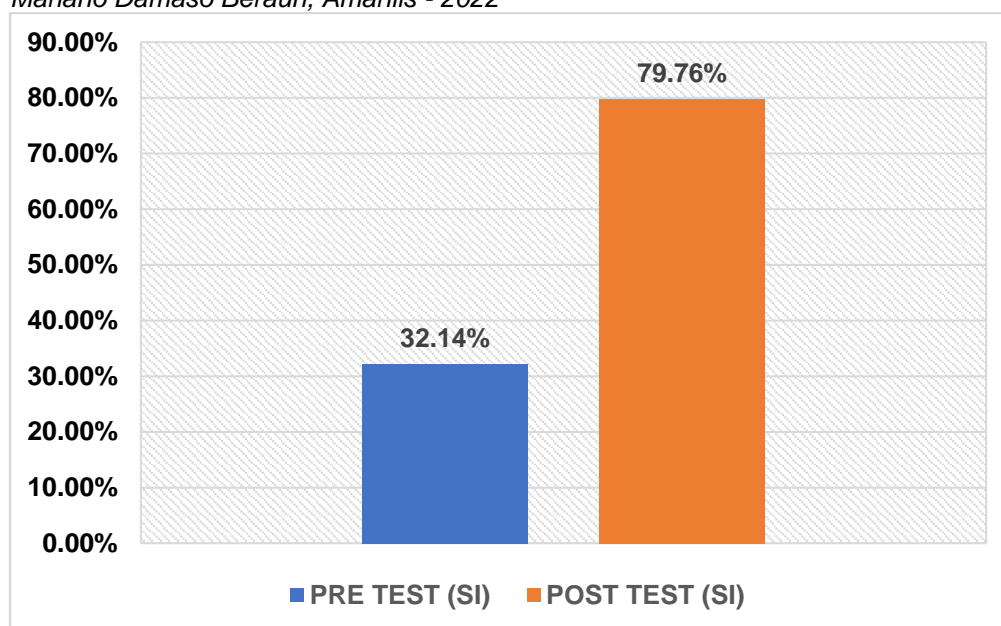
*Resultados del pre test y post test del grupo experimental: de la dimensión “se expresa corporalmente” para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I. E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022*

N°	INDICADORES	PRE TEST (SI)	POST TEST (SI)
		SI	SI
1	Utiliza su cuerpo (cabeza, cara, brazos, tronco y piernas) para imitar los movimientos de un mono.	32,14%	78,57%
2	Realiza movimientos corporales (cabeza, tronco y extremidades) siguiendo el ritmo de la samba.	28,57%	78,57%
3	Realiza movimientos corporales (cabeza, tronco y extremidades) siguiendo el ritmo de Huaylas.	35,71%	82,14%
<b>TOTAL</b>		<b>32,14%</b>	<b>79,76%</b>

**Nota.** Lista de cotejo del pre test y post test

**Figura 3**

*Resultados del pre test y post test del grupo experimental: de la dimensión “se expresa corporalmente” para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I. E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022*



**Nota.** Tabla 5



## **A. Interpretación**

En la tabla 5 y figura 3 se evidencia que la motricidad gruesa en la dimensión “se expresa corporalmente” en el pre test y post test del grupo experimental sólo el 32.14% lograron desarrollar la motricidad gruesa, pero después de la aplicación de los “juegos populares” los niños mejoraron la motricidad gruesa en la dimensión “se expresa corporalmente”, de tal manera que los resultados evidenciaron a un 79.76% de significatividad.

## **B. Resumen**

De la tabla 5 y figura 3 referida se puede afirmar que los “juegos populares” mejoran la motricidad gruesa en la dimensión “se expresa corporalmente”.

### **4.3. RESULTADOS DEL POST TEST**

- De igual manera se presenta los resultados obtenidos del post test, con la investigación aplicada “LOS JUEGOS POPULARES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I. E. MARIANO DÁMASO BERAUN, AMARILIS - 2022”, que estuvo conformado por la sección “B” que es el grupo control con un total de 16 niños y la sesión “A” que es parte del grupo experimental con un total de 28 niños, haciendo un total de 44 estudiantes. En la cual se recogió información con la lista de cotejo y con 20 indicadores que son:
  1. Demuestra equilibrio al saltar con el pie derecho.
  2. Salta con los dos pies juntos a la derecha y a la izquierda.
  3. Salta hacia adentro y fuera del cuadrado con el pie derecho.
  4. Salta con los dos pies hacia adelante por encima de las uñas.
  5. Salta alrededor de sus compañeros como los canguros.
  6. Lanza hacia arriba la pelota y la coge con las dos manos.
  7. Lanza la pelota de trapo por encima de sus compañeros.
  8. Lanza la pelota de trapo sin salirse del círculo.
  9. Lanza la pelota por debajo de las piernas de sus compañeros.
  10. Lanza la pelota parada sobre un solo pie en línea trazada para encajar en un recipiente.

11. Corre sin salirse de la línea curva esquivando los conos.
12. Corre en zigzag por una línea sin perder el equilibrio.
13. Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda, adelante y atrás)
14. Corre las postas con sus compañeros hasta llegar a la meta trazada.
15. Corre hacia adelante por la línea sin tocar los objetos que están como obstáculos.
16. Corre y tocan diferentes objetos con la mano derecha que están puestos en el piso.
17. Corre hacia adelante sosteniendo un pañuelo en la mano izquierda hasta llegar a la meta trazada.
18. Utiliza su cuerpo (cabeza, cara, brazos, tronco y piernas) para imitar los movimientos de un mono.
19. Realiza movimientos corporales (cabeza, tronco y extremidades) siguiendo el ritmo de la samba.
20. Realiza movimientos corporales (cabeza, tronco y extremidades) siguiendo el ritmo de Huaylas.

**Tabla 6**

*Aplicación del post test: Los juegos populares para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I. E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022*

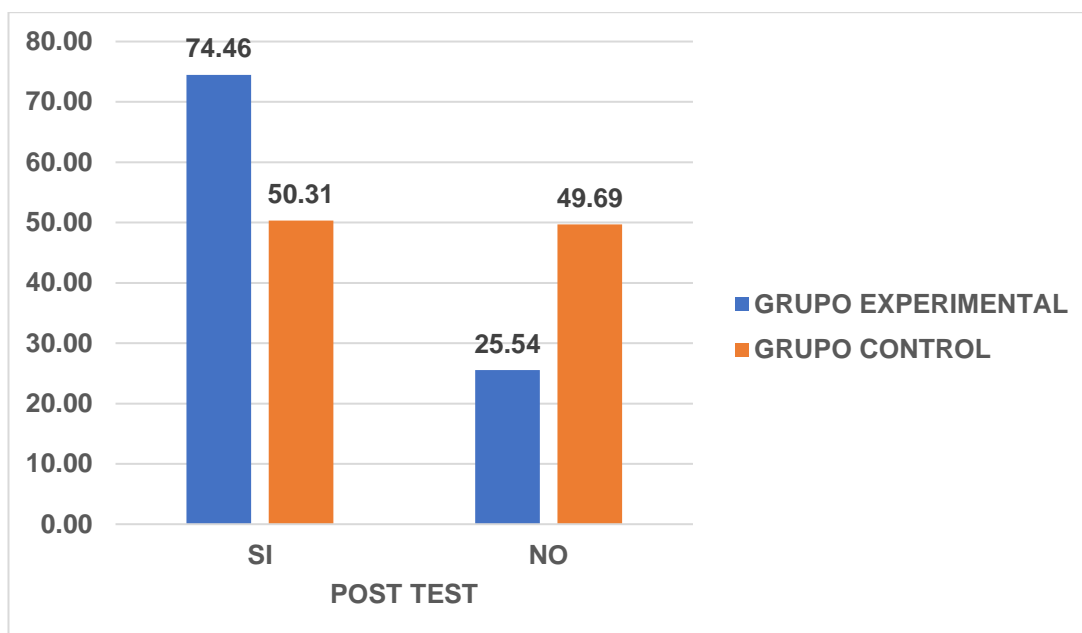
N°	INDICADORES	RESULTADOS DEL GRUPO EXPERIMENTAL POST TEST						RESULTADOS DEL GRUPO CONTROL POST TEST					
		SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
		Fi	%	fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%
1	Demuestra equilibrio al saltar con el pie derecho.	22	78,57%	6	21,43%	28	100%	11	68,75%	5	31,25%	16	100%
2	Salta con los dos pies juntos a la derecha y a la izquierda.	22	78,57%	6	21,43%	28	100%	9	56,25%	7	43,75%	16	100%
3	Salta hacia adentro y fuera del cuadrado con el pie derecho.	22	78,57%	6	21,43%	28	100%	9	56,25%	7	43,75%	16	100%
4	Salta con los dos pies hacia adelante por encima de las uñas	24	85,71%	4	14,29%	28	100%	8	50,00%	8	50,00%	16	100%
5	Salta alrededor de sus compañeros como los canguros.	21	75,00%	7	25,00%	28	100%	8	50,00%	8	50,00%	16	100%
6	Lanza hacia arriba la pelota y la coge con las dos manos.	16	57,14%	12	42,86%	28	100%	8	50,00%	8	50,00%	16	100%
7	Lanza la pelota de trapo por encima de sus compañeros.	22	78,57%	6	21,43%	28	100%	9	56,25%	7	43,75%	16	100%
8	Lanza la pelota de trapo sin salirse del círculo.	19	67,86%	9	32,14%	28	100%	6	37,50%	10	62,50%	16	100%
9	Lanza la pelota por debajo de las piernas de sus compañeros.	22	78,57%	6	21,43%	28	100%	7	43,75%	9	56,25%	16	100%
10	Lanza la pelota parada sobre un solo pie en línea trazada para encajar en un recipiente.	16	57,14%	12	42,86%	28	100%	5	31,25%	11	68,75%	16	100%
11	Corre sin salirse de la línea curva esquivando los conos.	22	78,57%	6	21,43%	28	100%	6	37,50%	10	62,50%	16	100%
12	Corre en zigzag por una línea sin perder el equilibrio.	21	75,00%	7	25,00%	28	100%	5	31,25%	11	68,75%	16	100%
13	Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda, adelante y atrás)	17	60,71%	11	39,29%	28	100%	7	43,75%	9	56,25%	16	100%

14	Corre las postas con sus compañeros hasta llegar a la meta trazada.	23	82,14%	5	17,86%	28	100%	12	75,00%	4	25,00%	16	100%
15	Corre hacia adelante por la línea sin tocar los objetos que están como obstáculos.	20	71,43%	8	28,57%	28	100%	8	50,00%	8	50,00%	16	100%
16	Corre y tocan diferentes objetos con la mano derecha que están puestos en el piso.	20	71,43%	8	28,57%	28	100%	6	37,50%	10	62,50%	16	100%
17	Corre hacia adelante sosteniendo un pañuelo en la mano izquierda hasta llegar a la meta trazada.	21	75,00%	7	25,00%	28	100%	7	43,75%	9	56,25%	16	100%
18	Utiliza su cuerpo (cabeza, cara, brazos, tronco y piernas) para imitar los movimientos de un mono.	22	78,57%	6	21,43%	28	100%	8	50,00%	8	50,00%	16	100%
19	Realiza movimientos corporales (cabeza, tronco y extremidades) siguiendo el ritmo de la samba.	22	78,57%	6	21,43%	28	100%	11	68,75%	5	31,25%	16	100%
20	Realiza movimientos corporales (cabeza, tronco y extremidades) siguiendo el ritmo de Huaylas.	23	82,14%	5	17,86%	28	100%	11	68,75%	5	31,25%	16	100%
		Σ	1489,29%		510,71%		2000%		1006,3%		993,75%		2000%
	<b>TOTAL</b>	/	<b>74,46%</b>		<b>25,54%</b>		<b>100%</b>		<b>50,31%</b>		<b>49,69%</b>		<b>100%</b>

**Nota.** Se muestra la evaluación del grupo experimental y grupo control.

**Figura 4**

*Aplicación del post test: Los juegos populares para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I. E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis – 2022*



**Nota.** Se muestra el resultado total del grupo experimental y grupo control.

#### **Análisis e Interpretación**

- ✓ Como se muestra en la tabla 6 y figura 4, en el grupo experimental se aprecia el 74.46% de los niños desarrollan su motricidad gruesa y el 25.54% no lo desarrollan.
- ✓ Como se muestra en la tabla 6 y figura 4, en el grupo control se aprecia el 50.31% de los niños desarrollan su motricidad gruesa y el 49.69% no lo desarrollan.

#### **Interpretación**

Observando los resultados del post test podemos concluir que la mayoría de los niños en el grupo experimental, desarrollan su motricidad gruesa, cambio en el grupo control, se muestra la diferencia en cuanto al desarrollo de la motricidad gruesa, en consecuencia, los “juegos populares” fueron significativo en su aplicación.

#### **4.4. CONTRASTACIÓN DE RESULTADOS**

La contrastación de los resultados se ha tomado en cuenta el porcentaje donde indican la mejora de “Los juegos populares”, tanto como en el pre test como en el post test. Los resultados obtenidos son:

**Tabla 7**

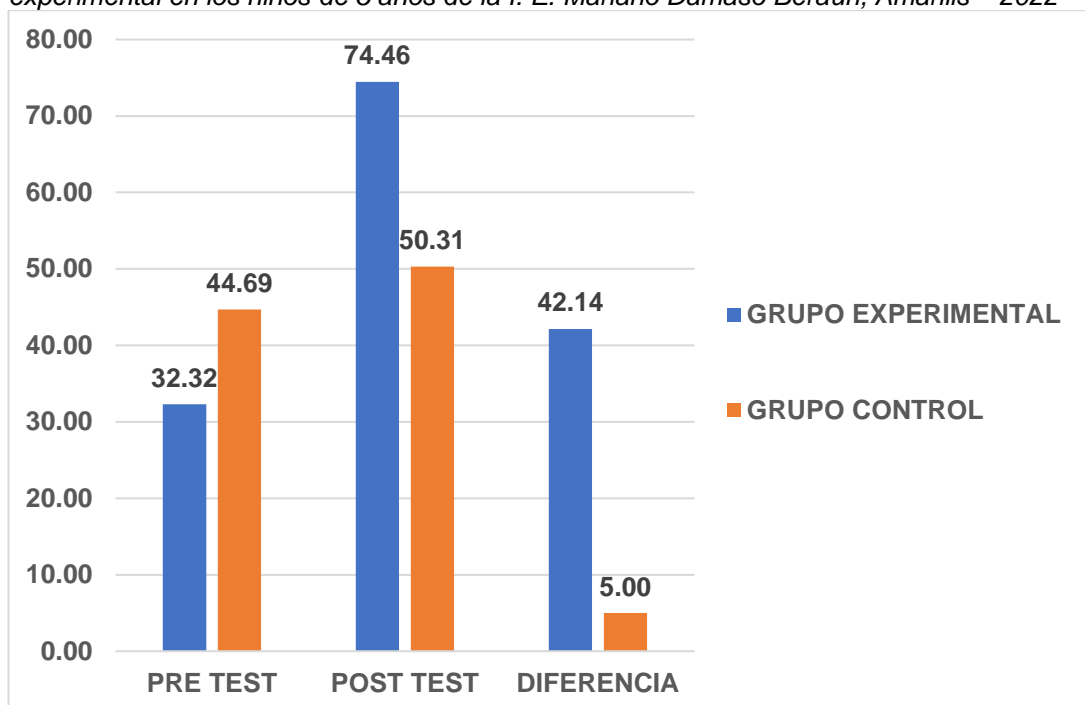
*Tabla comparativa de los resultados del pre test y post test del grupo control y grupo experimental en los niños de 5 años de la I. E. Mariano Dámaso Beraun, Amarilis - 2022*

GRUPO DE ESTUDIO	PORCENTAJE		DIFERENCIA
	PRE TEST	POST TEST	
EXPERIMENTAL	32,32%	74,46%	42,14%
CONTROL	44,69%	50,31%	5,00%

**Nota.** Comparación porcentual de los resultados del grupo experimental y grupo decontrol.

**Figura 5**

*Figura comparativa de los resultados del pre test y post test del grupo control y grupo experimental en los niños de 5 años de la I. E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis – 2022*



**Nota.** Se muestra la comparación total del grupo experimental y grupo control.

### **Análisis e interpretación:**

En la tabla 7 y figura 5, se presenta los resultados consolidados de los resultados finales obteniendo únicamente en la escala, que se evidencia la mejora de la motricidad gruesa en los niños, por tanto, se presenta los resultados:

- En el grupo experimental se obtuvo un porcentaje del 32.32% de los niños observados que ha logrado mejorar la motricidad gruesa, pero el

porcentaje se incrementa el post test a un 74.46%, la diferencia es 42.14% incremento que señala la mejora de “la motricidad gruesa”

- En el grupo control se obtuvo un porcentaje del 44.69% de los niños observados que ha logrado mejorar la motricidad gruesa, pero el porcentaje se incrementa el post test a un 50.31%, la diferencia es 5.0% incremento que señala el trabajo realizado en el aula, y que no es muy efectivo, razón por lo que no fue muy diferenciado los porcentajes logrados.
- Las diferencias de los resultados del pre test y el post test en el grupo experimental, manifiestan que hubo mejora de los juegos populares en la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E Mariano Dámaso Beraún, donde el 74.46% han mejorado la motricidad gruesa.

#### 4.5. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

##### Hipótesis general

**H<sub>1</sub>:** Los juegos populares mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022.

**H<sub>0</sub>:** Los juegos populares no mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022.

Por el tamaño de la muestra, se utilizó la prueba 't' de Student para muestras relacionadas y para el procesamiento de los datos el software SPSS (versión 25.0) donde se obtuvo el siguiente resultado:

**Tabla 8**

*Estadísticos de Muestras Relacionadas “Wilcoxon”*

Grupo experimental		Media	N	Desviación Típ.	
Par 1	Pre	28,4879	28	2,08277	,44524
	Post	11,4869	28	3,84387	,79433

**Tabla 9***Correlaciones de muestras relacionadas*

	N	Correlación	Sig.
Par 1 Pre – Post Experimental	28	-, 113	,628

**Tabla 10***Prueba de Muestras Relacionadas “Wilcoxon”*

	Diferencias relacionadas						t	gl	Sig.(bilateral)
	Media	Desviación Típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia					
				Inferior	Superior				
Pre – Post Experimental	11,489	4,58363	,94134	15,1824	18,9985	18,65	26	,000	

### Interpretación

Como se evidencia en la tabla 10, El valor de P obtenido es 0,000 que es inferior a 0,05 y se encuentra en la región rechazada. Se llega entonces a la conclusión de que se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula propuesta para la presente investigación, es decir, los juegos populares mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Mariano Dámaso Beraún, Amarilis.



## **CAPÍTULO V**

### **DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

#### **5.1. CON EL PROBLEMA FORMULADO**

¿De qué manera los juegos populares mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún Amarilis – 2022?

A través de los resultados obtenidos se confirma que la motricidad gruesa mejoró con la aplicación de los juegos populares en los niños de 5 años “A”, como se demuestra en los resultados obtenidos, el grupo experimental al inicio con el pre test llegó al 32,32%, al aplicar los juegos populares su desarrollo mejoró en un 74,46%, con una diferencia de 42,14%, donde señala, que el método utilizado ha sido muy eficaz para la motricidad gruesa.

#### **5.2. CON EL OBJETIVO GENERAL**

Determinar si los juegos populares mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún Amarilis - 2022.

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede determinar que la motricidad gruesa pudo mejorar con la aplicación de juegos populares en los niños de 5 años “A”, como se observa en la tabla 3 se obtuvo un 32,32% en el pre test, y luego de la aplicación de juegos populares se obtuvo un 74,46% en el post test, haciendo una diferencia de 42,14%, donde podemos evidenciar en la tabla 7 los resultados.

#### **5.3. CON LA HIPÓTESIS GENERAL**

Los juegos populares mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022.

Se ha podido comprobar con los resultados obtenidos tal como se muestra en la tabla 10, el P-valor obtenido es igual a 0.000 el cual es menor a 0.05 y se encuentra en la región de rechazo. Entonces se llega a la conclusión de que se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la

hipótesis nula planteada para la presente investigación, es decir, los juegos populares mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Mariano Dámaso Beraún, Amarilis.

Por tanto, estos resultados obtenidos a nivel porcentual nos permitieron confirmar y validar la hipótesis formulada inicialmente.

#### **5.4. CON LAS BASES TEÓRICAS**

Según Valentín (2021), tuvo como objetivo general mejorar el nivel de motricidad gruesa aplicando la estrategia de los juegos tradicionales. Se obtuvo resultados favorables en cuanto al grupo experimental ya que el 71,97% lograron mejorar la motricidad gruesa, mientras que en el grupo control solo el 47,03% dominan la motricidad gruesa. Y la propuesta para mejorar el problema se ha aplicado los “juegos tradicionales”.

Este es un aporte importante para el desarrollo del trabajo de investigación, ya que se muestra resultados favorables; en mejorar la coordinación y el equilibrio al desarrollar las diferentes actividades que se le presentan.

Según Piaget (1959), el juego es parte del desarrollo intelectual de un niño porque está familiarizado con el mundo dependiendo de la etapa de cambio. Las habilidades simbólicas o lógicas, las habilidades sensorio-motoras, como el aspecto principal del desarrollo humano, determinan el principio y el desarrollo de los juegos.

Esta teoría indica que el niño aprende jugando y manipulando los materiales concretos e interactuando con su entorno.

Vygotsky (1966), el juego se denomina herramienta, recurso social y cultural porque este es un elemento que contribuye al desarrollo intelectual del niño, contribuyendo a la mejora de las funciones mentales básicas, como la retención y la atención. El entretenimiento es polifacético y es responsable del desarrollo intelectual del niño. El enfoque, la retención y la memoria se desarrollan a medida que juegas de una manera suave, divertida y simple. A través del juego, el niño desarrolla su preparación y realidad social.

Aporta al trabajo de investigación porque los juegos populares son actividades recreativas que se realizan de manera grupo o individual buscando el bien común, por ello se explica que los niños adquieren el aprendizaje del entorno que lo rodea.

## CONCLUSIONES

De acuerdo a los resultados obtenidos del trabajo de investigación, se llegó a las siguientes conclusiones:

- ✓ Los resultados del post test han permitido determinar la efectividad de los juegos populares en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún Amarilis - 2022. Esto se hace evidente con el trabajo de investigación; de acuerdo a las tablas 6 y 7 y figuras 4 y 5 donde se percibe que un 74,46% de los niños mejoraron la motricidad gruesa en el grupo experimental aplicando los juegos populares ya que los porcentajes son favorables para este grupo. La diferencia de los resultados del post test del grupo control son de 50,31%.
- ✓ Los juegos populares permiten una mejor comprensión de su cuerpo en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis – 2022. Tablas 3, 4 y 6 y figura 2, se evidencia los resultados del pre y post test de la dimensión comprende su cuerpo. Se pudo demostrar la mejora de los juegos populares en un 73.53% donde los niños demuestran comprender su cuerpo.
- ✓ Se usó los juegos populares, mejoro la expresión corporal en los niños de 5 años del I.E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022. Las tablas 3, 5 y 7 y figura 3, muestran los resultados de la dimensión se expresa corporalmente, evidenciándose la mejora de los juegos populares en un 79.76%.

## RECOMENDACIONES

- A los instructores de nivel inicial de la Institución Educativa Mariano Dámaso Beraún. Desarrollar o incluir los juegos populares en su actividad de aprendizajes para que los niños sean también beneficiados y así puedan mejorar la motricidad gruesa.
- A la docente del aula, que considere los juegos populares como parte de los talleres de psicomotricidad para motivar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de tal manera a través de estos juegos ellos se diviertan y a la vez desarrollen sus habilidades motrices.
- A los padres de familias que incentiven y motiven en el desarrollo de sus niños, reforzándole los juegos populares en casa en vez de darles un Tablet, con el fin de contribuir en la adquisición de habilidades motoras gruesas en los niños, además al realizar las actividades logran tener un vínculo más cercano con sus niños.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alva et al. (2019). *Aplicación del programa "Actividad Lúdicas" para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de la Institucion Educativa Inicial N° 014 Juan Pablo II - Llicua, Amarilis - 2017*. Amarilis, Huánuco. [Tesis de posgrado, Universidad Nacional Hermilio Valdizan ] Repositorio Institucional UNHEVAL. <https://hdl.handle.net/20.500.13080/4973>
- Acedo et al. (2001). *Los juegos populares y tradicionales: una propuesta de aplicación*. Secretaría General de Educación. <http://hdl.handle.net/11162/30376>
- De Arnedo, A. (2010). *Los juegos tradicionales*. Gobierno de la Rioja. [http://www.culturaderioja.org/archivos/biblioteca/2011-02-03544936\\_Juegos\\_tradicionales\\_de\\_Arnedo.pdf](http://www.culturaderioja.org/archivos/biblioteca/2011-02-03544936_Juegos_tradicionales_de_Arnedo.pdf)
- Castillo, J. (2017) *Metodología para la investigación holística*. (1.<sup>a</sup> ed.). Editorial UIDE.
- Chocce y Conde (2018). *Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa pomatambo de oyolo paucar de sara sara*. [Tesis de posgrado, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio Institucional UNDH. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1903>
- Copyright (2019-2022). *Gobierno Regional Huánuco*. Huánuco. <http://www.regionhuanuco.gob.pe/noticias/648>
- De La Cruz, L. (2014). *Importancia de la motricidad gruesa en el proceso de desarrollo de la dimensión corporal*. [Tesis de pregrado, Corporación Universitaria Minuto de Dios Colombia]. Repositorio Institucional UNIMINUTO. <http://hdl.handle.net/10656/3249>
- Estela, S. (2018). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución 401 Frutillo Bajo- Bambamarca*. [tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo, Perú]. Repositorio Institucional USAT. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/1286>

- Fernández, E. (1999). *El juego como medio educativo y de aplicación a los bloques contenidos*. Universidad nacional de Málaga España. [https://www.libreriadeportiva.com/libro/el-juego-medio-educativo-y-de-aplicacion-a-los-bloques-de-contenido\\_4580](https://www.libreriadeportiva.com/libro/el-juego-medio-educativo-y-de-aplicacion-a-los-bloques-de-contenido_4580)
- Gallardo, A. (2018) *Los juegos como un método de enseñanza*. (9.<sup>a</sup> ed.) Editorial Pearson.
- García, A. (2017). *Desarrollo psicomotor y signos de alarma*. Neuropediatría. Hospital Universitario Fundación Alcorcón. Madrid. [https://www.aepap.org/sites/default/files/2em.1\\_desarrollo\\_psicomotor\\_y\\_signos\\_de\\_alarma.pdf](https://www.aepap.org/sites/default/files/2em.1_desarrollo_psicomotor_y_signos_de_alarma.pdf)
- Garaigordobil, N. (2017) *Una nueva forma de aprender mediante los juegos populares*. (20.<sup>a</sup> ed.). Editorial MJP.
- Garza, F. (1978). *La motricidad gruesa*. (20.<sup>a</sup> ed.). Editaría CEPE.
- Guerrero, M. (2017). *Juegos psicomotores basado en el enfoque colaborativo para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E. N° 519, de la urbanización Nicolás Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2014*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional UDALECH. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/1531>
- Guzmán, A. (2019) *El método popular del juego en la educación*. (1.<sup>a</sup> ed.). Editorial UIDE.
- Hernández et al. (2014). *Metodología de la Investigación*. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria. <https://www.esup.edu.pe/wpcontent/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20BaptistaMetodolog%C3%Ada%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Jiménez, J. (1982). *La motricidad gruesa*. Universidad Rafael Landívar. <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2017/05/84/Rosada-Silvia.pdf>

- Lanares, M. (2018). *Desarrollo la motricidad gruesa a través de juegos en los niños y niñas de 5 años*. [Tesis Posgrado, Universidad Nacional Hermilio Valdizan] Repositorio Institucional UNHEVAL. <https://hdl.handle.net/20.500.13080/3028>
- Leyva, A. (2018). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad de Bogotá]. Repositorio Digital JAVERIANA. <http://hdl.handle.net/10554/6693>
- López, A. (2021). *Juegos tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años del distrito de Casma del año 2020*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/23496>
- López, F. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio digital UTA. <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/27992>
- Luna, S. (2021). *El juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica Miguel Riofrio periodo 2019-2020*. [Tesis de pregrado, Universidad de Loja]. Repositorio Digital UNL. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/23918>
- Marín, S. (2018) *Como adaptarme a un mundo nuevo con los juegos*. (2.<sup>a</sup> ed.). Editorial Juan Marinillo.
- Marzo, I. (2013). *El juego tradicional como contenido y como herramienta didáctica en educación primaria*. [Tesis de pregrado, Universidad de la Rioja] Repositorio Institucional UP. [https://cursa.ihmc.us/rid=1RQ38S7JD-1M3JLVX-33GD/j%20tradicional%20\(2\).pdf](https://cursa.ihmc.us/rid=1RQ38S7JD-1M3JLVX-33GD/j%20tradicional%20(2).pdf)
- Méndez, J. (2006). *Áreas de corrección para niños con problemas de aprendizaje y su control*. Editorial Universidad Estatal a Distancia. <https://books.google.com.pe/books?id=4vrH6VqgASwC&printsec=frontc>



over&hl=es&source=gbs\_ge\_summary\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

MINEDU. (2016). *Programa-curricular-educacion-inicial.pdf*. Curricula Nacional. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>. Obtenido de Minedu programa-curricular-educación-inicial. pdf.

MINEDU. (2020). *Proyecto Educativo Nacional*. PEN. <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/MINEDU/6910>

Moreno, J. (2017) *Acción de compartir con los juegos populares, compartiendo actividad y diálogo*. (3.<sup>a</sup> ed.). Editorial: UPN.

Moromizat et al. (2004). *Propuesta de intervención educativa para niñas y niños menores de 4 años en un contexto urbano - marginal*. Pontífice Universidad Católica del Perú. <http://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/166002>

Narváez, C. (2020). *Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de preparatoria de la Escuela Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja, en el periodo 2019-2022*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio digital UNL <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/23643>

Oblitas, G. (2018). *El juego como estrategia para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años de la guardería infantil Madre Anna - Pueblo joven, San Antonio de Chiclayo, año 2017*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional UDALECH. <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000048148>

Osorio y Herrera (2013). *Educación preescolar en Colombia: estructura del currículo y modelo pedagógico didáctico*. Universidad del Norte. [https://books.google.com.pe/books?id=Lu6UBAAAQBAJ&dq=PRINCIPIOS+DE+INTEGRALIDAD,+PARTICIPACION+Y+LUDICA+EN+LOS+JUEGOS&hl=es&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.com.pe/books?id=Lu6UBAAAQBAJ&dq=PRINCIPIOS+DE+INTEGRALIDAD,+PARTICIPACION+Y+LUDICA+EN+LOS+JUEGOS&hl=es&source=gbs_navlinks_s)

- Piaget, J. (1959) *La formación del símbolo en el niño*. (1.<sup>a</sup> ed.). Editorial de Cultura Económica.
- Rousseau, J. (1762). *Emilio o la Educación*. (2.<sup>a</sup> ed.) Editorial de América Latina.
- UNICEF (2017) *Orientación programática de UNICEF para el desarrollo de los niños y las niñas en la primera infancia*. Editorial Piedra Santa. <https://www.unicef.org/media/107611/file/Programme-Guidance-for-ECD-SPANISH.pdf>
- Sánchez y Reyes (2006). *Metodología y diseño en la investigación científica*. Visión Universitaria. <https://isbn.cloud/9789972969539/metodologia-y-disenos-en-la-investigacion-cientifica/>
- Stassen, K. (2018). *Psicología del desarrollo. Infancia y Adolescencia*. Editorial Medica Panamericana. <https://books.google.com.pe/books?id=sGB87-HX-HQC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Valentín, S. (2021). *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez. Amarilis - Huánuco 2019*. [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional UDH. <http://repositorio.udh.edu.pe/123456789/2682>
- Vallejo, E. (2017). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1 en la unidad educativa "Federico González Suárez", cantón Alausí provincia de Chimborazo período 2016*. [ Tesis de posgrado, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio digital UNACH. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/3712>
- Venegas y García. (2018). *El juego infantil y su metodología*. (1.<sup>a</sup> ed.). Editorial Anta quera Málaga.
- Vygotsky, L. (1933, 1966). *El papel del juego en el desarrollo*. (2.<sup>a</sup> ed.). Editorial Aprendizaje Visor.

Yahuana, D. (2018). *Evaluación del desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la IEP "Mi Nidito", Piura, 2017*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/7861>

### **COMO CITAR ESTE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Chamorro Valdivia, L. (2024). *Los juegos populares para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022* [Tesis pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional UDH. <http://...>

# **ANEXOS**

## ANEXO 1

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

“LOS JUEGOS POPULARES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I. E. MARIANO DÁMASO BERAÚN. AMARILIS - 2022”

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
¿De qué manera los juegos populares mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022?	OBJ.GENERAL Determinar si los juegos populares mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022.	<b>Hipótesis general</b> <b>HG1:</b> Los juegos populares mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022.  <b>HG0:</b> Los juegos populares no mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022.	Variable Independiente LOS JUEGOS POPULARES	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elegir los juegos y los materiales.</li> <li>- Organizar las secuencias de los juegos populares.</li> <li>- Elegir los juegos populares que se juegan con los objetos.</li> <li>- Elegir los juegos populares que se juegan sin objetos.</li> <li>- Diseñar estrategias para desarrollar los juegos populares.</li> </ul>	Lista de cotejo
				Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicar las fichas programadas.</li> <li>- Aplicar las sesiones programadas.</li> <li>- Aplicar estrategias que se juegan con los objetos.</li> <li>- Aplicar las estrategias que se juegan sin objetos.</li> </ul>	
				Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluar durante el desarrollo de las sesiones y el dominio de la motricidad gruesa.</li> <li>- Evaluar las estrategias desarrolladas en los juegos populares y el dominio de la motricidad gruesa.</li> <li>- Evaluar el nivel de mejora y el dominio de la motricidad gruesa.</li> </ul>	

<p>¿En qué medida los juegos populares permiten una mejor comprensión de su cuerpo en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022?</p> <p>¿Cómo serán los juegos populares para favorecer una mejor expresión corporal en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022?</p>	<p><b>OBJ. ESPECÍFICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Evidenciar en qué medida los juegos populares permiten una mejor comprensión de su cuerpo en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022.</li> <li>– Usa los juegos populares para favorecer una mejor expresión corporal en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022.</li> </ul>	<p><b>Hipótesis específicas</b></p> <p><b>HE1:</b> La aplicación de los juegos populares va permitir una mejor comprensión de su cuerpo en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún Amarilis - 2022.</p> <p><b>HE0:</b> La aplicación de los juegos populares no va permitir una mejor comprensión de su cuerpo en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún Amarilis - 2022.</p> <p><b>HE0:</b> La utilización de los juegos populares va a favorecer una mejor expresión corporal en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022.</p> <p><b>HE0:</b> La utilización de los juegos populares no va favorecer una mejor expresión corporal en los niños de 5 años de la I.E. Mariano Dámaso Beraún, Amarilis - 2022.</p>	<p><b>Variable. Dependiente</b> <b>MOTRICIDAD GRUESA</b></p>	<p>Comprende su cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Demuestra equilibrio al saltar con el pie derecho.</li> <li>– Salta con los dos pies juntos a la derecha y a la izquierda.</li> <li>– Salta hacia adentro y fuera del cuadrado con el pie derecho.</li> <li>– Salta con los dos pies hacia adelante por encima de las uñas.</li> <li>– Salta alrededor de sus compañeros como los canguros.</li> <li>– Lanza hacia arriba la pelota y la coge con las dos manos.</li> <li>– Lanza la pelota de trapo por encima de sus compañeros.</li> <li>– Lanza la pelota de trapo sin salirse del círculo.</li> <li>– Lanzan la pelota por debajo de las piernas de sus compañeros.</li> <li>– Corre sin salirse de la línea curva esquivando los conos.</li> <li>– Corre en zigzag por una línea sin perder el equilibrio.</li> <li>– Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda, adelante y atrás).</li> <li>– Corre las postas con sus compañeros hasta llegar a la meta trazada.</li> <li>– Corre hacia adelante por la línea sin tocar los objetos que están como obstáculos.</li> <li>– Corre y tocan diferentes objetos con la mano derecha que están puestos en el piso.</li> <li>– Corre hacia adelante sosteniendo un pañuelo en la mano izquierda hasta llegar a la meta trazada.</li> </ul>	<p>Lista de cotejo</p>
				<p>Se expresa corporalmente</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Utiliza su cuerpo (cabeza, cara, brazos, tronco y piernas) para imitar los movimientos de un mono.</li> <li>– Realiza movimientos corporales (cabeza, tronco y extremidades) siguiendo el ritmo de la samba.</li> <li>– Realiza movimientos corporales (cabeza, tronco y extremidades) siguiendo el ritmo de Huaylas.</li> </ul>	



## ANEXO 2

### RESOLUCION N° 0040-2022-D-FCEyH-UDH

Huánuco, 28 de abril del 2022

Visto, el expediente N° 292599-0000000810 presentado por la alumna **Luz Lidia CHAMORRO VALDIVIA**, quien solicita Asesor Metodológico de tesis.

#### CONSIDERACIÓN:

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

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

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

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


Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas a la Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y Resolución N° 001-2022-R-AU-UDH del 03 de enero del 2022;

#### SE RESUELVE:

**Artículo único:** DESIGNAR al Mg. Manuel Eliab Grandes Anapan como Asesor Metodológico de Tesis de la alumna **Luz Lidia CHAMORRO VALDIVIA**, del Programa Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria.

Regístrese, comuníquese y archívese,



  
Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay  
DECANA (E)



## RESOLUCION N° 00107-2022-D-FCEyH-UDH Huánuco, 27 de octubre del 2022

Visto, el expediente N° 375903-0000005827 la alumna Luz Lidia CHAMORRO VALDIVIA, quien solicita la aprobación del Proyecto de Tesis intitulado **“LOS JUEGOS POPULARES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I. E. MARIANO DÁMASO BERAUN, AMARILIS - 2022”**.

### CONSIDERANDO:

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

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

Que, la alumna Luz Lidia CHAMORRO VALDIVIA presenta el Proyecto de **“LOS JUEGOS POPULARES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I. E. MARIANO DÁMASO BERAUN, AMARILIS - 2022”** y con Informe N° 41-D-FCEyH-UDH-2022 de la docente Mg. Karim Miluzca Valerio Gonzáles; Informe N° 029-2022. B.C.S.-FCEyH-UDH de la Mg. Maria Bertha Carhuapoma Sanchez y el Informe N° 048-D-FCEyH-UDH-2022 de la Mg. Katherine Elisa Pimentel Dionicio, recomiendan la aprobación del mencionado Proyecto de Tesis;

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

Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas a la Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y Resolución N° 001-2022-R-AU-UDH del 03 de enero del 2022;

### SE RESUELVE:

Artículo único: **APROBAR** el Proyecto **“LOS JUEGOS POPULARES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I. E. MARIANO DÁMASO BERAUN, AMARILIS - 2022”** correspondiente a la alumna de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades Luz Lidia CHAMORRO VALDIVIA, debiendo de inscribirse en el libro de registro correspondiente.

Regístrese, comuníquese y archívese,



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





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



INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARIANO DÁMASO BERAÚN"

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

EL QUE SUSCRIBE DIRECTOR, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARIANO DÁMASO BERAÚN", QUE AL FINAL SUSCRIBE.

HACE CONSTAR

Que, CHAMORRO VALDIVIA, Luz Lidia, alumna de la universidad de Huánuco, Facultad de las Ciencias de la Educación y Humanidades, ha realizado la aplicación del proyecto de investigación, denominado LOS JUEGOS POPULARES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I. E. MARIANO DÁMASO BERAÚN, AMARILIS – 2022, 02/11/2022 al 02/12/2022.

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

Paucarbamba 2 de diciembre del 2022.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
UCEL HUÁNUCO  
*[Firma]*  
Paul Gilmer Ruiz Alvarado Vicuña  
DIRECTOR

## ANEXO 3

### LISTA DE COTEJO

(Pre test)

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

**GRADO:** ..... **SECCIÓN:** .....

**FECHA:** .....

N°	Indicadores	Respuesta	
		SI	NO
<b>D1: Comprende su cuerpo.</b>			
1	Demuestra equilibrio al saltar con el pie derecho.		
2	Salta con los dos pies juntos a la derecha y a la izquierda.		
3	Salta hacia adentro y fuera del cuadrado con el pie derecho.		
4	Salta con los dos pies hacia adelante por encima de las uñas		
5	Salta alrededor de sus compañeros como los canguros.		
6	Lanza hacia arriba la pelota y la coge con las dos manos.		
7	Lanza la pelota de trapo por encima de sus compañeros.		
8	Lanza la pelota de trapo sin salirse del círculo		
9	Lanza la pelota por debajo de las piernas de sus compañeros.		
10	Lanza la pelota parada sobre un solo pie en línea trazada para encajar en un recipiente.		
11	Corre sin salirse de la línea curva esquivando los conos.		
12	Corre en zigzag por una línea sin perder el equilibrio.		
13	Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda, adelante y atrás)		
14	Corre las postas con sus compañeros hasta llegar a la meta trazada.		
15	Corre hacia adelante por la línea sin tocar los objetos que están como obstáculos.		
16	Corre y tocan diferentes objetos con la mano derecha que están puestos en el piso.		
17	Corre hacia adelante sosteniendo un pañuelo en la mano izquierda hasta llegar a la meta trazada.		
<b>D2: Se expresa corporalmente.</b>			
18	Utiliza su cuerpo (cabeza, cara, brazos, tronco y piernas) para imitar los movimientos de un mono.		
19	Realiza movimientos corporales (cabeza, tronco y extremidades) siguiendo el ritmo de la samba.		
20	Realiza movimientos corporales (cabeza, tronco y extremidades) siguiendo el ritmo de Huaylas.		

## LISTA DE COTEJO

(Post test)

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

**GRADO:** ..... **SECCIÓN:** .....

**FECHA:**.....

Nº	Indicadores	Respuesta	
		SI	NO
<b>D1: Comprende su cuerpo.</b>			
1	Demuestra equilibrio al saltar con el pie derecho.		
2	Salta con los dos pies juntos a la derecha y a la izquierda.		
3	Salta hacia adentro y fuera del cuadrado con el pie derecho.		
4	Salta con los dos pies hacia adelante por encima de las uñas		
5	Salta alrededor de sus compañeros como los canguros.		
6	Lanza hacia arriba la pelota y la coge con las dos manos.		
7	Lanza la pelota de trapo por encima de sus compañeros.		
8	Lanza la pelota de trapo sin salirse del círculo		
9	Lanza la pelota por debajo de las piernas de sus compañeros.		
10	Lanza la pelota parada sobre un solo pie en línea trazada para encajar en un recipiente.		
11	Corre sin salirse de la línea curva esquivando los conos.		
12	Corre en zigzag por una línea sin perder el equilibrio.		
13	Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda, adelante y atrás)		
14	Corre las postas con sus compañeros hasta llegar a la meta trazada.		
15	Corre hacia adelante por la línea sin tocar los objetos que están como obstáculos.		
16	Corre y tocan diferentes objetos con la mano derecha que están puestos en el piso.		
17	Corre hacia adelante sosteniendo un pañuelo en la mano izquierda hasta llegar a la meta trazada.		
<b>D2: Se expresa corporalmente.</b>			
18	Utiliza su cuerpo (cabeza, cara, brazos, tronco y piernas) para imitar los movimientos de un mono.		
19	Realiza movimientos corporales (cabeza, tronco y extremidades) siguiendo el ritmo de la samba.		
20	Realiza movimientos corporales (cabeza, tronco y extremidades) siguiendo el ritmo de Huaylas.		



## ANEXO 4

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

#### 1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa:** “Mariano Dámaso Beraún”
- 1.2. **Tema:** Demuestra equilibrio mediante el juego
- 1.3. **Área:** psicomotriz
- 1.4. **Docente:** Luz Lidia Chamorro Valdivia
- 1.5. **Fecha:** 07/11/22
- 1.6. **Grado:** 5 años    Sección: “A”
- 1.7. **Nivel:** inicial
- 1.8. **Tiempo:** 45

#### 2. APRENDIZAJE ESPERADO

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Demuestra equilibrio al saltar con el pie derecho.	Lista de cotejo

#### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

Proceso	Estrategia metodológica	Recurso	Tiempo
<b>Inicio</b>	<p>En grupo de clase</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comenzamos la clase pidiendo su atención por unos minutos y dialogamos con los estudiantes con mucho entusiasmo.</li> <li>• Mencionamos las normas para el juego.</li> <li>• Pedimos a los estudiantes que mueven su cuerpo al sonido del silbato solo la parte que se vaya diciendo: pies, rodillas, cintura, hombros codos, Manos y cabeza. ¿Qué parte de tu cuerpo moviste?; ¿Cómo te sentiste al momento de realizar la actividad?</li> </ul> <p><b>Propósito de la actividad</b> Hoy aprenderemos a saltar con el pie derecho mediante el juego de la rayuela.</p>	Los niños Silbato	10
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentamos el juego. <b>LA RAYUELA</b></li> </ul>		30



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversamos con los niños sobre la actividad, luego se les explica las reglas del juego a los niños.</li> <li>• Los niños y las niñas se forman en dos columnas para iniciar la actividad se pinta el suelo con la tiza formando 10 cuadrados en las cuales irán enumerados del 1 hasta el 10 una vez que está armado el juego se inicia la actividad.</li> <li>• La primera jugadora lanza la moneda al cuadro número uno. Luego debe de saltar con el pie derecho sin perder el equilibrio y sin pisar la línea, en el cuadro que se encuentra la moneda, la participante debe continuar saltando con el pie derecho al cuadro siguiente sin perder el equilibrio para poder así terminar el recorrido y poder pasar al siguiente nivel.</li> <li>• Cada vez que se inicia el juego se tira la moneda en los cuadros trazados y los participantes deben de saltar con el pie derecho sin perder el equilibrio, hasta poder terminar el juego, si en algún momento pierden el equilibrio al saltar con el pie derecho y pisan línea habrá perdido el juego y sedera su turno al siguiente participante para que continúe con el juego.</li> <li>• El jugador que no comete ningún fallo al tirar la moneda y al saltar con el pie derecho este participante tendrá la posibilidad de poner su nombre en uno de los recuadros que así mismo les servirá de descanso apoyando los dos pies en las siguientes jugadas los jugadores no podrán pisar ese cuadro.</li> <li>• Las mismas secuencias deben realizar todos los participantes teniendo en cuenta que tienen que saltar con el pie derecho.</li> <li>• Realizamos preguntas acerca del juego ¿Qué les pareció el juego? ¿Qué dificultades tuvieron al saltar con el pie derecho? Escuchamos las respuestas y respondemos algunas preguntas que surjan.</li> </ul>	<p>Moneda o piedrita</p> <p>Tiza o crayola</p> <p>Cinta de colores.</p>	
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogamos sobre la actividad realizada: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo superaron?</li> </ul>		5

**LISTA DE COTEJO**

Nº	ACTIVIDAD Nº 1 Apellidos y nombres	INDICADOR	
		Demuestra equilibrio al saltar con el pie derecho.	
		SI	NO
01	ACUÑA MIRAVAL, Stheven Lewis		X
02	AGUIRRE SIFUENTES, Keily Naymi	X	
03	AYACHI RAMOS, Marian Leiscan		X
04	CALDAS CONCHE, Marzio Mathews	X	
05	CAMARA VELAQUEZ, María Cristina		X
06	ESPINOZA AVILA, Camila Cesia	X	
07	FERNANDES RODRIGUEZ, Korina Alessandra		X
08	FRETEL CONDEZO, Yisu Mayumi		X
09	GARAY VENTURA, Yariela Mackenzie	X	
10	GONZALES CAMARA, Adrián Julio		X
11	GONZALES CARRIN, Thiago Moisés	X	
12	GOÑE FIGUEREDO, Sofia Luz	X	
13	HUALPA VILCA, Genesis Yaquelin		X
14	HUARANGA MALPARTIDA, Samara Berith		X
15	JUANCO ROBLES, Alejandro Axel	X	
16	MARIANO JAUNI, Leonel Sebastián	X	
17	MICHE TUCTO, Abigail Masiel		X
18	MIRABAL RODRIGREZ, Mariangela	X	
19	MIRANO NAZARIO, Jimena Ruth	X	
20	ONOFRE AQUINO, Kiara Luhana		X
21	PALACIOS CARRION, Alice Keytlin	X	
22	PALOMINO GONZALES, Anghely SHirlyn	X	
23	RIVERA HERRERA, Adriano Austin		X
24	SINARAHUA OCHOA, Keizi Hatsumi	X	
25	TUCTO ESPINOZA, Edith	X	
26	VALDEZ LORENZO, Benjamín Valentino		X
27	VALERIO MARTEL, Isac Hank	X	
28	VALVERDE SOTO, Daniel Santiago	X	



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

### 1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa:** “Mariano Dámaso Beraún”
- 1.2. **Tema:** Salta con los dos pies juntos
- 1.3. **Área:** psicomotriz
- 1.4. **Docente:** Luz Lidia Chamorro Valdivia
- 1.5. **Fecha:** 08/11/22
- 1.6. **Grado:** 5 años    Sección: “A”
- 1.7. **Nivel:** inicial
- 1.8. **Tiempo:** 45

### 2. APRENDIZAJE ESPERADO

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Salta con los dos pies juntos a la derecha y a la izquierda.	Lista de cotejo

### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

Proceso	Estrategia metodológica	Recurso	Tiempo
<b>Inicio</b>	<p>En grupo clase</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comenzamos la clase pidiendo su atención por unos minutos y dialogamos con los estudiantes con mucho entusiasmo.</li> <li>• Mencionamos las normas para el juego.</li> <li>• Pedimos a los estudiantes que libremente salten con los dos pies por una línea recta todos deben seguir la misma secuencia. ¿Qué parte de tu cuerpo moviste?; ¿Con qué parte de tu cuerpo saltaste?</li> </ul> <p><b>Propósito de la actividad</b> Hoy aprenderemos a saltar con los dos pies juntos mediante el juego a la una la mula.</p>	Cinta de colores	10
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En seguida presentamos el siguiente juego. <b>JUEGO A LA UNA LA MULA</b></li> <li>• Conversamos con los niños sobre la actividad, luego se les explica las reglas del juego a los niños.</li> </ul>	Silbato Imágenes de hojas	30



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se formarán grupos de dos.</li> <li>• Dibujamos en el piso una imagen de una flor con sus hojas de diferentes colores para que los niños pueden saltar con los dos pies juntos a la derecha y la izquierda.</li> <li>• Luego los participantes saltaran con los dos pies juntos hacia a la derecha y a la izquierda de uno a uno haciendo gestos alusivos a la misma y llegando al final tendrá que armar vasitos.</li> <li>• A la una andaba la mula dando un salto a la derecha y a la izquierda con los pies juntos.</li> <li>• A dos pegos la voz, dos saltos a la derecha y dos saltos a la izquierda con los pies juntos.</li> <li>• A las tres el barquito de san Andrés, saltan a la derecha y a la izquierda con los dos pies juntos tres saltos a la derecha y dos saltos a la izquierda con los dos pies juntos.</li> <li>• Lo hacemos más rápido los trucos para ver si están muy atentos y así sucesivamente todos deben participar y saltar con los dos pies juntos a la derecha y a la izquierda.</li> <li>• El grupo que se equivoca más habrá perdido el juego.</li> <li>• Realizamos las preguntas sobre el juego: ¿Qué les pareció el juego? ¿Qué dificultades tuvieron al realizar el juego? Escuchamos las respuestas y respondemos algunas dudas que tienen.</li> </ul>	Imagen de flores	
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego preguntamos: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo superaron?</li> </ul>		5



## LISTA DE COTEJO

Nº	ACTIVIDAD Nº 2 Apellidos y nombres	INDICADOR	
		Salta con los dos pies juntos a la derecha y a la izquierda.	
		SI	NO
01	ACUÑA MIRAVAL, Stheven Lewis	X	
02	AGUIRRE SIFUENTES, Keily Naymi	X	
03	AYACHI RAMOS, Marian Leiscan		X
04	CALDAS CONCHE, Marzio Mathews	X	
05	CAMARA VELAQUEZ, María Cristina		X
06	ESPINOZA AVILA, Camila Cesia	X	
07	FERNANDES RODRIGUEZ, Korina Alessandra		X
08	FRETEL CONDEZO, Yisu Mayumi	X	
09	GARAY VENTURA, Yariela Mackenzie	X	
10	GONZALES CAMARA, Adrián Julio		X
11	GONZALES CARRIN, Thiago Moisés	X	
12	GOÑE FIGUEREDO, Sofia Luz	X	
13	HUALPA VILCA, Genesis Yaquelin		X
14	HUARANGA MALPARTIDA, Samara Berith		X
15	JUANCO ROBLES, Alejandro Axel	X	
16	MARIANO JAUNI, Leonel Sebastián	X	
17	MICHE TUCTO, Abigail Masiel	X	
18	MIRABAL RODRIGREZ, Mariangela		X
19	MIRANO NAZARIO, Jimena Ruth	X	
20	ONOFRE AQUINO, Kiara Luhana	X	
21	PALACIOS CARRION, Alice Keytlin		X
22	PALOMINO GONZALES, Anghely SHirlyn		X
23	RIVERA HERRERA, Adriano Austin	X	
24	SINARAHUA OCHOA, Keizi Hatsumi		X
25	TUCTO ESPINOZA, Edith		X
26	VALDEZ LORENZO, Benjamín Valentino	X	
27	VALERIO MARTEL, Isac Hank	X	
28	VALVERDE SOTO, Daniel Santiago	X	



### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

#### 1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa:** “Mariano Dámaso Beraún”
- 1.2. **Tema:** Salta dentro y fuera del cuadrado
- 1.3. **Área:** psicomotriz
- 1.4. **Docente:** Luz Lidia Chamorro Valdivia
- 1.5. **Fecha:** 09/11/22
- 1.6. **Grado:** 5 años      Sección: “A”
- 1.7. **Nivel:** inicial
- 1.8. **Tiempo:** 45

#### 2. APRENDIZAJE ESPERADO

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Salta hacia adentro y fuera del cuadrado con el pie derecho.	Lista de cotejo

#### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

Proceso	Estrategia metodológica	Recurso	Tiempo
<b>Inicio</b>	<p>En grupo clase</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludamos a los niños y dialogamos con los niños en el salón.</li> <li>• Mencionamos las normas para el juego.</li> <li>• Realizamos movimientos saltando con los niños en forma dispersada. ¿Qué parte de tu cuerpo moviste?, ¿Cómo saltaste?</li> </ul> <p><b>Propósito de la actividad</b> Hoy aprenderemos saltar dentro y fuera del cuadrado mediante el juego tumba latas con la pelota.</p>	Silbato	10
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En seguida se les mencionara el siguiente juego denominado.</li> </ul> <p><b>TUMBA LATAS CON PELOTITAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversamos con los niños sobre la actividad, luego se les explica las reglas del juego a los niños.</li> <li>• Se pondrán las latas a una cierta distancia de la caja donde está las pelotitas, luego los niños tendrán</li> </ul>	Caja Latas Pelotitas Cinta de colores	30



	<p>que saltar dentro y fuera de cuadro con el pie derecho, después deben tumbar las latas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los participantes inician el juego a la voz de tres deben saltar dentro y fuera del cuadrado.</li> <li>• Luego tendrá que tumbar las latas con la pelotita.</li> <li>• El participante que se equivoca al saltar con el pie izquierdo hacia dentro y fuera del círculo, habrá perdido el juego y le dará la oportunidad al otro participante.</li> <li>• Los participantes tienen que realizar todo el recorrido para poder terminar el juego y también deben de saltar hacia dentro y fuera del círculo.</li> <li>• Realizamos las preguntas sobre el juego: ¿Qué les pareció el juego? ¿Qué dificultades tuvieron al realizar el juego? Escuchamos las respuestas y respondemos algunas dudas que tienen.</li> </ul>		
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntamos: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo superaron?</li> <li>• Felicitamos a los niños por sus participaciones.</li> </ul>		5

**LISTA DE COTEJO**

Nº	ACTIVIDAD Nº 3	INDICADOR	
		Salta hacia adentro y fuera del cuadrado con el pie derecho.	
	Apellidos y nombres	SI	NO
01	ACUÑA MIRAVAL, Stheven Lewis		X
02	AGUIRRE SIFUENTES, Keily Naymi	X	
03	AYACHI RAMOS, Marian Leiscan	X	
04	CALDAS CONCHE, Marzio Mathews	X	
05	CAMARA VELAQUEZ, María Cristina		X
06	ESPINOZA AVILA, Camila Cesia	X	
07	FERNANDES RODRIGUEZ, Korina Alessandra		X
08	GOÑE FIGUEREDO, Sofia Luz	X	
09	GARAY VENTURA, Yariela Mackenzie	X	
10	GONZALES CAMARA, Adrián Julio		X
11	GONZALES CARRIN, Thiago Moisés	X	
12	GOÑE FIGUEREDO, Sofia Luz	X	
13	HUALPA VILCA, Genesis Yaquelin		X
14	HUARANGA MALPARTIDA, Samara Berith	X	
15	JUANCO ROBLES, Alejandro Axel	X	
16	MARIANO JAUNI, Leonel Sebastián	X	
17	MICHE TUCTO, Abigail Masiel		X
18	MIRABAL RODRIGREZ, Mariangela	X	
19	MIRANO NAZARIO, Jimena Ruth		X
20	ONOFRE AQUINO, Kiara Luhana	X	
21	PALACIOS CARRION, Alice Keytlin		X
22	PALOMINO GONZALES, Anghely SHirlyn	X	
23	RIVERA HERRERA, Adriano Austin	X	
24	SINARAHUA OCHOA, Keizi Hatsumi	X	
25	TUCTO ESPINOZA, Edith	X	
26	VALDEZ LORENZO, Benjamín Valentino	X	
27	VALERIO MARTEL, Isac Hank		X
28	VALVERDE SOTO, Daniel Santiago		X



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

### 1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa:** “Mariano Dámaso Beraún”
- 1.2. **Tema:** Salta por encima de las ula ulas
- 1.3. **Área:** psicomotriz
- 1.4. **Docente:** Luz Lidia Chamorro Valdivia
- 1.5. **Fecha:** 10/11/22
- 1.6. **Grado:** 5 años    Sección: “A”
- 1.7. **Nivel:** inicial
- 1.8. **Tiempo:** 45

### 2. APRENDIZAJE ESPERADO

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Salta con los dos pies hacia adelante por encima de las ula ulas	Lista de cotejo

### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

Proceso	Estrategia metodológica	Recurso	Tiempo
<b>Inicio</b>	<p>En grupo clase</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comenzamos la actividad pidiendo su atención por unos minutos y dialogamos con los niños con mucho entusiasmo.</li> <li>• Mencionamos las normas para el juego.</li> <li>• Pedimos a los estudiantes que salten libremente por todo el salón al sonido del silbato. ¿Qué actividades realizaron?, ¿Cómo se sintieron al momento de saltar?</li> </ul> <p><b>Propósito de la actividad</b> Hoy aprenderemos saltar con los dos pies juntos por encima de las ula ulas.</p>	Silbato	10



<p><b>Desarrollo</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En seguida se les presentara el juego.</li> <li>• <b>JUEGO EL ULA ULA</b></li> <li>• Conversamos con los niños sobre la actividad, luego se les explica las reglas del juego a los niños.</li> <li>• Antes de iniciar el juego se realizar un camino con la ula ula.</li> <li>• Los equipos ya seleccionados se deben poner a ambos extremos de la ula ula con la misma cantidad de participantes en la voz de tres empezaran a saltar con los dos pies juntos hacia adelante por encima de las ula ula, y donde que se encuentran jugaran el yanquempo.</li> <li>• El quien gana seguirá saltando con los dos pies juntos hacia adelante por las ula ulas y el participante que perdió tendrá que salirse.</li> <li>• El otro participante deberá salir al encuentro antes que llega a la meta también saltando con los dos pies juntos hacia adelante.</li> <li>• Así sucesivamente todos los integrantes deben seguir la secuencia y el equipo que logra llegar a la meta deben de saltar todos los estudiantes con los dos pies hacia adelante por encima de las ula ulas. En este juego deben realizar todos los participantes.</li> <li>• Realizamos las preguntas sobre el juego: ¿Qué dificultades tuvieron en el juego? ¿Qué les pareció al saltar con los dos pies juntos hacia adelante dentro de las ula ulas? Escuchamos las respuestas y respondemos algunas dudas que tienen.</li> </ul>	<p>Silbato</p> <p>Ula ulas</p>	<p>30</p>
<p><b>Cierre</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntamos a los estudiantes: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo superaron?</li> <li>• Felicitamos a los niños por sus participaciones.</li> </ul>		<p>5</p>

**LISTA DE COTEJO**

Nº	ACTIVIDAD Nº 4	INDICADOR	
		Salta con los dos pies hacia adelante por encima de las uñas	
	Apellidos y nombres	SI	NO
01	ACUÑA MIRAVAL, Stheven Lewis	X	
02	AGUIRRE SIFUENTES, keily Naymi	X	
03	AYACHI RAMOS, Marian Leiscan	X	
04	CALDAS CONCHE, Marzio Mathews	X	
05	CAMARA VELAQUEZ, María Cristina		X
06	ESPINOZA AVILA, Camila Cesia	X	
07	FERNANDES RODRIGUEZ, Korina Alessandra		X
08	FRETEL CONDEZO, Yisu Mayumi		X
09	GARAY VENTURA, Yariela Mackenzie	X	
10	GONZALES CAMARA, Adrián Julio	X	
11	GONZALES CARRIN, Thiago Moisés		X
12	GOÑE FIGUEREDO, Sofia Luz	X	
13	HUALPA VILCA, Genesis Yaquelin		X
14	HUARANGA MALPARTIDA, Samara Berith	X	
15	JUANCO ROBLES, Alejandro Axel	X	
16	MARIANO JAUNI, Leonel Sebastián	X	
17	MICHE TUCTO, Abigail Masiel		X
18	MIRABAL RODRIGREZ, Mariangela	X	
19	MIRANO NAZARIO, Jimena Ruth	X	
20	ONOFRE AQUINO, Kiara Luhana	X	
21	PALACIOS CARRION, Alice Keytlin		X
22	PALOMINO GONZALES, Anghely SHirlyn	X	
23	RIVERA HERRERA, Adriano Austin	X	
24	SINARAHUA OCHOA, Keizi Hatsumi		X
25	TUCTO ESPINOZA, Edith	X	
26	VALDEZ LORENZO, Benjamín Valentino	X	
27	VALERIO MARTEL, Isac Hank	X	
28	VALVERDE SOTO, Daniel Santiago	X	



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5

### 1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa:** “Mariano Dámaso Beraún”
- 1.2. **Tema:** Salta como los canguros
- 1.3. **Área:** psicomotriz
- 1.4. **Docente:** Luz Lidia Chamorro Valdivia
- 1.5. **Fecha:** 11/11/22
- 1.6. **Grado:** 5 años    Sección: “A”
- 1.7. **Nivel:** inicial
- 1.8. **Tiempo:** 45

### 2. APRENDIZAJE ESPERADO

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Salta alrededor de sus compañeros como los canguros.	Lista de cotejo

### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

Proceso	Estrategia metodológica	Recurso	Tiempo
<b>Inicio</b>	<p>En grupo clase</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comenzamos la actividad pidiendo su atención por unos minutos y dialogamos con los niños con mucho entusiasmo.</li> <li>• Mencionamos las normas para el juego.</li> <li>• Le pedimos a los niños que salten en el patio como los canjuros: ¿Qué animal imitaron al saltar?, ¿Cómo saltaron?</li> </ul> <p><b>Propósito de la actividad</b> ¿Hoy aprenderemos saltar como los canjuros mediante el juego la ula ula y la sogá?</p>	Silbato	10
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En seguida presentamos el siguiente juego llamado. <b>ULA ULA Y LA SOGA</b></li> <li>• Conversamos con los niños sobre la actividad, luego se les explica las reglas del juego a los niños.</li> <li>• Se coloca las ula ula y la sogá en el piso para que los niños puedan saltar por encima de las ula ulas.</li> </ul>	Ula ula Soga	30





	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comienza el juego formando cuatro columnas.</li> <li>• Los niños a la cuenta de tres saldrán saltando por encima de las ula ulas como los canguros y llegando al final tiene que saltar con la soga y lo realizará ida y vuelta, luego dará el pase al siguiente compañero.</li> <li>• Luego saldra el siguiente participante y así sucesivamente hasta que termina la columna.</li> <li>• El equipo que termina primero a realizar todo el circuito será el ganador.</li> <li>• Realizamos las preguntas sobre el juego: ¿Qué les pareció el juego? ¿Cómo se sintieron al realizar el juego? ¿Qué dificultades tuvieron al saltar alrededor de su compañero como un canguro? Escuchamos las respuestas y respondemos algunas dudas que tienen.</li> </ul>		
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntamos a los estudiantes: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo superaron?</li> <li>• Felicitamos a los niños por sus participaciones.</li> </ul>		5

**LISTA DE COTEJO**

Nº	Apellidos y nombres	INDICADOR	
		SI	NO
	<b>ACTIVIDAD Nº 5</b>	Salta alrededor de sus compañeros como los canguros.	
01	ACUÑA MIRAVAL, Stheven Lewis		X
02	AGUIRRE SIFUENTES, Keily Naymi	X	
03	AYACHI RAMOS, Marian Leiscan	X	
04	CALDAS CONCHE, Marzio Mathews	X	
05	CAMARA VELAQUEZ, María Cristina	X	
06	ESPINOZA AVILA, Camila Cesia	X	
07	FERNANDES RODRIGUEZ, Korina Alessandra		X
08	FRETEL CONDEZO, Yisu Mayumi	X	
09	GARAY VENTURA, Yariela Mackenzie	X	
10	GONZALES CAMARA, Adrián Julio		X
11	GONZALES CARRIN, Thiago Moisés	X	
12	GOÑE FIGUEREDO, Sofia Luz	X	
13	HUALPA VILCA, Genesis Yaquelin		X
14	HUARANGA MALPARTIDA, Samara Berith		X
15	JUANCO ROBLES, Alejandro Axel	X	
16	MARIANO JAUNI, Leonel Sebastián	X	
17	MICHE TUCTO, Abigail Masiel	X	
18	MIRABAL RODRIGREZ, Mariangela		X
19	MIRANO NAZARIO, Jimena Ruth	X	
20	ONOFRE AQUINO, Kiara Luhana	X	
21	PALACIOS CARRION, Alice Keytlin		X
22	PALOMINO GONZALES, Anghely SHirlyn	X	
23	RIVERA HERRERA, Adriano Austin	X	
24	SINARAHUA OCHOA, Keizi Hatsumi	X	
25	TUCTO ESPINOZA, Edith	X	
26	VALDEZ LORENZO, Benjamín Valentino	X	
27	VALERIO MARTEL, Isac Hank	X	
28	VALVERDE SOTO, Daniel Santiago	X	



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6

### 1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa:** “Mariano Dámaso Beraún”
- 1.2. **Tema:** Lanza la pelota arriba
- 1.3. **Área:** psicomotriz
- 1.4. **Docente:** Luz Lidia Chamorro Valdivia
- 1.5. **Fecha:** 14/11/22
- 1.6. **Grado:** 5 años      Sección: “A”
- 1.7. **Nivel:** inicial
- 1.8. **Tiempo:** 45

### 2. APRENDIZAJE ESPERADO

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Lanza hacia arriba la pelota y la coge con las dos manos.	Lista de cotejo

### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

Proceso	Estrategia metodológica	Recurso	tiempo
<b>Inicio</b>	<p>En grupo clase</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comenzamos la actividad pidiendo su atención por unos minutos y dialogamos con los niños con mucho entusiasmo.</li> <li>• Mencionamos las normas para el juego.</li> <li>• Les pedimos a los niños que jueguen con globos al aire libre con las dos manos por todo el salón. ¿Qué les pareció al lanzar el globo al aire?, ¿tuvieron dificultad al momento de lanzar los globos?</li> </ul> <p><b>Propósito de la actividad</b> Hoy aprenderemos a lanzar la pelota hacia arriba mediante el juego salta y bota.</p>	Silbato	10
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentamos el siguiente juego. <b>LA PELOTA SALTA Y BOTA</b></li> <li>• Conversamos con los niños sobre la actividad, luego se les explica las reglas del juego a los niños.</li> <li>• A cada niño se les entrega una pelotita de trapo.</li> <li>• Los niños inician la actividad en la voz de tres.</li> </ul>	Pelota Silbato	30



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedimos a los niños que caminen en forma dispersa, y luego lanzaran la pelota hacia arriba y la cogerán con las dos manos sin que la pelota se caiga en el piso.</li> <li>• Al principio deberán realizar despacio los lanzamientos y también deben de coger con las dos manos.</li> <li>• Después se realizará más rápido y tendrán que cogerla con las dos manos para que la actividad sea más divertida deben cantar una canción.</li> <li>• Bota bota, Bota la pelota,</li> <li>• De una mano, Pasa a otra.</li> <li>• Para que el lanzamiento sea más divertido vamos complicando el juego cambian de mano según se va botando y le van cogiendo con las dos manos.</li> <li>• Bota bota, La pelota,</li> <li>• De una pierna, Pasa a otra.</li> <li>• Después al final formaremos dos filas una de mujeres y de varones para que se lanzan ambas filas la pelota, a ver cuál de las filas dejan caer más la pelota al piso las mujeres o varones.</li> <li>• Realizamos las preguntas sobre el juego: ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Fue difícil como lo solucionaron? ¿Qué parte de su cuerpo movieron más? Escuchamos las respuestas y respondemos algunas dudas que tienen.</li> </ul>		
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pregunta a los niños: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo superaron?</li> <li>• Felicitamos a los niños por sus participaciones.</li> </ul>		5

**LISTA DE COTEJO**

Nº	ACTIVIDAD Nº 6	INDICADOR	
		Lanza hacia arriba la pelota y la coge con las dos manos.	
	Apellidos y nombres	SI	NO
01	ACUÑA MIRAVAL, Stheven Lewis		X
02	AGUIRRE SIFUENTES, Keily Naymi	X	
03	AYACHI RAMOS, Marian Leiscan		X
04	CALDAS CONCHE, Marzio Mathews	X	
05	CAMARA VELAQUEZ, María Cristina	X	
06	ESPINOZA AVILA, Camila Cesia	X	
07	FERNANDES RODRIGUEZ, Korina Alessandra		X
08	FRETEL CONDEZO, Yisu Mayumi	X	
09	GARAY VENTURA, Yariela Mackenzie	X	
10	GONZALES CAMARA, Adrián Julio	X	
11	GONZALES CARRIN, Thiago Moisés	X	
12	GOÑE FIGUEREDO, Sofia Luz	X	
13	HUALPA VILCA, Genesis Yaquelin	X	
14	HUARANGA MALPARTIDA, Samara Berith	X	
15	JUANCO ROBLES, Alejandro Axel	X	
16	MARIANO JAUNI, Leonel Sebastián	X	
17	MICHE TUCTO, Abigail Masiel		X
18	MIRABAL RODRIGREZ, Mariangela	X	
19	MIRANO NAZARIO, Jimena Ruth		X
20	ONOFRE AQUINO, Kiara Luhana	X	
21	PALACIOS CARRION, Alice Keytlin		X
22	PALOMINO GONZALES, Anghely SHirlyn	X	
23	RIVERA HERRERA, Adriano Austin	X	
24	SINARAHUA OCHOA, Keizi Hatsumi	X	
25	TUCTO ESPINOZA, Edith	X	
26	VALDEZ LORENZO, Benjamín Valentino	X	
27	VALERIO MARTEL, Isac Hank	X	
28	VALVERDE SOTO, Daniel Santiago	X	



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7

### 1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa:** “Mariano Dámaso Beraún”
- 1.2. **Tema:** Lanza la pelota por encima de sus compañeros
- 1.3. **Área:** psicomotriz
- 1.4. **Docente:** Luz Lidia Chamorro Valdivia
- 1.5. **Fecha:** 14/11/22
- 1.6. **Grado:** 5 años      Sección: “A”
- 1.7. **Nivel:** inicial
- 1.8. **Tiempo:** 45

### 2. APRENDIZAJE ESPERADO

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Lanza la pelota de trapo por encima de sus compañeros.	Lista de cotejo

### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

Proceso	Estrategia metodológica	Recurso	Tiempo
<b>Inicio</b>	<p>En grupo clase</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comenzamos la actividad pidiendo su atención por unos minutos y dialogamos con los niños con mucho entusiasmo.</li> <li>• Mencionamos las normas para el juego.</li> <li>• Los estudiantes se desplazan libremente por el campo; luego se les indica en la voz de tres correrán y armarán la torre de base de cuatro. Posteriormente, cuando las torres estas armadas lanzaran la pelota para que puedan tumbar los vasos así sucesivamente hasta que terminen todos los estudiantes. ¿Qué parte de sus cuerpos movieron más?</li> </ul> <p><b>Propósito de la actividad</b> Hoy aprenderemos a lanzar la pelota por encima de nuestros compañeros mediante el juego las aceitunas.</p>	Vasos Pelota	10



<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego presentamos el siguiente juego. <b>JUEGO A LA ACEITUNA</b></li> <li>• Conversamos con los niños sobre la actividad, luego se les explica las reglas del juego a los niños.</li> <li>• El juego consiste en lanzar la pelota contra la pared por encima de su compañero sin perder el equilibrio.</li> <li>• Se pide a los estudiantes que lanzan la pelota por encima de sus compañeros y al mismo tiempo realizaran los gestos de la canción que se va cantando.</li> <li>• Cada vez que se supera el contacto una canción concreta, se vuelve a repetir de nuevo para aumentar el grado de dificultades un posible orden a seguir, sería lanzar la pelota por encima de su compañero y recoger dando una palmada con las dos manos.</li> <li>• Con las dos manos lanza la pelota por encima de su compañero.</li> <li>• Si en caso que rosa a sus compañeros este habrá perdido y así sucesivamente hasta que termine todos los participantes.</li> <li>• Realizamos las preguntas sobre el juego: ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Fue difícil como lo solucionaron? ¿Qué parte de su cuerpo movieron más? Escuchamos las respuestas y respondemos algunas dudas que tienen.</li> </ul>	Pelota Silbato	30
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntamos a los estudiantes: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo superaron?</li> <li>• Felicitamos a los niños por sus participaciones.</li> </ul>		5

**LISTA DE COTEJO**

Nº	Apellidos y nombres	INDICADOR	
		SI	NO
	<b>ACTIVIDAD Nº 7</b>	Lanza la pelota de trapo por encima de sus compañeros.	
01	ACUÑA MIRAVAL, Stheven Lewis	X	
02	AGUIRRE SIFUENTES, Keily Naymi	X	
03	AYACHI RAMOS, Marian Leiscan		X
04	CALDAS CONCHE, Marzio Mathews	X	
05	CAMARA VELAQUEZ, María Cristina	X	
06	ESPINOZA AVILA, Camila Cesia	X	
07	FERNANDES RODRIGUEZ, Korina Alessandra		X
08	FRETEL CONDEZO, Yisu Mayumi	X	
09	GARAY VENTURA, Yariela Mackenzie	X	
10	GONZALES CAMARA, Adrián Julio	X	
11	GONZALES CARRIN, Thiago Moisés	X	
12	GOÑE FIGUEREDO, Sofia Luz	X	
13	HUALPA VILCA, Genesis Yaquelin		X
14	HUARANGA MALPARTIDA, Samara Berith	X	
15	JUANCO ROBLES, Alejandro Axel	X	
16	MARIANO JAUNI, Leonel Sebastián	X	
17	MICHE TUCTO, Abigail Masiel	X	
18	MIRABAL RODRIGREZ, Mariangela	X	
19	MIRANO NAZARIO, Jimena Ruth	X	
20	ONOFRE AQUINO, Kiara Luhana	X	
21	PALACIOS CARRION, Alice Keytlin	X	
22	PALOMINO GONZALES, Anghely SHirlyn		X
23	RIVERA HERRERA, Adriano Austin	X	
24	SINARAHUA OCHOA, Keizi Hatsumi	X	
25	TUCTO ESPINOZA, Edith	X	
26	VALDEZ LORENZO, Benjamín Valentino		X
27	VALERIO MARTEL, Isac Hank	X	
28	VALVERDE SOTO, Daniel Santiago	X	





## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

### 1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa:** “Mariano Dámaso Beraún”
- 1.2. **Tema:** Lanza la pelota sin salirse del círculo
- 1.3. **Área:** psicomotriz
- 1.4. **Docente:** Luz Lidia Chamorro Valdivia
- 1.5. **Fecha:** 15/11/22
- 1.6. **Grado:** 5 años      Sección: “A”
- 1.7. **Nivel:** inicial
- 1.8. **Tiempo:** 45

### 2. APRENDIZAJE ESPERADO

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Lanza la pelota de trapo sin salirse del círculo	Lista de cotejo

### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

Proceso	Estrategia metodológica	Recurso	tiempo
<b>Inicio</b>	<p>En grupo clase</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comenzamos la actividad pidiendo su atención por unos minutos y dialogamos con los niños con mucho entusiasmo.</li> <li>• Mencionamos las normas para el juego.</li> <li>• Los estudiantes se desplazan libremente por el salón haciendo diferentes movimientos con su cuerpo. ¿Qué partes de tu cuerpo moviste?</li> </ul> <p><b>Propósito de la actividad</b> Hoy aprenderemos a lanzar la pelota dentro de un círculo mediante el juego los bolos.</p>	Latas Pelota	10
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentamos el siguiente juego <b>JUEGO LOS BOLOS</b></li> <li>• Conversamos con los niños sobre la actividad, luego se les explica las reglas del juego a los niños.</li> <li>• En este juego deben participar todos los integrantes.</li> </ul>	Pelota Bolos Silbato	30



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El juego consiste en derribar desde una distancia acordada el mayor número de bolos posible, lanzando la pelota sin salirse del círculo.</li> <li>• Los bolos se pondrán en lugares llanos en varias filas complicando al jugador, luego deben de derribar los bolos lanzando la pelota, sin salirse del círculo.</li> <li>• En esta actividad lo deben de realizar todos los participantes, lanzando la pelota sin salirse del círculo.</li> <li>• El equipo que haya tumbado más los bolos a la hora de lanzar la pelota será el ganador del juego.</li> <li>• Realizamos las preguntas sobre el juego: ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Fue difícil como lo solucionaron? ¿Qué parte de su cuerpo movieron más? Escuchamos las respuestas y respondemos algunas dudas que tienen.</li> </ul>		
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntamos a los estudiantes: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo superaron?</li> <li>• Felicitamos a los niños por sus participaciones.</li> </ul>		5

**LISTA DE COTEJO**

Nº	ACTIVIDAD Nº 8 Apellidos y nombres	INDICADOR	
		Lanza la pelota de trapo sin salirse del círculo	
		SI	NO
01	ACUÑA MIRAVAL, Stheven Lewis		X
02	AGUIRRE SIFUENTES, Keily Naymi	X	
03	AYACHI RAMOS, Marian Leiscan		X
04	CALDAS CONCHE, Marzio Mathews	X	
05	CAMARA VELAQUEZ, María Cristina	X	
06	ESPINOZA AVILA, Camila Cesia	X	
07	FERNANDES RODRIGUEZ, Korina Alessandra	X	
08	FRETEL CONDEZO, Yisu Mayumi	X	
09	GARAY VENTURA, Yariela Mackenzie	X	
10	GONZALES CAMARA, Adrián Julio	X	
11	GONZALES CARRIN, Thiago Moisés	X	
12	GOÑE FIGUEREDO, Sofia Luz	X	
13	HUALPA VILCA, Genesis Yaquelin		X
14	HUARANGA MALPARTIDA, Samara Berith	X	
15	JUANCO ROBLES, Alejandro Axel	X	
16	MARIANO JAUNI, Leonel Sebastián	X	
17	MICHE TUCTO, Abigail Masiel		X
18	MIRABAL RODRIGREZ, Mariangela	X	
19	MIRANO NAZARIO, Jimena Ruth	X	
20	ONOFRE AQUINO, Kiara Luhana	X	
21	PALACIOS CARRION, Alice Keytlin	X	
22	PALOMINO GONZALES, Anghely SHirlyn		X
23	RIVERA HERRERA, Adriano Austin	X	
24	SINARAHUA OCHOA, Keizi Hatsumi	X	
25	TUCTO ESPINOZA, Edith	X	
26	VALDEZ LORENZO, Benjamín Valentino	X	
27	VALERIO MARTEL, Isac Hank	X	
28	VALVERDE SOTO, Daniel Santiago	X	



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9

### 1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Institución Educativa:** “Mariano Dámaso Beraún”
- 1.2. **Tema:** Lanza la pelota por debajo
- 1.3. **Área:** psicomotriz
- 1.4. **Docente:** Luz Lidia Chamorro Valdivia
- 1.5. **Fecha:** 15/11/22
- 1.6. **Grado:** 5 años      Sección: “A”
- 1.7. **Nivel:** inicial
- 1.8. **Tiempo:** 45

### 2. APRENDIZAJE ESPERADO

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Lanza la pelota por debajo de las piernas de sus compañeros.	Lista de cotejo

### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

Proceso	Estrategia metodológica	Recurso	Tiempo
<b>Inicio</b>	<p>En grupo clase</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comenzamos la clase pidiendo su atención por unos minutos y dialogamos con los estudiantes con mucho entusiasmo.</li> <li>• Mencionamos las normas para el juego.</li> <li>• Pedimos a los niños que mueven su cuerpo al sonido del silbato solo la parte que se vaya diciendo: pies, rodillas, cintura, hombros codos, Manos y cabeza. ¿Qué parte de tu cuerpo moviste?; ¿Cómo te sentiste al momento de realizar la actividad?</li> </ul> <p><b>Propósito de la actividad</b> Hoy aprenderemos a lanzar la pelota por debajo mediante el juego del caballito.</p>	Los niños Silbato	10



<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentamos el siguiente juego <b>JUEGO EL CABALLITO</b></li> <li>• Conversamos con los niños sobre la actividad, luego se les explica las reglas del juego a los niños.</li> <li>• Se les pide a todos que formen filas de dos grupos de la misma cantidad de estudiantes para realizar el siguiente juego.</li> <li>• Se le entrega a cada representante una pelota por cada grupo.</li> <li>• Una vez colocado en la fila los estudiantes, el primer participante lanzará la pelota por debajo de las piernas abiertas para que la pelota pase por debajo y terminar al otro extremo donde está la línea si en caso no logra a pasar dará el pase al siguiente participante.</li> <li>• La oportunidad de lanzar la pelota este participante realizará la misma acción que hizo su compañero, así sucesivamente hasta que terminen todos los participantes de jugar el grupo que hizo más puntos y logro pasar por la línea será el ganador.</li> <li>• Realizamos las preguntas sobre el juego: ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Fue difícil como lo solucionaron? ¿Qué parte de su cuerpo movieron más? Escuchamos las respuestas y respondemos algunas dudas que tienen.</li> </ul>	Pelota Silbato Cuerda	30
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En seguida les preguntamos: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo superaron?</li> <li>• Felicitamos a los niños por sus participaciones.</li> </ul>		5

**LISTA DE COTEJO**

Nº	ACTIVIDAD Nº 9	INDICADOR	
		SI	NO
		Lanza la pelota por debajo de las piernas de sus compañeros.	
01	ACUÑA MIRAVAL, Stheven Lewis	X	
02	AGUIRRE SIFUENTES, Keily Naymi	X	
03	AYACHI RAMOS, Marian Leiscan		X
04	CALDAS CONCHE, Marzio Mathews	X	
05	CAMARA VELAQUEZ, María Cristina	X	
06	ESPINOZA AVILA, Camila Cesia	X	
07	FERNANDES RODRIGUEZ, Korina Alessandra	X	
08	FRETEL CONDEZO, Yisu Mayumi		X
09	GARAY VENTURA, Yariela Mackenzie	X	
10	GONZALES CAMARA, Adrián Julio	X	
11	GONZALES CARRIN, Thiago Moisés	X	
12	GOÑE FIGUEREDO, Sofia Luz	X	
13	HUALPA VILCA, Genesis Yaquelin	X	
14	HUARANGA MALPARTIDA, Samara Berith	X	
15	JUANCO ROBLES, Alejandro Axel	X	
16	MARIANO JAUNI, Leonel Sebastián	X	
17	MICHE TUCTO, Abigail Masiel		X
18	MIRABAL RODRIGREZ, Mariangela	X	
19	MIRANO NAZARIO, Jimena Ruth	X	
20	ONOFRE AQUINO, Kiara Luhana	X	
21	PALACIOS CARRION, Alice Keytlin		X
22	PALOMINO GONZALES, Anghely SHirlyn	X	
23	RIVERA HERRERA, Adriano Austin		X
24	SINARAHUA OCHOA, Keizi Hatsumi		X
25	TUCTO ESPINOZA, Edith	X	
26	VALDEZ LORENZO, Benjamín Valentino	X	
27	VALERIO MARTEL, Isac Hank	X	
28	VALVERDE SOTO, Daniel Santiago	X	



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

### 1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa:** “Mariano Dámaso Beraún”
- 1.2. **Tema:** Lanza la pelota para encajar
- 1.3. **Área:** psicomotriz
- 1.4. **Docente:** Luz Lidia Chamorro Valdivia
- 1.5. **Fecha:** 16/11/22
- 1.6. **Grado:** 5 años      Sección: “A”
- 1.7. **Nivel:** inicial
- 1.8. **Tiempo:** 45

### 2. APRENDIZAJE ESPERADO

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Lanza la pelota parada sobre un solo pie en línea trazada para encajar en un recipiente.	Lista de cotejo

### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

Proceso	Estrategia metodológica	Recurso	Tiempo
<b>Inicio</b>	<p>En grupo clase</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludamos a los niños y nos sentamos para dialogar con los ellos.</li> <li>• Mencionamos las normas para el juego.</li> <li>• Los niños escuchan la canción soy una taza. ¿Qué parte de sus cuerpos movieron más con la canción?</li> </ul> <p><b>Propósito de actividad</b> Hoy aprenderemos a lanzar la pelota para encajar en una caja mediante el juego de pelota en mano.</p>	Latas o vasos Pelota	10
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego se les presenta el siguiente juego. <b>JUEGO PELOTA EN MANO</b></li> <li>• Conversamos con los niños sobre la actividad, luego se les explica las reglas del juego a los niños.</li> <li>• Se forma dos grupos luego se le entrega a cada estudiante una pelota y los restos deben ponerse a la fila.</li> </ul>	Pelota silbato	30



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los jugadores se enfrentan uno a uno este jugador debe lanzar la pelota a su compañero en la cual el que recepción debe pasar al otro participante hasta llegar al último participante y luego debe de Lanza la pelota parada sobre un solo pie en línea trazada para encajar en un recipiente.</li> <li>• El participante una vez que haya cogido la pelota deberá Lanza la pelota parada sobre un solo pie en línea trazada para encajar en un recipiente si en caso no logra encajar, sedera el lugar al siguiente participante.</li> <li>• Realizamos las preguntas sobre el juego: ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Fue difícil como lo solucionaron? ¿Qué parte de su cuerpo movieron más? Escuchamos las respuestas y respondemos algunas dudas que tienen.</li> </ul>		
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntamos a los estudiantes: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo superaron?</li> <li>• Felicitamos a los niños por sus participaciones.</li> </ul>		5



**LISTA DE COTEJO**

Nº	Apellidos y nombres	INDICADOR	
		SI	NO
	<b>ACTIVIDAD Nº 10</b>	Lanza la pelota parada sobre un solo pie en línea trazada para encajar en un recipiente.	
01	ACUÑA MIRAVAL, Stheven Lewis		X
02	AGUIRRE SIFUENTES, Keily Naymi	X	
03	AYACHI RAMOS, Marian Leiscan	X	
04	CALDAS CONCHE, Marzio Mathews	X	
05	CAMARA VELAQUEZ, María Cristina	X	
06	ESPINOZA AVILA, Camila Cesia	X	
07	FERNANDES RODRIGUEZ, Korina Alessandra	X	
08	FRETEL CONDEZO, Yisu Mayumi	X	
09	GARAY VENTURA, Yariela Mackenzie	X	
10	GONZALES CAMARA, Adrián Julio		X
11	GONZALES CARRIN, Thiago Moisés	X	
12	GOÑE FIGUEREDO, Sofia Luz	X	
13	HUALPA VILCA, Genesis Yaquelin	X	
14	HUARANGA MALPARTIDA, Samara Berith		X
15	JUANCO ROBLES, Alejandro Axel	X	
16	MARIANO JAUNI, Leonel Sebastián	X	
17	MICHE TUCTO, Abigail Masiel		X
18	MIRABAL RODRIGREZ, Mariangela	X	
19	MIRANO NAZARIO, Jimena Ruth	X	
20	ONOFRE AQUINO, Kiara Luhana	X	
21	PALACIOS CARRION, Alice Keytlin		X
22	PALOMINO GONZALES, Anghely SHirlyn	X	
23	RIVERA HERRERA, Adriano Austin	X	
24	SINARAHUA OCHOA, Keizi Hatsumi	X	
25	TUCTO ESPINOZA, Edith	X	
26	VALDEZ LORENZO, Benjamín Valentino	X	
27	VALERIO MARTEL, Isac Hank	X	
28	VALVERDE SOTO, Daniel Santiago	X	



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11

### 1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa:** “Mariano Dámaso Beraún”
- 1.2. **Tema:** Corre sin salirse de la línea
- 1.3. **Área:** psicomotriz
- 1.4. **Docente:** Luz Lidia Chamorro Valdivia
- 1.5. **Fecha:** 16/11/22
- 1.6. **Grado:** 5 años      Sección: “A”
- 1.7. **Nivel:** inicial
- 1.8. **Tiempo:** 45

### 2. APRENDIZAJE ESPERADO

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Corre sin salirse de la línea curva esquivando los conos.	Lista de cotejo

### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

Proceso	Estrategia metodológica	Recurso	Tiempo
<b>Inicio</b>	<p>En grupo clase</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludamos a los estudiantes y dialogamos con los niños en el aula.</li> <li>• Mencionamos las normas para el juego.</li> <li>• Los estudiantes se desplazan libremente por todo el patio moviendo sus diferentes partes de su cuerpo (cabeza, brazo, piernas) haciendo un breve calentamiento para iniciar las actividades. ¿Qué parte de tu cuerpo moviste más?</li> </ul> <p><b>Propósito de la actividad</b> Hoy aprenderemos a correr sin salirnos de la línea por los conos mediante el juego el morro.</p>	Silbato	10



<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En seguida se les presenta el juego.</li> </ul> <p><b>JUEGO EL MARRO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversamos con los niños sobre la actividad, luego se les explica las reglas del juego a los niños.</li> <li>• Pedimos a todos los estudiantes que se agrupen en dos de la misma cantidad de participantes y se les designa un representante.</li> <li>• Una vez formado el grupo el representante de cada grupo debe verificar el juego para evitar complicaciones durante el desarrollo del juego.</li> <li>• Los jugadores deberán correr sin salirse de la línea por los conos para que fluya normalmente el juego deberán de no salirse de la línea tendrá el jugador y evitar salirse de la línea o sin topar en ningún de los conos si en caso que ha topado con cualquier parte de su cuerpo abra sido apresado, al igual también tiene que evitar que el compañero lo atrapen.</li> <li>• Los jugadores que ya son atrapados o hayan salido de la línea al momento de correr por los conos también irán formando una fila uno tras al otro, el primero de ellos debe apoyar su mano en el marro.</li> <li>• Cuando uno de los integrantes toca a uno de sus compañeros este automáticamente es liberado y volverá a correr sin salirse de la línea por los conos para no ser atrapado.</li> <li>• Como no se puede dar o presionar a todos el que tenga más prisioneros y que haya perdido al salirse de la línea será el ganador.</li> <li>• Realizamos las preguntas sobre el juego: ¿Qué les pareció la clase de hoy? ¿Cómo se sintieron al realizar el juego al momento de correr? Escuchamos las respuestas y respondemos algunas dudas que tienen.</li> </ul>	Conos Pelota Silbato	30
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntamos a los estudiantes: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo superaron?</li> <li>• Felicitamos a los niños por sus participaciones.</li> </ul>		5

**LISTA DE COTEJO**

	<b>ACTIVIDAD N° 11</b>	<b>INDICADOR</b>	
		Corre sin salirse de la línea curva esquivando los conos.	
<b>N°</b>	<b>Apellidos y nombres</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
01	ACUÑA MIRAVAL, Stheven Lewis	X	
02	AGUIRRE SIFUENTES, Keily Naymi		X
03	AYACHI RAMOS, Marian Leiscan	X	
04	CALDAS CONCHE, Marzio Mathews	X	
05	CAMARA VELAQUEZ, María Cristina	X	
06	ESPINOZA AVILA, Camila Cesia	X	
07	FERNANDES RODRIGUEZ, Korina Alessandra	X	
08	FRETEL CONDEZO, Yisu Mayumi	X	
09	GARAY VENTURA, Yariela Mackenzie		X
10	GONZALES CAMARA, Adrián Julio	X	
11	GONZALES CARRIN, Thiago Moisés	X	
12	GOÑE FIGUEREDO, Sofia Luz	X	
13	HUALPA VILCA, Genesis Yaquelin	X	
14	HUARANGA MALPARTIDA, Samara Berith	X	
15	JUANCO ROBLES, Alejandro Axel	X	
16	MARIANO JAUNI, Leonel Sebastián		X
17	MICHE TUCTO, Abigail Masiel	X	
18	MIRABAL RODRIGREZ, Mariangela	X	
19	MIRANO NAZARIO, Jimena Ruth		X
20	ONOFRE AQUINO, Kiara Luhana	X	
21	PALACIOS CARRION, Alice Keytlin	X	
22	PALOMINO GONZALES, Anghely SHirlyn		X
23	RIVERA HERRERA, Adriano Austin	X	
24	SINARAHUA OCHOA, Keizi Hatsumi	X	
25	TUCTO ESPINOZA, Edith	X	
26	VALDEZ LORENZO, Benjamín Valentino	X	
27	VALERIO MARTEL, Isac Hank	X	
28	VALVERDE SOTO, Daniel Santiago	X	



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 12

### 1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa:** “Mariano Dámaso Beraún”
- 1.2. **Tema:** Corre en zigzag por una línea
- 1.3. **Área:** psicomotriz
- 1.4. **Docente:** Luz Lidia Chamorro Valdivia
- 1.5. **Fecha:** 17/11/22
- 1.6. **Grado:** 5 años      Sección: “A”
- 1.7. **Nivel:** inicial
- 1.8. **Tiempo:** 45

### 2. APRENDIZAJE ESPERADO

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Corre en zigzag por una línea sin perder el equilibrio.	Lista de cotejo

### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

Proceso	Estrategia metodológica	Recurso	Tiempo
<b>Inicio</b>	<p>En grupo clase</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludamos a los estudiantes y nos sentamos con los niños en el patio</li> <li>• Mencionamos las normas para el juego.</li> <li>• Los estudiantes corren libremente por todo el patio moviendo sus diferentes partes de su cuerpo haciendo un breve calentamiento para iniciar las actividades. ¿Qué parte de tu cuerpo moviste más?</li> </ul> <p><b>Propósito de la actividad</b> Hoy aprenderemos a correr en zigzag mediante el juego el arco de alambre.</p>	Silbato	10
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentamos el siguiente juego. <b>JUEGO EL ARO DE ALAMBRE</b></li> <li>• Conversamos con los niños sobre la actividad, luego se les explica las reglas del juego a los niños.</li> <li>• Se forman 2 grupos de ocho integrantes y se le entrega a cada grupo los materiales.</li> </ul>	Pelotita Ula ulas Silbato Conos	30



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego entregamos a los estudiantes las uñas a la voz de tres, van rodando las uñas por los zigzags sin salirse hasta llegar a la meta a una velocidad extrema como obstáculos tendrán las botellas esto les hará tener una mayor dificultad y los participantes no tendrán que salirse de los zigzags, si en caso tumban las botellas o los obstáculos, este participante habrá quedado descalificado y se dará su puesto al siguiente jugador.</li> <li>• Los jugadores demostrarán la habilidad al correr por los zigzags que son las pelotitas.</li> <li>• Cuando las uñas toman una velocidad deseada el participante tendrá que frenar con su mano las uñas y así poder controlar la velocidad para que no se pueda salir de los zigzags y así el jugador puede llegar al final.</li> <li>• Realizamos las preguntas sobre el juego: ¿Qué les pareció el juego? ¿Qué dificultades tuvieron correr en zigzag? Escuchamos las respuestas y respondemos algunas dudas que tienen.</li> </ul>		
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntamos a los estudiantes: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo superaron?</li> <li>• Felicitamos a los niños por sus participaciones.</li> </ul>		5

**LISTA DE COTEJO**

Nº	ACTIVIDAD Nº 12	INDICADOR	
		Corre en zigzag por una línea sin perder el equilibrio.	
Nº	Apellidos y nombres	SI	NO
01	ACUÑA MIRAVAL, Stheven Lewis	X	
02	AGUIRRE SIFUENTES, Keily Naymi	X	
03	AYACHI RAMOS, Marian Leiscan	X	
04	CALDAS CONCHE, Marzio Mathews	X	
05	CAMARA VELAQUEZ, María Cristina	X	
06	ESPINOZA AVILA, Camila Cesia	X	
07	FERNANDES RODRIGUEZ, Korina Alessandra	X	
08	FRETEL CONDEZO, Yisu Mayumi		X
09	GARAY VENTURA, Yariela Mackenzie	X	
10	GONZALES CAMARA, Adrián Julio		X
11	GONZALES CARRIN, Thiago Moisés	X	
12	GOÑE FIGUEREDO, Sofia Luz	X	
13	HUALPA VILCA, Genesis Yaquelin	X	
14	HUARANGA MALPARTIDA, Samara Berith	X	
15	JUANCO ROBLES, Alejandro Axel	X	
16	MARIANO JAUNI, Leonel Sebastián	X	
17	MICHE TUCTO, Abigail Masiel	X	
18	MIRABAL RODRIGREZ, Mariangela	X	
19	MIRANO NAZARIO, Jimena Ruth		X
20	ONOFRE AQUINO, Kiara Luhana	X	
21	PALACIOS CARRION, Alice Keytlin	X	
22	PALOMINO GONZALES, Anghely SHirlyn	X	
23	RIVERA HERRERA, Adriano Austin	X	
24	SINARAHUA OCHOA, Keizi Hatsumi		X
25	TUCTO ESPINOZA, Edith	X	
26	VALDEZ LORENZO, Benjamín Valentino	X	
27	VALERIO MARTEL, Isac Hank	X	
28	VALVERDE SOTO, Daniel Santiago	X	



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 13

### 1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa:** “Mariano Dámaso Beraún”
- 1.2. **Tema:** Corre en diferentes direcciones
- 1.3. **Área:** psicomotriz
- 1.4. **Docente:** Luz Lidia Chamorro Valdivia
- 1.5. **Fecha:** 17/11/22
- 1.6. **Grado:** 5 años      Sección: “A”
- 1.7. **Nivel:** inicial
- 1.8. **Tiempo:** 45

### 2. APRENDIZAJE ESPERADO

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda, adelante y atrás).	Lista de cotejo

### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

Proceso	Estrategia metodológica	Recurso	Tiempo
<b>Inicio</b>	<p>En grupo clase</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludamos a los estudiantes y nos sentamos con los niños en el patio</li> <li>• Mencionamos las normas para el juego.</li> <li>• Los estudiantes corren libremente en diferentes direcciones en el patio.</li> </ul> <p>¿Qué les pareció lo que realizaron? <b>Propósito de la actividad</b> Hoy aprenderemos a correr en diferentes direcciones mediante el juego de las rondas.</p>	Silbato	10





<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego presentamos el siguiente juego. JUEGO DE LAS RONDAS</li> <li>• Conversamos con los niños sobre la actividad, luego se les explica las reglas del juego a los niños.</li> <li>• Para jugar se necesitan varios participantes para ello se les indica a los estudiantes que formen un círculo muy grande luego se designaran un representante para que sea el lobo este participante busca todo el paso que se van utilizar en la ronda, se designa las normas para ello se debe cantar una canción. //Juguemos juguemos en el bosque mientras que el lobo está// Lobo, ¿estás? Me estoy poniendo los pantalones. Entonces, vamos a seguir jugando</li> <li>• Luego los participantes deben correr por diferentes direcciones ya sea a la derecha, izquierda, adelante y atrás, los niños que no están atentos irán saliendo del juego.</li> <li>• El ganador será el niño que no se equivoca al correr así a la derecha, izquierda, adelante y atrás.</li> <li>• Realizamos las preguntas sobre el juego: ¿Qué les pareció el juego? ¿Qué dificultades tuvieron al realizar el juego? ¿Conocen otros juegos? Escuchamos las respuestas y respondemos algunas dudas que tienen.</li> </ul>	Conos Aros Silbato Botella Canicas	30
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntamos: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo superaron?</li> <li>• Felicitamos a los niños por sus participaciones.</li> </ul>		5

**LISTA DE COTEJO**

Nº	ACTIVIDAD Nº 13	INDICADOR	
		Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda, adelante y atrás).	
Nº	Apellidos y nombres	SI	NO
01	ACUÑA MIRAVAL, Stheven Lewis		X
02	AGUIRRE SIFUENTES, Nelly Naymi	X	
03	AYACHI RAMOS, Marian Leiscan	X	
04	CALDAS CONCHE, Marzio Mathews	X	
05	CAMARA VELAQUEZ, María Cristina	X	
06	ESPINOZA AVILA, Camila Cesia	X	
07	FERNANDES RODRIGUEZ, Korina Alessandra		X
08	FRETEL CONDEZO, Yisu Mayumi	X	
09	GARAY VENTURA, Yariela Mackenzie	X	
10	GONZALES CAMARA, Adrián Julio	X	
11	GONZALES CARRIN, Thiago Moisés	X	
12	GONE FIGUEREDO, Sofia Luz	X	
13	HUALPA VILCA, Genesis Yaquelin		X
14	HUARANGA MALPARTIDA, Samara Berith	X	
15	JUANCO ROBLES, Alejandro Axel	X	
16	MARIANO JAUNI, Leonel Sebastián	X	
17	MICHE TUCTO, Abigail Masiel	X	
18	MIRABAL RODRIGREZ, Mariangela		X
19	MIRANO NAZARIO, Jimena Ruth	X	
20	ONOFRE AQUINO, Kiara Luhana	X	
21	PALACIOS CARRION, Alice Keytlin	X	
22	PALOMINO GONZALES, Anghely SHirlyn		X
23	RIVERA HERRERA, Adrián Austin		X
24	SINARAHUA OCHOA, Keizi Hatsumi	X	
25	TUCTO ESPINOZA, Edith	X	
26	VALDEZ LORENZO, Benjamín Valentino	X	
27	VALERIO MARTEL, Isac Hank	X	
28	VALVERDE SOTO, Daniel Santiago	X	



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 14

### 1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa:** “Mariano Dámaso Beraún”
- 1.2. **Tema:** Corre las postas con sus compañeros
- 1.3. **Área:** psicomotriz
- 1.4. **Docente:** Luz Lidia Chamorro Valdivia
- 1.5. **Fecha:** 18/11/22
- 1.6. **Grado:** 5 años      Sección: “A”
- 1.7. **Nivel:** inicial
- 1.8. **Tiempo:** 45

### 2. APRENDIZAJE ESPERADO

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Corre las postas con sus compañeros hasta llegar a la meta trazada.	Lista de cotejo

### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

Proceso	Estrategia metodológica	Recurso	Tiempo
<b>Inicio</b>	<p>En grupo clase</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludamos a los estudiantes y nos sentamos con los niños en el patio</li> <li>• Mencionamos las normas para el juego.</li> <li>• Los estudiantes se desplazan libremente en el patio tocando a sus compañeros. ¿Qué partes de su cuerpo tocaste a tú compañeros?</li> </ul> <p><b>Propósito de la actividad</b> Hoy aprenderán a correr las postas con sus compañeros mediante el juego las postas.</p>		10
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentamos el siguiente juego.</li> </ul> <p><b>JUEGO LAS POSTAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversamos con los niños sobre la actividad, luego se les explica las reglas del juego a los niños.</li> <li>• Se formarán grupos de 5 en cada grupo habrá 5 participantes a las cuales se pondrán en</li> </ul>	<p>Postas Tiza Objetos Peltas Cintas</p>	30



	<p>diferentes partes a los estudiantes, luego a cada grupo se le entregara un objeto.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A la voz de tres los participantes saldrán corriendo y llevando en la mano un objeto para que le puede dar a su compañero.</li> <li>• Para entregar a su compañero el objeto que está llevando el participante tiene que correr hasta donde está su compañero.</li> <li>• El participante que haya agarrado el objeto recibiendo también tiene que correr así donde está el otro participante. Y así sucesivamente tienen que correr hasta llegar a la meta traza, realizando varias veces el juego de postas.</li> <li>• El grupo que más objetos hace llegar en la meta trazada será el ganador.</li> <li>• Realizamos las preguntas sobre el juego: ¿Qué parte de su cuerpo movieron más? ¿Qué dificultades tuvieron en el juego? ¿Qué otros juegos conocen aparte de esto? Escuchamos las respuestas y respondemos algunas dudas que tienen.</li> </ul>		
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les pregunta: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo superaron?</li> <li>• Felicitamos a los niños por sus participaciones.</li> </ul>		5

**LISTA DE COTEJO**

Nº	ACTIVIDAD Nº 14 Apellidos y nombres	INDICADOR	
		SI	NO
		Corre las postas con sus compañeros hasta llegar a la meta trazada.	
01	ACUÑA MIRAVAL, Stheven Lewis	X	
02	AGUIRRE SIFUENTES, Keily Naymi		X
03	AYACHI RAMOS, Marian Leiscan	X	
04	CALDAS CONCHE, Marzio Mathews	X	
05	CAMARA VELAQUEZ, María Cristina	X	
06	ESPINOZA AVILA, Camila Cesia	X	
07	FERNANDES RODRIGUEZ, Korina Alessandra	X	
08	FRETEL CONDEZO, Yisu Mayumi		X
09	GARAY VENTURA, Yariela Mackenzie	X	
10	GONZALES CAMARA, Adrián Julio	X	
11	GONZALES CARRIN, Thiago Moisés	X	
12	GOÑE FIGUEREDO, Sofia Luz	X	
13	HUALPA VILCA, Genesis Yaquelin	X	
14	HUARANGA MALPARTIDA, Samara Berith		X
15	JUANCO ROBLES, Alejandro Axel	X	
16	MARIANO JAUNI, Leonel Sebastián	X	
17	MICHE TUCTO, Abigail Masiel		X
18	MIRABAL RODRIGREZ, Mariangela	X	
19	MIRANO NAZARIO, Jimena Ruth	X	
20	ONOFRE AQUINO, Kiara Luhana	X	
21	PALACIOS CARRION, Alice Keytlin	X	
22	PALOMINO GONZALES, Anghely SHirlyn		X
23	RIVERA HERRERA, Adriano Austin	X	
24	SINARAHUA OCHOA, Keizi Hatsumi	X	
25	TUCTO ESPINOZA, Edith	X	
26	VALDEZ LORENZO, Benjamín Valentino		X
27	VALERIO MARTEL, Isac Hank	X	
28	VALVERDE SOTO, Daniel Santiago	X	



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 15

### 1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa:** “Mariano Dámaso Beraún”
- 1.2. **Tema:** Corre hacia adelante por la línea sin tocar objetos
- 1.3. **Área:** psicomotriz
- 1.4. **Docente:** Luz Lidia Chamorro Valdivia
- 1.5. **Fecha:** 21/11/22
- 1.6. **Grado:** 5 años      Sección: “A”
- 1.7. **Nivel:** inicial
- 1.8. **Tiempo:** 45

### 2. APRENDIZAJE ESPERADO

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Corre hacia adelante por la línea sin tocar los objetos que están como obstáculos.	Lista de cotejo

### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

Proceso	Estrategia metodológica	Recurso	Tiempo
<b>Inicio</b>	<p>En grupo clase</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogamos con los estudiantes en el salón.</li> <li>• Mencionamos las normas para el juego.</li> <li>• Los estudiantes se desplazan corriendo en el patio tocando a sus compañeros. ¿Qué partes de su cuerpo tocaste a tú compañeros?</li> </ul> <p><b>Propósito de la actividad</b> Hoy aprenderemos correr hacia adelante por las líneas sin tocar los objetos mediante el juego de primi o punta.</p>		10



<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentamos el siguiente juego.</li> <li><b>JUEGO PRIMI O PUNTO</b></li> <li>• Conversamos con los niños sobre la actividad, luego se les explica las reglas del juego a los niños.</li> <li>• Se formarán grupos en las cuales se pondrán en diferentes partes en las cuales también habrá objetos que impiden que pasen los participantes.</li> <li>• A la voz de tres los participantes saldrán corriendo hacia adelante por la línea sin tocar los objetos que están como obstáculos.</li> <li>• Para entregar a su compañero un pañuelo que está al otro extremo y él tiene que correr hacia adelante por la línea sin topar los objetos que están como obstáculos.</li> <li>• Si el participante toca alguno de los objetos el participante tendrá que volver al punto de partida y sedera a su compañero su turno.</li> <li>• El grupo que más banderitas hace llegar en la meta será el ganador, corriendo por la línea sin tocar los objetos que esta como obstáculos.</li> <li>• Realizamos las preguntas sobre el juego: ¿Qué parte de su cuerpo movieron más? ¿Qué dificultades tuvieron en el juego? ¿Qué otros juegos conocen aparte de esto? Escuchamos las respuestas y respondemos algunas dudas que tienen.</li> </ul>	Pañuelos Objetos Pelotas Cinta	30
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntamos a los estudiantes: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo superaron?</li> <li>• Felicitamos a los niños por sus participaciones.</li> </ul>		5

**LISTA DE COTEJO**

N°	Apellidos y nombres	INDICADOR	
		SI	NO
	<b>ACTIVIDAD N° 15</b>	Corre hacia adelante por la línea sin tocar los objetos que están como obstáculos.	
01	ACUÑA MIRAVAL, Stheven Lewis	X	
02	AGUIRRE SIFUENTES, Keily Naymi	X	
03	AYACHI RAMOS, Marian Leiscan		X
04	CALDAS CONCHE, Marzio Mathews	X	
05	CAMARA VELAQUEZ, María Cristina	X	
06	ESPINOZA AVILA, Camila Cesia	X	
07	FERNANDES RODRIGUEZ, Korina Alessandra	X	
08	FRETEL CONDEZO, Yisu Mayumi		X
09	GARAY VENTURA, Yariela Mackenzie	X	
10	GONZALES CAMARA, Adrián Julio	X	
11	GONZALES CARRIN, Thiago Moisés	X	
12	GOÑE FIGUEREDO, Sofia Luz	X	
13	HUALPA VILCA, Genesis Yaquelin	X	
14	HUARANGA MALPARTIDA, Samara Berith		X
15	JUANCO ROBLES, Alejandro Axel	X	
16	MARIANO JAUNI, Leonel Sebastián	X	
17	MICHE TUCTO, Abigail Masiel	X	
18	MIRABAL RODRIGREZ, Mariangela	X	
19	MIRANO NAZARIO, Jimena Ruth	X	
20	ONOFRE AQUINO, Kiara Luhana	X	
21	PALACIOS CARRION, Alice Keytlin	X	
22	PALOMINO GONZALES, Anghely SHirlyn		X
23	RIVERA HERRERA, Adriano Austin		X
24	SINARAHUA OCHOA, Keizi Hatsumi		X
25	TUCTO ESPINOZA, Edith	X	
26	VALDEZ LORENZO, Benjamín Valentino	X	
27	VALERIO MARTEL, Isac Hank	X	
28	VALVERDE SOTO, Daniel Santiago	X	





## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 16

### 1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa:** “Mariano Dámaso Beraún”
- 1.2. **Tema:** Corre y toca diferentes objetos
- 1.3. **Área:** psicomotriz
- 1.4. **Docente:** Luz Lidia Chamorro Valdivia
- 1.5. **Fecha:** 22/11/22
- 1.6. **Grado:** 5 años      Sección: “A”
- 1.7. **Nivel:** inicial
- 1.8. **Tiempo:** 45

### 2. APRENDIZAJE ESPERADO

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Corre y tocan diferentes objetos con la mano derecha que están puestos en el piso.	Lista de cotejo

### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

Proceso	Estrategia metodológica	Recurso	tiempo
<b>Inicio</b>	<p>En grupo clase</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogamos con los estudiantes en el patio.</li> <li>• Mencionamos las normas para el juego.</li> <li>• Realizamos lagunas actividades de estiramiento hacemos trotar a los estudiantes ¿Cómo te sentiste al momento de realizar la actividad?</li> </ul> <p><b>Propósito de la actividad</b> Hoy aprenderemos a correr y tocar diferentes objetos mediante el juego de escondite.</p>		10
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego anunciamos al siguiente juego.</li> </ul> <p><b>JUEGO EL ESCONDITE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversamos con los niños sobre la actividad, luego se les explica las reglas del juego a los niños.</li> <li>• Se formarán grupos de 3 en cada grupo habrá 6 estudiantes para que puedan realizar el juego.</li> <li>• Luego se pondrán conos, sogas, toallitas entre otros objetos para hacer un obstáculo.</li> </ul>	Pañuelos Objetos Cintas	30



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se esconderá algunos objetos o se guardará cerca de los obstáculos, el participante tendrá que correr y encontrar el objeto con la mano derecha objeto que está guardado en el piso.</li> <li>• La docente indicia a los estudiantes que sierran los ojos por unos segundos, mientras la docente esconderá los objetos o ponen cerca del obstáculo en la voz de tres empezarán a correr y tocando los objetos y luego debe coger el objeto que está escondida y llevarlo en donde está la maestra.</li> <li>• El grupo que más objetos haya encontrado y entregado a la maestra habrá ganado el juego.</li> <li>• Realizamos las preguntas sobre el juego: ¿Cómo te sentías al momento de realizar la actividad? ¿Qué te pareció el juego? Escuchamos las respuestas y respondemos algunas dudas que tienen.</li> </ul>		
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntamos: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo superaron?</li> <li>• Felicitamos a los niños por sus participaciones.</li> </ul>		5

**LISTA DE COTEJO**

Nº	Apellidos y nombres	INDICADOR	
		SI	NO
	<b>ACTIVIDAD Nº 16</b>	Corre y tocan diferentes objetos con la mano derecha que están puestos en el piso.	
01	ACUÑA MIRAVAL, Stheven Lewis	X	
02	AGUIRRE SIFUENTES, Keily Naymi		X
03	AYACHI RAMOS, Marian Leiscan	X	
04	CALDAS CONCHE, Marzio Mathews	X	
05	CAMARA VELAQUEZ, María Cristina	X	
06	ESPINOZA AVILA, Camila Cesia	X	
07	FERNANDES RODRIGUEZ, Korina Alessandra	X	
08	FRETEL CONDEZO, Yisu Mayumi	X	
09	GARAY VENTURA, Yariela Mackenzie	X	
10	GONZALES CAMARA, Adrián Julio	X	
11	GONZALES CARRIN, Thiago Moisés	X	
12	GOÑE FIGUEREDO, Sofia Luz	X	
13	HUALPA VILCA, Genesis Yaquelin		X
14	HUARANGA MALPARTIDA, Samara Berith	X	
15	JUANCO ROBLES, Alejandro Axel	X	
16	MARIANO JAUNI, Leonel Sebastián		X
17	MICHE TUCTO, Abigail Masiel	X	
18	MIRABAL RODRIGREZ, Mariangela	X	
19	MIRANO NAZARIO, Jimena Ruth		X
20	ONOFRE AQUINO, Kiara Luhana	X	
21	PALACIOS CARRION, Alice Keytlin	X	
22	PALOMINO GONZALES, Anghely SHirlyn	X	
23	RIVERA HERRERA, Adriano Austin	X	
24	SINARAHUA OCHOA, Keizi Hatsumi	X	
25	TUCTO ESPINOZA, Edith	X	
26	VALDEZ LORENZO, Benjamín Valentino	X	
27	VALERIO MARTEL, Isac Hank	X	
28	VALVERDE SOTO, Daniel Santiago		X



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 17

### 1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa:** “Mariano Dámaso Beraún”
- 1.2. **Tema:** Corre hacia adelante hasta llegar a la meta
- 1.3. **Área:** psicomotriz
- 1.4. **Docente:** Luz Lidia Chamorro Valdivia
- 1.5. **Fecha:** 23/11/22
- 1.6. **Grado:** 5 años      Sección: “A”
- 1.7. **Nivel:** inicial
- 1.8. **Tiempo:** 45

### 2. APRENDIZAJE ESPERADO

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Corre hacia adelante sosteniendo un pañuelo en la mano izquierda hasta llegar a la meta trazada.	Lista de cotejo

### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

Proceso	Estrategia metodológica	Recurso	Tiempo
<b>Inicio</b>	<p>En grupo clase</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogamos con los estudiantes en el patio.</li> <li>• Mencionamos las normas para el juego.</li> <li>• Entonamos una canción con los estudiantes “yo se mover mi cuerpo” ¿Qué parte de tu cuerpo moviste con la canción?</li> </ul> <p><b>Propósito de la actividad</b> Hoy aprenderemos a correr hacia adelante hasta llegar a la meta trazada mediante el juego de carrera de sacos.</p>		10



<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En seguida presentamos el siguiente juego. <b>JUEGO CARRERA DE SACOS</b></li> <li>• Conversamos con los niños sobre la actividad, luego se les explica las reglas del juego a los niños.</li> <li>• Se traza una línea recta al inicio y al final a una cierta distancia.</li> <li>• A cada participante se entrega un costal que deben sostener con sus manos para avanzar solo es válido saltar o correr hacia adelante, sin soltar el saco el primero en llegar es el ganador.</li> <li>• Luego para el retorno tienen que coger una cinta con la mano izquierda y correr hacia adelante sosteniendo la cinta y entregárselo a su compañero para que continúe.</li> <li>• Si en caso que no logre llegar con el costal ese grupo habrá perdido el circuito.</li> <li>• Todos los participantes deben de realizar el mismo circuito sin cometer errores y si en caso que lo cometen tendrán que volver a realizar del inicio.</li> <li>• Luego el que trae más cintas será el ganador del juego.</li> <li>• Realizamos las preguntas sobre el juego: ¿Qué les pareció el juego? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué otros juegos conocen ustedes? Escuchamos las respuestas y respondemos algunas dudas que tienen.</li> </ul>	Costal Objetos Tiza Silbato	30
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntamos: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo superaron?</li> <li>• Felicitamos a los niños por sus participaciones.</li> </ul>		5

**LISTA DE COTEJO**

Nº	ACTIVIDAD Nº 17	INDICADOR	
		SI	NO
		Corre hacia adelante sosteniendo un pañuelo en la mano izquierda hasta llegar a la meta trazada.	
Nº	Apellidos y nombres	SI	NO
01	ACUÑA MIRAVAL, Stheven Lewis	X	
02	AGUIRRE SIFUENTES, Keily Naymi	X	
03	AYACHI RAMOS, Marian Leiscan	X	
04	CALDAS CONCHE, Marzio Mathews	X	
05	CAMARA VELAQUEZ, María Cristina	X	
06	ESPINOZA AVILA, Camila Cesia		X
07	FERNANDES RODRIGUEZ, Korina Alessandra	X	
08	FRETEL CONDEZO, Yisu Mayumi	X	
09	GARAY VENTURA, Yariela Mackenzie		X
10	GONZALES CAMARA, Adrián Julio	X	
11	GONZALES CARRIN, Thiago Moisés	X	
12	GOÑE FIGUEREDO, Sofia Luz	X	
13	HUALPA VILCA, Genesis Yaquelin		X
14	HUARANGA MALPARTIDA, Samara Berith	X	
15	JUANCO ROBLES, Alejandro Axel	X	
16	MARIANO JAUNI, Leonel Sebastián	X	
17	MICHE TUCTO, Abigail Masiel	X	
18	MIRABAL RODRIGREZ, Mariangela		X
19	MIRANO NAZARIO, Jimena Ruth	X	
20	ONOFRE AQUINO, Kiara Luhana	X	
21	PALACIOS CARRION, Alice Keytlin	X	
22	PALOMINO GONZALES, Anghely SHirlyn	X	
23	RIVERA HERRERA, Adriano Austin	X	
24	SINARAHUA OCHOA, Keizi Hatsumi	X	
25	TUCTO ESPINOZA, Edith	X	
26	VALDEZ LORENZO, Benjamín Valentino		X
27	VALERIO MARTEL, Isac Hank	X	
28	VALVERDE SOTO, Daniel Santiago	X	



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 18

### 1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa:** “Mariano Dámaso Beraún”
- 1.2. **Tema:** Utiliza su cuerpo para imitar movimiento
- 1.3. **Área:** psicomotriz
- 1.4. **Docente:** Luz Lidia Chamorro Valdivia
- 1.5. **Fecha:** 24/11/22
- 1.6. **Grado:** 5 años      Sección: “A”
- 1.7. **Nivel:** inicial
- 1.8. **Tiempo:** 45

### 2. APRENDIZAJE ESPERADO

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).	Utiliza su cuerpo (cabeza, cara, brazos, tronco y piernas) para imitar los movimientos de un mono.	Lista de cotejo

### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

Proceso	Estrategia metodológica	Recurso	Tiempo
<b>Inicio</b>	<p>En grupo clase</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comenzamos la clase saludando a todos los estudiantes con mucho entusiasmo y pedimos que se siente uno a continuación del otro en el patio.</li> <li>• Mencionamos las normas para el juego.</li> <li>• Pedimos a los estudiantes que libremente bailan al ritmo de la música solo con la parte que se vaya diciendo: Manos, hombros, pie, cintura, etc. ¿Qué parte de tu cuerpo moviste?; ¿Cómo te sentiste al momento de realizar la actividad?</li> </ul> <p><b>Propósito de la actividad</b></p>	Buffer USB	10



	Hoy aprenderemos a usar nuestro cuerpo para imitar el movimiento de un mono.		
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentamos el siguiente juego. <b>JUEGO LOS PIES QUIETOS</b></li> <li>• Conversamos con los niños sobre la actividad, luego se les explica las reglas del juego a los niños.</li> <li>• Pedimos a los niños y niñas que se ponen de manera circular en el patio.</li> <li>• Luego uno de los representantes imitará a un mono y cuando dice “pies quietos” el participante se quedará parado sin moverse con un solo pie parado.</li> <li>• Así sucesivamente todos los participantes realizarán las mismas acciones.</li> <li>• El juego termina cuando todos los participantes hayan terminado de imitar a un mono.</li> <li>• Realizamos las preguntas sobre el juego: ¿Fue fácil o difícil al saltar con el pie derecho? ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? Escuchamos las respuestas y respondemos algunas dudas que tienen.</li> </ul>	Buffer	30
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les preguntamos a los estudiantes: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo superaron?</li> <li>• Felicitamos a los niños por sus participaciones.</li> </ul>		5



**LISTA DE COTEJO**

	<b>ACTIVIDAD Nº 18</b>	<b>INDICADOR</b>	
		Utiliza su cuerpo (cabeza, cara, brazos, tronco y piernas) para imitar los movimientos de un mono.	
<b>Nº</b>	<b>Apellidos y nombres</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
01	ACUÑA MIRAVAL, Stheven Lewis	X	
02	AGUIRRE SIFUENTES, Keily Naymi	X	
03	AYACHI RAMOS, Marian Leiscan	X	
04	CALDAS CONCHE, Marzio Mathews	X	
05	CAMARA VELAQUEZ, María Cristina		X
06	ESPINOZA AVILA, Camila Cesia	X	
07	FERNANDES RODRIGUEZ, Korina Alessandra	X	
08	FRETEL CONDEZO, Yisu Mayumi	X	
09	GARAY VENTURA, Yariela Mackenzie	X	
10	GONZALES CAMARA, Adrián Julio	X	
11	GONZALES CARRIN, Thiago Moisés		X
12	GOÑE FIGUEREDO, Sofia Luz	X	
13	HUALPA VILCA, Genesis Yaquelin	X	
14	HUARANGA MALPARTIDA, Samara Berith	X	
15	JUANCO ROBLES, Alejandro Axel	X	
16	MARIANO JAUNI, Leonel Sebastián	X	
17	MICHE TUCTO, Abigail Masiel	X	
18	MIRABAL RODRIGREZ, Mariangela		X
19	MIRANO NAZARIO, Jimena Ruth	X	
20	ONOFRE AQUINO, Kiara Luhana	X	
21	PALACIOS CARRION, Alice Keytlin	X	
22	PALOMINO GONZALES, Anghely SHirlyn	X	
23	RIVERA HERRERA, Adriano Austin	X	
24	SINARAHUA OCHOA, Keizi Hatsumi		X
25	TUCTO ESPINOZA, Edith	X	
26	VALDEZ LORENZO, Benjamín Valentino	X	
27	VALERIO MARTEL, Isac Hank	X	
28	VALVERDE SOTO, Daniel Santiago	X	



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 19

### 1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa:** “Mariano Dámaso Beraún”
- 1.2. **Tema:** Realiza movimientos corporales con la zamba
- 1.3. **Área:** psicomotriz
- 1.4. **Docente:** Luz Lidia Chamorro Valdivia
- 1.5. **Fecha:** 25/11/22
- 1.6. **Grado:** 5 años      Sección: “A”
- 1.7. **Nivel:** inicial
- 1.8. **Tiempo:** 45

### 2. APRENDIZAJE ESPERADO

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).	Realiza movimientos corporales (cabeza, tronco y extremidades) siguiendo el ritmo de la samba.	Lista de cotejo

### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

Proceso	Estrategia metodológica	Recurso	Tiempo
<b>Inicio</b>	En grupo clase <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comenzamos la clase saludando a todos los estudiantes con mucho entusiasmo y pedimos que se siente uno a continuación del otro en el patio.</li> <li>• Mencionamos las normas para el juego.</li> <li>• Pedimos a los estudiantes que libremente bailan al ritmo de la música solo con la parte que se vaya diciendo: Manos, hombros, pie, cintura, etc. ¿Qué parte de tu cuerpo moviste?; ¿Cómo te sentiste al momento de realizar la actividad?</li> </ul> <b>Propósito de la actividad</b>	USB Buffer	10



	Hoy prenderemos a realizar movimientos corporales con la samba.		
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En seguida se les presenta el siguiente juego. <b>JUEGO ALE LIMÓN</b></li> <li>• Conversamos con los niños sobre la actividad, luego se les explica las reglas del juego a los niños.</li> <li>• Pedimos a los niños y niñas que formen grupos de 7 integrantes para iniciar el juego.</li> <li>• Pero primero cada grupo tendrá que bailar la samba al ritmo de la música moviendo las partes de su cuerpo.</li> <li>• Después de cada grupo dos integrantes deberán de hacer un puente:</li> <li>• Luego los otros participantes deberán ir bailando al ritmo de la música por debajo del puente.</li> <li>• Luego pasaran por debajo del puente mientras cantan "ale limón, ale limón el puente se ha caído luna y sol, dejamos pasar con todos los niños de la capital.</li> <li>• Cuando ya uno de los jugadores quede atrapado en el puente, el participante tendrá que ir al último.</li> <li>• Cuando ya todos estén para cada lado y hayan terminado el juego correctamente.</li> <li>• Luego se jalarán un equipo contra el otro hasta que se suelten de las manos. Y el grupo que derriba a todos los integrantes habrá ganado.</li> <li>• Realizamos las preguntas sobre el juego: ¿Qué dificultades tuvieron al saltar con los dos pies juntos ala derecha? Escuchamos las respuestas y respondemos algunas dudas que tienen.</li> </ul>	Tiza Buffer USB	30
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego preguntamos: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo superaron?</li> <li>• Felicitamos a los niños por sus participaciones.</li> </ul>		5

**LISTA DE COTEJO**

Nº	ACTIVIDAD Nº 19	INDICADOR	
		Realiza movimientos corporales (cabeza, tronco y extremidades) siguiendo el ritmo de la samba.	
	Apellidos y nombres	SI	NO
01	ACUÑA MIRAVAL, Stheven Lewis	X	
02	AGUIRRE SIFUENTES, Keily Naymi	X	
03	AYACHI RAMOS, Marian Leiscan	X	
04	CALDAS CONCHE, Marzio Mathews	X	
05	CAMARA VELAQUEZ, María Cristina	X	
06	ESPINOZA AVILA, Camila Cesia	X	
07	FERNANDES RODRIGUEZ, Korina Alessandra		X
08	FRETEL CONDEZO, Yisu Mayumi	X	
09	GARAY VENTURA, Yariela Mackenzie	X	
10	GONZALES CAMARA, Adrián Julio	X	
11	GONZALES CARRIN, Thiago Moisés	X	
12	GOÑE FIGUEREDO, Sofia Luz		X
13	HUALPA VILCA, Genesis Yaquelin	X	
14	HUARANGA MALPARTIDA, Samara Berith	X	
15	JUANCO ROBLES, Alejandro Axel	X	
16	MARIANO JAUNI, Leonel Sebastián	X	
17	MICHE TUCTO, Abigail Masiel	X	
18	MIRABAL RODRIGREZ, Mariangela	X	
19	MIRANO NAZARIO, Jimena Ruth	X	
20	ONOFRE AQUINO, Kiara Luhana		X
21	PALACIOS CARRION, Alice Keytlin	X	
22	PALOMINO GONZALES, Anghely SHirlyn	X	
23	RIVERA HERRERA, Adriano Austin	X	
24	SINARAHUA OCHOA, Keizi Hatsumi	X	
25	TUCTO ESPINOZA, Edith	X	
26	VALDEZ LORENZO, Benjamín Valentino	X	
27	VALERIO MARTEL, Isac Hank	X	
28	VALVERDE SOTO, Daniel Santiago		X



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 20

### 1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa:** “Mariano Dámaso Beraún”
- 1.2. **Tema:** Realiza movimientos corporales con Huaylas
- 1.3. **Área:** psicomotriz
- 1.4. **Docente:** Luz Lidia Chamorro Valdivia
- 1.5. **Fecha:** 28/11/22
- 1.6. **Grado:** 5 años      Sección: “A”
- 1.7. **Nivel:** inicial
- 1.8. **Tiempo:** 45

### 2. APRENDIZAJE ESPERADO

Competencia	Capacidad	Desempeño	Indicador de investigación	Técnicas/ instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).	Realiza movimientos corporales (cabeza, tronco y extremidades) siguiendo el ritmo del Huaylas.	Lista de cotejo

### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

Proceso	Estrategia metodológica	Recurso	Tiempo
<b>Inicio</b>	En grupo clase <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comenzamos la clase saludando a todos los estudiantes con mucho entusiasmo y pedimos que se siente uno a continuación del otro en el patio.</li> <li>• Mencionamos las normas para el juego.</li> <li>• Pedimos a los estudiantes que libremente bailan al ritmo de la música solo con la parte que se vaya diciendo: Manos, hombros, pie, cintura, etc. ¿Qué parte de tu cuerpo moviste?; ¿Cómo te sentiste al momento de realizar la actividad?</li> </ul>	Buffer USB	10



	<p><b>Propósito de la actividad</b> Hoy aprenderemos a realizar movimientos corporales con el Huaylas.</p>		
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En seguida se les presenta el siguiente juego. <b>JUEGO LAS CUATRO ESQUINAS</b></li> <li>• Conversamos con los niños sobre la actividad, luego se les explica las reglas del juego a los niños.</li> <li>• Pedimos a los niños y niñas que hagan un círculo para que bailan el Huaylas</li> <li>• Luego los participantes tendrán que colocarse en cada cono y cuando suena el silbato tendrán que correr y cambiarse de lugar el que pierde tendrá que bailar el Huaylas.</li> <li>• Así lo mismo debe de realizar todos los niños que van perdiendo.</li> <li>• El que no logre a realizar la actividad correctamente perderá el juego.</li> <li>• Realizamos las preguntas sobre el juego: ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Qué dificultades tuvieron al realizar el juego? Escuchamos las respuestas y respondemos algunas dudas que tienen.</li> </ul>	Buffer USB Silbato	30
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntamos a los niños.</li> <li>• ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo superaron?</li> <li>• Felicitamos a los niños por sus participaciones.</li> </ul>		5

**LISTA DE COTEJO**

Nº	Apellidos y nombres	INDICADOR	
		SI	NO
	<b>ACTIVIDAD Nº 20</b>	Realiza movimientos corporales (cabeza, tronco y extremidades) siguiendo el ritmo de Huaylas.	
01	ACUÑA MIRAVAL, Stheven Lewis		<b>X</b>
02	AGUIRRE SIFUENTES, Nelly Naymi	<b>X</b>	
03	AYACHI RAMOS, Marian Leiscan	<b>X</b>	
04	CALDAS CONCHE, Marzio Mathews	<b>X</b>	
05	CAMARA VELAQUEZ, María Cristina	<b>X</b>	
06	ESPINOZA AVILA, Camila Cesia	<b>X</b>	
07	FERNANDES RODRIGUEZ, Korina Alessandra	<b>X</b>	
08	FRETEL CONDEZO, Yisu Mayumi	<b>X</b>	
09	GARAY VENTURA, Yariela Mackenzie	<b>X</b>	
10	GONZALES CAMARA, Adrián Julio		<b>X</b>
11	GONZALES CARRIN, Thiago Moisés	<b>X</b>	
12	GOÑE FIGUEREDO, Sofia Luz	<b>X</b>	
13	HUALPA VILCA, Genesis Yaquelin	<b>X</b>	
14	HUARANGA MALPARTIDA, Samara Berith	<b>X</b>	
15	JUANCO ROBLES, Alejandro Axel	<b>X</b>	
16	MARIANO JAUNI, Leonel Sebastián	<b>X</b>	
17	MICHE TUCTO, Abigail Masiel	<b>X</b>	
18	MIRABAL RODRIGREZ, Mariangela	<b>X</b>	
19	MIRANO NAZARIO, Jimena Ruth	<b>X</b>	
20	ONOFRE AQUINO, Kiara Luhana	<b>X</b>	
21	PALACIOS CARRION, Alice Keytlin	<b>X</b>	
22	PALOMINO GONZALES, Anghely SHirlyn	<b>X</b>	
23	RIVERA HERRERA, Adrián Austin	<b>X</b>	
24	SINARAHUA OCHOA, Keizi Hatsumi	<b>X</b>	
25	TUCTO ESPINOZA, Edith		<b>X</b>
26	VALDEZ LORENZO, Benjamín Valentino	<b>X</b>	
27	VALERIO MARTEL, Isac Hank	<b>X</b>	
28	VALVERDE SOTO, Daniel Santiago		<b>X</b>





N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(M)</sup>	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia <sup>(M)</sup>	
						Socio HM	Situación de Matricula <sup>(8)</sup>	País <sup>(1)</sup>	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna <sup>(12)</sup>	Segunda Lengua <sup>(12)</sup>	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escribenidad de la Madre <sup>(13)</sup>		
			Día	Mes	Año											Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD
22	D.N.I. . . . . 9•0•1•1•7•6•8•1	VALERIO MARTEL, Isaac Hank	12	03	2017	H	P	P	SI	SI	C	NO	SI	SI			
23	D.N.I. . . . . 7•9•6•3•3•5•8•8	VALVERDE SOTO, Daniel Santiago	03	04	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	SI	SI			
24																	
25																	
26																	
27																	
28																	
29																	
30																	
31																	
32																	
33																	
34																	
35																	
36																	
37																	
38																	
39																	
40																	
41																	
42																	
43																	
44																	
45																	
46																	
47																	
48																	
49																	
50																	

Resumen	
Hombres	9
Mujeres	14
Total	23

ARRATEA ARRIETA, Anyela Deisi  
 Responsable de la matrícula  
 Firma - Post Firma

ALVARADO VICENTE, Gilmer Raul  
 Director (a) de la Institución Educativa  
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
N° 120	9	05	2022



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

## NÓMINA DE MATRÍCULA - 2022

El reporte de la matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://www.minedu.gob.pe/intranet>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL (Directiva para el desarrollo del año escolar 2014, R. M. 0622-2013 ED). La I.E. remitirá una copia impresa a la UGEL, con la firma del Director.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE, UGEL)			Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo					Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica						
Código			Número y/o Nombre	Característica <sup>(1)</sup>		Gestión <sup>(7)</sup>	P	Inicio	14/03/2022	Fin	23/12/2022	Dpto.	Prov.	Dist.	Centro Poblado	Institución Educativa de procedencia <sup>15</sup>		
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(16)</sup>	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento		Sexo HAM	Situación de Matrícula <sup>(10)</sup>	Pate <sup>(11)</sup>	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua materna <sup>(12)</sup>	Segunda Lengua <sup>(12)</sup>	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Ecolandad de la Madre <sup>(13)</sup>	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad <sup>(14)</sup>	Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD
			Día	Mes													Año	Código Modular
1	D+N.....7+9.7+3+7+2+7+5	AYACHI RAMOS, Marian Leiscan	27	06	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI		0 5 7 4 9 3 9	NIÑO DE PRAGA	
2	D+N.....7+9.6+8+1+3+3+5	JUANCHO ROBLES, Alejandro Axel	21	05	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI		0 7 3 9 3 7 5	141	
3	D+N.....7+9.7+9+7+8+8+5	SANTA CRUZ ANDRES, Pilar Valentina	07	08	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO		SI		1 7 7 1 8 8 0	NIELS BOHR	
4																		
5																		
6																		
7																		
8																		
9																		
10																		
11																		
12																		
13																		
14																		
15																		
16																		
17																		
18																		
19																		
20																		
21																		

- (1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (NI) Inicial (PR) Primaria (SEC) Secundaria  
Para el caso EBA: (NI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
- (2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (ESE) Educ. Básica Especial, (EAD) Educ. a Distancia
- (3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0, 1, 2, 3, 4, 5).  
En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grado: 1, 2, 3, 4, 5, 6.  
En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°; Intermedio 1°, 2°, 3°; Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°  
Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (EI) o grados (Pr).
- (4) Característ. : Inicial -(I) Unidocente (PC) Polidocente Completo y Primaria -(J) Unidocente, (PC) Polidocente Completo, (M) Multigrado y (PM) Polidocente Multigrado
- (5) Forma : (Eac) Escolarizado, (NoEac) 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 : (P) Público (PR) Privado
- (8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bas. Alter. de Niños y Adolescentes (PBL) PEBAJA: Prog. de Educ. Bas. Alter. de Jóvenes y Adultos (PBN/PBL/PEBANA/PEBAJA, 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 Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PC) Permanece en el grado, (RE) Reentrantante, (REI) Reingresante solo en el caso de EBA.
- (11) Pate : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
- (12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
- (13) Ecolandad de la Madre : (SE) Sin Ecolandad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
- (14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro.  
En caso de no solicitar discapacidad, dejar en blanco
- (15) IE de procedencia : Sólo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
- (16) N° de DNI o Cod. Del Est. : El Cod. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(10)</sup>	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia <sup>(10)</sup>				
			Día	Mes	Año	Sexo HM	Situación de Matricula <sup>(10)</sup>	País <sup>(11)</sup>	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna <sup>(12)</sup>	Segunda Lengua <sup>(12)</sup>	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Etnicidad de la Madre <sup>(13)</sup>	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad <sup>(14)</sup>	Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD	
22																				
23																				
24																				
25																				
26																				
27																				
28																				
29																				
30																				
31																				
32																				
33																				
34																				
35																				
36																				
37																				
38																				
39																				
40																				
41																				
42																				
43																				
44																				
45																				
46																				
47																				
48																				
49																				
50																				

Resumen	
Hombres	1
Mujeres	2
Total	3

ARRATEA ARRIETA, Anyela Deisi

Responsable de la matrícula  
Firma - Post Firma

ALVARADO VICENTE, Gilmer Raul

Director (a) de la Institución Educativa  
Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
120-2022	9	05	2022



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

## NÓMINA DE MATRÍCULA - 2022

El reporte de la matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://www.minedu.gob.pe/intranet>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL (Directiva para el desarrollo del año escolar 2014, R. M. 0622-2013 ED). La I.E. remitirá una copia impresa a la UGEL, con la firma del Director.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE, UGEL)			Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo					Periodo Lectivo					Ubicación Geográfica													
Nombre de la DRE - UGEL			Número y/o Nombre		351 MARIANO DAMASO BERALIN			Gestión <sup>(7)</sup>	P	Inicio	14/03/2022	Fin	23/12/2022	Dpto.	HUÁNUCO											
Código			Código Modular		1 2 1 9 5 2 6			Característica <sup>(8)</sup>	-	Programa <sup>(8)</sup>	-	Datos del Estudiante														
Resolución de Creación N°			LD N° 250/98		Forma <sup>(5)</sup>	Esc	Situación de Matrícula <sup>(10)</sup>					Prov.														
Nivel/Ciclo <sup>(1)</sup>			INI	Grado/Edad <sup>(2)</sup>	5	Sección <sup>(6)</sup>	-	Padre vive SI / NO					Diat.													
Modalidad <sup>(2)</sup>			EBR	Nombre Sección (Solo Inicial)			A	Madre vive SI / NO					Centro Poblado													
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(14)</sup>	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)					Fecha de Nacimiento			Sexo H/M	País <sup>(11)</sup>	Lengua Materna <sup>(12)</sup>	Segunda Lengua <sup>(12)</sup>	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre <sup>(13)</sup>	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad <sup>(14)</sup>	Institución Educativa de procedencia <sup>(15)</sup>							
							Día	Mes	Año										Código Modular	Número y/o Nombre - RJI/RD						
1	D+N.I. . . . . 9+0+1+6+3+2+2+8	FRETTEL CONDEZO, Yisa Mayumi					05	03	2017	M	P	P	NO	SI	C	NO	SI	SI	0	8	0	7	3	7	0	32925 RENE EUSEBIA GUARDIAN
2	D+N.I. . . . . 7+9+6+8+5+1+0+4	GOÑE FIGUEREDO, Sofia Luz					30	04	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	SI	SI	3	5	5	9	3	0	6	KEIKO SOFIA
3																										
4																										
5																										
6																										
7																										
8																										
9																										
10																										
11																										
12																										
13																										
14																										
15																										
16																										
17																										
18																										
19																										
20																										
21																										

- (1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/ESE: (NI) Inicial (PR) Primaria (SEC) Secundaria
- (2) Modalidad : Para el caso EBA: (NI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EES) Educ. Básica Especial, (EAD) Educ. a Distancia
- (3) Grado/Edad : En caso de E: Inicial: registrar Edad (0, 1, 2, 3, 4, 5). En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1, 2, 3, 4, 5, 6. En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°; Intermedio 1°, 2°, 3°; Avanzado 1°, 2°, 3°, 4° Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (EI) o grados (Pr).
- (4) Característ. : Inicial -(U) Unidocente, (PC) Polidocente Completo y Primaria -(U) Unidocente, (PC) Polidocente Completo, (M) Multigrado y (PM) Polidocente Multigrado
- (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 : (P) Público (PR) Privado
- (8) Programa : (PBI) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Altern. de Niños y Adolescentes (PBU) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Altern. de Jóvenes y Adultos (PBN) PEBANAPEBAJA: Prog. de Educ. Básica Altern. 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 Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reingresante, (RI) Reingresante solo en el caso de EBA.
- (11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
- (12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
- (13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
- (14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro. En caso de no adecuar discapacidad, dejar en blanco. Sólo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
- (15) IE de procedencia : El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I. Del Est.
- (16) N° de DNI o Cod. Del Est.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(*)</sup>	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia <sup>(15)</sup>			
			Día	Mes	Año	Sexo HM	Situación de Matriculación <sup>(10)</sup>	País <sup>(11)</sup>	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna <sup>(12)</sup>	Segunda Lengua <sup>(12)</sup>	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre <sup>(13)</sup>	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad <sup>(14)</sup>	Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD
22																			
23																			
24																			
25																			
26																			
27																			
28																			
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	0
Mujeres	2
Total	2

ARRATEA ARRIETA, Anyela Deisi

Responsable de la matrícula  
Firma - Post Firma

ALVARADO VICENTE, Gilmer Raul

Director (a) de la Institución Educativa  
Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
011-2022	3	06	2022



N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(14)</sup>	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante									Institución Educativa de procedencia <sup>(15)</sup>				
			Día	Mes	Año	Sexo HM	Situación de Matrícula(10)	País(11)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna(12)	Segunda Lengua(12)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre(13)	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad(14)	Código Modular	Número y/o Nombre - RJI/RD
22																			
23																			
24																			
25																			
26																			
27																			
28																			
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	7
Mujeres	9
Total	15

\_\_\_\_\_  
**FLORES CAJAS, María Victoria**  
 Responsable de la matrícula  
 Firma - Post Firma

\_\_\_\_\_  
**ALVARADO VICENTE, Gilmer Raul**  
 Director (a) de la Institución Educativa  
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
N° 120	9	05	2022

## ANEXO 6

### FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

**Título de la Investigación:** "LOS JUEGOS POPULARES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I. E. MARIANO DÁMASO BERAUN, AMARILIS - 2022"

#### I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres: Dra. Pajuelo Garay, Paola Elizabeth

Cargo o Institución donde labora: Docente metodológico

Nombre del Instrumento de Evaluación: Pre-test y Pos-test

Teléfono: 962976464

Lugar y fecha: Huánuco 16 de mayo del 2022

Autor del Instrumento: Chamorro Valdivia, Luz Lidia

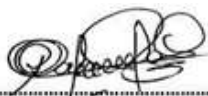
#### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

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

#### III. OPINIÓN GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

#### IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 16 de mayo del 2022



.....  
 Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay

Firma del experto

DNI



## FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE

**Título de la Investigación:** “LOS JUEGOS POPULARES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I. E. MARIANO DÁMASO BERAUN, AMARILIS - 2022”

### I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres: Dra. Pajuelo Garay, Paola Elizabeth  
 Cargo o Institución donde labora: Docente metodológico  
 Nombre del Instrumento de Evaluación: Pre-test y Pos-test  
 Teléfono: 962976464  
 Lugar y fecha: Huánuco 16 de mayo del 2022  
 Autor del Instrumento: Chamorro Valdivia, Luz Lidia

### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

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

### III. OPINIÓN GENERAL DE LAS SESIONES

### IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIÉN SE DEBA EVALUAR

### V. RECOMENDACIONES

Huánuco, 16 de mayo del 2022


  
 Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay

Firma del experto

DNI

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

**Título de la Investigación:** “LOS JUEGOS POPULARES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I. E. MARIANO DÁMASO BERAUN, AMARILIS - 2022”

**I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR**

Apellidos y Nombres: Yolanda Medina Santos

Cargo o Institución donde labora: directora de Mariano Dámaso Beraún

Nombre del Instrumento de Evaluación: Pre-test y Pos-test

Teléfono: 990893176

Lugar y fecha: Huánuco, 08 de julio del 2022

Autor del Instrumento: Chamorro Valdivia, Luz Lidia

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:**

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

**III. OPINIÓN GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS**
**IV. RECOMENDACIONES**

Huánuco, 08 de julio del 2022



*Yolanda Medina Santos*  
 Mg. Yolanda Medina Santos  
 DNI 40.2700732

Firma del experto

DNI

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE**

**Título de la Investigación:** “LOS JUEGOS POPULARES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I. E. MARIANO DÁMASO BERAUN, AMARILIS - 2022”

**I. DATOS INFORMATIVOS**

Apellidos y Nombres: Yolanda Medina Santos

Cargo o Institución donde labora: directora de Mariano Dámaso Beraún

Nombre del Instrumento de Evaluación: Pre-test y Pos-test

Teléfono: 990893176

Lugar y fecha: Huánuco 08 de julio del 2022

Autor del Instrumento: Chamorro Valdivia, Luz Lidia

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

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

**III. OPINIÓN GENERAL DE LAS SESIONES**
**IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIÉN SE DEBA EVALUAR**
**V. RECOMENDACIONES**

Huánuco, 08 de julio del 2022




Mg. Yolanda Medina Santos  
C.I. 1082700737

Firma del experto

DNI

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

**Título de la Investigación:** “LOS JUEGOS POPULARES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I. E. MARIANO DÁMASO BERAUN, AMARILIS - 2022”

**I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR**

Apellidos y Nombres: Karim Valerio Gonzales  
 Cargo o Institución donde labora: Profesora de Práctica  
 Nombre del Instrumento de Evaluación: Pre-test y Pos-test  
 Teléfono: 969696779  
 Lugar y fecha: Huánuco, 15 de julio del 2022  
 Autor del Instrumento: Chamorro Valdivia, Luz Lidia

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:**

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

**III. OPINIÓN GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS**
**IV. RECOMENDACIONES**

Huánuco, 15 de julio del 2022



Firma del experto

DNI

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE**

**Título de la Investigación:** “LOS JUEGOS POPULARES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I. E. MARIANO DÁMASO BERAUN, AMARILIS - 2022”

**I. DATOS INFORMATIVOS**

Apellidos y Nombres: Karim Valerio Gonzales  
 Cargo o Institución donde labora: Profesora de Práctica  
 Nombre del Instrumento de Evaluación: Pre-test y Pos-test  
 Teléfono: 990893176  
 Lugar y fecha: Huánuco 15 de julio del 2022  
 Autor del Instrumento: Chamorro Valdivia, Luz Lidia

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

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

**III. OPINIÓN GENERAL DE LAS SESIONES**
**IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIÉN SE DEBA EVALUAR**
**V. RECOMENDACIONES**

Huánuco, 15 de julio del 2022



Firma del experto

DNI

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

**Título de la Investigación:** “LOS JUEGOS POPULARES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I. E. MARIANO DÁMASO BERAUN, AMARILIS - 2022”

**I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR**

Apellidos y Nombres: José Manuel Delgado Manzano  
 Cargo o Institución donde labora: Docente de psicomotriz de la UDH.  
 Nombre del Instrumento de Evaluación: Pre-test y Pos-test  
 Teléfono: 962618021  
 Lugar y fecha: Huánuco, 15 de julio del 2022  
 Autor del Instrumento: Chamorro Valdivia, Luz Lidia

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:**

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

**III. OPINIÓN GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS**
**IV. RECOMENDACIONES**

Huánuco, 15 de julio del 2022



Firma del experto

DNI

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE**

**Título de la Investigación:** “LOS JUEGOS POPULARES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I. E. MARIANO DÁMASO BERAUN, AMARILIS - 2022”

**I. DATOS INFORMATIVOS**

Apellidos y Nombres: José Manuel Delgado Manzano  
 Cargo o Institución donde labora: Docente de psicomotriz de la UDH.  
 Nombre del Instrumento de Evaluación: Pre-test y Pos-test  
 Teléfono: 962618021  
 Lugar y fecha: Huánuco 15 de julio del 2022  
 Autor del Instrumento: Chamorro Valdivia, Luz Lidia

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

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

**III. OPINIÓN GENERAL DE LAS SESIONES**
**IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIÉN SE DEBA EVALUAR**
**V. RECOMENDACIONES**

Huánuco, 15 de julio del 2022



Firma del experto

DNI

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

**Título de la Investigación:** “LOS JUEGOS POPULARES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I. E. MARIANO DÁMASO BERAUN, AMARILIS - 2022”

**I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR**

Apellidos y Nombres: Deisi Arratea Arrieta

Cargo o Institución donde labora: Profesora del aula de 5 años “A”

Nombre del Instrumento de Evaluación: Pre-test y Pos-test

Teléfono: 952362030

Lugar y fecha: Huánuco, 14 de julio del 2022

Autor del Instrumento: Chamorro Valdivia, Luz Lidia

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:**

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

**III. OPINIÓN GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS**
**V. RECOMENDACIONES**

Huánuco, 14 de julio del 2022



Firma del experto

DNI



**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE**

**Título de la Investigación:** “LOS JUEGOS POPULARES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I. E. MARIANO DÁMASO BERAUN, AMARILIS - 2022”

**I. DATOS INFORMATIVOS**

Apellidos y Nombres: Deisi Arratea Arrieta  
 Cargo o Institución donde labora: Profesora del aula de 5 años “A”  
 Nombre del Instrumento de Evaluación: Pre-test y Pos-test  
 Teléfono: 952362030  
 Lugar y fecha: Huánuco 14 de julio del 2022  
 Autor del Instrumento: Chamorro Valdivia, Luz Lidia

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

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

**III. OPINIÓN GENERAL DE LAS SESIONES**
**IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIÉN SE DEBA EVALUAR**
**V. RECOMENDACIONES**

Huánuco, 14 de julio del 2022



Firma del experto

DNI

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

**Título de la Investigación:** “LOS JUEGOS POPULARES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I. E. MARIANO DÁMASO BERAUN, AMARILIS - 2022”

**I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR**

Apellidos y Nombres: Noemí Medina Hermosilla

Cargo o Institución donde labora: Profesora de nivel inicial

Nombre del Instrumento de Evaluación: Pre-test y Pos-test

Teléfono: 98060406

Lugar y fecha: Huánuco, 13 de julio del 2022

Autor del Instrumento: Chamorro Valdivia, Luz Lidia

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:**

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

**III. OPINIÓN GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS**
**IV. RECOMENDACIONES**

Huánuco, 13 de julio del 2022



Firma del experto

DNI

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE**

**Título de la Investigación:** “LOS JUEGOS POPULARES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I. E. MARIANO DÁMASO BERAUN, AMARILIS - 2022”

**I. DATOS INFORMATIVOS**

Apellidos y Nombres: Noemí Medina Hermosilla  
 Cargo o Institución donde labora: Profesora de nivel inicial  
 Nombre del Instrumento de Evaluación: Pre-test y Pos-test  
 Teléfono: 98060406  
 Lugar y fecha: Huánuco 13 de julio del 2022  
 Autor del Instrumento: Chamorro Valdivia, Luz Lidia

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

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

**III. OPINIÓN GENERAL DE LAS SESIONES**
**IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIÉN SE DEBA EVALUAR**
**V. RECOMENDACIONES**

Huánuco, 13 de julio del 2022



Firma del experto

DNI

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

**Título de la Investigación:** “LOS JUEGOS POPULARES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I. E. MARIANO DÁMASO BERAUN, AMARILIS - 2022”

**I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR**

Apellidos y Nombres: Manuel Grandes Anapan

Cargo o Institución donde labora: Asesor de investigación

Nombre del Instrumento de Evaluación: Pre-test y Pos-test

Teléfono: 962782212

Lugar y fecha: Huánuco, 15 de julio del 2022

Autor del Instrumento: Chamorro Valdivia, Luz Lidia

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:**

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

**III. OPINIÓN GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS**
**IV. RECOMENDACIONES**

Huánuco, 15 de julio del 2022



Firma del experto

DNI

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE**

**Título de la Investigación:** “LOS JUEGOS POPULARES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I. E. MARIANO DÁMASO BERAUN, AMARILIS - 2022”

**I. DATOS INFORMATIVOS**

Apellidos y Nombres: Manuel Grandes Anapan

Cargo o Institución donde labora: Asesor de investigación

Nombre del Instrumento de Evaluación: Pre-test y Pos-test

Teléfono: 962782212

Lugar y fecha: Huánuco 15 de julio del 2022

Autor del Instrumento: Chamorro Valdivia, Luz Lidia

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

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

**III. OPINIÓN GENERAL DE LAS SESIONES**
**IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIÉN SE DEBA EVALUAR**
**V. RECOMENDACIONES**

Huánuco, 15 de julio del 2022



Firma del experto

DNI

## ANEXO 7

### FOTOGRAFÍAS



**Leyenda:** Los estudiantes están saltando el juego de la rayuela, se formaron dos grupos el que logra pasar todos sus participantes habrá ganado el juego. La estudiante, Yariela estaba saltando con el pie derecho y mientras que el estudiante Daniel estaba saltando con los dos pies en retorno.



**Leyenda:** El juego de la ula ula los participantes formados por la misma cantidad y colocados en ambos extremos deberán saltar por encima de las ula ulas. Los estudiantes Kiara y Isac estaban saltando por encima de las ula ulas y donde se encontraron tuvieron que jugar el yanquenpo el que gana seguirá saltando.



**Legenda:** Los estudiantes formaron dos filas para jugar el juego la pelota salta y bota, luego estuvieron lanzando la pelota a su compañero y el compañero lo tuvo que coger con las dos manos.



**Legenda:** Los estudiantes estaban jugando el juego del caballito, y los estudiantes formados en dos filas estaban abriendo sus piernas para que sus compañeros Alejandro y korina lanzan la pelotita por debajo de las piernas, hasta el otro extremo.



**Leyenda:** Todos los estudiantes formados en grupos para iniciar el juego de las postas recogerán llevando en la mano un objeto y luego entregarles a sus compañeros, para que siga corriendo hasta llegar a la meta trazada.



**Leyenda:** Los estudiantes formados en filas para iniciar el juego de carrera de sacos para ello se entregaron los costales. La estudiante Sofia y Adriano realizaron la carrera de los sacos hacia adelante sosteniendo el costal.





**Leyenda:** Los estudiantes dispersos mediante el juego los pies quietos estaban realizando el movimiento de un monito y cuando decía pies quietos todos estaban parados con un solo pies.



**Leyenda:** Los estudiantes formados en cuatro columnas para jugar el juego de las cuatro esquinas, cuando sonaba el silbato tenían que correr y cambiarse de lugar y los que perdían tenían que bailar el Huaylas.