

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES
Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



TESIS

Los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en niños de cinco años IEL. n° 125 San Ignacio, 2022.

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Investigadora: Huancas Ibañez Dalila.

Asesor: Beder Bocanegra Vilcamango.

Lambayeque – Perú

2023

“Los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en niños de cinco años IEI. n° 125 San Ignacio, 2022.”

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Bach. Dalila Huancas Ibañez.
Investigadora

Dra. Bertha Beatriz Peña Pérez
Presidente

Dra. Graciela Vera Carpio
secretario

Dra. Puicón Cruzalegui Gloria Betsabe
Vocal

Mg. Beder Bocanegra Vilcamango
Asesor

ACTA DE SUSTENTACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

N° 0800-VIRTUAL

Siendo las **08:00 horas**, del día **Miércoles 20 de setiembre de 2023**, se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet, <https://meet.google.com/ykf-qtcf-bky>, los miembros del jurado designados mediante Resolución N° 0780-2022-V-D-FACHSE, de fecha **05 de abril de 2022**, integrado por:

Presidente	: Dra. Bertha Beatriz Peña Pérez.
Secretario	: Dra. Graciela Vera Carpio
Vocal	: Dra. Gloria Betzabet Puicón Cruzalegui
Asesor	: M. Sc. Beder Bocanegra Vilcamango



La finalidad es evaluar la Tesis titulada: “LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL FORTALECIMIENTO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS, IEI N.°125, SAN IGNACIO, 2022”; presentada por HUANCAS IBAÑEZ DALILA para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con el Reglamento General de Investigación (aprobado con Resolución N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023); los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al(os) sustentante(s), quien(es) procedió(eron) a dar respuesta a las interrogantes planteadas.

Con la deliberación correspondiente por parte del jurado, se procedió a la calificación de la Tesis, obteniendo un calificativo de **(16) (DIECISEIS)** en la escala vigesimal, que equivale a la mención de **BUENO**

Siendo las **09:11 horas** del mismo día, se dio por concluido el acto académico online, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. Bertha Beatriz Peña Pérez
PRESIDENTE

Dra. Graciela Vera Carpio
SECRETARIO

Dra. Gloria Betzabet Puicón Cruzalegui
VOCAL

OBSERVACIONES:.....
.....
.....
.....
.....

El presente acto académico se sustenta en los artículos del 39 al 41 del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 270-2019-CU de fecha 4 de setiembre del 2019); la Resolución N° 407-2020-R de fecha 12 de mayo del 2020 que ratifica la Resolución N° 004-2020-VIRTUAL-VRINV del 07 de mayo del 2020 que aprueba la tramitación virtualizada para la presentación, aprobación de los proyectos de los trabajos de investigación y de sus informes de investigación en cada Unidad de Investigación de las Facultades y Escuela de Posgrado; la Resolución N° 0372-2020-V-D-NG-FACHSE de fecha 21 de mayo del 2020 y su modificatoria Resolución N° 0380-2020-V-D-NG-FACHSE del 27 de mayo del 2020 que aprueba el INSTRUCTIVO PARA LA SUSTENTACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN Y TESIS VIRTUALES.

DECLARACION JURADA DE ORIGINALIDAD

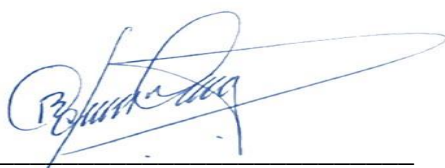
Yo, **Huancas Ibañez Dalila**, indagador principal y el Mg. **Beder Bocanegra Vilcamango** asesor metodológico de la investigación “Los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en niños de cinco años IEI. N° 125 San Ignacio, 2022”.

Expresamos y declaramos que esta investigación no ha sido copiada, como tampoco contiene datos falsos. En caso de presentarse lo contrario asumo la responsabilidad y por ende puede anularse el informe y ser parte de un proceso administrativo de ser el caso.

Lambayeque, febrero de 2023



Bach. Investigadora Principal



M. Sc. Beder Bocanegra Vilcamango
Asesor

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de Investigación. Con gran cariño a las personas que estuvieron en todo el transcurso de mi carrera profesional, de manera especial. A mis hijos Luis, Esther y Samantha por su apoyo constante y sacrificio, doy gracias también a mis padres por su apoyo moral para siempre a salir adelante.

Dalila Huancas Ibañez.

AGRADECIMIENTO

Expreso mi agradecimiento a Dios. Por permitir realizarme, en el ámbito profesional, espiritual y personal. Bendiciendo mi vida con mucha salud durante mi carrera profesional, a la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, por acogerme, a los Maestros por sus importantes aportes inculcarme conocimientos y valores. Me siento feliz por el respaldo, económico, moral y emocional. brindado de mi esposo Librando Salvador Castillo, por confiar en mi capacidad de lograr nuestro objetivo de ser profesional, finalizo agradeciendo cordialmente al asesor de mi tesis, Mg. Beder Bocanegra Vilcamango por su apoyo y enseñanzas para llegar a cumplir mi meta.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE.....	7
ÍNDICE DE TABLAS	9
RESUMEN	10
ABSTRACT	11
INTRODUCCIÓN.....	12
I. CAPITULO I. DISEÑO TEÓRICO Y ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO....	14
1.1. Antecedentes de teóricos	14
1.2. Base teórica.....	15
1.2.1. Los juegos tradicionales	15
1.3. Motricidad gruesa	25
1.4. Teorías relacionadas con el desarrollo humano.....	27
1.5. Operacionalización de variables	29
II. CAPÍTULO II: MÉTODOS Y MATERIALES	30
2.1. Tipo de investigación.....	30
2.2. Método de investigación.....	30
2.3. Diseño de investigación.....	31
2.4. Población y muestra.....	31
2.4.1. Población	31
2.4.2. Muestra	31
2.5. Instrumentos de recogida de información	32
2.6. Procesamiento y análisis de datos	33
III. CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	34
3.1. Resultados.....	34

3.2. Discusión	44
IV. CAPITULO IV: Conclusiones	45
V. CAPITULO V: RECOMENDACIONES	46
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	47
ANEXOS	49
ANEXO N° 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA	49
ANEXO N° 02: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS	51
ANEXO N.º 03: LISTADO DE TALLERES DE JUEGOS TRADICIONALES	52
ANEXO N° 04: EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS	117
ANEXO N°05: RECIBO TURNITIN	¡Error! Marcador no definido.

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Realiza acciones de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas (correr).....	34
Tabla 2. Realiza acciones de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas (saltar).....	35
Tabla 3. Juega de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas (subir).	36
Tabla 4. Juega de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas (rodar).	37
Tabla 5. Realiza movimientos corporales coordinados siguiendo el ritmo de la música.	38
Tabla 6. Representa algunas características propias en actividades físicas (pararse en punta de pies).....	39
Tabla 7. Representa algunas características propias en actividades físicas (parase con un solo pie).	40
Tabla 8. Representa algunas características propias en actividades físicas (salta con los dos pies juntos).	41
Tabla 9. Reconoce las partes de su cuerpo como extremidades (brazos, piernas, tronco).	42
Tabla 10. Nombra las partes de su cuerpo en diferentes situaciones cotidianas (juego de roles).	43

RESUMEN

El rol de la escuela en la zona rural tiene sus propias características que amerita la investigación con el fin de experimentar algunas alternativas desde el enfoque cuantitativo. En este caso se trata de valorar los juegos tradicionales en relación las condiciones físicas de los niños en estudio, se trata de una muestra de 22 escolares de ambos sexos. Para sistematizar la información del grupo experimental se ha utilizado a lista de cotejo como instrumento de recogida de información, pero al mismo tiempo se ha utilizado la observación, el objetivo de la investigación está centrado en el desarrollo de un programa en base de los juegos tradicionales con el fin de mejorar la motricidad gruesa en la zona de intervención. Los resultados con relativos avances, porque se evidencia que al inicio solo el 25% había desarrollado, suficientemente la motricidad gruesa, considerando la pandemia como factor que afectó la escuela en el mundo. Este proceso ha permitido que se logre un avance del 70%, por ello es que en el posttest se evidencia que el logro ha alcanzado el 90%.

El estudio ha permitido corroborar que las variables en estudio con complementarias y se puede medir el impacto de la variable independiente

PALABRAS CLAVE: Juegos tradicionales; Motricidad gruesa.

ABSTRACT

The role of the school in the rural area has its own characteristics that deserve research in order to experiment with some alternatives from the quantitative approach. In this case, it is a matter of evaluating traditional games in relation to the physical conditions of the children under study, it is a sample of 22 schoolgirls of both sexes. To systematize the information of the experimental group, a checklist has been used as an information collection instrument, but at the same time observation has been used, the objective of the research is focused on the development of workshops with traditional games in order to improve gross motor skills in the intervention area. The results with relative advances, because it is evident that at the beginning only 25% had sufficiently developed gross motor skills, considering the pandemic as a factor that affected schools in the world. This process has allowed an advance of 70% to be achieved, which is why the post-test shows that the achievement has reached 90%.

The study has allowed us to corroborate that the variables under study are complementary and the impact of the independent variable can be measured.

KEY WORDS: traditional games; gross Motricity.

INTRODUCCIÓN

El desarrollo humano desde la escuela y la familia está muy vinculado al quehacer docente en la escuela y el rol de los padres de familia. Sin embargo, en cualquier contexto existen factores como las costumbres, sistemas de creencias, sistemas de valores que cada individuo o sociedad asumen como formas de vida. En este contexto surgen los juegos tradicionales como modos de vida y que representan el dinamismo humano. El rol de los juegos tradicionales trasciende, porque define la condición física natural de los seres humanos, el juego físico pervive en la condición de todo ser humano, por ello es que funciona como variable independiente. Por otro lado, se entiende que la motricidad como manifestación humana que permite el desarrollo es también una condicionante para el crecimiento no solo en lo físico, también en lo emocional y con ello se reúnen las condiciones para el aprendizaje. La motricidad gruesa es una manifestación que caracteriza el proceso evolutivo y de aprendizaje en la medida que el escolar avanza no solo en la escuela, sino también en el hogar.

La investigación se desarrolla mediante el enfoque cuantitativo para demostrar la importancia de los juegos tradicionales frente a la motricidad gruesa e intenta desarrollar el siguiente objetivo: Implementar un programa de juegos tradicionales con el fin de fortalecer la motricidad gruesa en niños de cinco años, IEI n.º125, San Ignacio 2022. Al ser un estudio con enfoque cuantitativo es necesario precisar que los objetivos específicos fueron: a. diagnosticar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cinco años. Este objetivo cumple el rol de determinar el rol del juego tradicional en relación con la motricidad. b. diseñar un programa de juegos tradicionales en función de la pertinencia de la motricidad gruesa en los niños de cinco años, con el fin de garantizar que el programa como variable independiente tenga las condiciones pertinentes y c. aplicar el programa de juegos tradicionales en función de la pertinencia de la motricidad gruesa en los niños de cinco años, puesto que se trata de la variable independiente y necesita ser desarrollada como corresponde, finalmente: d. evaluar el impacto del programa de los juegos tradicionales en función de los resultados frente a la motricidad gruesa en los niños de cinco años. Este objetivo conduce a valorar la pertinencia del programa y su impacto en la variable dependiente.

CAPÍTULO I: Se desarrolla y contextualiza el problema de la investigación centrada en la motricidad gruesa, parte del registro de antecedentes en cuanto al análisis de las variables. Por otro lado, se menciona la base teórica que sirve de orientación científica para el análisis de las variables desde la definición conceptual y operacional.

CAPÍTULO II: Se desarrolla la investigación considerando el tipo de la misma, asumiendo métodos cuantitativos y acorde al diseño cuasiexperimental, el estudio se basa en una muestra de 22 niños de cinco años. Se advierte que la muestra es única en la Institución Educativa. El estudio se desarrolló considerando el pretest y posttest, y del mismo modo el análisis estadístico para compararlos resultados.

CAPÍTULO III: Se presentan los resultados como producto de la aplicación de la variable independiente. Del mismo modo se presenta la discusión como un proceso de discernimiento entre la importancia de los juegos tradicionales en función de la motricidad gruesa.

CAPÍTULO IV: Se plantean las conclusiones en las que se evidencia el ejercicio analítico de las variables y los resultados en función de la variable dependiente, es decir, motricidad gruesa.

CAPÍTULO V: Finalmente, se plantea unas recomendaciones con el fin de proyectar otras investigaciones.

I. CAPITULO I. DISEÑO TEÓRICO Y ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1. Antecedentes de teóricos

A nivel internacional,

Los estudios son muy diversos y existe abundancia de investigación. Ruiz & Navarro (2015) concluye que las rondas infantiles, como juegos tradicionales, son esenciales para que los individuos se desarrollan de modo integral, ello implica que la motricidad gruesa permitirá una mejor posibilidad del movimiento muscular. Por otro lado, Cáceres & Martínez (2016), concluyen que la motricidad gruesa se vio fortalecida en el desarrollo de los sentidos, concentración y el desarrollo de la conciencia individual. Para Gatica (2016) los juegos tradicionales permitieron fortalecer una buena estructura del esquema corporal, fue evidente que los niños tuvieron control de su propio cuerpo. Con ello el desarrollo de habilidades fue significativo.

Lo desarrollo por los autores solo caracterizan el aporte y significancia de los juegos tradicionales en función de la actividad motriz gruesa.

A nivel nacional,

Aguinaga (2016), en cambio demostró que cuando los niños desarrollan movimientos físicos se encuentran en el nivel de la normalidad y dentro de sus dimensiones propias de sus condiciones. Otárola, (2016) en cambio registró ciertas diferencias entre los niños y niñas si se pretende caracterizar la motricidad, en cuanto a la coordinación, el mismo lenguaje y la motricidad. A su paso por las investigaciones. Velasco (2015) concluye que los juegos tradicionales son efectivos para el proceso de desarrollo de habilidades motoras.

A nivel local,

A nivel local no existen tesis que traten la temática establecida en este proyecto de investigación.

1.2. Base teórica

1.2.1. Los juegos tradicionales

A. Concepto

Son manifestaciones socio-culturales que tiene énfasis en el desarrollo cultural y que posee ciertas características muy particulares. El uso de los recursos propios de la zona tiene sentido repercute en el desarrollo de la identidad.

Cada juego propicia todos los mecanismos propios para que los escolares aprendan a socializar y por lo tanto el sentido de la convivencia se convierte en un mecanismo para el desarrollo de la identidad. Todos los recursos naturales que existen son parte de la creatividad y estilo para el juego escolar.

B. Ventajas

Se puede mencionar las siguientes, La vega (1996):

- Se desarrolla la proximidad con el sentido humano porque resaltan las costumbres muy peculiares.
- La familia desarrolla y aprehende a construir vínculos sociales.
- Cada juego permite desarrollar la sensibilidad mediante los sentidos.

C. Importancia de los juegos tradicionales en el ámbito educativo

La propuesta de Díaz (2013) trasciende porque los juegos tradicionales son importantes en el desarrollo humano, considera las siguientes razones:

- Facilita el desarrollo y adquisición de conocimientos asociados a la imaginación.
- El reto de los juegos tradicionales está cifrado en el proceso que dinamiza la comunicación, desarrolla otras perspectivas de la cultura humana.

- El juego tradicional no excluye cualquier medio para desarrollar acciones vinculadas a sostener estados emocionales significativos
- Cualquier juego tradicional parte de algo muy sencillo, es el hecho de que el niño realiza actividades por iniciativa propia, algo así “como que le gusta lo que hace”
- El juego tradicional es catalogado como el recurso pertinente para mejorar el aprendizaje desde todo punto de vista.
- Participar de los juegos tradicionales estimula la valoración de las estrategias orientadas al desarrollo de la estructura emocional. (p.135)

En este aspecto los niños y niñas de 5 años Institución Educativa Inicial N° 125, presentan dificultades en su motricidad gruesa al realizar diferentes actividades en su vida diaria como correr, saltar, bailar, marchar por lo que aplicaremos diferentes juegos tradicionales que contribuirán en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y es elementales para el trabajo escolar por ejemplo el padre de familia todavía piensa que sus niños en el jardín deben adquirir aprendizajes que les permitan integrarse fácilmente a la educación Inicial, para ellos el juego tradicional no es tomado en cuenta, creen que el trabajo en los cuadernos o fichas de trabajo son los más eficientes. Ellos no dejan que sus hijos jueguen porque tienen una concepción que el juego es un ocio, por lo cual los llevan a los trabajos que realizan ellos, esta limitación hace que los niños pierdan su coordinación motora gruesa al momento de caminar, correr, saltar, bailar, atrapar una pelota, los niños.

En cuanto al desarrollo de las actividades escolares es necesario puntualizar que el juego en el estudiante es un factor de vital importancia, así pues, Piaget (1956), afirma y como parte de la teoría es que el juego es inherente al niño, en realidad se trata del goce, cuando se evidencia algo funcional en cada individuo (p.87)

Como es de conocimiento que los juegos tradicionales tienen estrecha relación con la cultura, identidad y el aspecto social de cada lugar. Se entiende que cada espacio geográfico tiene sus propias características culturales y que por ellas se manifiesta la existencia, por ejemplo: el juego de los tejos tiene mucho arraigo en San Ignacio, por lo general se juega previamente en los lugares de recreación social. En las escuelas, las tradiciones son fuertes manifestaciones humanas que no solo sirven para la recreación, sino que se desprenden de ello una serie de aprendizaje, las competencias entre jugadores son fuertes lazos de amistad y de afirmación humana. En cada caserío las manifestaciones sociales tienen en el juego una alternativa para socializar. Por ejemplo: el fútbol o el vóleibol, dos juegos colectivos de fuerte arraigo social, incluso las competencias se rigen por la disputa de un trofeo o fuertes sumas de dinero, cada juego respeta siempre las reglas universales que lo conduce y con ello los pueblos manifiestan su estado social. En el contexto de la investigación, los juegos tradicionales existen en otros medios y con otra denominación, resulta impresionante porque, es un recurso más que suficiente para el desarrollo de la motricidad gruesa, denominación, no dudamos que el propósito siempre ha sido la diversión, después de todo el desarrollo de cada juego y desde su origen es la sana diversión y que por medio del juego se produce el aprendizaje, esta afirmación no es novedoso; sin embargo, se corrobora la relación con el desarrollo de la motricidad gruesa. Asumiendo que el juego es único y con los propósitos claros en lo sucesivo se ha recogido algunos juegos cuyos nombres son muy variados, debido a que cada lugar adopta la perspectiva, queda claro que cuando se pregunta por el origen, casi siempre nadie manifiesta alguna explicación, solo se manifiesta que el juego ya lo habían encontrado y que por tradición se juega, este plano llevado a las aulas como variable resulta importante porque, es un recurso más que suficiente para el desarrollo de la motricidad gruesa. En este contexto, véase los siguientes juegos que forman parte de la variable independiente, con el fin de mejorar la motricidad gruesa.

Juego tradicional N.º 1

Nº 01	JUEGO: “SI TE MUEVES PIERDES”
Lugar	Patio
Materiales	
Participación escolar	Grupal
¿Cómo se juega?	Es un juego usado desde los tiempos muy antiguos por nuestros antepasados, en la actualidad lo juegan no solo los niños en las escuelas, también es practicado en los caseríos, pueblos pequeños. Los fines de semana o por las noches; los niños se divierten de manera sana, el juego consiste en hacer diversos movimientos con su cuerpo, en el momento que el personaje dirige el juego da orden de parar, todos deben quedar estáticos, el primero en hacer movimientos corporales queda fuera dando paso a jugar de nuevo.

Juego tradicional N.º 02

Nº. 02	JUEGO “LA BATIDORA”
Lugar	Ambiente espacioso
Material	Lana trenzada
Participación Escolar	Grupos de 3 integrantes
¿Cómo se juega?	Dos niños toman la lana trenzada en forma de sogá, para luego hacerlo girar. El resto de niños ordenadamente en turnos empiezan a saltar de uno en uno y hasta culminar con los 3 jugadores, mientras el participante o participantes saltan contamos los números 1, 2,3,4,5.....7,8,9....10,12. Según el número que conozcan los niños. Pierde el que se equivoca en contar, se cansa o no pasa la lana trenzada.

Juego tradicional N° 03

N°. 03	JUEGO: “ALCÁNZAME SI PUEDES”
Lugar	Escuela, casa
Materiales	Cordón de lana
Participación escolar	En parejas
Proceso	<p>Es muy divertido, utilizado en las fiestas patronales, actividades y ceremonias celebradas en las escuelas.</p> <p>Lo practican también los adultos, padres de familia en las quincanas para hacer más amena las actividades escolares. El personal encargado de dirigir el juego ata la pierna derecha con la pierna izquierda de los dos participante a la altura de la rodilla, hasta la altura del tobillo; Tendrán que correr con las piernas que les quede sueltas, deben dar el paso al mismo tiempo con las piernas que le quedan sueltas, será el ganador el que llegue primero a la meta.</p>

Juego tradicional N° 04

N°. 04	JUEGO: “QUIERO SER COMO TÚ”
Lugar	Aula
Materiales	Ninguno
Participación escolar	En parejas
¿Cómo se juega?	<p>Lo juegan los estudiantes en la escuela, en el hogar. También se usa como estrategia para mantener activos a los asistentes en las reuniones, religiosas, sociales, se reúnen por grupos grandes y se juegan en parejas, se realiza acciones de la vida diaria como, (abrazar, correr, bailar, sonreír, saltar, lavarse la cara). Luego se intercambia roles, se repite el mismo procedimiento.</p>

Juego tradicional N° 05

N°. 05	JUEGO: “LA VACA ALOCADA”.
Lugar	Fiestas patronales.
Materiales	Sacos o telas
Participación Escolar	Grupos grandes (10-20) integrantes
¿Cómo se juega?	Actividad muy solicitada en las festividades de los pueblos, practicado por grandes y pequeños, para que se sea más atractiva la diversión tiene que haber muchos participantes. Se utiliza una tela grande para cubrir al participante que será la vaca alocada. El personaje disfrazado trata de alcanzar a cada uno de los jugadores; tienen que recordar que parte del cuerpo les ha tocado luego repetir antes de culminar la actividad

Juego tradicional N° 06

N°. 06	JUEGO “LAS OLLITAS”
Lugar	Escuela.
Material	
Participación escolar	Grupos grandes.
¿Cómo se juega?	Practicado por los niños, de pequeños y grandes grupos se entretienen de forma sana. Uno de los participantes se coloca en posición de ranas, con los brazos hacia atrás cogiendo sus piernas, dando forma de una olla, sus dos compañeros lo cogen de ambos brazos como si fueran asas grandes y fuertes, el participante que hace de ollita no debe soltarse con facilidad de eso dependerá el triunfo. Cada participante recibe el nombre de un objeto de cocina, según el tiempo que lo puedan tener alzado sus compañeros, servirá para saber la calidad del producto según el juego.

Juego tradicional N° 07

N° 07	JUEGO: “LA CEBOLLITA”
Lugar	Cancha deportiva
Material	Planta pequeña.
Participación e Escolar	10 estudiantes.
Desarrollo	También practicado por nuestros niños en ambientes abiertos. Los participantes se sientan en el piso. Uno, detrás del siguiente agarrado de la cintura sin lastimarse tratan de sujetarse fuerte con sus manos para no soltarse. Este juego es muy conocido por la mayoría de los niños. También les hace referencia a la cosecha de algunos productos que los agricultores cultivan en

	el campo, cuando están maduros se pueden cosechar con facilidad. .
--	---

Juego tradicional N° 08

N°. 08	JUEGO: “EL GATO CORRELÓN”
Lugar	Patio
Material	
Participación Escolar	Se organiza en grupos grandes.
Desarrollo	<p>Los participantes tomados de las manos, forman un círculo. Uno de los integrantes del juego vendrá hacer el gato, que estará fuera del círculo, el otro participante será el Ratón que quedara dentro del círculo. A continuación, se repite el siguiente diálogo:</p> <p>¡Hola, hola, aquí estará el señor Ratón!</p> <p>¿Quién lo busca?</p> <p>¡El señor gato!</p> <p>¡que desea!</p> <p>¡conversar con el!</p> <p>¡Ha salido a misa está enfermo!</p> <p>¿A que hora regresa?</p> <p>¡Al medio día!</p> <p>¡Lo esperare!</p> <p>Mientras el gato, espera al ratón. El círculo da vueltas repitiendo a una sola voz: tan un, tan dos, tan tres... tan once, tan doce.</p> <p>El gato vuelve a preguntar, ¿llegó el ratón?, los niños en coro responden ¡sí ya está aquí!, y todos aseguran bien el círculo para que no entre el gato, el cual tiene que buscar la parte más débil entre el círculo, para que pueda ingresar e intentar casar al ratón.</p> <p>En el momento que el gato caza al ratón, (lo abraza o llega a tocar) termina el juego dando paso a una nueva pareja de competidores.</p>

Juego tradicional N° 09

N°. 09	JUEGO: “LOS PERROS Y VENADOS”
Lugar	Aula.
Material	
Participación Escolar	Nos organizamos en grupos grandes.

¿Cómo se juega?	<p>Se forma grupos de 6 a 8 participantes a quienes denominaremos como perros, los restantes vienen hacer los venados. Los venados serán perseguidos por los perros hasta que logren tocar parte de su cuerpo., (brazo, pierna cabeza tronco), (estático) No es válido si solamente llega a tocar la ropa, cuando han tocado a un venado este debe sentarse en posición de cuadrúpeda; los venados que se encuentran en posición, esperan ser salvados; logra ser salvado cuando su compañero lo vuelve a tocar. (corre)</p> <p>Son ganadores los perros cuando han eliminado todos los venados. Son triunfadores los venados cuando no se han dejado atrapar durante el tiempo determinado.</p>
------------------------	--

Juego tradicional N° 10

N°. 10	JUEGO: “POLICÍAS Y LADRONES”
Lugar	Cancha deportiva.
Material	
Participación Escolar	Se organiza en dos grupos grandes.
¿Cómo se juega?	<p>Los niños que participarán en este Juego serán hasta de 10 integrantes. 6 de ellos vienen hacer los ladrones y 4 los policías quienes correrán para atrapar a los ladrones, una vez ubicados todos los ladrones, los policías serán los ganadores, repitiéndose el juego intercambiando roles. Ganan los ladrones si no son atrapados, con este juego se divierten mucho los niños porque les permite correr y no dejarse alcanzar, también fue Jugado desde nuestros antepasados ya que solo utilizaban el cuerpo y no requiere de juguete o material alguno.</p>

Juego tradicional N° 11

N°. 11	JUEGO: “SALTA CUADROS”
Lugar	Escuela, casa, plaza.
Material	Objetos pequeños (piedra, hojas).
Participación Escolar	Grupal.

Desarrollo	<p>Trazamos recuadros con cuadrados en el piso. En cada cuadro colocamos el nombre de frutas que más les guste a los niños. para que puedan recordar con facilidad, se forma los cuadros con carbón en el piso, lanzamos la piedra, hoja o objeto que se acordó utilizar antes de empezar el Juego. Es importante que caiga en el cuadrado correcto y debes saltar dentro, con uno o dos pies, brazos extendidos según indiquen los cuadros. También mencionan los nombres de las frutas, si se equivoca debe ceder su turno al siguiente competidor. el grupo o participante que concluye de forma correcta el juego, será el ganador.</p>
-------------------	---

Juego tradicional N° 12

N°. 12	JUEGO: “NO ME ENCUENTRAS”
Lugar	Área espaciosa
Material	
Participación escolar	Pequeños grupos.
Desarrollo	<p>Los competidores se esconden rápidamente para evitar ser encontrados con facilidad por el encargado de buscarlos. El protagonista estando de espaldas empieza a cantar una canción, cuando termina de cantar los amiguitos ya tienen que estar escondidos, empieza con la búsqueda habiendo encontrado a todos culmina el juego dando inicio de nuevo, rotando al personaje Principal.</p>

Juego tradicional N° 13

N°. 13	JUEGO: “LA LECHUZA CIEGA”
Lugar	Patio y loza.
Material	Tela.
Participación Escolar	Nos organizamos en grupos.

¿Cómo se juega?	Un participante recibe el nombre de lechuza ciega porque es vendado con una tela, que no le permitirá ver y reconocer a sus compañeros, se lo coloca en el centro del patio, sus amigos le van dando órdenes al competidor, tiene que estar atento para lograr atraparlos y describir por su voz que compañero es, repetir su nombre, si lo ha reconocido ahí culmina el juego así se repite el juego, con otro participante.
------------------------	---

Juego tradicional N° 14

N°. 14	JUEGO: “LOS COSTALILLOS”
Lugar	Escuela, casa, patio
Materiales	Costalillo
Participación escolar	Individual
¿Cómo se juega?	Muy utilizado para las actividades escolares. Se utiliza un costal limpio, el participante se coloca dentro de él y es sujetado con algún cinturón, determinaremos la distancia del recorrido, se necesita 4 competidores el primero en llegar a la meta será el vencedor. Se repetirá de igual manera con nuevos participantes.

Juego tradicional N° 15

N°. 15	JUEGO: “LAS BOTELLAS ENCANTADAS”
Lugar	Cancha deportiva
Materiales	Botellas descartables, una pelota
Participación Escolar	Participan 6 integrantes
¿Cómo se juega?	Aproximadamente utilizaremos 9 botellas descartable limpias, pintadas del color que más les guste a los niños. Se juega en los parques, en las calles, en los barrios, se reúnen grupos de niños para divertirse en grupo, reciben el nombre de botellas encantadas porque al lanzarles la pelota y caer al piso el otro grupo competidor puede encantar y paralizar a los compañeros si es tocado con la pelota que anterior mente se lanzó a las botellas.

1.3. Motricidad gruesa

Se trata de la manifestación humana mediante las diversas partes del cuerpo. Se trata de la movilización gruesa de movimientos (extremidades superiores e inferiores). Cuando se produce el movimiento del cuerpo es evidente que el cuerpo necesita del equilibrio, ello permite mantener cierta postura que conduce a otro tipo de movimiento como el hecho de saber saltar, saber trepar, romper obstáculos.

El desarrollo de ciertas actividades físicas se da desde los primeros días del nacimiento, esto se debe a que la totalidad de órganos definen su rol en función de las necesidades que el cuerpo exige. El desarrollo de la motricidad, de modo preciso, pretende los siguientes retos:

- Promover el desarrollo de la sensibilidad con el fin de educar al cuerpo en esta parte
- Desarrollar la capacidad de percepción
- Promover que la capacidad representativa ayude al desarrollo mental

a. UNESCO

Considera que la motricidad contempla tres grandes dimensiones: a) el desarrollo de la afectividad y condiciones emocionales, b) el desarrollo de los procesos cognitivos y c) el desarrollo motor como proceso inherente.

b. La motricidad gruesa según Bernard Aucouturier

En dicho periodo el niño necesita del movimiento para poder pensar, o incluso, en momentos tempranos, la propia acción se identifica como pensamiento; estadio básico para el desarrollo de la personalidad, de la futura manera de pensar y actuar, por lo que vital la creación de un marco metodológico y pedagógico adecuado para que el movimiento pueda desarrollar el pensamiento. La motricidad gruesa Se define como la capacidad de dominar las diferentes partes del cuerpo: extremidades superiores, inferiores y tronco; involucrar dichas partes en los movimientos, sean ejecutados en respuesta a una orden o de una forma voluntaria, superando las dificultades que los objetos, el espacio o el terreno

impongan. En la motricidad gruesa interviene el equilibrio para lograr mantener una determinada postura y la coordinación de grandes grupos musculares para ejecutar actividades como locomoción, salto, trepa, etc. Ambas, permiten al niño adquirir confianza y seguridad en sí mismo, al darse cuenta del dominio que tienen de su cuerpo en cualquier situación.

c. Motricidad en la educación inicial

En esta etapa implica conocer y reconocer todas las posibilidades y dificultades del niño puesto que se trata del proceso que le permitirá el ingreso a la escolaridad; sin embargo, se advierte que por más esfuerzo que haga la escuela, no siempre es lo mismo que educar en la zona urbana, las condiciones que se ofrecen son distintas y por ello la psicomotricidad no siempre es la caracterización humana como producto de la formación. Muchos son los autores que han aportado significativos conceptos y construido teorías sobre la Motricidad; sin embargo, y al tratarse del elemento en común se entiende que la motricidad exponer al cuerpo con el medio que rodea al niño. Al respecto Núñez (1997) fue enfático a considerar el rol de la familia en el desarrollo motriz, los niños en cualquier contexto, ello es evidenciable cuando se trata de una condición genética al promover el desarrollo de habilidades, aunque se sabe que este proceso se resuelve (p.91). Después de todo cuando se habla que se haya evaluado otro factor como elemento muy propio tiene implicancias en la personalidad. Es pues en esta necesidad que si el papel de los padres, en la estimulación y desarrollo de las actividades motrices de sus hijos no es claro, oportuno y efectivo, el niño lejos de desarrollar los aspectos esenciales de la psicomotricidad, traerá consigo una serie de problemas que se irán manifestando a medida de su crecimiento; se plantea entonces, la necesidad de que los padres de familia contribuyan a la atención y educación de la primera infancia que exijan desde la escuela una formación educativa que valoren la especificidad del desarrollo del niño y el contexto social en el que vive, es necesario contribuir a menguar esta situación problemática a la cual la Institución Educativa Inicial N° 125 no es ajena, pues sus estudiantes presentan dificultades en el desarrollo de su motricidad gruesa. Es allí donde

nosotras intervendremos con la aplicación de los talleres de juegos tradicionales y así contribuir en la formación integral de estos niños y niñas. amplio porque permite el juego de roles y cualquier forma del trabajo en equipo. Desde ya se enciente que la motricidad no es una actividad humana independiente. Es importante y determinante que para el desarrollo motricidad el maestro disponga de un banco de estrategias (juegos) que permitan desarrollar la motricidad del niño, permitan que los talleres de juegos sean entretenidas, divertidas para promover la participación e involucramiento pleno de los estudiantes en las actividades propuestas en el proceso de enseñanza - aprendizaje, es en ese sentido que el equipo de investigación para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas. En la versión de Arango (2000) el juego es una actividad muy peculiar y al mismo importante en la vida de las personas. Es recurrente en los primeros años de vida. Se entiende que mediante el juego las personas desarrollan su espontaneidad, tratando de buscar siempre el ejercicio de la autonomía (p. 4).

1.4. Teorías relacionadas con el desarrollo humano

La escuela y el rol que le corresponde siempre corresponde a la valoración de la condición humana, para ello Bryan Cratty (1982) existen relaciones entre el desarrollo humano y los cambios que suceden en los estudiantes, no se considera si los cambios son cuantitativos o cualitativos porque cada suceso marca los procesos que vive el estudiante (p.11). Del mismo modo, señala Urbana (2001) indica que el escolar vive un proceso continuo porque suceden cambios constantemente, el periodo de vida depende mucho de factores que se desarrollan alrededor (p.56)

Todos los procesos vinculados el desarrollo humano no pueden ser ajenos al crecimiento y maduración emocional y sus relaciones con la motricidad, ello es evidente que los cambios que sufren los escolares manifiestan el desarrollo humano, esto es en función de las condiciones que la escuela les pueda ofrecer

Si bien la escuela recibe al escolar de cierta edad, se entiende que el recién nacido se adapta al medio que el hogar le establecer, caso contrario hará lo propio. La naturaleza humana sin estímulos puede ser degradante, porque se trata de

factores estimulantes, tanto como la motricidad que está atenta a los procesos. En cambio, para Ponce Urbano (2001) las condiciones para juzgar el comportamiento humano son distintas, porque, desde su perspectiva, se trata de un proceso de maduración en base a modelos de conducta de los padres en primera instancia (p.11). Esta condición permite definir que todos los procesos cognitivos y del movimiento son un conjunto integral del ser individual. En esta misma línea de comprender la condición humana desde la psicomotricidad, Bartolomé (1994) piensa que todo individuo que experimenta cambios por periodos desarrolla otro tipo comportamientos, ellos caracterizan el estado de maduración, en este sentido y por naturaleza, un escolar más estimulado se entenderá que el desarrollo humano es muy significativo (p. 90). En cambio, para Burban (2001) los tiempos que permiten consolidar el impacto en medio de escenarios críticos, la naturaleza humana asume el grado de flexibilidad, por ello es posible que algunas conductas no hayan sido adquiridas, ello hace que sea posible adquirir y desarrollar algunas determinadas conductas (p. 37)

La motricidad gruesa trata de ciertas condiciones naturales de los escolares y que les permite desarrollar, con cierta lógica, todos los procesos vinculados al desarrollo personal, Ponce Burbano (2001) asume que cuando las personas manifiestan ciertos comportamientos son características que se convierten en fuertes patrones para desarrollar la condición humana. Quiere decir que una persona está supeditada a otras condiciones que pueden ser desconocidas (p.37)

1.5. Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	ITEMS	INSTRUMENTO
Juegos tradicionales.	Son manifestaciones socio-culturales que tiene énfasis en el desarrollo cultural y que posee ciertas características muy particulares. El uso de los recursos propios de la zona tiene sentido repercute en el desarrollo de la identidad.	Abarca aspectos físicos, mentales y sociales, y su propósito principal es brindar entretenimiento, fomentar la interacción social, promover el desarrollo de habilidades motoras y cognitivas, así como preservar la identidad cultural.	PSICOMOTRICIDAD	Juego 1,3,4,8,9, 11, 14	TALLER
			PERSONAL SOCIAL	Juego 2,5,6	
			MATEMÁTICA	Juego 7,12,13,15	
			COMUNICACIÓN	Juego 10	
Motricidad gruesa.	Es la manifestación humana mediante las diversas partes del cuerpo. Se trata de la movilización gruesa de movimientos (extremidades superiores e inferiores).	Hace referencia a las destrezas y acciones del cuerpo que involucran el uso de amplios conjuntos de músculos y el control global del organismo.	CORRER	1	LISTA DE COTEJO
			SALTAR	2,7,8	
			TREPAR	3	
			RODAR	4	
			PARARSE	6	
			ROLES	10	
			RECONOCER	5,9	

II. CAPÍTULO II: MÉTODOS Y MATERIALES

2.1. Tipo de investigación

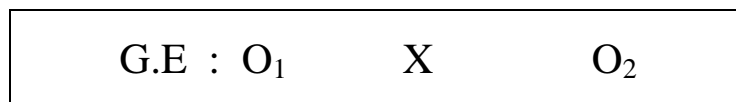
La investigación se ha desarrollado considerando el enfoque cuantitativo, responde al estudio de dos grupos: uno que representa el grupo control y el otro es el grupo experimental. En este último se la desarrollado la variable independiente, la misma que consiste en el desarrollo de los 16 juegos, reiterando que cada juego ha tomado un nombre muy singular al original, pero que cumple el mismo propósito cuando se habla de la motricidad gruesa.

2.2. Método de investigación

Se ha desarrollado considerando el análisis (método analítico) con la finalidad de comprender la influencia de la variable independiente sobre la dependiente, el ejercicio de análisis, según Gálvez (1999) es aquel procedimiento cognitivo que conduce a la discriminación de las partes del todo para comprender el comportamiento humano. Analizar los juegos tradicionales implica verificar su estructura y como genera el desarrollo de otros comportamientos para consolidar la motricidad gruesa, de este modo se puede ver que los ejercicios físicos movilizan otras partes del cuerpo humano con el fin de experimentar cambios absolutos o relativos en el desarrollo del aprendizaje. Sin embargo, el método inductivo también se ha visto desarrollado durante la investigación. En la versión de Sierra (1987) se deja evidenciar que se trata de una forma de razonamiento de parte del investigador con el fin de comprender la generalidad y demostrar que el fenómeno particular es factible. Es decir, se deja notar que el uso del juego tradicional, de modo general y acorde a otras investigaciones es útil, la generalidad del uso es evidente, más no en el caso de los niños que han participado en la muestra, por ello es que la inducción nos conduce no solo a validar la generalidad, sino que el caso particular de la muestra de 22 niños ha sido posible ver los cambios en su motricidad gruesa.

2.3. Diseño de investigación

El diseño de estudio que se ha seleccionado es el diseño cuasiexperimental, y el esquema es el siguiente:



Donde:

G.E : Grupo Experimental.

O₁ : Medición previa de la variable dependiente a ser estudiada (Pre – test).

X : Introducción o aplicación de la variable independiente, es decir los 16 juegos.

O₂ : Una nueva medición de la variable dependiente en los sujetos (pos – test).

2.4. Población y muestra

2.4.1. Población

Comprende a la población como un conjunto de ejemplos que tienen ciertas características específicas, las cuales son útiles para definir y delimitar claramente el alcance del estudio según sus necesidades (Hernández, et al., 2018). Para desarrollar el presente trabajo se ha tomado como población a 22 niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 125 de San Ignacio.

2.4.2. Muestra

Según Hernández et al. (2018), la muestra representa una parte representativa y relevante de la población que se va a estudiar. En el caso de este estudio, la muestra seleccionada para el análisis se basa en la misma población, ya que se utilizó un método de muestreo no probabilístico. En este sentido, no se aplicó una fórmula estadística para seleccionar la muestra, sino que se tuvieron en cuenta criterios de inclusión y exclusión.

Criterios de inclusión:

- Estudiantes Institución Educativa Inicial N° 125 de San Ignacio.
- Estudiantes que tengan 5 años de edad.
- Estudiantes que hablen y entiendan castellano.

Criterios de exclusión:

- Estudiantes que no sean Institución Educativa Inicial N° 125 de San Ignacio.
- Estudiantes que no tengan 5 años de edad.
- Estudiantes que no hablen y entiendan castellano.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 125 SAN IGNACIO	EDAD	N° ESTUDIANTES
	5 años	22
TOTAL		22

Fuente: Nómina de matrícula 2021.

2.5. Instrumentos de recogida de información

En el estudio se ha empleado la lista de cotejo como instrumento que ha permitido medir el impacto de la variable independiente. La estructura de la lista de cotejo se sustenta en descripción de diez parámetros que orientan el desarrollo de la motricidad gruesa, los detalles en la siguiente sección:

- *La acción de correr*, implica trasladarse en movimiento rápido para comprender e identificar el desarrollo motor grueso mediante el juego seleccionado
- *La acción de saltar*, implica observar el dominio del espacio en función de la capacidad física del escolar.
- *La acción de trepar*, busca encarar obstáculos en condiciones poco favorables con el fin de observar la motricidad gruesa y como el desempeño físico ayuda al desarrollo de la motricidad gruesa.
- *La acción de rodar*, permite valorar el comportamiento físico cuando está en una situación poco común, el rodamiento permite observar el dominio de su cuerpo en estado poco común.

- *La acción de pararse en un solo pie y en dos*, permite observar el comportamiento físico y el desarrollo del equilibrio, la resistencia física determina el dominio del desarrollo de la motricidad gruesa.
- *La acción sobre el tronco*. Los giros en torno al tronco, también caracteriza el rol de las extremidades con el fin de determinar el dominio parcial y total del cuerpo.
- *La acción de los brazos*, si bien se puede observar la coordinación con las otras partes del cuerpo, sin embargo, el importante ver cómo es el dominio de estas extremidades, ello garantiza no solo la motricidad gruesa, sino que repercute en la motricidad fina posteriormente
- La acción de las piernas, sucede tal cual, como el dominio de las piernas; sin embargo, se rescata el dominio del espacio con el fin de reconocer, posteriormente el desarrollo motriz fino.

2.6. Procesamiento y análisis de datos

Se basa en el tratamiento de datos de manera descriptiva, Según Borrego (2008) se ocupa de ordenar una serie de datos con el fin de sistematizar los resultados. La observación juega un papel importante en este proceso que se organiza en la lista de cotejo. Al mismo tiempo y en la versión del mismo autor, se puede inferir las conclusiones, ello implica emitir un juicio de valor de la variable independiente en relación con la variable independiente.

III. CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Resultados

A continuación, se presenta los siguientes resultados

Tabla 1. Realiza acciones de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas (correr).

X	Prueba de inicio		Prueba de salida	
	fi	hi %	fi	hi%
SI	10	41 %	15	68%
NO	12	55 %	07	32%
TOTAL	22	100%	22	100%

FUENTE: Aplicación de Lista de Cotejo a los niños y niñas de cinco años de edad “IEI. N°125, distrito y provincia de San Ignacio.

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla N°01 utilizando los juegos tradicionales en los talleres de juego, apreciamos que, el 41% de los niños y niñas en la prueba de inicio sí realizan acciones de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas (correr) y en la prueba de salida a un 68%, por lo que se determina que nuestro programa aplicado fue eficiente, pues se logró fortalecer la motricidad gruesa de los niños y niñas de cinco años de edad.

La tabla en mención expresa que los juegos tradicionales tienen énfasis en las acciones como saber correr, ello permite que los niños aprendan a reconocer el movimiento de su cuerpo asumiendo ciertos criterios de autonomía.

Tabla 2. Realiza acciones de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas (saltar).

X	Prueba de inicio		Prueba de salida	
	fi	hi %	fi	hi%
SI	8	36%	15	68%
NO	14	64%	07	32%
TOTAL	22	100%	22	100%

FUENTE: Aplicación de Lista de Cotejo a los niños y niñas de cinco años de edad “IEI. N°125, distrito y provincia de San Ignacio.

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla N°02 utilizando los juegos tradicionales en las talleres, apreciamos que, el 36% de los niños y niñas en la prueba de inicio sí realizan acciones de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas (saltar) y en la prueba de salida subió a un 68%, por lo que se determina que nuestro programa aplicado fue eficiente, pues se logró fortalecer la motricidad gruesa de los niños y niñas en las talleres de juegos.

Las acciones como el saber saltar es muy evidente en la tabla anterior, por ello es que en lo social es muy importante el juego tradicional. El desarrollo autónomo de las facultades físicas es muy evidente.

Tabla 3. Juega de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas (subir).

X	Prueba de inicio		Prueba de salida	
	fi	hi %	fi	hi%
SI	13	59%	15	68%
NO	09	41%	07	32%
TOTAL	22	100%	22	100%

FUENTE: Aplicación de Lista de Cotejo a los niños y niñas de cinco años de edad “IEI. N°125, distrito y provincia de San Ignacio.

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla N°03 utilizando los juegos tradicionales en los talleres apreciamos que, el 59% de los niños y niñas en la prueba de inicio sí juegan de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas (subir) y en la prueba de salida subió a un 68%, por lo que se determina que nuestro programa aplicado fue eficiente, pues se logró fortalecer la motricidad gruesa de los niños y niñas de cinco años de edad.

La comprensión de los espacios mediante los juegos tradicionales es importante en la medida que permite desarrollarse con independencia acciones como subir y bajar, ello facilita el reconocimiento de su cuerpo desde estos ejercicios; por lo tanto, los juegos tradicionales tienen muy fuerte énfasis en el desarrollo del aspecto físico.

Tabla 4. Juega de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas (rodar).

X	Prueba de inicio		Prueba de salida	
	fi	hi %	fi	hi%
SI	16	73%	19	86%
NO	06	27%	03	14%
TOTAL	22	100%	22	100%

FUENTE: Aplicación de Lista de Cotejo a los niños y niñas de cinco años de edad “IEI. N°125, distrito y provincia de San Ignacio.

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla N°04 utilizando los juegos tradicionales en las talleres de juegos, apreciamos que, el 73% de los estudiantes en la prueba de inicio sí juegan de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas (rodar) y en la prueba de salida subió a un 86%, por lo que se determina que nuestro programa aplicado fue eficiente, pues se logró fortalecer la motricidad gruesa de los niños y niñas de cinco años de edad.

El desarrollo físico mediante los movimientos como el rodamiento o el solo hecho de rodar sobre una superficie es definitivo mediante los juegos tradicionales. Cada niño ha tenido la oportunidad de manifestar y reconocer las ventajas en relación con el dominio del propio espacio.

Tabla 5. Realiza movimientos corporales coordinados siguiendo el ritmo de la música.

X	Prueba de inicio Pre test		Prueba de salida Post test	
	fi	hi %	fi	hi%
SI	4	18%	13	59%
NO	18	82%	09	41%
TOTAL	22	100%	22	100%

FUENTE: Aplicación de Lista de Cotejo a los niños y niñas de cinco años de edad “IEI. N°125, distrito y provincia de San Ignacio.

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla N° 05. utilizando los juegos tradicionales en los talleres de juegos, apreciamos que, el 18% de los niños y niñas en la prueba de inicio sí realizan movimientos corporales coordinados siguiendo el ritmo de la música y en la prueba de salida bajo a un 59%, por lo que se determina que nuestro programa aplicado fue eficiente, pues se logró fortalecer la motricidad gruesa de los niños y niñas de cinco años de edad.

El desarrollo humano y sus relaciones con cualquier otra manifestación cultural como la música no es ajena a que el desenvolvimiento muscular se desarrolle, los juegos tradicionales asociados a la música. Cada movimiento de su cuerpo mediante la capacidad de oír ciertas melodías permite explorar la naturaleza de su organismo con el fin de mejorar significativamente la motricidad.

Tabla 6. Representa algunas características propias en actividades físicas (pararse en punta de pies).

X	Prueba de inicio Pre test		Prueba de salida Post test	
	fi	hi %	fi	hi%
SI	06	27%	18	82%
NO	16	63%	04	18%
TOTAL	22	100%	22	100%

FUENTE: Aplicación de Lista de Cotejo a los niños y niñas de cinco años de edad “IEI. N°125, distrito y provincia de San Ignacio.

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla N°06 utilizando los juegos tradicionales en los talleres de juegos, apreciamos que, el 27% de los niños y niñas en la prueba de inicio sí representan algunas características propias en actividades físicas (pararse en punta de pies) y en la prueba de salida subió a un 82 %, por lo que se determina que nuestro programa aplicado fue eficiente, pues se logró fortalecer la motricidad gruesa de los niños y niñas de cinco años de edad. Existen ejercicios importantes como ponerse de pies o caminar en puntillas que repercuten en el desarrollo motriz, pero al mismo tiempo es evidente que el desarrollo de habilidades motrices gruesas. La relación entre la motricidad gruesa es notable en la medida que los juegos tradicionales se utilicen con más frecuencia.

Tabla 7. Representa algunas características propias en actividades físicas (pararse con un solo pie).

X	Prueba de inicio Pre test		Prueba de salida Post test	
	fi	hi %	fi	hi%
SI	04	18%	13	59%
NO	18	72%	09	31%
TOTAL	22	100%	22	100%

FUENTE: Aplicación de Lista de Cotejo a los niños y niñas de cinco años de edad “IEI. N°125, distrito y provincia de San Ignacio.

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla N°07 utilizando los juegos tradicionales en las Talleres de juegos, apreciamos que, el 18% de los niños y niñas en la prueba de inicio sí representan algunas características propias en actividades físicas (pararse con un solo pie) y en la prueba de salida bajo a un 59%, por lo que se determina que nuestro programa aplicado fue eficiente, pues se logró fortalecer la motricidad gruesa de los niños y niñas de cinco años de edad. Se concluye que todos los ejercicios a manera de juego son importantes porque ha permitido el desarrollo de la motricidad gruesa, sostenerse en un solo pie es importante en la medida que se practique con mayor frecuencia.

Tabla 8. Representa algunas características propias en actividades físicas (salta con los dos pies juntos).

X	Prueba de inicio Pre test		Prueba de salida Post test	
	fi	hi %	fi	hi%
SI	05	23%	15	68%
NO	17	73%	07	32%
TOTAL	22	100%	22	100%

FUENTE: Aplicación de Lista de Cotejo a los niños y niñas de cinco años de edad “IEI. N°125, distrito y provincia de San Ignacio.

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla N°08 utilizando los juegos tradicionales en las Talleres de juego, apreciamos que, el 23% de los niños y niñas en la prueba de inicio sí representan algunas características propias en actividades físicas (salta con los dos pies juntos) y en la prueba de salida bajo a un 68%, por lo que se determina que nuestro programa aplicado fue eficiente, pues se logró fortalecer la motricidad gruesa de los niños y niñas de cinco años de edad. Se concluye que cualquier ejercicio, como el saltar en dos pies, es importante porque reviste importancia en el desarrollo físico. Con ello se comprueba que los juegos tradicionales son importantes porque aporta a que los niños tengan y sostengan actividades físicas.

Tabla 9. Reconoce las partes de su cuerpo como extremidades (brazos, piernas, tronco).

X	Prueba de inicio Pre test		Prueba de salida Post test	
	fi	hi %	fi	hi%
SI	09	41%	18	82%
NO	13	59%	04	18%
TOTAL	22	100%	22	100%

FUENTE: Aplicación de Lista de Cotejo a los niños y niñas de cinco años de edad “IEI. N°125, distrito y provincia de San Ignacio.

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla N°09 utilizando los juegos tradicionales en las Talleres de juegos, apreciamos que, el 41% de los niños y niñas en la prueba de inicio sí reconocen las partes de su cuerpo como extremidades (brazos, piernas, tronco) y en la prueba de salida subió a un 82%, por lo que se determina que nuestro programa aplicado fue eficiente, pues se logró fortalecer la motricidad gruesa de los niños y niñas de cinco años de edad. Se concluye que los juegos tradicionales y sus diversas variantes tienen repercusión en la evolución de la motricidad gruesa. El desarrollo de habilidades como el que ejercita las extremidades superiores es importante porque permite el reconocimiento de su cuerpo y de otras posibilidades para lograr mejores condiciones físicas.

Tabla 10. Nombra las partes de su cuerpo en diferentes situaciones cotidianas (juego de roles).

X	Prueba de inicio Pre test		Prueba de salida Post test	
	fi	hi %	fi	hi%
SI	16	73%	21	95%
NO	06	27%	01	05%
TOTAL	22	100%	22	100%

FUENTE: Aplicación de Lista de Cotejo a los niños y niñas de cinco años de edad “IEI. N°125, distrito y provincia de San Ignacio.

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla N°10 utilizando los juegos tradicionales en las Talleres de juegos, apreciamos que, el 73% de los niños y niñas en la prueba de inicio sí nombran las partes de su cuerpo en diferentes situaciones cotidianas (juego de roles) y en la prueba de salida subió a un 95%, por lo que se determina que nuestro programa aplicado fue eficiente, pues se logró fortalecer la motricidad gruesa de los niños y niñas de cinco años de edad. Se concluye que los juegos tradicionales son recurrentes acciones orientadas al crecimiento personal, el juego de roles es una forma de convivir en sociedad desde temprana edad. Los roles son mecanismos que ayudan a mejorar las condiciones de vida y forman actitudes en las personas.

Prueba de hipótesis

Estadísticas de grupo					
	TEST	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
TOTAL DE ESCALA	PRETEST	22	4,1364	2,39634	,51090
	POSTEST	22	7,3636	2,19405	,46777

PRUEBA T PARA LA IGUALDAD DE MEDIAS								
		t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
TOTAL DE ESCALA	PRE-TEST POS-TEST						Inferior	Superior
		-4,659	42	,000	-3,22727	,69270	-4,62519	-1,82935

INTERPRETACIÓN

El p-valor al ser ,000, siendo esta menor a 0.05, nos conduce afirmar que se acepta la hipótesis, confirma que la aplicación de juegos tradicionales sí influye significativamente fortalece la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años N° 125 distrito y provincia de San Ignacio, año 2022.

3.2. Discusión

En las tablas N° 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y 10 que corresponden al nivel de motricidad gruesa en el pre test, en cada una de sus dimensiones, el mayor porcentaje corresponde al nivel bajo con el 60%, el nivel medio con el 20%, en tanto que el 20% se ubica en el nivel bajo, y teniendo en cuenta el objetivo: Fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa aplicando los juegos tradicionales durante el desarrollo de Talleres en los niños y niñas de cinco años N° 125 distrito y provincia de San Ignacio, año 2022, tal como lo sostiene el marco teórico es totalmente asertivo la relación existente entre teoría (marco teórico) y práctica (aplicación de la variable experimento).

IV. CAPITULO IV: Conclusiones

1. Los quince juegos se caracterizan por ser manifestaciones locales, se les atribuye rasgos de la zona y representan ciertas formas de convivencia social. Además, el trabajo colectivo permite socializar y con ello se desarrollan otro tipo de habilidades sociales. El diagnóstico acerca del juego tradicional en San Ignacio ha sido un hallazgo importante, tanto por las similitudes con otros juegos como por el aporte a la motricidad gruesa.
2. Los juegos tradicionales tienen el mismo origen; no obstante, en cada lugar adopta otras condiciones y características; sin embargo, el objetivo es siempre el mismo orientado al desarrollo motor grueso de los niños mediante un programa de juegos tradicionales.
3. La aplicación del programa de juegos tradicionales fue importante en la medida que la motricidad gruesa se ha desarrollado significativamente en la muestra seleccionada. Los juegos tradicionales es una variable muy rica en su contenido, por cuanto está vinculada a la persona y por medio de ella se manifiesta el tipo de conocimiento ancestral. Como variable que se ha utilizado para mejorar la motricidad gruesa
4. El impacto en el desarrollo de la motricidad gruesa ha sido importante en la medida que el juego tradicional ha sido asimilado para el desarrollo humano a temprana edad.

V. CAPITULO V: RECOMENDACIONES

1. Utilizar los juegos tradicionales dentro de la concepción de recurso muy propio de la comunidad con el fin de mejorar la motricidad gruesa y sus relaciones con el desarrollo humano de los niños desde la escuela.
2. Valorar los juegos tradicionales, por su origen y contexto, porque es una variable pertinente al desarrollo de la motricidad gruesa.
3. Crear programas con base en los juegos tradicionales sean parte definitiva ya sea escolarizada o no escolarizada con el fin de mejorar la motricidad gruesa.
4. Tener en cuenta que el desarrollo motor grueso debe ser motivado por el ejercicio físico cuyo contexto sea la realidad, en este caso, la versatilidad de los juegos tradicionales es muy importante.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arroyo, M. (2002). Los juegos recreativos para el aprendizaje significativo con integración de áreas en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la escuela Juan Lucio Soto Jeremías. Perú.
- Aucouturier, (1999). *Introducción a la práctica psicomotriz*. Artículo publicado en el N° 136 en la revista aula. Graó
- Brunner. (2001). El proceso mental en el aprendizaje del niño. Madrid, España.
- Camacho, N. (2008). Propuestas de trabajo sobre los juegos tradicionales en la educación infantil. Venezuela.
- Froebel, F. (1926). *El jardín de la infancia*. Madrid. Grijalbo.
- Habermas, J. (2003). Teoría de la acción comunicativa. Taurus.
- Hernández, R; Fernández, C y Baptista, P. (2018). Metodología de la Investigación. México, D.F., Mc Graw Hill.
- Piaget, J. (1968). *Desarrollo psicomotor*. Buenos Aires.
- Johson, D. (1972). *Psicología social de la educación*. Buenos Aires.: Kapelusz.
- Magendzo, (2003). *Transversalidad y currículum*, Cooperativa editorial Magisterio, Santa fe de Bogotá.
- Marulanda, M. (2017). *Las rondas y los juegos infantiles: folklor y educación*. Bogotá, Convenio Andrés Bello, Secretaria Ejecutiva.
- Ministerio de Educación. (2017). Cartilla de planificación curricular para educación primaria. Lima-Perú.
- Moreno, (1998). *Juegos tradicionales de nuestra niñez*. Bogotá. Ámbito Ediciones, S.A.

- Morin, E. (2001). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Bogotá: Cooperativa. Magisterio (Colección Mesa Redonda)
- Murillo, R. (20). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado de la institución educativa distrital fundación pies descalzos. Colombia.
- Picq, L. & Vayer, P (1977). *Educación Psicomóriz y retraso mental*, Científic@ Médica, Barcelona.

ANEXOS

ANEXO N° 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: “Los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en niños de cinco años IEL. n° 125 san Ignacio, 2022”.

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES
PROBLEMA GENERAL: ¿Qué efectos tendrá el desarrollo de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la IEI n° 125 Distrito y Provincia de San Ignacio, durante el año 2022?	OBJETIVO GENERAL: Implementar un programa de juegos tradicionales con el fin de fortalecer la motricidad gruesa en niños de cinco años, IEI n.º125, San Ignacio 2022.	HIPOTESIS GENERAL: Si se desarrolla los juegos tradicionales, entonces se fortalece la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la I.EI. N° 125, San Ignacio 2022, Distrito y Provincia de san Ignacio, durante el 2022.	Juegos tradicionales.	PSICOMOTRICIDAD
	OBEJTIVOS ESPECÍFICOS: a) Diagnosticar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cinco años IEI. n° 125, San Ignacio 2022. b) Diseñar un programa de juegos tradicionales en función de la pertinencia de la motricidad gruesa en los niños de cinco años. c) Aplicar el programa de juegos tradicionales en función de la pertinencia de la motricidad gruesa en los niños de cinco años.			PERSONAL SOCIAL
				MATEMÁTICA
				COMUNICACIÓN
			Motricidad gruesa.	CORRER
				SALTAR
				TREPAR
	RODAR			
	PARARSE			
	ROLES			

	d) Evaluar, el impacto del programa de los juegos tradicionales en función de los resultados frente a la motricidad gruesa en los niños de cinco años.			RECONOCER
DISEÑO DE INVESTIGACIÓN		TÉCNICAS E INSTRUMENTOS		
Enfoque: cuantitativo Tipo: descriptivo. Diseño: cuasi experimental		Técnica: Observación Instrumentos: Lista de cotejo		

ANEXO N° 02: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

LISTA DE COTEJO PARA CONOCER EL GRADO DE MOTRICIDAD GRUESA DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA IEI N° 125 DE SAN IGNACIO.

I. DATOS GENERALES:

1.1. Institución Educativa Inicial : N° 125.

1.2. Lugar : San Ignacio.

1.3. Fecha de observación :

1.4. Investigadora : Huancas Ibañez Dalila.

II. INSTRUCCIONES:

La lista de cotejo tiene como finalidad recoger información sobre el grado de la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años IEI. N° 125, San Ignacio, lo cual será útil para esta investigación y serán de total confidencialidad.

En este caso se ha considerado los siguientes criterios de valoración:

INDICADORES	VALORACIÓN	
	SÍ	NO
1. Descubre, mediante el juego nuevas posibilidades de movimiento, habilidades motrices básicas (correr)		
2. Expresa por iniciativa propia situaciones de la vida cotidiana desarrollando habilidades básicas (saltar)		
3. Realiza acciones motrices en las que coordina movimientos voluntarios, ayudando a extender habilidades motrices básicas (trepar)		
4. Expresa a través del juego desplazamientos seguros, incrementando habilidades motrices básicas (rodar)		
5. Descubre diferentes expresiones corporales, escuchando música		
6. Representa algunas características propias en actividades físicas (pararse en punta de pies)		

7. Representa algunas características propias en actividades físicas (salta con un solo pie)		
8. Demuestra algunas características propias en actividades físicas (salta, con los dos pies)		
9. Reconoce las partes gruesas de su cuerpo como (brazos, piernas, tronco)		
10. Nombra las partes gruesas de su cuerpo en diferentes situaciones cotidianas (juego de roles).		

SÍ () NO ()

ANEXO N.º 03: LISTADO DE JUEGOS TRADICIONALES

Nº	JUEGOS TRADICIONALES	FECHA DE EJECUCION
01	“SI TE MUEVES PIERDES”	04 de mayo de 2022
02	“SALTAMOS CON LA SOGA BATIDORA”	11 de mayo de 2022
03	“LA CUERDA SALTARINA”	16 de mayo de 2022
04	“QUIERO SER COMO TU”	26 de mayo de 2022
05	“JUGAMOS A LA VACA ALOCADA”	03 de junio de 2022
06	“NOS DIVERTIMOS JUGANDO A LA LECHUZA CIEGA”	08 de junio de 2022
07	“LOS ENCOSTALILLADOS”	15 de junio de 2022
08	“SOMOS CEBOLLITAS”	21 de junio de 2022
09	“JUGAMOS AL GATO CORRELÒN	04 de julio de 2022
10	“SOMOS POLICÌAS Y LADRONES”	12 de julio de 2022
11	“NOS DIVERTIMOS SALTANDO ENTRE CUADROS”	19 de julio de 2022
12	“TUMBAMOS LAS BOTELLAS ENCANTADAS”	26 de julio de 2022
13	“JUGAMOS A LAS OLLITAS”	03 de agosto de 2022

14	“ALCANZAME SI PUEDES	10 de agosto de 2022
15	“NO ME ENCUENTRAS”	17 de agosto de 2022

PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA LA MEJORA DE LA **MOTRICIDAD GRUESA**

Descripción del problema:

La llegada de la pandemia generó muchos cambios en la humanidad, los sistemas educativos mundiales cambiaron, principalmente migraron a la educación virtual, en el contexto específico de San Ignacio se produjo los mismos cambios y tal vez con más y efectos negativos en los niños quienes ingresan a la etapa escolarizada. Por otro lado, se entiende que el desarrollo humano depende mucho de la actividad motriz y sobre todo por cuanto la escuela tiene responsabilidad, por ello es que el aprendizaje no puede estar separado de la actividad motriz, en este sentido la implementación de un programa de juegos tradicionales resulta pertinente, sobre todo por cuando son actividades propias de cada lugar como San Ignacio y las condiciones que la zona ofrece.

Si el aprendizaje depende, de alguna manera, del esfuerzo o desarrollo físico se entiende que los juegos en el contexto de las tradiciones son importantes, por ello es que como producto de las dificultades de la motricidad gruesa se presenta en el programa que consta de 15 juegos que pretende desarrollar la motricidad gruesa orientada a desarrollo de habilidades físicas.

Fundamentación

La necesidad del desarrollo humano mediante el ejercicio motriz es importante en la vida del ser humano, sobre todo si este empieza en la escuela, por esta razón el desarrollo del programa para mejorar la motricidad gruesa es importante en el desenvolvimiento de las personas. Todos los procesos de aprendizaje no se desarrollan independientemente, requiere de otros factores como el juego como una acción por placer o por medio de cual se explora. En la medida que se pretende que el desarrollo humano sea integral quiere decir que todas las acciones como el desarrollo de la motricidad sean importantes; por cuanto, el desarrollo humano depende de todos los factores y consecuentemente el aprendizaje es la consecuencia.

Justificación

Implementar un programa con el fin de desarrollar la motricidad gruesa en niños de cinco años tiene implicancias en el proceso de aprendizaje, razón por la cual se justifica el programa, en tanto focaliza el desarrollo humano, por cuanto la motricidad gruesa es una forma con la cual el niño se desarrolla socialmente. La propuesta que consiste en relacionar la motricidad gruesa con los juegos tradicionales tiene como contexto la teoría de Piaget al plantear de que el juego por placer genera muchas condiciones para potenciar el aprendizaje, por lo tanto, el estudio se justifica porque la motricidad gruesa repercute en el desarrollo del aprendizaje. En este sentido, el programa de juegos tradicionales tiene mucha importancia en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Objetivos

Para el desarrollo del programa se importante considerar los siguientes objetivos:

Objetivo general:

Implementar un programa de juegos tradicionales con el fin de fortalecer la motricidad gruesa en niños de cinco años, IEI n.º125, San Ignacio 2022.

Objetivos específicos:

- a. diagnosticar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cinco años.
- b. diseñar un programa de juegos tradicionales en función de la pertinencia de la motricidad gruesa en los niños de cinco años
- c. aplicar el programa de juegos tradicionales en función de la pertinencia de la motricidad gruesa en los niños de cinco años

Acciones didácticas

El programa contempla las siguientes acciones:

- Identificación de juegos tradicionales, propios y ajenos a la zona de San Ignacio, esta actividad considera la valoración de los juegos en sus diversas manifestaciones. También implica un acercamiento a las familias para identificar el origen de los juegos y las adaptaciones que el juego a sufrido con el tiempo.

- Organizar los 15 juegos considerando la naturaleza y las relaciones con el contexto de San Ignacio.
- Diseño de sesiones de aprendizaje contextualizando los juegos tradicionales y las adaptaciones que han sufrido.
- Diseño de instrumentos de evaluación para lograr información acerca del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años.

JUEGO TRADICIONAL N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 125 – “Divino Niño Jesús.
1.2. Ciclo/Edad : II-5 años Aula: “Sonrisitas”.
1.3. Lugar : San Ignacio.
1.4. Directora : Fernández Fernández Elma.
1.5. Profesora de Aula : Pesantes Cárdenas Pamela Judith.
1.6. Bachiller : Huancas Ibañez Dalila.
1.7. Fecha : 06 mayo de 2022

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

NOMBRE DEL JUEGO:		“SI TE MUEVES PIERDES”	
PROPOSITO: Desarrollar en los estudiantes la motricida gruesa.			
AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENT O DE EVALUACION
PSICOMOTRICIDAD	<p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.</p> <ul style="list-style-type: none">• Comprende su cuerpo.• se expresa corporalmente.	<ul style="list-style-type: none">• Demuestra autonomía al jugar, utilizando habilidades motrices básicas, con predominio y	<ul style="list-style-type: none">• Lista de cotejo.

		equilibrio corporal.	
--	--	----------------------	--

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> La docente anticipa a los niños que saldrán al patio a realizar un juego de motricidad gruesa llamado “Si te ríes pierdes”, donde moverán su cuerpo al ritmo de la música. <p>Asamblea:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se dialoga mediante asamblea sobre las normas para salir al patio, recomendando ser cuidadosos al momento del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> Parlante USB
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> JUEGO MOTRIZ Ya en el patio, formaremos un círculo e iremos cantando en coro evita reírte, se pide girar y contar hasta el 3, da la orden quien ya fue elegido para dirigir “todos tranquilos”, todos se quedarán quietos sin mover ninguna parte de su cuerpo, en la posición que se hayan encontrado. El jugador designado pasará alrededor del círculo contando, al descubrir algún participante en movimiento, o, no realizando lo acordado se retira, ganando 	

	aquel que soporta más tiempo sin moverse.	
CIERRE	<p>RELAJACION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Después de haber realizado el juego se ordena a los niños a sentarse en el patio para relajarse, realizando los siguientes ejercicios: <ul style="list-style-type: none"> - INHALACION: Oler la flor - EXHALACIÓN: Soplar una vela <p>REPRESENTACION GRAFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego regresamos con los niños al aula, • dibujan el juego que han realizado en el patio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel bond • lápices

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA		SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	
CRITERIO DE EVALUACION		DESCUBRE MOVIMIENTOS CORPORALES COORDINADOS SIGUIENDO EL RITMO DE LA MÚSICA.	
Nº	NONBRES Y APELLIDOS	SI	NO
1	ABAD NUÑEZ, ROBERT NEYMAR		
2	ALTAMIRANO NUÑEZ, KENNEDT URIEL		
3	BUSTAMANTE LEIVA, SAORI MADOLY		
4	CALLE ARMIJOS, JEACKSON ELBER		
5	CASTILLO TICLIHUANCA, KRISBETH JHAMILET		
6	COTRINA PEÑA, YOSUMI AYELET		
7	FLORES GUERRERO ESTRELLITA MAITED		
8	GARCIA GUERRERO, FELIPE ALONSO		
9	GARCIA PEÑA, TITO JHAROL		
10	GUEVARA ALVERCA, CRISTIAN MEYER		
11	HERRERA JIMENEZ, LISBETH PAOLA		
12	LALANGUI RIMAYCUNA, ANIKA BRYGHIT		
13	LLACSAHUANGA LARREATEGUI, JEFFERSON		
14	OLLAGUES ARANDA, MARICARMEN AYLEEN		
15	PAQUIRACHIN CASTILLO, NEHEMIAS YEIMER		
16	PESANTES VELASCO, STEFHNEE YAMILET		
17	QUINDE SANDI, YARUMY		
18	RAMIREZ ROJAS, ROMINA VALERIA		
19	ROBLEDO SANCHEZ, LENIN ALDAIR		
20	RAMIRES ACUÑA, ANA BELEN		
21	SALVADOR HUANCAS, SARA ESTHER		
22	TII NEYRA STALIN XAVIER		

JUEGO TRADICIONAL N.º 2

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 125 – “Divino Niño Jesús.
 1.2. Ciclo/Edad : II-5 años Aula: “Sonrisitas”.
 1.3. Lugar : San Ignacio.
 1.4. Directora : Fernández Fernández Elma.
 1.5. Profesora de Aula : Pesantes Cárdenas Pamela Judith.
 1.6. Bachiller : Huancas Ibañez Dalila.
 1.7. Fecha : 11 de mayo de 2022

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

NOMBRE DEL JUEGO:		“SALTAMOS CON LA SOGA BATIDORA”	
PROPOSITO: Que los niños y niñas presenten seguridad al momento de saltar, fortaleciendo los músculos de sus piernas para apoyar su psicomotricidad gruesa.			
AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Personal Social	CONSTRUYE SU IDENTIDAD. • Se valora así mismo.	• Practica diferentes situaciones de juegos, asumiendo distintos roles.	• Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Se prevé con anticipación una sogá que será llevada al aula en una caja sorpresa, donde haremos a los niños algunas preguntas. ¿Qué objeto hay en la caja? ¿Qué podremos hacer con este objeto? ASAMBLEA	<ul style="list-style-type: none"> soga

	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños, recordando nuestras normas para salir al patio, donde realizaremos el juego. 	
DESARROLLO	<p>JUEGO MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Listos y preparados en el espacio de juego 2 integrantes sujetan de cada lado la sog a para empezar a dar vueltas, los demás, compañeros formados esperan su turno. • Orientamos los saltos al compás de una melodía, el participante que se cansa o se equivoca pasa a descansar. Demostrando con alegría su participación. • También se propone a los niños que salte cada uno, utilizando una sog a más corta, donde se tiene que coger la sog a una mano en cada extremo, tratando de pasar la sog a de adelante hacia atrás. 	
CIERRE	<p>RELAJACION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al terminar la actividad los estudiantes se sientan descansan muy atentos escuchan el cuento propuesto por la profesora. <p>REPRESENTACION GRAFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • En el aula los niños dibujan el juego que han realizado en el patio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel bond • lápices

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA		CONSTRUYE SU IDENTIDAD.	
CRITERIO DE EVALUACION		REALIZA Y ASUME ROLES DENTRO DE LOS JUEGOS DE LA VIDA COTIDIANA.	
Nº	NONBRES Y APELLIDOS	SI	NO
1	ABAD NUÑEZ, ROBERT NEYMAR		
2	ALTAMIRANO NUÑEZ, KENNEDT URIEL		
3	BUSTAMANTE LEIVA, SAORI MADOLY		
4	CALLE ARMIJOS, JEACKSON ELBER		
5	CASTILLO TICLIHUANCA, KRISBETH JHAMILET		
6	COTRINA PEÑA, YOSUMI AYELET		
7	FLORES GUERRERO ESTRELLITA MAITED		
8	GARCIA GUERRERO, FELIPE ALONSO		
9	GARCIA PEÑA, TITO JHAROL		
10	GUEVARA ALVERCA, CRISTIAN MEYER		
11	HERRERA JIMENEZ, LISBETH PAOLA		
12	LALANGUI RIMAYCUNA, ANIKA BRYGHIT		
13	LLACSAHUANGA LARREATEGUI, JEFFERSON		
14	OLLAGUES ARANDA, MARICARMEN AYLEEN		
15	PAQUIRACHIN CASTILLO, NEHEMIAS YEIMER		
16	PESANTES VELASCO, STEFHNEE YAMILET		
17	QUINDE SANDI, YARUMY		
18	RAMIREZ ROJAS, ROMINA VALERIA		
19	ROBLEDO SANCHEZ, LENIN ALDAIR		
20	RAMIRES ACUÑA, ANA BELEN		
21	SALVADOR HUANCAS, SARA ESTHER		
22	TII NEYRA STALIN XAVIER		

JUEGO TRADICIONAL N.º 3

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 125 – “Divino Niño Jesús.
 1.2. Ciclo/Edad : II-5 años Aula: “Sonrisitas”.
 1.3. Lugar : San Ignacio.
 1.4. Directora : Fernández Fernández Elma.
 1.5. Profesora de Aula : Pesantes Cárdenas Pamela Judith.
 1.6. Bachiller : Huancas Ibañez Dalila.
 1.7. Fecha : 16 de mayo de 2022

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

NOMBRE DEL JUEGO:		“SALTAMOS LA CUERDA SALTARINA”	
PROPOSITO: Desarrollar su psicomotricidad gruesa al momento de saltar con los dos pies desde lo más bajo hasta lo más alto.			
AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
PSICOMOTRICIDAD	<p>POR INICIATIVA PROPIA REALIZA ACTIVIDADES DE MOTRICIDAD.</p> <ul style="list-style-type: none">Se expresa corporalmente.	<ul style="list-style-type: none">Realiza movimientos de forma libre expresando habilidades motrices básicas, como saltar, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, superficie, y	<ul style="list-style-type: none">Lista de cotejo.

		los objetos, regulando su fuerza, velocidad.	
--	--	---	--

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Se lleva al aula en un sobre sorpresa, un elástico, donde haremos a los niños algunas preguntas. <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué es lo que hemos sacado de la caja? ¿Para qué sirve este objeto? ¿Cómo podríamos jugar con esta cuerda? La maestra explica que usaremos el elástico para jugar saltando en el patio. <p>ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente se reúne con los niños, para recordar nuestras normas y poder salir al patio. 	<ul style="list-style-type: none"> Lana
DESARROLLO	<p>JUEGO MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> Se propone a los estudiantes formarnos en grupos de 3 a 5 participantes colocarse en los extremos y se les entrega la lana para que esté templada y los demás puedan saltar, atentos todos a la indicación que se les da. inician la competencia. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • En la primera oportunidad tendrán que saltar dependiendo su posibilidad. a la altura de los (tobillos, rodillas, y cadera). 	
CIERRE	<p>RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Después de haber jugado en el patio, se ingresa al aula para escuchar música relajante. <p>REPRESENTACION GRAFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repartimos una ficha donde grafiquen el juego que han realizado en el patio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Parlante • USB • lápices

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA		POR INICIATIVA PROPIA REALIZA ACTIVIDADES DE MOTRICIDAD.	
CRITERIO DE EVALUACION		REALIZA ACCIONES DE JUEGO COMBINANDO HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS AL (SALTAR).	
Nº	NONBRES Y APELLIDOS	SI	NO
1	ABAD NUÑEZ, ROBERT NEYMAR		
2	ALTAMIRANO NUÑEZ, KENNEDT URIEL		
3	BUSTAMANTE LEIVA, SAORI MADOLY		
4	CALLE ARMIJOS, JEACKSON ELBER		
5	CASTILLO TICLIHUANCA, KRISBETH JHAMILET		
6	COTRINA PEÑA, YOSUMI AYELET		
7	FLORES GUERRERO ESTRELLITA MAITED		
8	GARCIA GUERRERO, FELIPE ALONSO		
9	GARCIA PEÑA, TITO JHAROL		
10	GUEVARA ALVERCA, CRISTIAN MEYER		
11	HERRERA JIMENEZ, LISBETH PAOLA		
12	LALANGUI RIMAYCUNA, ANIKA BRYGHIT		
13	LLACSAHUANGA LARREATEGUI, JEFFERSON		
14	OLLAGUES ARANDA, MARICARMEN AYLEEN		
15	PAQUIRACHIN CASTILLO, NEHEMIAS YEIMER		
16	PESANTES VELASCO, STEFHNEE YAMILET		
17	QUINDE SANDI, YARUMY		
18	RAMIREZ ROJAS, ROMINA VALERIA		
19	ROBLEDO SANCHEZ, LENIN ALDAIR		
20	RAMIRES ACUÑA, ANA BELEN		
21	SALVADOR HUANCAS, SARA ESTHER		
22	TII NEYRA STALIN XAVIER		

JUEGO TRADICIONAL N.º 4

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 125 – “Divino Niño Jesús.
1.2. Ciclo/Edad : II-5 años Aula: “Sonrisitas”.
1.3. Lugar : San Ignacio.
1.4. Directora : Fernández Fernández Elma.
1.5. Profesora de Aula : Pesantes Cárdenas Pamela Judith.
1.6. Bachiller : Huancas Ibañez Dalila.
1. 7. Fecha : 26 de mayo de 2022

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

NOMBRE DEL JUEGO:		“QUIERO SER COMO TU”	
PROPOSITO: Desarrollar la coordinación motora al imitar los movimientos del compañero.			
AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Psicomotriz	EXPRESA CORPORALMENTE ACTIVIDADES MOTRICES MEDIANTE EL JUEGO. • Comprende su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none">• Demuestra emociones y estados de ánimo mediante movimientos, gestos. Reconoce las emociones de los demás.	<ul style="list-style-type: none">• Lista de cotejo.

III. SECUENCIA MOTRICIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MATERIALES
----------	---------------------------	------------

<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Invitar los niños a estar atentos a la presentación de un espejo donde invitaremos a cada uno a mirarse en él y realizar algunos gestos. • Luego se plantea algunas interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Para qué sirve el espejo? - ¿Qué pasa cuando nos miramos en el espejo practicamos algunos movimientos? • Se explica a los estudiantes que hoy realizaremos una diversión que tiene por nombre “El espejo mágico”. <p>ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recordamos en asamblea con los niños las normas para poder jugar armoniosamente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Espejo
<p>DESARROLLO</p>	<p>JUEGO MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reunidos entre dos, los estudiantes estarán listos para comenzar el juego, un niño hará el papel de imitador, el otro el espejo mágico. El niño que simular ser el espejo debe imitar idéntico los movimientos y actos del que imita, donde se presenta movimientos del cuerpo, cabeza, partes de la cara, realizar gestos, entre otros movimientos que se prevean en el momento. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Culminado la primera pareja, se da paso a otra, deben participar todos y sentir la satisfacción del juego. 	
CIERRE	<p>RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al finalizar ubicamos las sillas para dialogar sobre lo que más les gusto del juego. • Nos relajamos escuchando un pequeño cuento. <p>REPRESENTACION GRÁFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pintamos nuestras manos con tempera para plasmarlas en una hoja bond. 	<ul style="list-style-type: none"> • cuento • tempera • hojas bond

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA		CONSTRUYE SU IDENTIDAD.	
CRITERIO DE EVALUACION		MANIFIESTA SUS EMOCIONES AL REALIZAR JUEGOS DE SU INTERÉS.	
Nº	NONBRES Y APELLIDOS	SI	NO
1	ABAD NUÑEZ, ROBERT NEYMAR		
2	ALTAMIRANO NUÑEZ, KENNEDT URIEL		
3	BUSTAMANTE LEIVA, SAORI MADOLY		
4	CALLE ARMIJOS, JEACKSON ELBER		
5	CASTILLO TICLIHUANCA, KRISBETH JHAMILET		
6	COTRINA PEÑA, YOSUMI AYELET		
7	FLORES GUERRERO ESTRELLITA MAITED		
8	GARCIA GUERRERO, FELIPE ALONSO		
9	GARCIA PEÑA, TITO JHAROL		
10	GUEVARA ALVERCA, CRISTIAN MEYER		
11	HERRERA JIMENEZ, LISBETH PAOLA		
12	LALANGUI RIMAYCUNA, ANIKA BRYGHIT		
13	LLACSAHUANGA LARREATEGUI, JEFFERSON		
14	OLLAGUES ARANDA, MARICARMEN AYLEEN		
15	PAQUIRACHIN CASTILLO, NEHEMIAS YEIMER		
16	PESANTES VELASCO, STEFHNEE YAMILET		
17	QUINDE SANDI, YARUMY		
18	RAMIREZ ROJAS, ROMINA VALERIA		
19	ROBLEDO SANCHEZ, LENIN ALDAIR		
20	RAMIRES ACUÑA, ANA BELEN		
21	SALVADOR HUANCAS, SARA ESTHER		
22	TII NEYRA STALIN XAVIER		

JUEGO TRADICIONAL N.º 5

DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa Inicial	: N° 125 – “Divino Niño Jesús.
1.2. Ciclo/Edad	: II-5 años Aula: “Sonrisitas”.
1.3. Lugar	: San Ignacio.
1.4. Directora	: Fernández Fernández Elma.
1.5. Profesora de Aula	: Pesantes Cárdenas Pamela Judith.
1.6. Bachiller	: Huancas Ibáñez Dalila.
1. 7. Fecha	: 03 de junio de 2022

APRENDIZAJES ESPERADOS:

NOMBRE DEL JUEGO:		“JUGAMOS A LA VACA ALOCADA”	
PROPOSITO: Desarrolla habilidades motoras mediante el movimiento del cuerpo al realizar el juego.			
AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	• Interactúa en actividades grupales del aula propone ideas de juego, acuerdan que jugar. colocan sus propias reglas y todos las respetan lo planteado.	• Lista de cotejo.

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MATERIALES
----------	---------------------------	------------

<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Invitamos a los participantes a observar atentamente el dibujo presentado por la docente. Imagen de una festividad que realizan en la comunidad. • Luego se plantea algunas interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué actividades se realizan en una fiesta de la comunidad? - ¿Qué juegos han visto realizarse? • Invitamos a los niños empezar el juego llamado “La vaca loca, saldremos al patio”. • Los participantes juegan con entusiasmo ya que es un juego conocido lo observan en las fiestas del pueblo participan niños y adultos <p>ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizamos nuestra asamblea y recordamos las normas para salir fuera del aula. 	<ul style="list-style-type: none"> • Telas •
<p>DESARROLLO</p>	<p>JUEGO MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> • En el espacio indicado antes de dar inicio al juego realizamos algunos ejercicios de calentamiento. • Luego se elige a un participante, quien llevará puesta una tela blanca con que cubriremos el cuerpo del participante que participara de “la vaca loca” ésta persigue hasta atrapar al resto de compañeros, quienes tendrán que correr por todo espacio libre; éstos también retan 	

	a la "vaca alocada" si son alcanzados al final tendrán que recordar que parte de su cuerpo les ha tocado	
CIERRE	<p>RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Después de haber jugado ingresamos al aula, nos sentamos en el piso para dialogar sobre lo que más les gusto del juego. • Nos relajamos inhalando y exhalando. <p>REPRESENTACION GRAFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños dibujan la vaca alocada del juego que han realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> • lápices • hojas bond

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA		DEMUESTRA SU PARTICIPACION DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.	
CRITERIO DE EVALUACION		PARTICIPA DE MANERA RESPONSABLE CUMPLIENDO LAS NORMAS Y ACUERDOS PLANTEADOS ANTES DEL JUEGO. SE INTEGRA EN DIFERENTES JUEGOS, DE MANERA AUTÓNOMA.	
Nº	NONBRES Y APELLIDOS	SI	NO
1	ABAD NUÑEZ, ROBERT NEYMAR		
2	ALTAMIRANO NUÑEZ, KENNEDT URIEL		
3	BUSTAMANTE LEIVA, SAORI MADOLY		
4	CALLE ARMIJOS, JEACKSON ELBER		
5	CASTILLO TICLIHUANCA, KRISBETH JHAMILET		
6	COTRINA PEÑA, YOSUMI AYELET		
7	FLORES GUERRERO ESTRELLITA MAITED		
8	GARCIA GUERRERO, FELIPE ALONSO		
9	GARCIA PEÑA, TITO JHAROL		
10	GUEVARA ALVERCA, CRISTIAN MEYER		
11	HERRERA JIMENEZ, LISBETH PAOLA		
12	LALANGUI RIMAYCUNA, ANIKA BRYGHIT		
13	LLACSAHUANGA LARREATEGUI, JEFFERSON		
14	OLLAGUES ARANDA, MARICARMEN AYLEEN		
15	PAQUIRACHIN CASTILLO, NEHEMIAS YEIMER		
16	PESANTES VELASCO, STEFHNEE YAMILET		
17	QUINDE SANDI, YARUMY		
18	RAMIREZ ROJAS, ROMINA VALERIA		
19	ROBLEDO SANCHEZ, LENIN ALDAIR		
20	RAMIRES ACUÑA, ANA BELEN		
21	SALVADOR HUANCAS, SARA ESTHER		
22	TII NEYRA STALIN XAVIER		

JUEGO TRADICIONAL N.º 6

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 125 – “Divino Niño Jesús.
 1.2. Ciclo/Edad : II-5 años Aula: “Sonrisitas”.
 1.3. Lugar : San Ignacio.
 1.4. Directora : Fernández Fernández Elma.
 1.5. Profesora de Aula : Pesantes Cárdenas Pamela Judith.
 1.6. Bachiller : Huancas Ibañez Dalila.
 1. 7. Fecha : 08 de junio de 2022

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

NOMBRE DEL JUEGO:		“NOS DIVERTIMOS JUGANDO A LA LECHUZA CIEGA”	
PROPOSITO: Que los niños mejoren la motricidad gruesa en sus movimientos que realizan cuando están vendados.			
AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU IDENTIDAD. • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones.	 • Se organiza con los demás niños para realizar, diferentes estrategias de juegos dependiendo lo que más les guste.	 • Lista de cotejo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MATERIALES
-----------------	----------------------------------	-------------------

<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se prevé con anticipación un pañuelo o tela y se les muestra a los niños realizando algunas preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es lo que observan? - ¿Qué podemos hacer con este pañuelo? - ¿Cómo podríamos utilizar el pañuelo para jugar en el patio? • Proponemos a los niños realizar el juego llamado “La gallina ciega”. <p>ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se recomienda seguir las normas para poder jugar en el patio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Telas • Pañuelo
<p>DESARROLLO</p>	<p>JUEGO MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para dar inicio a esta actividad. La profesora invita a realizar algunos ejercicios. De relajación muscular. • Un niño voluntario será la Lechucita ciega cubrimos su rostro con un pañuelo, el resto de niños estarán formados en círculo. Esperando ser descubiertos por la lechuza • El juego empieza cuando la lechusita pregunta: ¿Dónde están los lechuzones, uno de los compañeros le da tres vueltas tratando de confundirla y tendrá que encontrar a los compañeros? Al coger a uno debe tocarle el rostro y descubrir ¿quién es?, dirá el nombre del 	<p>-</p>

	niño, luego su compañero lo remplazará. De esta manera continua el juego.	
CIERRE	<p>RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al terminar el juego ingresamos al aula, nos sentamos en el piso para dialogar sobre lo que más les gusto del juego. • Nos relajamos escuchando música relajante. <p>REPRESENTACION GRAFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se representa el juego realizado mediante un dibujo en una hoja bond. 	<ul style="list-style-type: none"> • Parlante • USB • lápices • hojas bond

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA		CONSTRUYE SU IDENTIDAD.	
CRITERIO DE EVALUACION		REALIZA ACTIVIDADES COTIDIANAS DE JUEGO, TOMANDO SUS PROPIAS DECISIONES CON SUS COMPAÑEROS SEGÚN SUS INTERESES.	
Nº	NONBRES Y APELLIDOS	SI	NO
1	ABAD NUÑEZ, ROBERT NEYMAR		
2	ALTAMIRANO NUÑEZ, KENNEDT URIEL		
3	BUSTAMANTE LEIVA, SAORI MADOLY		
4	CALLE ARMIJOS, JEACKSON ELBER		
5	CASTILLO TICLIHUANCA, KRISBETH JHAMILET		
6	COTRINA PEÑA, YOSUMI AYELET		
7	FLORES GUERRERO ESTRELLITA MAITED		
8	GARCIA GUERRERO, FELIPE ALONSO		
9	GARCIA PEÑA, TITO JHAROL		
10	GUEVARA ALVERCA, CRISTIAN MEYER		
11	HERRERA JIMENEZ, LISBETH PAOLA		
12	LALANGUI RIMAYCUNA, ANIKA BRYGHIT		
13	LLACSAHUANGA LARREATEGUI, JEFFERSON		
14	OLLAGUES ARANDA, MARICARMEN AYLEEN		
15	PAQUIRACHIN CASTILLO, NEHEMIAS YEIMER		
16	PESANTES VELASCO, STEFHNEE YAMILET		
17	QUINDE SANDI, YARUMY		
18	RAMIREZ ROJAS, ROMINA VALERIA		
19	ROBLEDO SANCHEZ, LENIN ALDAIR		
20	RAMIRES ACUÑA, ANA BELEN		
21	SALVADOR HUANCAS, SARA ESTHER		
22	TII NEYRA STALIN XAVIER		

JUEGO TRADICIONAL N.º 7

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 125 – “Divino Niño Jesús.
1.2. Ciclo/Edad : II-5 años Aula: “Sonrisitas”.
1.3. Lugar : San Ignacio.
1.4. Directora : Fernández Fernández Elma.
1.5. Profesora de Aula : Pesantes Cárdenas Pamela Judith.
1.6. Bachiller : Huancas Ibañez Dalila.
1. 7. Fecha : 15 de junio de 2022

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

NOMBRE DEL JUEGO:		“RODAMOS ENCOSTALILLADOS”	
PROPOSITO: Desarrollar habilidades motoras al momento de rodar y competir.			
AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	• Se orienta y se ubica en el espacio y realiza movimientos corporales, expresando algunas palabras como cerca- lejos.	• Lista de cotejo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MATERIALES
----------	---------------------------	------------

<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Presentamos a los niños algunos sacos o costales, donde iremos preguntando a los niños: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué objetos hemos traído hoy? - ¿Para qué sirven los sacos? - ¿Podríamos jugar utilizando los sacos? • Formados en columnas nos ubicamos con los niños para divertirnos con el juego llamado “Los encostillados”. <p>ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recordamos nuestras normas para jugar en el patio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sacos
<p>DESARROLLO</p>	<p>JUEGO MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> • En el patio antes de comenzar el juego realizamos algunos ejercicios de calentamiento. • La maestra dirige el juego y entrega un saco a cada niño. • Los niños se colocan el costalillo, metiendo sus pies y que les llegue hasta el tronco lo amarramos con una cuerda de lana, dada la orden inicia la competencia hasta llegar a la meta. • El primero en llegar es el campeón. 	<ul style="list-style-type: none"> • sacos
<p>CIERRE</p>	<p>RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Culminado el juego, colocamos los sacos en el piso para acostarnos y relajarnos. <p>REPRESENTACION GRAFICA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • lápices • hojas bond

	<ul style="list-style-type: none"> • Sentados en su salón los participantes dibujan lo que observaron y les gusto del juego. 	
--	---	--

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA		RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN.	
CRITERIO DE EVALUACION		REALIZA ACCIONES PARA DESPLAZARSE, EXPRESANDO PALABRAS CERCA – LEJOS.	
Nº	NONBRES Y APELLIDOS	SI	NO
1	ABAD NUÑEZ, ROBERT NEYMAR		
2	ALTAMIRANO NUÑEZ, KENNEDT URIEL		
3	BUSTAMANTE LEIVA, SAORI MADOLY		
4	CALLE ARMIJOS, JEACKSON ELBER		
5	CASTILLO TICLIHUANCA, KRISBETH JHAMILET		
6	COTRINA PEÑA, YOSUMI AYELET		
7	FLORES GUERRERO ESTRELLITA MAITED		
8	GARCIA GUERRERO, FELIPE ALONSO		
9	GARCIA PEÑA, TITO JHAROL		
10	GUEVARA ALVERCA, CRISTIAN MEYER		
11	HERRERA JIMENEZ, LISBETH PAOLA		
12	LALANGUI RIMAYCUNA, ANIKA BRYGHIT		
13	LLACSAHUANGA LARREATEGUI, JEFFERSON		
14	OLLAGUES ARANDA, MARICARMEN AYLEEN		
15	PAQUIRACHIN CASTILLO, NEHEMIAS YEIMER		
16	PESANTES VELASCO, STEFHNEE YAMILET		
17	QUINDE SANDI, YARUMY		
18	RAMIREZ ROJAS, ROMINA VALERIA		
19	ROBLEDO SANCHEZ, LENIN ALDAIR		
20	RAMIRES ACUÑA, ANA BELEN		
21	SALVADOR HUANCAS, SARA ESTHER		
22	TII NEYRA STALIN XAVIER		

JUEGO TRADICIONAL N.º 8

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 125 – “Divino Niño Jesús.
 1.2. Ciclo/Edad : II-5 años Aula: “Sonrisitas”.
 1.3. Lugar : San Ignacio.
 1.4. Directora : Fernández Fernández Elma.
 1.5. Profesora de Aula : Pesantes Cárdenas Pamela Judith.
 1.6. Bachiller : Huancas Ibañez Dalila.
 1.7. Fecha : 21 de junio 2022

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

NOMBRE DEL JUEGO:		“SOMOS COSECHADORES DE CEBOLLITAS”	
PROPOSITO: Fortalecer la motricidad gruesa en las extremidades de su cuerpo y ayudar a tener fuerza.			
AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
PSICOMOTRIZ	CONSTRUYE SI IDENTIDAD. • Se valora así mismo. • • Autorregula sus emociones.	• Demuestra y expresa mediante acciones sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de los demás.	• Lista de cotejo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MATERIALES
-----------------	----------------------------------	-------------------

<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se dará a conocer el juego mediante una lámina, donde se ira preguntando de acuerdo a la imagen: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué visualizan en la lámina? - ¿Qué crees que realizan los niños? - ¿Vamos a practicar este juego? • Comunicamos a los niños que para realizar este juego saldremos al patio. <p>ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Todos juntos en asamblea recordamos nuestras normas para tener en cuenta al momento de salir al patio y jugar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lamina
<p>DESARROLLO</p>	<p>JUEGO MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Antes de comenzar el juego realizaremos algunos ejercicios de calentamiento como estiramiento, de brazos, piernas, trotar. • Luego buscamos un poste o árbol donde se puedan agarrar “las cebollitas” • Los niños y niñas se sientan uno a uno detrás de otro agarrándose de la cintura de su compañero, el primer niño se coge del árbol o poste para asegurarse y tener más fuerza. • El niño que se encuentra de pie ira intentando cosechar las cebollas una a una es necesario es que cada niño debe dejarse desprender o soltarse. • El sacador de cebollitas ira preguntando de donde está suavecita de la cabeza, pies 	

	o cinturita para ser sacadita, de raicecita, e ira tocando y nombrando las partes del cuerpo de su compañero,	
CIERRE	<p>RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terminado el juego ingresamos al aula para dialogar sobre el juego y relajarnos mediante ejercicios de relajación. <p>REPRESENTACION GRAFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños representarán el juego realizado mediante el dibujo. 	<ul style="list-style-type: none"> • lápices • hojas bond

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA		CONSTRUYE SU IDENTIDAD.	
CRITERIO DE EVALUACION		UTILIZA PALABRAS O ACCIONES PARA DIFERENCIAR LAS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS Y CUALIDADES DE LOS DEMÁS.	
Nº	NONBRES Y APELLIDOS	SI	NO
1	ABAD NUÑEZ, ROBERT NEYMAR		
2	ALTAMIRANO NUÑEZ, KENNEDT URIEL		
3	BUSTAMANTE LEIVA, SAORI MADOLY		
4	CALLE ARMIJOS, JEACKSON ELBER		
5	CASTILLO TICLIHUANCA, KRISBETH JHAMILET		
6	COTRINA PEÑA, YOSUMI AYELET		
7	FLORES GUERRERO ESTRELLITA MAITED		
8	GARCIA GUERRERO, FELIPE ALONSO		
9	GARCIA PEÑA, TITO JHAROL		
10	GUEVARA ALVERCA, CRISTIAN MEYER		
11	HERRERA JIMENEZ, LISBETH PAOLA		
12	LALANGUI RIMAYCUNA, ANIKA BRYGHIT		
13	LLACSAHUANGA LARREATEGUI, JEFFERSON		
14	OLLAGUES ARANDA, MARICARMEN AYLEEN		
15	PAQUIRACHIN CASTILLO, NEHEMIAS YEIMER		
16	PESANTES VELASCO, STEFHNEE YAMILET		
17	QUINDE SANDI, YARUMY		
18	RAMIREZ ROJAS, ROMINA VALERIA		
19	ROBLEDO SANCHEZ, LENIN ALDAIR		
20	RAMIRES ACUÑA, ANA BELEN		
21	SALVADOR HUANCAS, SARA ESTHER		
22	TII NEYRA STALIN XAVIER		

JUEGO TRADICIONAL N.º 9

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 125 – “Divino Niño Jesús.
1.2. Ciclo/Edad : II-5 años Aula: “Sonrisitas”.
1.3. Lugar : San Ignacio.
1.4. Directora : Fernández Fernández Elma.
1.5. Profesora de Aula : Pesantes Cárdenas Pamela Judith.
1.6. Bachiller : Huancas Ibañez Dalila.
1. 7. Fecha : 04 de julio de 2022

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

NOMBRE DEL JUEGO:		“JUGAMOS AL GATO CORRELÒN”	
PROPOSITO: Lograr Mejorar la motricidad gruesa mediante juegos que involucren correr.			
AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
<ul style="list-style-type: none"> PSICOMOTRICIDAD	<p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.</p> <ul style="list-style-type: none">se expresa corporalmente.	<ul style="list-style-type: none">Combina habilidades motrices básica en actividades, como correr, explorando las posibilidades de su cuerpo dentro del espacio, regulando su fuerza y velocidad.	<ul style="list-style-type: none">Lista de cotejo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Se realiza algunas recomendaciones y acuerdos e interrogantes a los estudiantes al momento de salir del salón: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué juegos conocen o han jugado? ¿Qué juego podríamos jugar hoy? ¿Cómo se le llama al juego? Se propone a los niños realizar el juego llamado “El gato y el ratón, donde tendremos que salir al patio”. <p>ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none"> Recordamos las normas de salida y juego. 	
DESARROLLO	<p>JUEGO MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> Antes de comenzar el juego realizamos algunos ejercicios de calentamiento. Los estudiantes en la cancha deportiva se unen, agarrándose fuerte. Se escoge a una pareja de niños para que uno de ellos sea el gatito correlón y el otro el ratoncito, el gato intentara ingresar al círculo para atrapar al ratón, mientras los demás cantan (Ratoncito, traviesito, 	

	<p>no saldrás de este lugar, alguien hizo una trampa, y si sales morirás).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego el gatito persigue al ratoncito, atropellando la parte débil de la rondita metiéndose entre los participantes. El pericote se esconde, cuando es alcanzado el ratón, termina el juego, iniciando rápidamente con otros protagonistas. 	
CIERRE	<p>RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuando hayamos terminado el juego ingresamos al aula, nos sentamos en el piso para dialogar sobre lo que más les gusto del juego y relajarnos escuchando un cuento con los personajes del juego. • Realizamos también ejercicios de inhalación y exhalación. <p>REPRESENTACION GRAFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujan los personajes del cuento en una hoja bond. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento • lápices • hojas bond

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA		SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	
CRITERIO DE EVALUACION		Reconoce las partes gruesas de su cuerpo combinando habilidades motrices básica en juegos, como correr.	
Nº	NONBRES Y APELLIDOS	SI	NO
1	ABAD NUÑEZ, ROBERT NEYMAR		
2	ALTAMIRANO NUÑEZ, KENNEDT URIEL		
3	BUSTAMANTE LEIVA, SAORI MADOLY		
4	CALLE ARMIJOS, JEACKSON ELBER		
5	CASTILLO TICLIHUANCA, KRISBETH JHAMILET		
6	COTRINA PEÑA, YOSUMI AYELET		
7	FLORES GUERRERO ESTRELLITA MAITED		
8	GARCIA GUERRERO, FELIPE ALONSO		
9	GARCIA PEÑA, TITO JHAROL		
10	GUEVARA ALVERCA, CRISTIAN MEYER		
11	HERRERA JIMENEZ, LISBETH PAOLA		
12	LALANGUI RIMAYCUNA, ANIKA BRYGHIT		
13	LLACSAHUANGA LARREATEGUI, JEFFERSON		
14	OLLAGUES ARANDA, MARICARMEN AYLEEN		
15	PAQUIRACHIN CASTILLO, NEHEMIAS YEIMER		
16	PESANTES VELASCO, STEFHNEE YAMILET		
17	QUINDE SANDI, YARUMY		
18	RAMIREZ ROJAS, ROMINA VALERIA		
19	ROBLEDO SANCHEZ, LENIN ALDAIR		
20	RAMIRES ACUÑA, ANA BELEN		
21	SALVADOR HUANCAS, SARA ESTHER		
22	TII NEYRA STALIN XAVIER		

JUEGO TRADICIONAL N.º 10

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 125 – “Divino Niño Jesús.
 1.2. Ciclo/Edad : II-5 años Aula: “Sonrisitas”.
 1.3. Lugar : San Ignacio.
 1.4. Directora : Fernández Fernández Elma.
 1.5. Profesora de Aula : Pesantes Cárdenas Pamela Judith.
 1.6. Bachiller : Huancas Ibañez Dalila.
 1.7. Fecha : 12 de julio de 2022

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

NOMBRE DEL JUEGO:		“SOMOS POLICÍAS Y LADRONES”	
PROPOSITO: Desarrollar su motricidad gruesa, mediante el juego.			
AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS. • Explora y experimenta los lenguajes del arte.	 • Explora elementos básicos del arte, como sonido colores y movimiento.	 • Lista de cotejo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MATERIALES
-----------------	----------------------------------	-------------------

<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Antes de proponer el juego llamado “guardias y ladrones”, se dialoga con los niños, mediante preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Quiénes son las personas encargadas de cuidar el orden en las calles? - ¿Qué pasa si existen ladrones? - ¿Quiénes son los encargados de atrapar a los ladrones? - ¿Cómo podríamos jugar a los Policías y ladrones? • Proponemos jugar el juego llamado “Policías y ladrones”, y para dicho juego iremos al patio. <p>ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hacemos recordar las normas y acuerdos para poder jugar nuestro juego acordado. 	
<p>DESARROLLO</p>	<p>JUEGO MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños voluntariamente, deciden ser la mitad policías y la mitad ladrones dan inicio a la actividad. • Quienes juegan a ser policías, persiguen a los que hacen de ladrones hasta agarrarlos, al momento que son capturados son llevados a cumplir el castigo que será acordado en ese momento. • Los policías acuerdan castigos para los ladrones, quienes tendrán que subir 	

	<p>trepando las gradas o cerrito de arena, bailar o realizar saltos hasta cansarse y pedir perdón.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se da por ganadores a quienes logren vencer a todos los ladroncillos. Ganan la competencia los ladroncillos si son mayoría los que han quedado sin atrapar. 	
CIERRE	<p>RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Después de haber realizado el juego nos vamos al aula, nos acostamos en el piso para realizar la dinámica del “Elefante”. <p>REPRESENTACION GRAFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños representan mediante un dibujo lo que más les ha gustado del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • lápices • hojas bond

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA		DESARROLLA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS.	
CRITERIO DE EVALUACION		CONSTRUYE PARTIR DEL JUEGO MOVIMIENTOS MOTRICES QUE LE PERMITIRÁN COMPARTIRLO CON SU ENTONO.	
Nº	NONBRES Y APELLIDOS	SI	NO
1	ABAD NUÑEZ, ROBERT NEYMAR		
2	ALTAMIRANO NUÑEZ, KENNEDT URIEL		
3	BUSTAMANTE LEIVA, SAORI MADOLY		
4	CALLE ARMIJOS, JEACKSON ELBER		
5	CASTILLO TICLIHUANCA, KRISBETH JHAMILET		
6	COTRINA PEÑA, YOSUMI AYELET		
7	FLORES GUERRERO ESTRELLITA MAITED		
8	GARCIA GUERRERO, FELIPE ALONSO		
9	GARCIA PEÑA, TITO JHAROL		
10	GUEVARA ALVERCA, CRISTIAN MEYER		
11	HERRERA JIMENEZ, LISBETH PAOLA		
12	LALANGUI RIMAYCUNA, ANIKA BRYGHIT		
13	LLACSAHUANGA LARREATEGUI, JEFFERSON		
14	OLLAGUES ARANDA, MARICARMEN AYLEEN		
15	PAQUIRACHIN CASTILLO, NEHEMIAS YEIMER		
16	PESANTES VELASCO, STEFHNEE YAMILET		
17	QUINDE SANDI, YARUMY		
18	RAMIREZ ROJAS, ROMINA VALERIA		
19	ROBLEDO SANCHEZ, LENIN ALDAIR		
20	RAMIRES ACUÑA, ANA BELEN		
21	SALVADOR HUANCAS, SARA ESTHER		
22	TII NEYRA STALIN XAVIER		

JUEGO TRADICIONAL N.º 11

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 125 – “Divino Niño Jesús.
1.2. Ciclo/Edad : II-5 años Aula: “Sonrisitas”.
1.3. Lugar : San Ignacio.
1.4. Directora : Fernández Fernández Elma.
1.5. Profesora de Aula : Pesantes Cárdenas Pamela Judith.
1.6. Bachiller : Huancas Ibañez Dalila.
1. 7. Fecha : 19 de julio de 2022

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

NOMBRE DEL JUEGO:		“NOS DIVERTIMOS SALTANDO ENTRE CUADROS”	
PROPOSITO: Desarrollar su motricidad gruesa en los niños, jugando a saltar.			
AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
PSICMOTRICIDAD	<p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.</p> <ul style="list-style-type: none">• Comprende su cuerpo.• Se expresa corporalment e.	<ul style="list-style-type: none">• Demuestra coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	<ul style="list-style-type: none">• Lista de cotejo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra un papelote un diagrama del juego, compuesto con números del 1 al 10, también se utilizará una piedra la cual servirá para lanzar en el diagrama. • Dialogamos con los niños acerca del juego: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué observan en el papelote? - ¿Han jugado alguna vez este juego?, ¿Dónde? • Proponemos jugar el juego llamado “El Salta cuadros”, y para este juego tendremos que ir al patio. • En asamblea hacemos recordar las normas propuestas 	
DESARROLLO	<p>JUEGO MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Invitamos a los niños a salir a la cancha deportiva; antes de realizar la actividad realizamos ejercicios estiramiento y calentamiento corporal. • El primer participante tira la piedra en el primer recuadro, deberá saltar al recuadro siguiente. Según como indique la docente. • Lo ideal es tirar la piedrecita de cuadrito al otro cuadrito hasta completar al número diez, culminado la competencia otro participante dará inicio. 	

<p>CIERRE</p>	<p>RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al terminar el juego iremos al aula, nos acostamos en el piso para realizar la dinámica “El mandón”. - El mandón: consiste en decirles a los niños lo que deben hacer, como cerrar y abrir los ojos etc. <p>REPRESENTACION GRAFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños representan el juego mediante un dibujo y comentan lo que más les ha gustado. 	<ul style="list-style-type: none"> • lápices • hojas bond
----------------------	---	---

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA		SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	
CRITERIO DE EVALUACION		REALIZA COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL Y ÓCULO PODAL EN JUEGOS DE SU PREFERENCIA.	
Nº	NONBRES Y APELLIDOS	SI	NO
1	ABAD NUÑEZ, ROBERT NEYMAR		
2	ALTAMIRANO NUÑEZ, KENNEDT URIEL		
3	BUSTAMANTE LEIVA, SAORI MADOLY		
4	CALLE ARMIJOS, JEACKSON ELBER		
5	CASTILLO TICLIHUANCA, KRISBETH JHAMILET		
6	COTRINA PEÑA, YOSUMI AYELET		
7	FLORES GUERRERO ESTRELLITA MAITED		
8	GARCIA GUERRERO, FELIPE ALONSO		
9	GARCIA PEÑA, TITO JHAROL		
10	GUEVARA ALVERCA, CRISTIAN MEYER		
11	HERRERA JIMENEZ, LISBETH PAOLA		
12	LALANGUI RIMAYCUNA, ANIKA BRYGHIT		
13	LLACSAHUANGA LARREATEGUI, JEFFERSON		
14	OLLAGUES ARANDA, MARICARMEN AYLEEN		
15	PAQUIRACHIN CASTILLO, NEHEMIAS YEIMER		
16	PESANTES VELASCO, STEFHNEE YAMILET		
17	QUINDE SANDI, YARUMY		
18	RAMIREZ ROJAS, ROMINA VALERIA		
19	ROBLEDO SANCHEZ, LENIN ALDAIR		
20	RAMIRES ACUÑA, ANA BELEN		
21	SALVADOR HUANCAS, SARA ESTHER		
22	TII NEYRA STALIN XAVIER		

JUEGO TRADICIONAL N.º 12

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 125 – “Divino Niño Jesús.
 1.2. Ciclo/Edad : II-5 años Aula: “Sonrisitas”.
 1.3. Lugar : San Ignacio.
 1.4. Director : Fernández Fernández Elma.
 1.5. Profesora de Aula : Pesantes Cárdenas Pamela Judith.
 1.6. Bachiller : Huancas Ibañez Dalila.
 1.7. Fecha : 26 de julio de 2022

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

NOMBRE DEL JUEGO:		“TUMBAMOS LAS BOTELLAS ENCANTADAS”	
PROPOSITO: Que los niños mejoren su coordinación motora gruesa, su concentración y la habilidad para correr.			
AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
<ul style="list-style-type: none">MATEMATICA	<p>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD.</p> <ul style="list-style-type: none">Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	<ul style="list-style-type: none">Usa expresiones para comprender sobre la cantidad, “muchos” “pocos”, “ninguno”, “más qué”, “menos qué” en situaciones cotidianas.	<ul style="list-style-type: none">Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MATERIALES
----------	---------------------------	------------

<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Anticipadamente prevemos de botellas y una pelota, que serán presentadas a los niños en un bolso sorpresa para dar a conocer el juego que jugaremos hoy. - ¿Qué es lo que sacamos del bolso? - ¿Para qué podremos utilizar las botellas y la pelota? • Explicamos sobre el juego y se propone a los niños realizarlo. <p>ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establecemos normas y acuerdos para logra realizar nuestro juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Latas • pelota
<p>DESARROLLO</p>	<p>JUEGO MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elegimos dos grupos para jugar por turnos, donde el primer grupo, tirara la pelota hacia donde se han colocado las botellas formando una torre, estas botellas deben ser derrumbadas. • Luego contamos cuantas botellas cayeron e ir sumando puntos. • Logra ganar el grupo que tiene anotados más puntos que el otro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Latas • pelota

<p>CIERRE</p>	<p>RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al terminar el juego ingresamos al aula, nos sentamos en el piso para dialogar sobre lo que más les gusto del juego. • Se le entrega a cada niño(a) un silbato y realizan el siguiente ejercicio: <ul style="list-style-type: none"> - Colocan el silbato en su boca, luego inhalan aire por su nariz y lo exhalan soplando el silbato, los soplos pueden ser fuertes, largos y cortos, etc. - INHALACION. Aire por su boca. - EXHALACIÓN: soplar el silbato. <p>REPRESENTACION GRAFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se representa el juego realizado mediante un dibujo en una hoja bond. 	<ul style="list-style-type: none"> • Parlante • USB • Silbatos • lápices • hojas bond
----------------------	--	--

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA		SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	
CRITERIO DE EVALUACION		EXPRESA LA COMPRENSIÓN SOBRE LA CANTIDAD, EL PESO Y EL TIEMPO UTILIZANDO PALABRAS “MUCHOS”, “POCOS”, “NINGUNO”, “MÁS QUÉ”, “MENOS QUÉ”, EN SITUACIONES DE JUEGO.	
Nº	NONBRES Y APELLIDOS	SI	NO
1	ABAD NUÑEZ, ROBERT NEYMAR		
2	ALTAMIRANO NUÑEZ, KENNEDT URIEL		
3	BUSTAMANTE LEIVA, SAORI MADOLY		
4	CALLE ARMIJOS, JEACKSON ELBER		
5	CASTILLO TICLIHUANCA, KRISBETH JHAMILET		
6	COTRINA PEÑA, YOSUMI AYELET		
7	FLORES GUERRERO ESTRELLITA MAITED		
8	GARCIA GUERRERO, FELIPE ALONSO		
9	GARCIA PEÑA, TITO JHAROL		
10	GUEVARA ALVERCA, CRISTIAN MEYER		
11	HERRERA JIMENEZ, LISBETH PAOLA		
12	LALANGUI RIMAYCUNA, ANIKA BRYGHIT		
13	LLACSAHUANGA LARREATEGUI, JEFFERSON		
14	OLLAGUES ARANDA, MARICARMEN AYLEEN		
15	PAQUIRACHIN CASTILLO, NEHEMIAS YEIMER		
16	PESANTES VELASCO, STEFHNEE YAMILET		
17	QUINDE SANDI, YARUMY		
18	RAMIREZ ROJAS, ROMINA VALERIA		
19	ROBLEDO SANCHEZ, LENIN ALDAIR		
20	RAMIRES ACUÑA, ANA BELEN		
21	SALVADOR HUANCAS, SARA ESTHER		
22	TII NEYRA STALIN XAVIER		

JUEGO TRADICIONAL N.º 13

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 125 – “Divino Niño Jesús.”
1.2. Ciclo/Edad : II-5 años Aula: “Sonrisitas”.
1.3. Lugar : San Ignacio.
1.4. Directora : Fernández Fernández Elma.
1.5. Profesora de Aula : Pesantes Cárdenas Pamela Judith.
1.6. Bachiller : Huancas Ibañez Dalila.
1. 7. Fecha : 03 de agosto 2022

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

NOMBRE DEL JUEGO:		“JUGAMOS A LAS OLLITAS”	
PROPOSITO: Mejorar la resistencia en sus brazos al levantar peso.			
AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	• utiliza palabras que demuestren su comprensión sobre el peso y el tiempo en situaciones cotidianas.	• Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MATERIALES
----------	---------------------------	------------

<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra una imagen donde se puedan observar niños realizando el juego llamado “Las ollitas”. <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué observan en la laminina? - ¿A qué estarán jugando los niños? • Explicamos sobre el juego y proponemos realizarlo. <p>ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acordamos nuestras normas para poder realizar nuestro juego en el patio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Laminina
<p>DESARROLLO</p>	<p>JUEGO MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Antes de comenzar el juego realizamos algunos ejercicios de calentamiento. • Elegimos a niños voluntarios, cada niño o niña se le pone el nombre de un objeto de cocina, en el cual una pareja hará el papel de vendedores y la otra serán los que compren; el resto de niños serán las ollitas, las teteras, cántaros, se establece el siguiente diálogo: <ul style="list-style-type: none"> -Comprador: Pum, pum. -Vendedor: ¿Quién es? -Comprador: Yo. -Vendedor: ¿Qué desea comprar? -Comprador: Una olla. -Comprador: ¿Cuánto vale? -Vendedor: 15 soles. -Comprador: Le doy diez. -Vendedor: Bueno, llévelo. • Entonces el vendedor y el comprador se encargan de balancearlo cantando los meses del año (enero, febrero, marzo, etc.) y luego los compradores llevarán las ollas compradas a dejar a un cierto lugar. • Una vez que ha terminado con los objetos de cocina el vendedor y comprador se van a misa. 	

<p>CIERRE</p>	<p>RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Después del juego ingresamos al aula, nos sentamos en el piso para relajarnos. - Pedimos a los niños realizar ejercicios de respiración y relajación: - INHALACION. Oler un perfume. - EXHALACIÓN: Inflar un globo. <p>REPRESENTACION GRAFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al finalizar dialogamos sobre lo que más les gustó del juego y lo representamos mediante un dibujo en una hoja bond. 	<ul style="list-style-type: none"> • lápices • hojas bond
----------------------	---	---

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA		RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD.	
CRITERIO DE EVALUACION		COMPRENDE EXPRESIONES SOBRE EL PESO Y EL TIEMPO EN SITUACIONES COTIDIANAS Y DE JUEGO.	
Nº	NONBRES Y APELLIDOS	SI	NO
1	ABAD NUÑEZ, ROBERT NEYMAR		
2	ALTAMIRANO NUÑEZ, KENNEDT URIEL		
3	BUSTAMANTE LEIVA, SAORI MADOLY		
4	CALLE ARMIJOS, JEACKSON ELBER		
5	CASTILLO TICLIHUANCA, KRISBETH JHAMILET		
6	COTRINA PEÑA, YOSUMI AYELET		
7	FLORES GUERRERO ESTRELLITA MAITED		
8	GARCIA GUERRERO, FELIPE ALONSO		
9	GARCIA PEÑA, TITO JHAROL		
10	GUEVARA ALVERCA, CRISTIAN MEYER		
11	HERRERA JIMENEZ, LISBETH PAOLA		
12	LALANGUI RIMAYCUNA, ANIKA BRYGHIT		
13	LLACSAHUANGA LARREATEGUI, JEFFERSON		
14	OLLAGUES ARANDA, MARICARMEN AYLEEN		
15	PAQUIRACHIN CASTILLO, NEHEMIAS YEIMER		
16	PESANTES VELASCO, STEFHNEE YAMILET		
17	QUINDE SANDI, YARUMY		
18	RAMIREZ ROJAS, ROMINA VALERIA		
19	ROBLEDO SANCHEZ, LENIN ALDAIR		
20	RAMIRES ACUÑA, ANA BELEN		
21	SALVADOR HUANCAS, SARA ESTHER		
22	TII NEYRA STALIN XAVIER		

JUEGO TRADICIONAL N° 14

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 125 – “Divino Niño Jesús.
 1.2. Ciclo/Edad : II-5 años Aula: “Sonrisitas”.
 1.3. Lugar : San Ignacio.
 1.4. Directora : Fernández Fernández Elma.
 1.5. Profesora de Aula : Pesantes Cardenas Pamela Judith.
 1.6. Bachiller : Huancas Ibañez Dalila..
 1.7. Fecha : 10 de agosto de 2022

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

NOMBRE DEL TALLER:		“ALCANZAME SI PUEDES”	
PROPOSITO: Desarrollar su motricidad gruesa, mediante el juego, favoreciendo el trabajo en equipo para fortalecer su equilibrio.			
AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD. • Comprende su cuerpo. • se expresa corporalmente.	• Utiliza, estrategias de, motricidad, esenciales, como correr, saltar en los que expresa sus emociones.	• Lista de cotejo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MATERIALES
----------	---------------------------	------------

<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Anticipamos que saldremos del aula a realizar un juego, donde nos divertiremos mucho. • Antes de proponer el juego preguntaremos a los niños: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué desean realizar en el patio? - ¿Cómo haríamos para poder correr en tres piernas? • Se propone a los niños realizar el juego llamado “Tres piernas”, en el que deben unirse en parejas. <p>ASAMBLEA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reunidos en asamblea acordamos normas para el juego y nos comprometemos a cumplirlas. 	
<p>DESARROLLO</p>	<p>JUEGO MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Señalamos con arena 2 líneas, con separación de 10 metros, donde una será el punto de partida y la otra llegada. • Los niños se abrazan en parejas, y uniendo la extremidad inferior izquierda con la extremidad derecha del compañero; los niños avanzarán saldrán hacia el objetivo. • Los niños deben correr sin caerse corriendo al mismo tiempo el uno con el otro. Los jugadores deben iniciar la 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuerdas • Tizas

	carrera usando las extremidades que están expuestas.	
CIERRE	<p>RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se invita a los niños a acostarse en el piso del aula para escuchar música de relajación. • Luego comentamos que es lo que más les gustó del juego y cuáles fueron sus dificultades. <p>REPRESENTACION GRÀFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizan la representación gráfica del juego realizado mediante un dibujo. 	<ul style="list-style-type: none"> • lápices • hojas bond

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA		SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	
CRITERIO DE EVALUACION		Utiliza algunas características propias en actividades físicas (salta, con los dos pies)	
Nº	NONBRES Y APELLIDOS	SI	NO
1	ABAD NUÑEZ, ROBERT NEYMAR		
2	ALTAMIRANO NUÑEZ, KENNEDT URIEL		
3	BUSTAMANTE LEIVA, SAORI MADOLY		
4	CALLE ARMIJOS, JEACKSON ELBER		
5	CASTILLO TICLIHUANCA, KRISBETH JHAMILET		
6	COTRINA PEÑA, YOSUMI AYELET		
7	FLORES GUERRERO ESTRELLITA MAITED		
8	GARCIA GUERRERO, FELIPE ALONSO		
9	GARCIA PEÑA, TITO JHAROL		
10	GUEVARA ALVERCA, CRISTIAN MEYER		
11	HERRERA JIMENEZ, LISBETH PAOLA		
12	LALANGUI RIMAYCUNA, ANIKA BRYGHIT		
13	LLACSAHUANGA LARREATEGUI, JEFFERSON		
14	OLLAGUES ARANDA, MARICARMEN AYLEEN		
15	PAQUIRACHIN CASTILLO, NEHEMIAS YEIMER		
16	PESANTES VELASCO, STEFHNEE YAMILET		
17	QUINDE SANDI, YARUMY		
18	RAMIREZ ROJAS, ROMINA VALERIA		
19	ROBLEDO SANCHEZ, LENIN ALDAIR		
20	RAMIRES ACUÑA, ANA BELEN		
21	SALVADOR HUANCAS, SARA ESTHER		
22	TII NEYRA STALIN XAVIER		

JUEGO TRADICIONAL N.º 15

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa Inicial : N° 125 – “Divino Niño Jesús.
 1.2. Ciclo/Edad : II-5 años Aula: “Sonrisitas”.
 1.3. Lugar : San Ignacio.
 1.4. Directora : Fernández Fernández Elma.
 1.5. Profesora de Aula : Pesantes Cárdenas Pamela Judith.
 1.6. Bachiller : Huancas Ibañez Dalila.
 1.7. Fecha : 17 de agosto de 2022

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

NOMBRE DEL JUEGO:		“NO ME ENCUESTRAS”	
PROPOSITO: Desarrollar su motricidad gruesa, mejorando su velocidad y habilidad para esconderse.			
AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	<p>RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN.</p> <ul style="list-style-type: none">Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	<ul style="list-style-type: none">Se ubica a sí mismo ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; organizando sus movimientos y acciones para desplazarse, y ubicarse en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de”, “lejos de”, “al lado de”,	<ul style="list-style-type: none">Lista de cotejo.

		<p>“hacia adelante”, “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”- que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>	
--	--	---	--

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Al momento de la actividad, adecuamos el aula para que los niños se puedan esconder, colocaremos algunas cajas, cortinas, de forma que permita que los niños se escondan con facilidad. Luego presentamos una lámina donde se pueda apreciar niños jugando a esconderse, realizamos algunas interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprecian en la lámina? ¿A qué juegan los estudiantes? ¿Les gustaría jugar a esconderse? ¿Dónde? Acordamos con los niños jugar a esconderse el aula, donde los otros tendrán que encontrarlos. <p>ASAMBLEA</p>	<ul style="list-style-type: none"> Cajas Cortinas o telas

	<ul style="list-style-type: none"> • En asamblea acordamos normas y compromisos para realizar el juego sin inconvenientes. 	
DESARROLLO	<p>JUEGO MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Antes de iniciar el juego daremos algunas vueltas en el aula observando el espacio donde se puedan esconder. • Luego se elige al encargado, quien tendrá que realizar la búsqueda de los que se encuentran escondidos, para ello debe vendar los ojitos y contar hasta 10 para que los demás lo logren. • Al ser encontrados uno o varios niños escondidos, se retorna al inicio del juego. • El niño/a que fue descubierto primero, será el encargado de encontrar a los compañeros. • Se puede repetir el juego de acuerdo al tiempo disponible teniendo en cuenta el interés de los participantes. 	
CIERRE	<p>RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos en el piso para realizar una dinámica de relajación, siguiendo las órdenes de la docente donde ira diciendo a los niños, cerrar los ojos, tocar su cabeza, etc. • Después comentamos que es lo que más les gustó del juego y qué dificultades tuvieron al esconderse. <p>REPRESENTACION GRÀFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Representamos de forma gráfica nuestro juego realizado mediante un dibujo. 	<ul style="list-style-type: none"> • lápices • hojas • bond

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA		SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	
CRITERIO DE EVALUACION		REALIZA ACCIONES DE MANERA AUTÓNOMA COMBINANDO HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS (CORRER)	
Nº	NONBRES Y APELLIDOS	SI	NO
1	ABAD NUÑEZ, ROBERT NEYMAR		
2	ALTAMIRANO NUÑEZ, KENNEDT URIEL		
3	BUSTAMANTE LEIVA, SAORI MADOLY		
4	CALLE ARMIJOS, JEACKSON ELBER		
5	CASTILLO TICLIHUANCA, KRISBETH JHAMILET		
6	COTRINA PEÑA, YOSUMI AYELET		
7	FLORES GUERRERO ESTRELLITA MAITED		
8	GARCIA GUERRERO, FELIPE ALONSO		
9	GARCIA PEÑA, TITO JHAROL		
10	GUEVARA ALVERCA, CRISTIAN MEYER		
11	HERRERA JIMENEZ, LISBETH PAOLA		
12	LALANGUI RIMAYCUNA, ANIKA BRYGHIT		
13	LLACSAHUANGA LARREATEGUI, JEFFERSON		
14	OLLAGUES ARANDA, MARICARMEN AYLEEN		
15	PAQUIRACHIN CASTILLO, NEHEMIAS YEIMER		
16	PESANTES VELASCO, STEFHNEE YAMILET		
17	QUINDE SANDI, YARUMY		
18	RAMIREZ ROJAS, ROMINA VALERIA		
19	ROBLEDO SANCHEZ, LENIN ALDAIR		
20	RAMIRES ACUÑA, ANA BELEN		
21	SALVADOR HUANCAS, SARA ESTHER		
22	TII NEYRA STALIN XAVIER		

ANEXO N° 04: EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



Los niños se encuentran realizando su taller de juegos tradicionales denominado “Jugamos a las ollitas.”



Formando un círculo para jugar el taller denominado “El gato correllón”.



Los niños preparados para realizar el taller de juegos tradicionales “No me encuentras”.



Desarrollando el taller d de la “lechuza ciega”.



Los niños y las niñas desarrollan el taller las cebollitas.



Los estudiantes realizan estiramientos antes de su taller de juegos tradicionales.

CONSTANCIA DE VERIFICACION DE ORIGINALIDAD

Yo, M. Sc. Beder Bocanegra Vilcamango usuario revisor de la Tesis titulada: “LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL FORTALECIMIENTO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS IEL. N° 125 SAN IGNACIO, 2022. ”

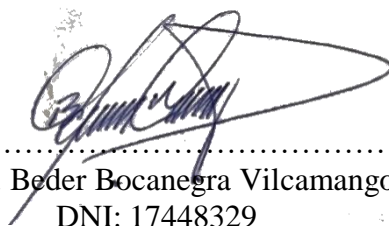
Cuyo autora es,

Huancas Ibañez, Dalila identificada con documento de identidad N° 44790025; declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de 12%, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito (a) analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 20 de setiembre del 2023.



.....
M. Sc. Beder Bocanegra Vilcamango
DNI: 17448329
ASESOR

“Los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en niños de cinco años IEI. n° 125 San Ignacio, 2022”.

INFORME DE ORIGINALIDAD

12%	12%	4%	3%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	4%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	www.slideshare.net Fuente de Internet	1%
5	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	truthverifier.com Fuente de Internet	1%
8	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1%



 M. SC. Beder Bocanegra Vilcamango
 DNI: 17448329
 ASESOR



Excluir citas Activo

Excluir coincidencias < 40 words

Excluir bibliografía Activo

.....
M. SC. Beder Bocanegra Vilcamango
DNI: 17448329
ASESOR



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por **Turnitin**. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	Dalila Huanca Ibañez
Título del ejercicio:	Curriculo
Título de la entrega:	"Los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la motricidad...
Nombre del archivo:	TESIS_Final_Dalila.docx
Tamaño del archivo:	1.57M
Total páginas:	120
Total de palabras:	18,341
Total de caracteres:	98,401
Fecha de entrega:	20-sept.-2023 01:06p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entre...	2171799377

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICAS SOCIALES
Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

"Los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en niños de cinco años IEL. n° 125 San Ignacio, 2022".

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad Educación Inicial.

Investigadora: Huanca Ibañez Dalila.

Asesor: Beder Bocanegra Vilcamango.

Lambayeque - Perú

2022

M. SC. Beder Bocanegra Vilcamango
DNI: 17448329
ASESOR