

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



**Juegos cooperativos en la motricidad gruesa en los niños de
cinco años de la Institución Educativa Inicial N°111-**

Celendín; 2022

**Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada de Educación
Inicial**

Autora

Chávez Rabanal, Angie Yomara D'Jasmin

Asesor (ORCID: 0000-0001-5854-9731)

Valverde Sarmiento, Alan

Chimbote – Perú

2022

INDICE GENERAL

Índice general.....	i
Índice de tablas.....	ii
Índice de figuras.....	iii
Palabras clave.....	iv
Keywords.....	iv
Líneas de investigación.....	iv
Título.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
Introducción.....	1
Metodología.....	17
Resultados.....	19
Análisis y discusión.....	24
Conclusiones.....	25
Recomendaciones.....	27
Agradecimiento.....	28
Referencias bibliográficas.....	29
Anexos.....	32

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Relación de estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°111, Celendín.....	17
Tabla 2: Nivel de motricidad gruesa que tienen los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111, Celendín; antes de aplicar los juegos cooperativos.....	19
Tabla 3: Nivel de motricidad gruesa que tienen los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111, Celendín; después de aplicar los juegos cooperativos para su desarrollo.....	20
Tabla 4: Comparar el nivel de motricidad gruesa que tienen los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111, antes y después de aplicar los juego cooperativos para su desarrollo Celendín.....	21
Tabla 5: Prueba t de muestras relacionadas para determinar que la aplicación de los juegos cooperativos para el desarrollo de la motricidad gruesa.....	23

INDICE DE GRÁFICOS

Figura 1: Nivel de motricidad gruesa que tienen los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111, Celendín; antes de aplicar los juegos cooperativos.....	19
Figura 2: Nivel de motricidad gruesa que tienen los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111, Celendín; después de aplicar los juegos cooperativos para su desarrollo.....	20
Figura 3: Comparar el nivel de motricidad gruesa que tienen los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111, Celendín; antes y después de la aplicar los juegos cooperativos para su desarrollo.....	22

PALABRAS CLAVE

Tema	Motricidad gruesa
Especialidad	Educación inicial

KEYWORDS

Theme	Gross Motricity
Specialty	Initial education

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Línea de Programa	Teoría y método educativo
Área	Ciencias Sociales
Sub área	Ciencias de la Educación
Disciplina	Educación general (Incluye capacitación, pedagogía)

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "**Juegos cooperativos en la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°111 - Celendín; 2022**" del (a) estudiante: **CHAVEZ RABANAL ANGIE YOMARA D'JASMIN**, identificado(a) con Código N° **3616100019**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **29%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 24 de septiembre de 2024

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN



Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR



NOTA: Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

TÍTULO

Juegos cooperativos en la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°111-Celendín; 2022

Cooperative games in gross motor skills in five-year-old children of the Initial Educational Institution N°111-Celendín; 2022

RESUMEN

La presente investigación tuvo como propósito determinar desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111, Celendín a partir de la aplicación de los juegos cooperativos. En la investigación se utilizó la metodología aplicada, cuyo diseño es pre experimental con un solo grupo de pre y post test, en la que su población muestral estuvo constituida por 47 infantes de la edad de 5 años. La técnica empleada fue la observación y su instrumento fue una ficha de observación. En la contrastación de su hipótesis se empleó el estadístico paramétrico t de Student de muestra relacionadas. A un 95% de confianza y 0,05 de error, se compararon los resultados del pre y post test; donde se percibe una diferencia de media de 14,468 con una desviación típica de 7,863, significando que los valores que presenta no se encuentran dispersas. Además, se observa una significancia bilateral de $0,000 < 0,05$; lo que significa que existe significancia al aplicar los juegos cooperativos para desarrollar la motricidad gruesa del niño; de esta manera tomándose la decisión de aceptar la hipótesis de estudio.

ABSTRACT

The purpose of this research was to determine the development of gross motor skills in 5-year-old children of the Initial Educational Institution No. 111, Celendín through the application of cooperative games. The applied methodology was used in the research, whose design is pre-experimental with a single pre- and post-test group, in which the sample population consisted of 47 infants aged 5 years. The technique used was observation and its instrument was an observation sheet. To test its hypothesis, the parametric Student's t-statistic for related samples was used. At 95% confidence and 0.05 error, the results of the pre- and post-test were compared; where a mean difference of 14.468 with a standard deviation of 7.863 is perceived, meaning that the values presented are not dispersed. Furthermore, a bilateral significance of $0.000 < 0.05$ is observed; which means that there is significance in applying cooperative games to develop the child's gross motor skills; thus, making the decision to accept the study hypothesis.

INTRODUCCIÓN

Respetando a los antecedentes y fundamentación científica se recurrió a las bibliotecas virtuales y repositorios de universidades privadas y nacionales ubicadas a nivel nacional e internacional.

En la investigación realizada por López, (2018), donde el propósito fue hallar cómo estos juegos de tipo tradicionales mejoraban su desarrollo en el área motora gruesa de estos infantes; quien eligió una metodología explicativa, de diseño pre experimental y se aplicó en 20 infantes cuyas edades eran de 3 a 4 años y estaban en Inicial en una Escuela de tipo Básica conocida como “Isidro Ayora” que se ubica en la provincia de Cotopaxi, Ecuador. Para lograr recabar información se trabajó con una ficha observacional previamente validada por los expertos. Y llegaron a la siguiente conclusión: Según lo obtenido se estableció que después de haber aplicado estos juegos habituales para mejorar el área motor gruesa, se determinó que un 20% de niños no logran realizar movimientos corporales y el 80% si logran significativamente realizar movimientos corporales.

En la tesis elaborado por García, (2021), tuvo como objetivo determinar de qué manera la aplicación del juego cooperativo influye en la mejora de la motricidad gruesa en los pequeños; quien eligió un estudio cuantitativo, de diseño experimental, que fueron hechos con una población de 40 niños que tenían edades de cinco años pertenecientes a la Escuela Particular de “Belén” que queda ubicada en la ciudad de Tumbes. Para recabar información se tuvo que emplear una lista de cotejo previamente validada mediante los expertos. Se llegó a concluir : según lo encontrado al aplicar estos juegos cooperativos para mejorar su motricidad gruesa, en cuanto a su dimensión de coordinación 6% de infantes su ubicación fue inicio, el 44% proceso y el 50% logro previsto, para la segunda dimensión de dominio corporal en el nivel inicio no se ubica ningún infante, el 44% se ubica en proceso y el 56% está en logro previsto, y para su tercera dimensión lateralidad un 6% está al inicio, un 38% se ubican en proceso y 56% está en el logro previsto. En tanto se determina un mayor porcentaje de escolares están en logro previsto respecto a la mejora significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Según Cajamarca, (2018) en su tesis realizado en la ciudad de Huancavelica donde el propósito fue demostrar cómo influye los juegos cooperativos en el desarrollo psicomotor en infantes; quien optó por ejecutar una metodología tipo aplicada de nivel explicativo, que fueron aplicados en 10 infantes cuyas edades se encontraban entre 3, 4 y 5 en la una Institución Inicial N° 425-107, ubicado en Ayacucho. En el recojo de dicha información se trabajó con una ficha de observación que fueron aplicados en dos momentos (antes y después). Y como conclusión luego de aplicar estos juegos, se logró un significativo resultado en el desarrollo psicomotor de los infantes, cuyo resultado fue que el 10% de ellos están en bajo nivel, 20% se encuentran en regular nivel y el 70% en alto nivel.

En el trabajo académico ejecutado por Gutierrez, (2021), tuvo como finalidad de establecer diferentes actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la coordinación motora gruesa en los niños; para dicha investigación se eligió ejecutar como metodología el experimental, de diseño cuasi experimental, que fueron ejecutados en 62 infantes de la Institución Educativa N° 64668, de la ciudad de Pucallpa; para recoger información emplearon la guía de observación como instrumento. Llegó a concluir: según lo obtenido en la variable de coordinación motora gruesa, se estableció que después de la aplicación de las actividades lúdicas en el grupo experimental ningún niño o niña se encuentra inicio, 67,7% está en proceso y 2,3% se encuentra como logrado. En tanto se acepta la hipótesis planteada: donde el realizar talleres de actividades lúdicas si influye de modo significativo en la coordinación motora de modo gruesa.

En la tesis realizada en la ciudad de Basilio, (2021), con el fin de encontrar como los juegos de la infancia ayudan a desarrollar la motricidad gruesa en niños; se eligió como metodología el modo cuantitativo, pre experimental, y se empleó a 18 niños de la edad de 3 años en la Institución N° 32600 Panao; para recoger los datos se emplearon una tarjeta observacional previamente aprobados por los expertos; y como resultados según lo establecido precedente al aplicar estos juegos infantiles en la mejora del área psicomotriz gruesa se encontraban en inicio según nivel, luego de aplicar los juegos infantiles se registró un avance muy satisfactorio en esta población

respecto al área motora gruesa, donde ningún infante está en inicio, 40% se ubica en proceso, 50% se ubica en un nivel esperado y 10% se encuentra como satisfactorio. Por tanto, se acepta la hipótesis planteada en la investigación.

En la tesis realizada en la ciudad de Chimbote, ejecutados por Mendoza & Neira, (2019) tuvieron como propósito dar a conocer que cuando se aplica estos talleres en motricidad favorece la coordinación motora gruesa en los niños; se optó por un trabajo cuya metodología es aplicada de diseño pre experimental y que fueron empleados en 45 infantes de ambos sexos en infantes cuya edad era 5 años en la Institución N° 302 – Chimbote; para recoger información se estableció elegir la técnica observacional y una ficha como instrumento que fueron previamente aprobados; quienes llegaron a la conclusión: según lo encontrado se estableció que una vez desarrollado los talleres en motricidad, ningún estudiante debe encontrarse en inicio en cuanto a su motricidad gruesa, el 17,8% se encuentran en proceso y 82,2% se ubican en un nivel de logro. Por lo se considera que cuando se aplica estos talleres son productivos en mejorar el área motora gruesa en infantes de 5 años.

En lo que respecta a la fundamentación científica de la primera variable:

La definición de los juegos cooperativos, según Pérez & Gardey, (2020), define que un juego cooperativo es aquel donde los jugadores no compiten entre sí, sino que tienen que trabajar en conjunto para cumplir un objetivo en común. De este modo, los participantes pierden o ganan en grupo.

En los juegos cooperativos intervienen coaliciones que son agrupaciones de jugadores que funcionan como un sistema. El éxito de la coalición depende de la cooperación que se prestan sus integrantes, ya que para que un participante alcance la meta, también deben alcanzarla los demás miembros de esta asociación.

Asímismo, Giraldo (2005), citado por García, (2021) menciona que entrono a los juegos cooperativos que se caracterizan por su diversion mas que sus resultados. En este juego no va existir perdedores ni ganadores. Suelen ser aquellos juegos integradores que animan a todos participar. Es fundamental que se ayuden y cooperen para lograr los objetivos o retos en comun.

Según, Delgado, I. (2011), citado por García, (2021), hace énfasis a este juego cooperativo como aquella táctica metodológica que se torna adecuada cuando se inicia todo este proceso en la socialización, y donde todos los que integran deben ser participes para obtener las metas. Es así que se debe participar de modo activo en el movimiento y autogestión en un determinado momento. Según este tipo de juego se requiere de las decisiones que se toman como resultado a la instrucción del acto educativo en áreas como física y habilidades motrices.

Por otro lado, se consideran como esos ejercicios. Nacen las habilidades cognitivas que permiten que el logro de las metas sean exitosas. Las experiencias que se tuvieron con este tipo de aprendizaje, permiten la promoción en actividades motoras que en inicios son muy incómodas, pero que posteriormente se torna más precisa y casi automática ya que hay desarrollo en las funciones de modo cognitivo y es repetido. Como una dinámica muy divertida.

En cuanto a la breve historia de los juegos cooperativos, según Guimera, Carbó, Ortiz, & Ferrando, (2012), estos juegos tienen sus orígenes en Estados Unidos en la guerra del Vietnam. Su finalidad principal es el ejercitamiento físico, incluso de modo rudo, pero sin contar con ganadores o perdedores, todo porque en este tipo de juego los participantes no compiten, todo lo contrario unen fuerzas para el logro del objetivo común y si ganan o pierden lo hacen todo el equipo.

Dicho de otro modo es un juego en el que los equipos de juego toman comportamientos de ayuda, ya que estos juegos son competencias en el logro de metas. Se dice que es un juego de coordinación, donde todos van a elegir sus tácticas en el proceso de tomar decisiones consensuadas.

Referente a la importancia de los juegos cooperativos, cuando nos referimos a estos juegos son importantes porque ayudan a otros individuos a que se relacionen entre sí, ya que se desarrollan actividades en equipos donde se favorece a que se cree confianza, cooperación, solidaridad y se logren metas comunes donde todos participen, mientras van divirtiéndose. Se considera muy crucial porque el individuo consigue aprender y desenvolverse y de este modo ayuda al resto (Unknown, 2015).

Estos juegos han permitido dejar de lado esas practicas individuales y de modo competitivo que se realizaban en educacion, con constructos donde se resaltaban la competencia, recompensa, castigo y consumo.

Según Bedoya, C. A. (s.f.) citado por Unknown, (2015) mencionan algunos valores resaltantes que enfatizan este juego:

- Se construye un vinculo social positivo: se forman actitudes pro sociales fundadas en relaciones afectivas, de solidaridad, y son positivas
- Empatía: es la postura de situarse en el lugar del otro así entender su actuar, lo que le preocupa, su expectativa, las necesidades y su entorno real.
- Cooperación: útil para dar solución a los trabajos, problemas de modo conjunto, mediante relaciones de reciprocidad y no fundadas en el control y poder de control.
- Comunicación: se desarrolla esa capacidad de expresar con libertad y autenticidad su estado de ánimo, su modo de percibir, su conocimiento, las emociones y perspectivas.
- Participación: en épocas de discriminación y selectividad, los juegos basados en cooperación, persiguen como eje fundamental la participación de cada uno de sus integrantes.
- Aprecio y auto concepto positivo: el desarrollo de su imagen es positiva se reconoce y aprecia a sí, y lo expresa con la importancia que tiene por los demás.
- La alegría: se considera como el objetivo que no puede ser evitado en cuanto es el fin de todo estudio educativo a cualquier edad se forman individuos felices. En estos juegos desaparecen los miedos al fracaso y a ser rechazado, y en lo general se asocia a esos juegos de competencia, su finalidad última es develar con mucha claridad.

Para terminar, estos juegos de cooperación en los infantes sirven para:

- Haya confianza en las capacidades propias y de los otros.
- Gestionen sus conflictos que se den y se superen los miedos.
- Favorece su comunicación con otras personas.
- Saben entenderse.
- Saben entender a los otros.
- Se sienten valorados los infantes.

Este tipo de juego es importante ya que ayuda a tener confianza en sus aptitudes y los conocimientos y colabora con otros para el logro de una meta en comun. Se abandona el individualismo y la competencia construyendo una relacion social positiva entre el y los demas, siendo mas empático, colaborador y participativo y se fomenta una imagen positiva de el e incrementa su alegría. Todo ello beneficia su aprendizaje, la diversión y elimina la discriminación entre ellos, por ende se hace importante el uso de los juegos cooperativos en el area educativa.

En cuanto a las características de los juegos cooperativos, para Omeñaca & Ruiz, (2007) estos juegos tienen muchas características positivas que se relacionan con un trabajo en equipo. Presentamos algunas de esas:

- Libre de competencia: el proposito es que todos deben participar de el para el logro de una meta en comun. Por ello es que todos se dedican a jugar y la diversion es sin presion a diferencia de las competencias en otros tipos de juegos. Aquí solo prima el interés de los que participan.
- Libre de eliminación: este juego fue creado para que participen todos de manera activa. Se busca incluir y no excluir a los que participan.
- Libre para crear: para ello es importante construir y para ello es preciso que los participantes manifiesten sus ideas, opiniones, reglas y deben ser flexibles asi todos participen en dar el cambio a las bases y fluides del juego.
- Libre de agresión: este tipo de juego erradica todo tipo de agresion y violencia respecto a los demas.

Lo que difiere entre el juego competitivo y cooperativo no es su resultado final, sino el proceso para llegar , que se disfrute, aprendan al participar de modo activo. La diferencia entre estos tipos es porque el cooperativo es divertido se promueve la unidad y cuando gan todos tienen el mismo sentimiento de victoria, desarrollando un alto nivel para ser aceptados y logrando la integracion porque van a compartir sus ideas, los valores y delegan trabajos y responsabilidades, se comprometen en los resultados desde el principio cuando juego hasta su fin, el ser perseverante es clave de ese apoyo brindado entre los integrantes del equipo.

En lo que respecta a los tipos de juegos cooperativos, según Guimera, Carbó, Ortiz, & Ferrando, (2012), estos pueden ser agrupados en 9 tipos:

- Juegos de presentación: suelen ser extremadamente sencillos y facilitan el primer contacto con otras personas y también el contacto.
- Juegos de conocimiento: permiten conocerse entre sí entre los que son parte o participan de las sesiones o eventos. Es decir es un logro más en su presentación, obteniendo de a pocos conocimientos más profundos y vitales.
- Juegos de afirmación: en este tipo de juego prevalece el papel principal y su afirmación por los participantes como individuos y del mismo grupo en sí. Se pone en juego aquellos mecanismos que están basados en la seguridad de uno mismo, ya sean estos internos (auto concepto, capacidades) o las que se relacionan con esas percepciones externas (rol en el equipo, reclamos sociales).
- Juegos de confianza: una mayoría son ejercicios de manera física que permite probar y estimular una adecuada confianza en sí mismo y su equipo.
- Juegos de comunicación: son estímulos de una comunicación que se va dando entre los/as participantes donde se intenta romper esa direccionalidad que se va dando en una comunicación verbal de grupo donde ya se han establecido roles muy precisos.
- Juegos de cooperación: aquí el elemento fundamental es la colaboración que va existir entre los que participan. Se pone como tema esos mecanismos que tienen estos tipos de juegos, y se crea un clima muy favorable y distendido y lo más productivo procura una adecuada cooperación grupal.
- Juegos de resolución de conflictos: en este tipo de juego se plantea circunstancias de pleitos o se utiliza algún tema asociado a estas.
- Juegos de distensión: estos juegos permiten liberar energías al hacer reír, o cuando relajan movimientos, etc en los grupos.
- Juegos de paracaídas: involucra a los juegos cooperativos, los de presentación, cooperación y distensión, y pueden ser realizadas con un paracaídas. Un paracaídas va asombrar a pequeños y grandes y da "mucho juego".

En relación a las dimensiones de los juegos cooperativos, según Omeñaca & Ruiz, (2007) nos menciona ciertos juegos cooperativos como parte del desarrollo motor grueso, y son:

- Juego de equilibrio: favorece al cuerpo a mantenerse en una postura estática o dinámica es decir subsana la acción de la gravedad, en ocasiones, el efecto ejercido por la inercia o por otros factores externos a la persona.

Por lo tanto, la naturaleza de la situación cambia constantemente, ya sea que requiera un equilibrio estático o dinámico, o que implique un reequilibrio después de que el motor haya funcionado; jugar con las limitaciones de altura, pendiente y superficies de contacto; asegurando la continuidad entre los movimientos realizados por el niño. sexo o simultaneidad, los animamos a moverse de diferentes maneras en diferentes superficies del cuerpo e introducimos variedad en el equipo de trabajo interactivo. Con la ayuda de estos juegos los niños aprenderán el equilibrio físico, la motricidad y desarrollarán su psicomotricidad; Desde que son bebés se deben fomentar ejercicios que estimulen su sentido del equilibrio, lo que ayudará a su sistema motor y sus capacidades cognitivas.

- Juego de coordinación: Los músculos se agrupan específicamente para desarrollar combinaciones de movimientos. Dependiendo de esta capacidad, pueden ser el resultado de un pensamiento divergente o de una acción creativa individual o colectiva. De todos modos, te permitirá desarrollar habilidades cognitivas para descubrir nuevas y variadas formas de moverte en los juegos que juegues. Algunas actividades incluyen caminar, correr, tirar, saltar, etc.

- Juego de tono muscular: Este indica el grado de tensión que utiliza nuestro cuerpo al realizar cualquier movimiento durante la actividad, manteniendo ligeras contracciones en los distintos músculos estirados, lo que ayudará a mejorar la postura.

En lo que respecta a la fundamentación de la segunda variable:

En cuanto a la definición de la motricidad gruesa, nos permite desplazarnos largas distancias, implicando diferentes músculos e implicando equilibrio, agilidad, fuerza y velocidad en cada movimiento (Sánchez E. , 2021).

La motricidad gruesa son habilidades psicomotoras que permiten el movimiento a largas distancias, como mover un brazo o una pierna, e implican la

participación de varios músculos del cuerpo. También es importante la destreza, fuerza y velocidad con la que se realiza cada movimiento.

Además, esta habilidad motora nos permite mantener el equilibrio y cambiar de posición corporal de forma coordinada. Estos movimientos son un poco menos precisos y tienen más que ver con la fuerza que con la motricidad fina. Por tanto, los movimientos que podemos realizar utilizando la motricidad gruesa son caminar, saltar, correr, nadar y andar en bicicleta.

La motricidad gruesa se denomina al control que va a tener del cuerpo, particularmente a esos movimientos de modo global consignado en todo el cuerpo como; la coordinación, desplazamiento, el mover las extremidades, el equilibrio y los sentidos. Así mismo facilita el caminar, correr, girar, saltar, rodar, hacer deportes, etc. Ardanaz, (2009, pág. 45). El área motora gruesa se compone por ese progreso cronológico en los niños, esencialmente en lo relacionado al crecimiento corporal y las capacidades psicomotrices, los que serán reflejados durante en juego y las aptitudes motrices de las extremidades.

En otros estudios refieren que el área motora gruesa está constituido por el avance del control corporal, como: el aprender a gatear, el sentarse, pararse, caminar, saltar, etc (Conde, 2008).

En relación al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, en los preescolares es fundamental la motricidad gruesa, que con el pasar de los años se utilizaba en educación física, elaborándose posteriormente un módulo denominado "Educación Integral" que se fue tornando algo complejo, teniendo ya un área distinta, actualmente basada en propósitos, tácticas y trayectoria, denominada instrucción motriz, Reynoso, (2020). Su madurez en el área será el cimiento de esos asuntos relacionados al desenvolvimiento integral del menor, debido a la promoción integral de los niveles que forman parte la mente, el cuerpo de manera general.

Por otro lado se dice que el desarrollo motor al igual que otros cursos o aprendizajes sigue conservando el orden, y estos procesos se diferencian por sus variadas características y funciones, todo este proceso permite que el infante se

desarrolle para saber cual es el proceso de la evolucion y asi se vuelva participe del desarrollo de su conocimineto previo del caso.

Zapata (1999) citado por Pol, (2012), va a definir esta secuencia de desarrollo motor como sigue a continuacion:

- Maduración: se refiere a como va desevolviendose según sus características heredadas, entonces entendamos que no es resultado de realizar ejercicios, aprendizajes ni de las experiencias o su interacion con el entorno las que ayudan en todo este proceso. Este tipo de proceso se entiende como la busqueda en adquirir otras funciones o características el estado adulto.
- Crecimiento: referido al incremento en talla, peso y la masa corporal; y su medida es mediante el centímetro, kilogramo, y las pulgadas.
- Desarrollo: se refiere al cambio de manera más compleja en la composición y el aumento para realizar con mucha facilidad uan funcion especifica.

En cuanto a las etapas de la motricidad gruesa, según Alvear (2013), explica estas etapas que ayudan a que se realice un buen desarrollo motor y son :

- Etapa de exploración: permite al niño familiarizarse con las cosas del entorno, toda vez que explora y manipula las cosas. Sus movimientos dinámicos son una experiencia vivida, asi mismo desarrolla sus sanciones las cuales permitiran tener un adecuado equilibrio corporal. A continuacion mencionaremos los ejercicios :
- Conocimientos de los objetos: hay que ejecutar ejercicios que permitan construir y alinear. Para ello usaremos llantas, ulaula, bloques de plastico, acompañado al son de la la música, el saltar sogá haciendo uso de los sea uno o de ambos, el gatear, correr, trotar, realizar figuras geométricas.
- Manejo más global del cuerpo: en este tipo de ejercicios los pequeños utilizan todo el cuerpo es aquí donde se observa que suben y bajan las escaleras, ya mantienen el equilibrio, reptar boca arriba con los brazos para atrás, el juego de zapatito cochinito y otros.
- Etapa de la conciencia y la confianza: Es aquí donde los niños son concientes y buscan la manera de realizar sus acciones acciones sean simples y no necesitan de alguna presion.

- Etapa de la coordinación de las sensaciones: etapa donde los infante ya tienen equilibrio, las cosas o actividades ejecutadas son con precisión, ya saben diferenciar, tienen un buen dominio del cuerpo, hay otras nuevas formas para desplazarse permitiendo el desarrollo de la motricidad gruesa durante este largo camino es así que fortalece y desarrolla un aprendizaje muy significativo.

En cuanto a la importancia de la motricidad gruesa en los niños, según Pastor, (2017), hay varias razones por las que la motricidad gruesa es importante:

- Es el paso previo a la motricidad fina: Se hace necesario controlar los movimientos de las partes largas del cuerpo antes de aprender los movimientos precisos de partes específicas como los dedos y las manos. Por lo tanto, una buena motricidad fina requiere una buena motricidad gruesa.
- Permite la exploración y por tanto, el conocimiento: mediante sus movimientos los bebés y niños logran obtener una gran cantidad de objetos, y por ende, el aprendizaje se da de ellos.
- Fomenta la autonomía: Cuando los infantes pueden actuar por sí solos, se vuelven más independientes porque pueden tomar más decisiones por sí mismos. Cuando mi pequeño aprendió a caminar, se interesó mucho por los botones de la lavadora. ¡Nunca pensé que lo encontraría tan emocionante!
- Mejora de concentración, la atención y la creatividad: Es fundamental permitir que los niños se muevan por el aula en lugar de obligarlos a sentarse todo el tiempo. Debes haber visto a tu hijo tirado en el suelo y dibujando. También notarás que regresan más preparados para realizar actividades de ocio después del ejercicio que si no hubieran tenido la oportunidad de moverse en absoluto.
- Mayor rendimiento académico: tener éxito en la escuela está vinculado a sus habilidades en el conocimiento. Aquí podéis ver un estudio científico que lo demuestra.
- Mejora su confianza: Los niños que pueden moverse con mayor facilidad se sentirán más seguros al enfrentar nuevos desafíos. Permítales intentar trepar a un árbol o tirarse boca abajo en un tobogán. Vigíalos, dales confianza y ánimo a que lo prueben ellos mismos.

En lo que se refiere a los dominios de la motricidad gruesa, estos se presentan: dominio corporal dinámico y dominio corporal estático:

- Dominio corporal dinámico: según Ídem, (2009), el dominio corporal dinámico es la capacidad de avasallar varias partes del cuerpo, es decir, desplazarlas iniciando de una sincronización de movimientos y desplazamientos, sobresaliendo de dificultades de objetos y llevándolos a cabo de modo armónico, preciso y sin rigidez ni violencias. Este mando corporal faculta al niño o niña una familiaridad en sí mismo y mayor seguridad ya que conoce sus capacidades y el dominio que tiene sobre su cuerpo. Asimismo, Ídem precisa que tener dominio del cuerpo en dinámica, favorece su desarrollo en varios elementos:

Coordinación general: se conoce como estas capacidades de hacer movimientos de modo general, donde intervienen todas las partes del cuerpo como el bailar, sentarse. Los movimientos involuntarios. (Ídem, 2009, pág. 38)

El equilibrio: es una capacidad frente a una gravedad, postura que se desea, incidiendo en la interiorización del eje corporal que permite al niño no caerse (Ídem, 2009).

El ritmo: vienen a ser esas pulsaciones o los sonidos según un intervalo corto de tiempo. Es aquí donde se trabaja su capacidad de coordinación e movimientos, una cantidad de sonidos que son dados (Ídem, 2009, pág. 38).

La coordinación viso motriz: la maduración trae consigo una experiencia necesaria para el cuerpo, tenemos a la vista, oído, el movimiento del objeto y cuerpo. (Ídem, 2009)

- Dominio corporal estático: En los años 2009, Ídem menciona al dominio del cuerpo estático como aquella que se refiere a esas actividades motoras que interiorizan en el infante su esquema corporal, y son:

La tonicidad: se refiere al grado de tensión muscular útil para desarrollar todo tipo de actividad y se encuentra regulada mediante el sistema nervioso y si deseas tener un equilibrio tónico se necesita tener experiencia al máximo en sus sensaciones y en las diferentes posturas y actitudes sean estas dinámicas o estáticas.

El autocontrol: hace mención a la capacidad de encausar energía tónica para desarrollar todo tipo de movimiento. Entonces necesitamos un buen tono muscular

que permita el control corporal, cuando este en movimiento o en cualquier postura determinada.

La respiración: función de modo mecánico que regula los centros respiratorios a nivel bulbar, consiste en nutrir los tejidos asimilando una cantidad adecuada de oxígeno del ambiente y eliminar dióxido de carbono. La inhalación es nasal y regular. Los niños a la edad de dos a tres años recién son conscientes de la respiración y más o menos a la edad de 4 o 5 ya controlan los ejercicios torácicos, motrices y abdominales con la expiración e inspiración.

Relajación: se da de modo voluntario la reducción en el tono muscular. Y esta puede ser general o por regiones. Es de uso cotidiano en las Instituciones de Educación Infantil, para poder descansar al concluir una actividad motora dinámica, o cuando se quiere interiorizar lo experimentado con el cuerpo, o cuando se va preparar o finalizar una actividad. Si deseas tener una adecuada relajación se necesita estar en silencio, que el ambiente este templado, tener una ropa muy cómoda, y ligera y que los movimientos no sean tan bruscos.

En cuanto a las dimensiones de la motricidad gruesa:

- Equilibrio: Cratty, (2003) considera que es la capacidad de conservar diferentes posturas; sin estar en movimiento en el equilibrio de modo estático, y cuando está en movimiento equilibrio de tipo dinámico. Se considera al equilibrio como ese eje importante en la independencia motora, desarrollada en la infancia. Por otra parte, se considera una habilidad muy compleja donde intervienen mecanismos nerviosos que facilitan el control de la postura. Según la percepción fisiológica este equilibrio depende de cómo está funcionando los 47 receptores auriculares, cutáneos. Pero solo entre los 4 y 6 años, los niños pueden deshacerse de su dependencia del sentido de la vista y transferir el control en equilibrio a receptores directos como los pies y los tobillos.
- Coordinación: Cratty, (2003) define la coordinación como una actividad motora en la que necesitamos diferenciar los músculos para asegurar el orden muscular. Para cualquier actividad motora el sistema nervioso central debe enviar innumerables impulsos que involucren interacción de los sistemas, nervioso y muscular, es así que el infante puede realizar estas acciones con facilidad, entonces mostrara

coordinación. No requiere energía.

Como menciona Ordoñez, (2017) en Santiago, mucho va a tener que ver el sistema nervioso central, que permite controlar sus movimiento, y es uno de los componentes del movimiento y depende de que grado de desarrollo presenta en el sistema nervioso central, los factores genéticos que los controlan el movimiento y estimulación del potencial en alumnos y por supuesto la experiencia deportiva y el aprendizaje adquirido en fases anteriores.

- Esquema corporal: Vayer, (1977) identificó el esquema corporal como el complejo de toda información, todos los estímulos y toda conducta que permite al niño separarse del mundo externo y consumirse a sí mismo. Su inicio se fundamenta en la experiencia de manipulación, es decir, en esas sensaciones cinestésicas, táctiles y visuales creadas por las diversas actividades de los niños al explorar el mundo exterior.

La presente investigación se justifica porque se sustenta en realizar juegos cooperativos en educación inicial y lograr el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de Institución Educativa Inicial N°111, El Cumbre - Celendín, durante el año 2022. La importancia que tiene la investigación es que permitirá que los infantes logren mejorar su área motora gruesa mediante esos juegos cooperativos.

En cuanto a la justificación teórica, se aportará y validará las teorías que se relacionen con los juegos cooperativos en el área motora gruesa dadas a conocer en la investigación; teniendo en cuenta en el aporte de Reynoso, (2020) donde su madurez en el aspecto motor es el cimiento de los contenidos en el desarrollo global del infante, debido a que va a promover integralmente todos esos niveles vitales que forman parte de su mente y su cuerpo.

En lo que se refiere a la justificación práctica, se alcanza afirmar la importancia de la motricidad gruesa, donde los docentes con el apoyo de los padres logran motivar a los infantes mediante los juegos cooperativos que van ayudar a estimular de acuerdo a su edad de forma gradual.

En cuanto a la justificación social; se busca que contribuya en el actuar de los padres, familia y comunidad, toda vez que este estudio favorece a las niñas y niños de esa institución.

A su vez la justificación científica, permitirá que estos actuales conocimientos que han sido comprobados, jerarquizados, sean aplicados no solo en su institución donde se desarrolle el estudio, sino también en las otras similares instituciones en inicial.

En lo que respecta a la problemática, en el estudio acerca de los juegos cooperativos para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111, Celendín en Cajamarca, se describe la problemática respecto a esos bajos niveles en su motricidad gruesa; en las que se identificó algunas causas como es el desconocimiento de algunas estrategias didácticas para la enseñanza y su aprendizaje en infantes de inicial, también, el poco recurso didáctico que cuenta la institución educativa y la falta de apoyo de algunos padres de familia, permite que los infantes tengan problemas del desarrollo correcto en el aspecto motriz grueso; para ello, se plantea una probable solución en ejecutar una estrategia como es el juego cooperativo con el fin de la finalidad de optimizar su motricidad gruesa teniendo presente sus dimensiones.

Respecto a sus dificultades que presentan a futuro la no coordinación adecuada de la motricidad gruesa traerá como consecuencia los pequeños retrasos en los movimientos motrices al momento de ejecutar ciertas actividades, también, afectará en lo cognitivo.

En el presente estudio se pretenderá que mediante la aplicación de los juegos cooperativos se pretende que los niños y niñas jueguen con los demás más no contra los demás, ya que mediante el juego logren desarrollar su motricidad gruesa, siempre en cuando se ejecute de manera eficiente. Estos movimientos corporales que realizará el infante permitirán que el niño tenga mejor control de sí mismo. Para un mejor estudio se formula la interrogante: ¿De qué manera los juegos cooperativos desarrollarán la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111, Celendín; 2022?

Conceptualmente definimos:

Juegos cooperativos: Es aquel en el cual los jugadores no compiten entre sí, sino que tienen que trabajar en conjunto para cumplir un objetivo en común. De este modo, los participantes pierden o ganan en grupo. (Pérez & Gardey, 2020)

Motricidad Gruesa: La motricidad gruesa es la que nos permite realizar movimientos de amplio recorrido con la participación de diferentes músculos y la intervención del equilibrio, la agilidad, la fuerza y la velocidad implicada en cada movimiento, según (Sánchez E. , 2021)

Operacionalmente definimos:

Juego cooperativo: Se medirá a través de la lista de cotejo en cada espacio que de llevar a cabo.

Motricidad gruesa: Sera evaluada considerando sus tres dimensiones: como el equilibrio, la coordinación y el esquema corporal, con el baremo: Inicio [1 – 36]; Proceso [37 – 48]; Logro previsto [49 – 60] y Logro destacado [61- 72]

En la tesis se planteó la siguiente hipótesis: Los juegos cooperativos desarrollarán significativamente la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111, Celendín; 2022

Los objetivos planteados:

Objetivo general: Determinar la aplicación de los juegos cooperativos en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111, Celendín; 2022.

Objetivos específicos:

Identificar el nivel de motricidad gruesa que tienen los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111, Celendín; antes de aplicar los juegos cooperativos para su desarrollo.

Describir el nivel de motricidad gruesa que tienen los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111, Celendín; después de aplicar los juegos cooperativos para su desarrollo.

Comparar el nivel de motricidad gruesa que tienen los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111, Celendín; antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos para su desarrollo.

METODOLOGÍA

El tipo de investigación se encontró enmarcado a un estudio de tipo aplicado, según su clasificación de (Sánchez & Reyes, 2009)

El diseño elegido fue el pre experimental, en un solo grupo de pre y pos test (Hernández, Fernández , & Baptista , 2014).

$$GE = O_1 \quad X \quad O_2$$

Donde:

GE = Grupo experimental de estudio.

O₁ = Pre test al grupo experimental.

X = Aplicación del experimento

O₂ = Post test al grupo experimental

En el estudio la población y muestra estuvo conformado por 47 alumnos de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°111, Celendín; 2022

Tabla 1

Relación de estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°111, Celendín

AULA DE 5 AÑOS	SEXO		TOTAL
	H	M	
Aula roja	11	11	22
Aula celeste	11	14	25
Total	22	25	47

Fuente: Escala del Minedu, 2022.

En lo que respecta a la técnica e instrumentos de investigación:

La técnica: el método de recopilación de información fue la observación, y trata de observar personas, eventos, fenómenos, etc. para lograr la información precisa para el estudio; en este caso los infantes desarrollaron su motricidad gruesa mediante el juego cooperativo (Carrasco, 2009).

Instrumento: Como instrumento se utilizó una ficha observación la que se encuentra organizada según sus tres dimensiones: Equilibrio, Coordinación y Esquema corporal con un total de 18 ítems, con el baremo: Inicio [1 – 36]; Proceso [37 – 48]; Logro previsto [49 – 60] y Logro destacado [61- 72].

Para determinar su validez se utilizó un análisis de reactivos a través de juicio de expertos, que están detallados en una ficha técnica, quienes emitieron una opinión favorable del instrumento los siguientes expertos: Mgtr. Luis Ángel León Palomino, Mgtr. Elizabeth Camarena Aguilar y el Mgtr. Ever Hidalgo Aliaga

Para hallar su índice confiable se hizo un pilotaje, encontrando resultados que han sido procesados a través de la técnica Alfa de Cronbach cuyos resultados fueron un valor de confiabilidad al 0,914 significando una elevada confiabilidad.

En el procesamiento de los datos obtenidos, se usó el Excel donde se ordenara esta información de la indagación hecha sobre motricidad gruesa en pequeños de 5 años, que luego han sido procesados mediante la estadística descriptiva utilizando tablas de frecuencia absoluta y porcentual que posteriormente han sido analizados a través de una estadística inferencial y para la cual se empleó el t de Student para muestras relacionadas y su técnica estadística de signos de wilkonson que se obtendrán con la ayuda del software SPSS. Para comunicar estos resultados fue mediante las figuras de barras.

RESULTADOS

Los resultados que se dan a conocer son el resultado de una evaluación antes de la aplicación de los juegos cooperativos y luego de ello; con cuyos resultados se compararon y que mediante la prueba t de muestras relacionados se compararon los resultados. A continuación, se presenta mediante tablas y figuras la información obtenida:

Tabla 2

Nivel de motricidad gruesa que tienen los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111, Celendín; antes de aplicar los juegos cooperativos

Nivel de motricidad gruesa	fi	%	% acumulado
Inicio	24	51,1	51,1
Proceso	15	31,9	83,0
Logro previsto	8	17,0	100,0
Logro destacado	0	0	
Total	47	100,0	

Fuente: Ficha de observación

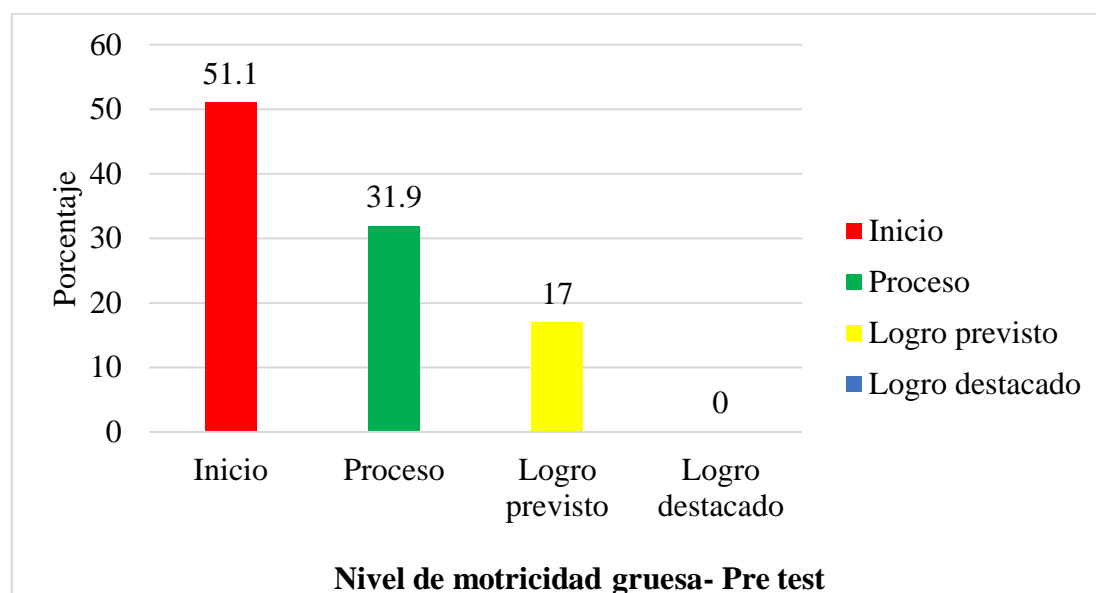


Figura 1

Nivel de motricidad gruesa que tienen los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111, Celendín – Pre test.

Fuente: Tabla 2

En la tabla 2 y figura 1 se muestran los resultados obtenidos al aplicar la ficha de observación sobre el nivel de motricidad gruesa que tienen los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111, Celendín; donde el 51,1% de los infantes se ubican en el nivel inicio, el 31,9% de los escolares se ubican en el nivel proceso, el 17% se ubican en el nivel de logro previsto y ningún escolar se ubicó en el nivel de logro destacado. Concluyéndose que el 83% se ubican entre el nivel inicio y proceso, por lo que se requiere mayor atención con respecto al desarrollo de la motricidad gruesa.

Tabla 3

Nivel de motricidad gruesa que tienen los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111, Celendín; después de aplicar los juegos cooperativos para su desarrollo.

Nivel de motricidad gruesa	fi	%	% acumulado
Inicio	9	19,2	19,2
Proceso	12	25,5	44,7
Logro previsto	23	48,9	93,6
Logro destacado	3	6,4	100,0
Total	47	100,0	

Fuente: Ficha de observación

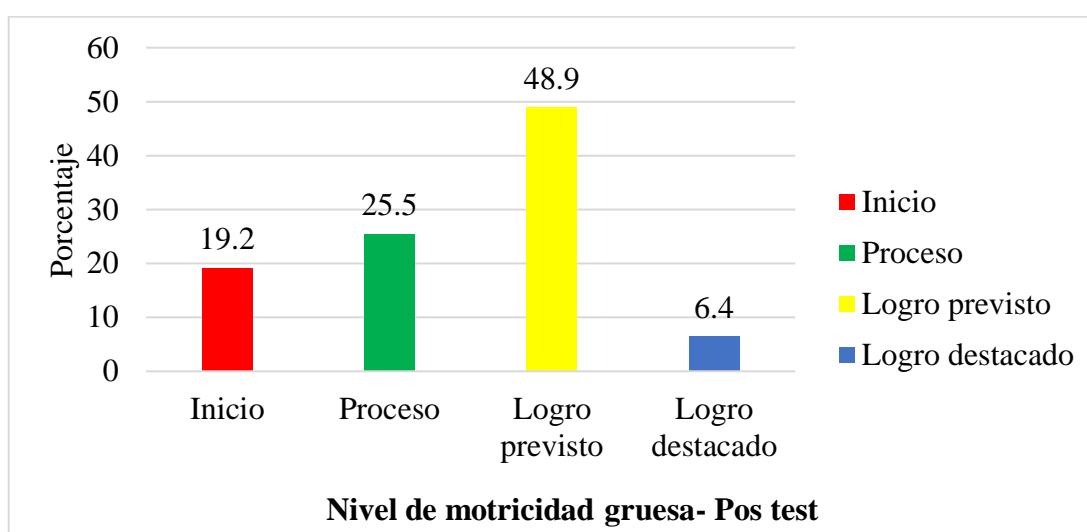


Figura 2

Nivel de motricidad gruesa que tienen los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111, Celendín – Pos test.

Fuente: Tabla 3

En la tabla 3 y figura 2 se muestran los resultados obtenidos al aplicar la ficha de observación sobre el nivel de motricidad gruesa que tienen los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111, Celendín; donde el 19,2% de los infantes se ubican en el nivel inicio, el 25,5% de los escolares se ubican en el nivel proceso, el 48,9% se ubican en el nivel de logro previsto y 6,4% de los escolares se ubican en el nivel de logro destacado. De los resultados se concluye que después de aplicar los juegos cooperativos para su desarrollo los escolares del nivel inicial se ubican en un 80.8% entre el nivel proceso, logro previsto y logro destacado.

Tabla 4

Comparar el nivel de motricidad gruesa que tienen los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111, Celendín; antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos para su desarrollo.

Nivel de motricidad gruesa	Resultados del pre test		Resultados del pos test	
	fi	%	fi	%
Inicio	24	51,1	9	19,2
Proceso	15	31,9	12	25,5
Logro previsto	8	17,0	23	48,9
Logro destacado	0	0	3	6,4
Total	47	100	47	100

Fuente: Tabla 2 y 3

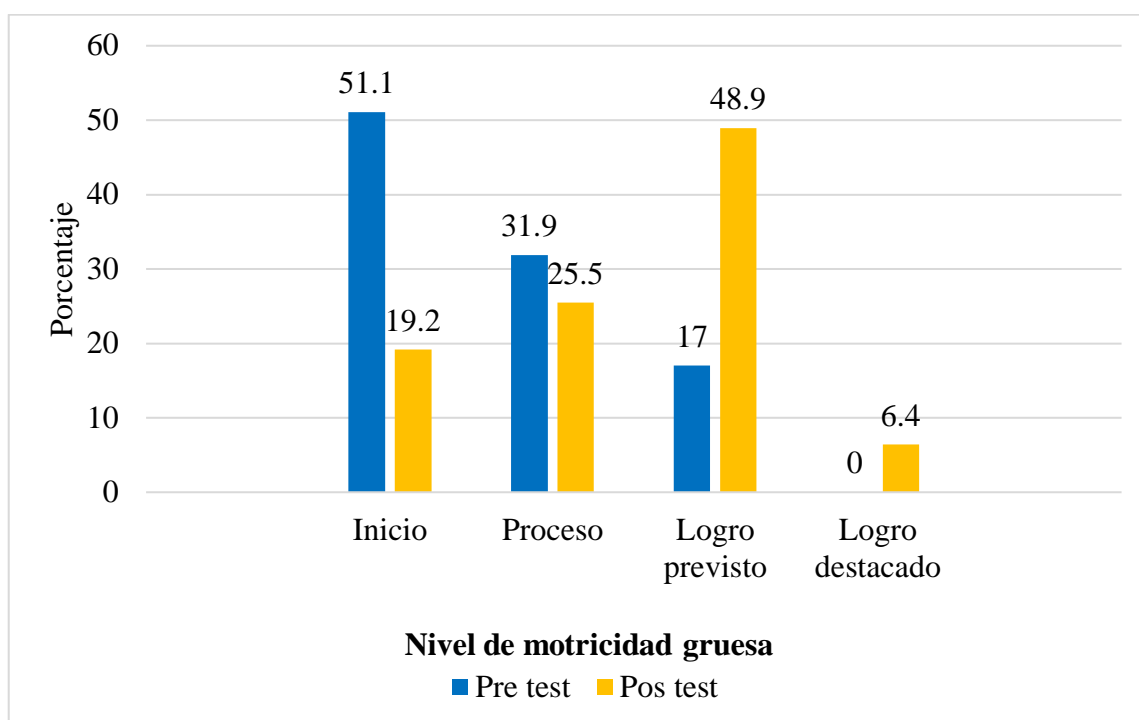


Figura 3
 Comparar el nivel de motricidad gruesa que tienen los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111, Celendín; antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos para su desarrollo.
Fuente: Tabla 4

En la tabla 4 y figura 3 se percibe la comparación de los resultados sobre la motricidad gruesa entre el pre y post test; donde se demuestran que en el nivel inicio se ha disminuido en un 31,9%, en el nivel proceso se ha descendido a un 6,4%, en el nivel de logro previsto se ha incrementado en un 31,9% y en el nivel de logro destacado se incrementó 6,4%. Por lo que, estos resultados obtenidos permiten concluir que gracias a la aplicación de los juegos cooperativos para su desarrollo en los escolares se ha logrado incrementar significativamente el nivel de motricidad gruesa en los escolares del nivel inicial de la E.I. N°111, Celendín.

Prueba de hipótesis

Tabla 5

Prueba t de muestras relacionadas para determinar que la aplicación de los juegos cooperativos para el desarrollo de la motricidad gruesa.

	Media	Desv. Desviación	Diferencias emparejadas			t	gl	Sig. (bilateral)
			Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Resultados post test - Resultados pre test	14,468	7,863	1,147	12,160	16,777	12,615	46	,000

Fuente: Tabla 2 y 3

En la tabla 4 se presenta la información en relación a la prueba de hipótesis a partir del estadístico de la prueba t de muestras relacionadas a un 95% de confianza y 0,005 de error. Al comparar los resultados del pre y post test se percibe una diferencia de media de 14,468 con una desviación típica de 7,863, significando que los valores que presenta no se encuentran dispersas. Además, se observa una significancia bilateral de $0,000 < 0,05$; lo que significa que existe significancia al aplicar los juegos cooperativos para desarrollar la motricidad gruesa del niño; de esta manera tomándose la decisión de aceptar la hipótesis de estudio.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Los resultados indican a un 95% de confianza y 0,05 de error, que existe una mejoría significativa al comparar los resultados del pre y post test; donde se percibe una diferencia de media de 14,468 con una desviación típica de 7,863, significando que los valores que presenta no se encuentran dispersas. Además, se observa una significancia bilateral de $0,000 < 0,05$; lo que significa que existe significancia al aplicar los juegos cooperativos para desarrollar la motricidad gruesa del niño; de esta manera tomándose la decisión de aceptar la hipótesis de estudio.

Estos resultados se asemejan al hallazgo encontrado en la tesis de López, (2018), quién estableció que después de haber aplicado los juegos habituales mejoró el área motora gruesa, observándose que un 20% de niños no logran realizar movimientos corporales y el 80% si logran significativamente realizar movimientos corporales. Del mismo modo, García, (2021), llegó a concluir que al aplicar los juegos cooperativos se mejoró la motricidad gruesa, dado que en la dimensión de coordinación 6% de infantes se encuentran en inicio, 44% proceso y 50% logro previsto, para la dimensión dominio corporal en el nivel inicio no se ubica ningún infante, 44% en proceso y 56% está en logro previsto, y para la dimensión lateralidad 6% en inicio, 38% en proceso y 56% en logro previsto. En tanto se determina un mayor porcentaje de escolares están en logro previsto respecto a la mejora significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Asimismo, Cajamarca, (2018), buscó como influye los juegos cooperativos en el desarrollo psicomotor en infantes; y llegando a la conclusión luego de aplicar estos juegos, se logró un significativo resultado en el desarrollo psicomotor de los infantes, cuyo resultado fue que el 10% de ellos están en bajo nivel, 20% se encuentran en regular nivel y 70% en alto nivel. Gutierrez, (2021), desarrolló de la coordinación motora gruesa mediante actividades lúdicas en los niños; y llegando a concluir que, en la variable de coordinación motora gruesa, estableció que después de la aplicación de las actividades lúdicas en el grupo experimental ningún niño o niña se encuentra inicio, 67,7% está en proceso y 2,3% se encuentra como logrado.

Comparando los resultados con la tesis de Basilio, (2021), fue similar porque al aplicar los juegos infantiles se mejoró el área psicomotriz gruesa al encontrar un avance muy satisfactorio en esta población respecto al área motora gruesa, donde ningún infante está en inicio, 40% se ubica en proceso, 50% se ubica en un nivel esperado y 10% se encuentra como satisfactorio.

Mendoza & Neira, (2019) mejoraron la coordinación motora gruesa en los niños a partir de actividades motrices; encontrando que ningún estudiante se encuentra en inicio en cuanto a su motricidad gruesa, 17,8% se encuentran en proceso y 82,2% se ubican en un nivel de logro. Por lo se considera que cuando se aplica estos talleres son productivos en mejorar el área motora gruesa en infantes de 5 años.

Como se ve todas las tesis tiene resultados similares; por lo que a partir de ello se sugiere intensificar el uso de los juegos cooperativos tratando de implementar centros de talleres en la institución educativa.

CONCLUSIONES

Se identificó el nivel de motricidad gruesa que tienen los niños de 5 años de la I.E. N°111, Celendín; antes de la aplicación del programa basada en los juegos cooperativos, donde el 51,1% de infantes se ubican en el nivel inicio, 31,9% de los escolares se ubican en el nivel proceso, 17% se ubican en el nivel de logro previsto y ningún escolar se ubicó en el nivel de logro destacado. Del cual se determina que un 83% se ubican entre nivel inicio y proceso, por lo que se requiere mayor atención con respecto al desarrollo de la motricidad gruesa.

Después de la aplicación del programa basada en juegos cooperativos, el nivel de motricidad gruesa que tienen los niños de 5 años de la I.E. N°111, Celendín; el 19,2% de infantes se ubican en el nivel inicio, 25,5% ubicándose en el nivel proceso, 48,9% alcanzado el nivel de logro previsto y 6,4% ubicándose en el nivel logro destacado. Determinándose que después de aplicar los juegos cooperativos los niños logran ubicarse entre el nivel proceso y logro con un 80.8%.

Se compararon los resultados de la motricidad gruesa entre el pre y post test; donde se observa que en el nivel inicio se disminuye a un 31,9%, en proceso se ha descendido a 6,4%, en el nivel de logro previsto se incrementó a 31,9% y en el nivel de logro destacado se incrementó 6,4%; logrado incrementar significativamente el nivel de motricidad gruesa en los escolares del nivel inicial de la E.I. N°111, Celendín.

A un 95% de confianza y 0,05 de error, se compararon los resultados del pre y post test; donde se percibe una diferencia de media de 14,468 con una desviación típica de 7,863, significando que los valores que presenta no se encuentran dispersas. Además, se observa una significancia bilateral de $0,000 < 0,05$; lo que significa que existe significancia al aplicar los juegos cooperativos para desarrollar la motricidad gruesa del niño; de esta manera tomándose la decisión de aceptar la hipótesis de estudio.

RECOMENDACIONES

Luego de realizada el análisis de la conclusión en comparación con los hallazgos encontrados en otras investigaciones; se dan a conocer las recomendaciones producto de la investigación efectuada:

A la dirección del plantel de la Institución Educativa N°111 de la ciudad de Celendín se le hace llegar los resultados encontrados y la propuesta basada en los juegos cooperativos con el fin de dar a conocer a sus docentes; en vista que los niños mejoraron el nivel de motricidad gruesa.

A los docentes, se pone a disposición la propuesta basada en los juegos cooperativos para ser incluido dentro de sus sesiones de aprendizaje con sus niños, dado a que dicha experiencia fue significativa como se percibe en los resultados que se ponen a consideración.

A docentes y directivos, implementar un aula para desarrollar la motricidad gruesa con materiales de su comunidad y con el apoyo permanente de los padres de familia; principalmente teniendo en cuenta los materiales a aplicar en los juegos cooperativos.

A los investigadores, se les recomienda poner en práctica la propuesta de juegos cooperativos con el fin de corroborar su valor e importancia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

AGRADECIMIENTO

Doy gracias a Dios por darme la fuerza y el valor suficiente para lograr mis metas planteadas. Del mismo modo, a los niños, docentes, directivos y padres de familia de la I.E. N°111 de Celendín por su apoyo incondicional.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvear, L. (2013). *El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los 5 a 6 años de edad del Instituto Particular Bilingüe "Albert Einstein" de la ciudad Rioja, provincia de Chimborazo, 2011 -2012*. Universidad Nacional de Loja, Loja, Ecuador.
- Ardanaz, T. (2009). *La psicomotricidad en educación infantil, revista innovación*. Recuperado el 06 de Febrero de 2021, de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/TAMARA_ARDANAZ_1.pdf
- Basilio, N. (2021). *Juegos infantiles para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años de la institución educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panao, 2021*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y Humanidades, Chimbote.
- Cajamarca, E. (2018). *Influencia del juego cooperativo en la psicomotricidad de los niños y niñas en la Institución Educativa Inicial N° 425- 107 en Buenos Aires- Ayacucho*. Universidad Nacional de Huancavelica, Facultad de Educación, Huancavelica.
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de la Investigación Científica*. Lima-Perú: San Marcos.
- Conde, J. (2008). *Cuentos motores* (Paidós ed.).
- Cratty, B. (2003). *El desarrollo perceptual y motor en los niños*. Barcelona: Paidós: Ibérica.
- García, J. (2021). *Aplicando juegos cooperativos mejoran la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.P. Belén- Tumbes, 2020*. Universidad Católica Los Angeles Chimbote, Facultad de Derecho y Humanidades, Tumbes.
- Guimera, J., Carbó, C., Ortiz, C., & Ferrando, R. (27 de noviembre de 2012). *Juegos Cooperativos para la enseñanza en Educación Física*. Obtenido de <http://juegoscooperativosuv.blogspot.com/2012/11/introduccion.html>
- Gutierrez, J. (2021). *Taller de actividades lúdicas para el mejoramiento de la coordinación motora gruesa en los estudiantes de primaria de la I.E. 64668*

- La Perla- Pucallpa, 2019.* Universidad Nacional de Ucayali, Escuela de Pos grado, Pucallpa.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación.* (Cuarta edición ed.). México: Mc Graw Hill.
- Ídem. (2009). *Dominios Corporales.* Bélgica.
- López, E. (2018). *Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años.* Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias de la Salud, Ambato-Ecuador.
- Mendoza, G., & Neira, R. (2019). *Talleres de motricidad para mejorar la coordinación motora gruesa en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa N° 302 “Ruso” – Chimbote, 2019.* Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, Chimbote.
- Omeñaca, R., & Ruiz, J. (2007). *Juegos cooperativos y educación física.* España: Paidotribo.
- Ordoñez, M. (2017). *Juegos cooperativos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes del 1er grado - primaria I.E. “31542”- Ocopilla– Huancayo.* Universidad nacional del centro del Perú, Huancayo, Huancayo.
- Pastor, M. (16 de noviembre de 2017). *Por qué la psicomotricidad gruesa es importante.* Obtenido de <https://www.mavipastor.com/psicomotricidad-gruesa-etapas-infografia/>
- Pérez, J., & Gardey, A. (3 de setiembre de 2020). *Juego cooperativo - Qué es, definición, importancia y ejemplos.* Obtenido de <https://definicion.de/juego-cooperativo/>
- Pol, S. (2012). *Actividades para el desarrollo motor en niños de 3 y 4 años en base al currículo creativo del Centro Pain de la Escuela Antonio Castro y Escobar del Municipio de la Antigua Guatemala Sacatepéquez.* Universidad Rafael Landívar, Facultad de Humanidades Departamento de Educación, Guatemala.
- Reynoso, M. (2020). *Desarrollo de la motricidad en edad preescolar.* Escuela Normal No 3 de Nezahualcóyotl, México.

- Sánchez, E. (15 de diciembre de 2021). *Motricidad gruesa: qué es, características, y etapas de desarrollo*. Obtenido de <https://psicologiymente.com/desarrollo/motricidad-gruesa>
- Sánchez, H., & Reyes, C. (2009). *Metodología y Diseños en la Investigación Científica*. Lima: Visión Universitaria.
- Unknown. (18 de marzo de 2015). *La importancia de los juegos cooperativos*.
- Vayer, P. (1977). El diálogo corporal. *Revista Científico-Médica*.

ANEXOS

Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Motricidad gruesa (Variable Dependiente)	La motricidad gruesa es la que nos permite realizar movimientos de amplio recorrido con la participación de diferentes músculos y la intervención del equilibrio, la agilidad, la fuerza y la velocidad implicada en cada movimiento, según (Sánchez E., 2021)	Se evaluará a partir de tres dimensiones: Equilibrio, Coordinación y Esquema corporal.	Equilibrio	Demuestra equilibrio postural en movimientos.	1; 2; 3; 4; 5 y 6	Ficha de Observación Inicio [1 – 36]
			Coordinación	Demuestra coordinación al desplazarse.	7; 8; 9; 10; 11 y 12	Proceso [37 – 48]
			Esquema corporal	Control del cuerpo. Coger y manipular objetos.	13; 14; 15; 16; 17 y 18	Logro previsto [49 – 60] Logro destacado [61- 72]
Juegos cooperativos (Variable Independiente)	Es aquel en el cual los jugadores no compiten entre sí, sino que tienen que trabajar en conjunto para cumplir un objetivo en común. De este modo, los participantes pierden o ganan en grupo. (Pérez & Gardey, 2020)	Se evaluará mediante una lista de cotejo en cada sesión que se desarrollará.	Juego de coordinación	Colaboración Ayuda reciproca Comunicación Coordinación de acciones	Sesiones de aprendizaje	Lista de cotejo
			Juego de equilibrio	Agilidad en las actividades. Coordinación en las actividades. Equilibrio al realizar actividades		
			Juego de tono muscular	Dominio de su lateralidad en situaciones		

Matriz de consistencia

Problema	Variables	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>¿De qué manera los juegos cooperativos desarrollarán la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111, Celendín; 2022?</p>	<p>Motricidad gruesa</p> <p>Juegos cooperativos</p>	<p>Objetivo general Determinar la aplicación de los juegos cooperativos en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111, Celendín; 2022</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar el nivel de motricidad gruesa que tienen los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111, Celendín; antes de aplicar los juegos cooperativos para su desarrollo. - Describir el nivel de motricidad gruesa que tienen los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111, Celendín; después de aplicar los juegos cooperativos para su desarrollo. - Comparar el nivel de motricidad gruesa que tienen los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111, Celendín. 	<p>Los juegos cooperativos desarrollarán significativamente la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111, Celendín; 2022</p>	<p>El tipo de investigación será Aplicada, según la clasificación realizada por (Sánchez & Reyes, 2009)</p> <p>Se optará por un diseño Pre experimental, con un solo grupo de pre y pos test, según (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).</p> <p>GE = O1 X O2</p> <p>Dónde: GE = Grupo experimental de estudio. O1 = Pre test al grupo experimental. X = Aplicación del experimento O2 = Post test al grupo experimental</p>

Instrumento

Ficha de observación

Variable: **Motricidad Gruesa**

Institución Educativa Inicial N°111

Apellidos y nombres del estudiante: _____

Objetivo: Obtener información sobre el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111

N°	Ítems	Escala			
		I (1)	P (2)	LP (3)	LD (4)
	Dimensión: Equilibrio				
1	Mantiene la posición del cuerpo al formar la estatua.				
2	Mira hacia adelante sin perder el equilibrio.				
3	Camina en puntas manteniendo su equilibrio.				
4	Camina siguiendo un ritmo determinado (rápido – lento)				
5	Camina en forma lateral con postura erguida.				
6	Corre esquivando obstáculos.				
	Dimensión: Coordinación				
7	Flexiona las piernas y se impulsa con ambas para saltar.				
8	Sube y baja las escaleras alternando ambos pies.				
9	Camina sin chocarse con otros niños.				
10	Realiza volantines con confianza en sí mismo.				
11	Salta desde una altura de 30 cm., sin temor al caer.				
12	Flexiona las piernas y se impulsa con ambas para saltar.				
	Dimensión: Esquema corporal				
13	Camina sobre líneas curvas pintadas en el suelo.				
14	Se desplaza caminando en diferentes direcciones (izquierda – derecha)				
15	Lanza la pelota de trapo dentro de una caja a una distancia de dos metros.				
16	Salta hacia delante de un círculo a otro.				
17	Trepa y se balancea en un arco.				
18	Corre rítmicamente acelerando y retardando la marcha.				

Baremo:

Inicio	[1 – 36]
Proceso	[37 – 48]
Logro previsto	[49 – 60]
Logro destacado	[61- 72]

Ficha técnica

FICHA TÉCNICA	
Investigadora	Chávez Rabanal, Angie Yomara D' Jasmin
Nombre de la Tesis	Juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. "Barrio Rinconada", Huancané, Puno, 2021.
Autor del instrumento	Pilar Condori Mamani
Año	2021
Tipo de instrumento	Ficha de observación
N° de ítems	18 ítems
Tiempo	20 minutos
Objetivo	Obtener información sobre el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de cinco años.
Nivel o rango	Inicio (1) Proceso (2), Logro previsto (3) y Logro destacado (4)
Baremo	Inicio [1 – 36]; Proceso [37 – 48]; Logro previsto [49 – 60] y Logro destacado [61- 72]
Alfa de Cronbach	0,914
Jueces expertos	Magister: Luis Ángel León Palomino Magister: Elizabeth Camarena Aguilar Magister: Ever Hidalgo Aliaga

Confiabilidad

CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,914	18

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Items 1	30,87	118,124	,582	,992
Items 2	30,53	111,267	,934	,910
Items 3	30,47	110,267	,877	,990
Items 4	30,47	110,838	,993	,989
Items 5	30,67	112,810	,802	,991
Items 6	30,47	110,838	,993	,912
Items 7	30,53	113,981	,913	,990
Items 8	30,47	110,838	,993	,989
Items 9	30,33	108,810	,911	,910
Items 10	30,53	111,981	,877	,990
Items 11	30,47	110,838	,993	,989
Items 12	30,47	110,838	,993	,989
Items 13	30,87	117,981	,597	,992
Items 14	30,47	110,838	,993	,912
Items 15	30,53	113,981	,913	,910
Items 16	30,47	110,838	,993	,989
Items 17	30,53	113,981	,913	,910
Items 18	30,47	110,838	,993	,989

Propuesta

PROPUESTA PEDAGÓGICA

1. Denominación

Propuesta del desarrollo de la motricidad gruesa mediante juegos cooperativos.

2. Fundamentación

La presente investigación sobre la motricidad gruesa estimula y prepara a los niños y niñas de 5 años para lograr una adecuada inserción en la escuela. Si bien, los niños en esta etapa no dominan en un 100% su equilibrio, su coordinación y su esquema corporal, pero con el apoyo de sus profesoras lograrán dominar dichas dificultades mediante la aplicación de los juegos cooperativos.

Los juegos cooperativos han sido cuidadosamente seleccionados de acuerdo a la edad y el interés de los niños.

3. Objetivos de la propuesta

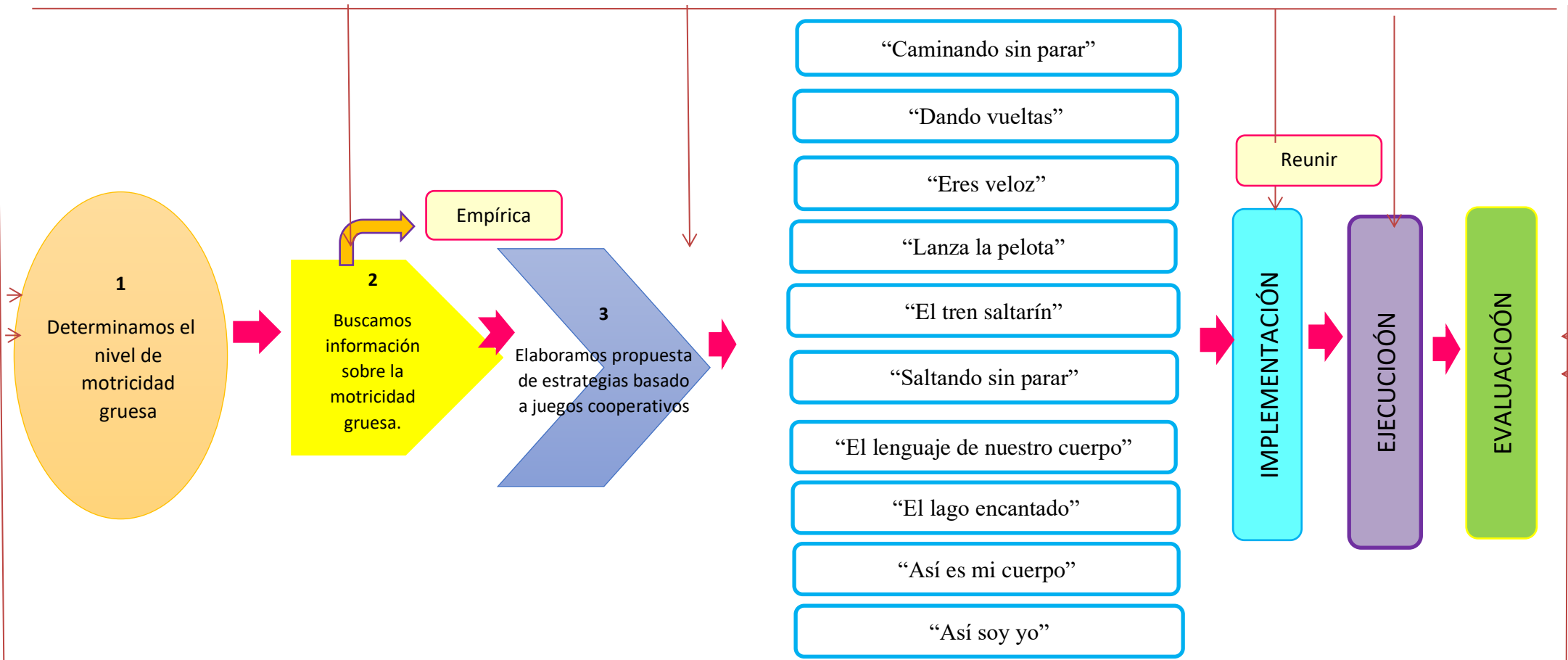
3.1. Objetivo general

Diseña actividades para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111, Celendín.

3.2. Objetivos específicos

- Seleccionar información adecuada en la literatura científica especializada.
- Determinar la problemática a partir de la investigación diagnóstica y caracterizar los problemas más sentidos sobre la motricidad gruesa.

4. Diseño del modelo metodológico basado en la propuesta de estrategias basado en la aplicación de los juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa.



1.1. Sesiones

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. Datos generales

1.1. Institución Educativa Inicial: N° 111 El Cumbe- Celendín

1.2. Directora: Diaz Mariñas Rosa Elena

1.3. Aula: 5 años

1.4. Fecha: 03/05/2022

1.5. Nombre de la sesión: “Caminando sin parar”

II. Información curricular:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de evaluación
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Camina detrás de otro niño, acelerando la marcha. Camina en forma lateral con postura erguida en el juego quien llega primero

III. Desarrollo de la sesión:

Actividad	Descripción de la actividad
Actividades permanentes	Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
Inicio	Delimitación del espacio: - Nos formamos y salimos en forma ordenada. - Los niños se ubican en un espacio total y parcial, y realizamos la respiración correcta. - Dialogamos con los niños sobre la actividad que vamos a realizar en el patio de la institución educativa. ¿Qué materiales vamos a utilizar? - Presentamos la actividad para que sepa que va realizar. - Cantamos con los niños la canción “La manito”. “Saco mi manito derecha y la hago bailar y la hago bailar lo cierro la abro y la vuelvo a cerrar. Saco mis manitos y la hago bailar, las cierro, las abro y las vuelvo a cerrar”

	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos: ¿Cómo crees que se juega este juego? Escuchamos con atención y respeto. - Dejamos que los niños y niñas nos asombren con sus ideas.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Formamos grupos de 3 y cada miembro del grupo llevará la bolsa llena de arena sobre la cabeza, caminará hacia delante y hacia atrás, correrá al ritmo de la pandereta (rápido –lento) en el espacio determinado. El tiempo que se le dará a cada grupo para que concluya con todas las acciones será de 10 minutos. - Si a un miembro del grupo se le cae la bolsa o no hace la acción que se le pide todo el grupo pierde y recibirá un castigo que será bailar, cantar o contar un cuento. Concluimos realizando las siguientes preguntas ¿Se divertieron? - Nos acostaremos para escuchar una melodía y relajarnos. - Concluida la actividad nos ubicamos en forma de círculo sentados para tomar agua descansar y dirigirnos al aula. - Al momento que la persona que cuenta el cuento pare, tiene que gritar al caminar” - Luego con nuestra mano derecha cogemos un libro pequeño y la colocaremos en nuestra cabeza y caminaremos hasta llevarla a la silla. Luego cada niño caminara de lado uno detrás de otro. - De esta manera ayudamos a caminar y reconocer su mano derecha e izquierda.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - No se olviden beber agua después de realizar la actividad. - Al terminar la actividad, conversamos con los niños o niñas sobre cómo se han sentido, y qué es lo que más les ha gustado o no de la actividad. ¿qué es lo que más te gustó de la actividad? ¿te divertiste? ¿Qué sentiste cuando te quedaste sin pareja? - Reconozcan el valor de compartir momentos en grupo y lo bien que la pasan juntos. - Se valora la participación y disposición durante el juego. - En media luna nos sentamos en el pasto y realizamos las siguientes preguntas ¿les gusto el juego que hicimos hoy? ¿Qué es lo que más les gusto del juego?, etc.
Evaluación	<p>Retroalimentación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo lo hicimos? - ¿Cómo se llamaba el juego? - ¿Te gusto? ¿por qué? - ¿Qué materiales utilizaste?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. Datos generales

- 1.1. Institución Educativa Inicial: N° 111 El Cumbe- Celendín
- 1.2. Directora: Diaz Mariñas Rosa Elena
- 1.3. Aula: 5 años
- 1.4. Fecha: 05/05/2022
- 1.5. Nombre de la sesión: “Dando vueltas”

II. Información curricular:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de evaluación
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Comenta como se sintió al girar alrededor del círculo y que movimientos hacía con su cuerpo. Rueda echado hacia un lado y hacia el otro con los brazos y piernas a la misma altura.

III. Desarrollo de la sesión:

Actividad	Descripción de la actividad
Actividades permanentes	- Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
Inicio	- Se invita a los niños y a las niñas para que juntos se ubiquen en el espacio que previamente que se ha adaptado. - Presentamos la actividad para que sepa que realizara. - Hoy girarán alrededor de un círculo mediante un juego que se llama todos a bordo y podrán jugar con sus compañeros. - Pregunto: ¿Cómo crees que se juega este juego? Se escucha con atención y respeto la participación de los niños y niñas. - Dejamos que los infantes nos asombren con sus ideas.
Desarrollo	- Dibujamos con una tiza en el piso un círculo grande donde puedan caber todos los integrantes del aula. - Uno de los integrantes del grupo contará un cuento “el pirata y el tesoro” (https://www.youtube.com/watch?v=vMUSYqxxVv4) -, mientras va contando todos van caminando girando alrededor del círculo. Al momento que el niño o la niña que cuenta el cuento pare,

	<p>tiene que gritar “todos a bordo” y todos tienen que ponerse dentro del círculo, pero agarrados en parejas de dos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si los integrantes del grupo son un número impar, uno se quedará sin pareja y será el que de la voz del mando y cuente el cuento otra vez. - Cuando estén a bordo dentro del círculo, les hacemos preguntas acerca del cuento.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - No se deben olvidar en beber agua después de realizar la actividad. - Al terminar la actividad, dialogamos con los niños o las niñas sobre cómo se han sentido, y qué es lo que más les ha gustado o no de la actividad. ¿qué es lo que más te gustó de la actividad? ¿te divertiste? ¿Qué sentiste cuando te quedaste sin pareja? - Se reconoce el valor de compartir momentos en grupo y lo bien que la pasan juntos. - Se valora la participación y disposición durante el juego de los niños.
Evaluación	<p>Retroalimentación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo lo hicimos? - ¿Cómo se llamaba el juego? - ¿Te gusto? ¿por qué? - ¿Qué materiales utilizaste?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. Datos generales


- 1.1. Institución Educativa Inicial: N° 111 El Cumbe- Celendín
- 1.2. Directora: Diaz Mariñas Rosa Elena
- 1.3. Aula: 5 años
- 1.4. Fecha: 10/05/2022
- 1.5. Nombre de la sesión: “Eres veloz”

II. Información curricular:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de evaluación
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Comenta como logró esquivar los obstáculos, y que sintió cuando se chocaba con uno de ellos.

IV. Desarrollo de la sesión:

Actividad	Descripción de la actividad
Actividades permanentes	Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se invita a los niños y las niñas para que juntos se ubiquen en un espacio que previamente han adaptado. - Se presenta la actividad para que sepa que realizará. - Se le comenta que hoy correremos esquivando objetos en el camino, mientras jugamos el juego “a movernos sin parar”. - Se realiza la siguiente pregunta: ¿Cómo crees que podremos correr y esquivar distintos objetos? - Escuchamos con atención y respeto a los niños y niñas. - Dejamos que los niños nos asombren con sus ideas.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Nos ubicamos con los niños en un espacio amplio y colocamos en el piso objetos distintos que tenemos en el aula como: latas, conos, cajas de cartón, etc.

	 <ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a los niños a jugar en equipo el juego “a movernos sin parar” mediante la canción https://www.youtube.com/watch?v=qcHEr98IwMk, donde todos los niños deberán correr por el circuito, esquivando todos los obstáculos que pusimos. - El niño o la niña que choca con el obstáculo debe tener un castigo, previamente propuesto por los integrantes del juego. - Otra manera de jugar este juego también es que ir poniendo cada vez más obstáculos para que se ponga más difícil. - Cuando los niños corran podemos motivarlos haciendo barra para que no toque obstáculos.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas no deben olvidar beber agua después de realizar la actividad. - Al terminar la actividad, se dialoga con los niños y niñas sobre cómo se han sentido, y qué es lo que más les ha gustado o no de la actividad. - Se le hace las siguientes preguntas ¿qué sintieron cuando chocaban con un obstáculo?, ¿que sentían al correr? - Se logra reconocer el valor de compartir momentos en equipo y lo bien que la pasan juntos. - Se valora la participación y disposición durante el juego.
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Retroalimentación: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué materiales utilizaste? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se llamaba el juego? ¿Te gusto? ¿por qué?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. Datos generales



- 1.1. Institución Educativa Inicial: N° 111 El Cumbe- Celendín
- 1.2. Directora: Diaz Mariñas Rosa Elena
- 1.3. Aula: 5 años
- 1.4. Fecha: 12/05/2022
- 1.5. Nombre de la sesión: “Lanza la pelota”

II. Información curricular:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de evaluación
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Comenta que posiciones usó para lograr encestar la pelota dentro de la caja, y en que direcciones lanzó la pelota.

III. Desarrollo de la sesión:

Actividad	Descripción de la actividad
Actividades permanentes	Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se invita a los niños y a las niñas para que juntos se ubiquen en un espacio que previamente se ha adaptado. - Se presenta la actividad para que sepa que realizará. - Se le comunica que hoy lanzaran una pelota hacia dentro de una caja con sus dos manos. - Se realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo crees que podrás hacer llegar la pelota hacia dentro de la caja? - Los niños y niñas escuchan con atención y respeto. - Dejamos que los infantes nos asombren con sus ideas.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Buscamos dentro del aula una caja de cartón donde pueda caber nuestra pelota, decoramos la caja con los materiales que más nos guste como; témperas, plumones, hojas de colores, etc.

	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - Cuando las cajas ya están listas las ubicamos en el piso o si desean sobre una mesa o silla, y nosotros nos ubicamos a 3 metros de la caja, lanzamos nuestra pelota hacia la caja de cartón con las dos manos. <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - Cuando los niños y las niñas están realizando los movimientos al lanzar la pelota en la caja, damos indicaciones como: recuerda que tienes que hacerlo con las dos manos, mantén la distancia acordada y motivándolos diciendo: lo estás haciendo muy bien, debemos dejar que los niños inserten las veces que quieran hasta que logren insertar la pelota en la caja.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Los infantes no deben olvidarse en beber agua después de realizar la actividad. - Al terminar la actividad, se dialoga con los niños y las niñas sobre cómo se han sentido, y qué es lo que más les ha gustado o no de la actividad. Le preguntamos ¿cómo te sentiste cuando lograste insertar la pelota dentro de la caja? - Los niños y niñas reconocen el valor de compartir momentos en equipo y lo bien que la pasan juntos. - Se valora la participación y disposición durante el juego de los niños.
Evaluación	<p>Retroalimentación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Te gusto? ¿por qué? - ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué materiales utilizaste? - ¿Cómo se llamaba el juego?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. Datos generales



- 1.1. Institución Educativa Inicial: N° 111 El Cumbe- Celendín
- 1.2. Directora: Diaz Mariñas Rosa Elena
- 1.3. Aula: 5 años
- 1.4. Fecha: 17/05/2022
- 1.5. Nombre de la sesión: “El tren saltarán”

II. Información curricular:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de evaluación
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Comenta como logró atajar la pelota con los brazos extendidos frente al cuerpo.

III. Desarrollo de la sesión:

Actividad	Descripción de la actividad
Actividades permanentes	- Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
Inicio	- Se invita a los niños y a las niñas para que juntos se ubiquen en un espacio que previamente se ha adaptado. - Se presenta la actividad para que sepa que se va a realizar. - Se dialoga con los infantes que hoy vamos a realizar el juego donde lanzaremos una pelota y tenemos que derribar la torre de latas. - Se realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo crees que podrás derribar todas las latas de la torre? - Los niños y niñas escuchan con atención y respeto. - Dejamos que los niños y las niñas nos asombren con sus ideas.
Desarrollo	- Conseguimos con anticipación 6 latas y las decoramos a nuestra manera: con témperas, hojas de colores o plumones y cuando ya las tenemos listas armamos una torre para empezar el juego. - Los niños y niñas podrán armar la torre de acuerdo a la cantidad de latas que tenemos en el aula.

	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> - Luego, realizaremos el juego tira y atina, para ello, nos ubicamos a 3 metros de distancia de la torre y con fuerza lanzamos nuestra pelota hacia la torre con el objetivo de derribar toda la torre, el niño o la niña que más latas derribe será el ganador (a) - Cuando el niño o la niña está atajando la pelota se le brinda algunas indicaciones como: que se agache un poco, o se ponga más atrás ya que son 3 metros, a la misma vez motivándolo diciéndole que de seguro atajará. - Todos los niños deben tener varias oportunidades para que puedan lograr el objetivo.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños no se deben olvidar en beber agua después de realizar la actividad. - Al terminar la actividad, se dialoga con los niños y las niñas cómo se han sentido, y ¿qué es lo que más les ha gustado o no de la actividad. - Se realiza las siguientes preguntas: “¿Cómo te sentiste cuando derribaste muchas latas de la torre? - Los niños reconocen el valor de compartir momentos en equipo y lo bien que la pasan juntos. - Se valora la participación y disposición durante el juego de los niños .
Evaluación	<p>Retroalimentación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Te gusto? ¿por qué? - ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué materiales utilizaste? - ¿Cómo se llamaba el juego?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. Datos generales

- 1.1. Institución Educativa Inicial: N° 111 El Cumbe- Celendín
- 1.2. Directora: Diaz Mariñas Rosa Elena
- 1.3. Aula: 5 años
- 1.4. Fecha: 19/05/2022
- 1.5. Nombre de la sesión: “Saltando sin parar”

II. Información curricular:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de evaluación
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Salta balanceándose hacia adelante con fuerza y se eleva en el juego cuando te digo saltas. Salta con los pies separados en forma vertical

III. Desarrollo de la sesión:

Actividad	Descripción de la actividad
Actividades permanentes	- Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
Inicio	- Se invita a los niños y las niñas para que juntos se ubiquen en un espacio que previamente se ha adaptado. - Se presenta a los infantes la actividad para que sepan que realizara. - Dialogan con los infantes que hoy saltaran con los pies separados en forma vertical. - Realizamos la siguiente pregunta: ¿Cómo crees que se puede saltar de formar vertical? - Escuchamos con atención y respeto. - Dejamos que los niños y las niñas nos asombren con sus ideas.
Desarrollo	- Observamos un video musical con los niños para que luego realicen movimientos de saltos y sea más dinámico. https://www.youtube.com/watch?v=oIpPxAD1QD4 - De acuerdo al sonido de la música se indica a los niños y las niñas que salten y salten sin parar, al inicio ellos saltarán libremente como

	<p>mejor les guste.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Luego, invitamos a los niños y las niñas a saltar con los pies separados de forma vertical sin esquivar a los lados, mientras el niño o la niña va saltando se da algunas indicaciones y le motivamos diciéndoles que lo están haciendo muy bien.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños no deben olvidar en beber agua después de realizar la actividad. - Al terminar la actividad, dialogamos con las niñas o niños sobre cómo se han sentido, y qué es lo que más les ha gustado o no de la actividad. - Luego, se realiza la siguiente pregunta: “¿Cómo te sentiste cuando saltabas con los pies separados?” - Los infantes reconocen el valor de compartir momentos en equipo y lo bien que la pasan juntos. - Se observa el valor a su participación y disposición durante el juego.
Evaluación	<p>Retroalimentación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo lo hicimos? - ¿Cómo se llamaba el juego? - ¿Te gusto? ¿por qué? - ¿Qué materiales utilizaste?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. Datos generales

- 1.1. Institución Educativa Inicial: N° 111 El Cumbe- Celendín
- 1.2. Directora: Diaz Mariñas Rosa Elena
- 1.3. Aula: 5 años
- 1.4. Fecha: 24/05/2022
- 1.5. Nombre de la sesión: “El lenguaje de nuestro cuerpo”

II. Información curricular:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de evaluación
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Identifica el cambio de su respiración después de realizar el juego los exploradores. Identifica la sudoración después de realizar el juego a la rueda

III. Desarrollo de la sesión:

Actividad	Descripción de la actividad
Actividades permanentes	- Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
Inicio	- Se invita a los niños y las niñas para que juntos se ubiquen en un espacio que previamente han adaptado. - Se presenta la actividad para que sepa que realizará. - Se menciona que hoy correrán con los pies de puntas, manteniendo su equilibrio y podrán intentarlo varias veces hasta que les salga bien. - Se realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo crees que podrás lograrlo? - Escuchamos con atención y respeto. - Dejamos que los infantes nos asombren con sus ideas.
Desarrollo	- Se brinda las primeras indicaciones: Primero vamos a ubicarnos en un espacio amplio y vamos a pegar nuestra cinta de color de forma recta. - Luego, se enfocará a los niños y las niñas un video como podemos caminar de puntas y luego correr, para mantener el equilibrio y ayudarnos lo hacemos viendo la línea que hicimos, asimismo con nuestros brazos estirados podemos ayudarnos.

	<ul style="list-style-type: none"> - Cuando los niños o niñas están corriendo se les debe recordar que tienen que unirse al grupo de los exploradores y luego se les debe ir animándolos diciéndoles que lo están haciendo muy bien. - Cuando llegan a la meta observamos como es su respiración.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Es preciso recordar a los niños que deben beber agua después de realizar la actividad. - Al terminar la actividad, se dialoga con las niñas o los niños sobre cómo se han sentido, y qué es lo que más les ha gustado o no de la actividad. - Se realiza las siguientes interrogantes: ¿Cómo te sentiste estando caminando de puntitas y a la vez mantener el equilibrio? - Se le debe reconocer el valor de compartir momentos en equipo y lo bien que la pasan juntos. - Se debe valorar la participación y disposición durante el juego.
Evaluación	<p>Retroalimentación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo lo hicimos? - ¿Cómo se llamaba el juego? - ¿Te gusto? ¿por qué? - ¿Qué materiales utilizaste?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. Datos generales


- 1.1. Institución Educativa Inicial: N° 111 El Cumbe- Celendín
- 1.2. Directora: Diaz Mariñas Rosa Elena
- 1.3. Aula: 5 años
- 1.4. Fecha: 26/05/2022
- 1.5. Nombre de la sesión: “El lago encantado”

II. Información curricular:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de evaluación
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Diferencia la respiración cuando está parado.

III. Desarrollo de la sesión:

Actividad	Descripción de la actividad
Actividades permanentes	- Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
Inicio	- Se les invita a los niños y a las niñas para que juntos se ubiquen en un espacio que previamente han adaptado. - Se presenta a los infantes la actividad para que sepan que realizara. - Dialogamos que hoy conocerán e identificarán como cambia su respiración después de jugar. - Realizamos la siguiente pregunta: ¿cambiará la respiración cuando estamos jugando? Escuchamos con atención y respeto. - Dejamos que los niños nos asombren con sus ideas.
Desarrollo	- Se invita a los niños a jugar “los exploradores”, para ello primero tenemos que decorar nuestro cono de papel higiénico con hoja de colores (cortarlo y pegarlo en el cono)

	 <ul style="list-style-type: none"> - Los niños juegan el juego “Los exploradores”, para ello, tendremos que esconder un objeto y los niños y niñas tendrán que encontrarlo, pero mientras buscan tienen que hacerlo corriendo. - Antes de empezar el juego se pone el cono en el pecho de la otra persona para escuchar cómo está su respiración y al finalizar el juego también utilizamos nuestros conos y lo ponemos en el pecho de la otra persona para escuchar nuestra respiración. - Cuando el niño o la niña está realizando la búsqueda de objetos los animamos a encontrarlos, y cuando escucha la respiración con el cono le preguntamos, ¿cómo se escucha cuando estás estáticos? ¿cómo se escucha cuando jugamos?
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Recordarles a los infantes que deben beber agua después de realizar la actividad. - Al terminar la actividad, se debe conversar con las niñas y los niños sobre cómo se han sentido, y qué es lo que más les ha gustado o no de la actividad. - Se les hace la siguiente pregunta: “¿Cómo te sentiste al poder escuchar tu respiración?” - Reconocemos el valor de compartir momentos en el aula y lo bien que la pasan juntos. - Valoramos la participación y disposición durante el juego de los niños.
Evaluación	<p>Retroalimentación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo lo hicimos? - ¿Cómo se llamaba el juego? - ¿Te gusto? ¿Por qué? - ¿Qué materiales utilizaste?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I. Datos generales


- 1.1. Institución Educativa Inicial: N° 111 El Cumbe- Celendín
- 1.2. Directora: Diaz Mariñas Rosa Elena
- 1.3. Aula: 5 años
- 1.4. Fecha: 02/06/2022
- 1.5. Nombre de la sesión: “Así es mi cuerpo”

II. Información curricular:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de evaluación
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Señala las partes de su cuerpo incluyendo elementos del rostro en el juego de los tejos. Representa su cuerpo e identifica las características del rostro.

III. Desarrollo de la sesión:

Actividad	Descripción de la actividad
Actividades permanentes	- Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
Inicio	- Se invita a los niños y a las niñas para que juntos se ubiquen en un espacio que previamente han adaptado. - Se presenta a los infantes la actividad para que sepa que realizara. - Dialogamos que hoy vamos a representar su cuerpo e identificar su rostro. - Realizamos la siguiente pregunta: ¿Cómo crees que puedes representar tu cuerpo y tu rostro? - Escuchan con atención y respeto las orientaciones. - Dejamos que nos asombren con sus ideas.
Desarrollo	- Vemos el video musical “Mi carita”, los niños cantan y le preguntamos que había en la carita en la canción, ¿qué le faltaba? al igual que en nuestra cara, describen las características: ojo, pestaña, ceja, boca, nariz, quijada, etc. https://www.youtube.com/watch?v=MsHM0Fo3bxQ

	<ul style="list-style-type: none"> - Les entregamos una hoja de ejemplos de cómo podemos representar nuestro cuerpo con materiales que tengamos en el aula, y que luego ellos realizarán la representación de su rostro con distintos materiales.  <ul style="list-style-type: none"> - Cuando el niño o la niña está realizando la representación le recordamos que en el rostro están los ojos, las cejas, las pestañas, etc. - Si vemos que los niños o las niñas lo están haciendo bien, solo los motivamos diciéndoles que está quedando muy bien y bonito
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Se les recomienda beber agua después de realizar la actividad. - Al terminar la actividad, dialogamos con las niñas o los niños sobre cómo se han sentido, y qué es lo que más les ha gustado o no de la actividad. - Realizamos la siguiente pregunta: “¿Cómo se sintieron al realizar la representación de tu cuerpo e identificar el rostro con distintos materiales?” - Reconocemos el valor de compartir momentos en el aula y lo bien que la pasamos juntos. - Valoramos a los infantes en su participación y disposición durante el juego.
Evaluación	<p>Retroalimentación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo lo hicimos? - ¿Cómo se llamaba el juego? - ¿Te gusto? ¿por qué? - ¿Qué materiales utilizaste?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. Datos generales



- 1.1. Institución Educativa Inicial: N° 111 El Cumbe- Celendín
- 1.2. Directora: Diaz Mariñas Rosa Elena
- 1.3. Aula: 5 años
- 1.4. Fecha: 07/06/2022
- 1.5. Nombre de la sesión: “Así soy yo”

II. Información curricular:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de evaluación
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Representa su cuerpo e identifica las características de su cabello (rizado, lacio, largo, corto)

III. Desarrollo de la sesión:

Actividad	Descripción de la actividad
Actividades permanentes	- Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
Inicio	- Se invita a los niños y a las niñas para que juntos se ubiquen en un espacio que previamente han adaptado. - Se presenta la actividad para que sepan que realizara. - Dialogamos con los niños y niñas que hoy representarán su cuerpo e identificarán cómo es su cabello con distintos materiales. - Realizamos la siguiente interrogante: ¿Cómo crees que puedes representar tu cabello? - Los infantes escuchan con atención y respeto. - Dejamos que los niños y las niñas nos asombren con sus ideas.
Desarrollo	- Observamos y entonamos la canción de “pimpón es un muñeco” luego los niños y las niñas describen que hacía pimpón con sus cabellos https://www.youtube.com/watch?v=vHc8ZYMgn7c - Se les invita a los niños y a las niñas a sacar sus materiales y realizar la representación de su cabello, primero describimos cómo es

	<p>nuestro cabello, ¿qué color es? ¿es lacio o rizado? ¿es largo o corto? y dibujaremos la cabeza del niño o niña según las características de su cabello.</p> <div style="text-align: center;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> - Si el cabello es rizado hará embolillado con el papel crepé, si el cabello es lacio hará rasgado y pegará en la parte del cabello de la imagen que lo representa. - Cuando el niño o la niña está realizando la representación lo animamos diciéndoles que lo están haciendo muy bien, y les está quedando muy parecido a él o ella.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Se les recomienda beber agua después de realizar la actividad. - Al terminar la actividad, conversamos con las niñas o niños sobre cómo se han sentido, y qué es lo que más les ha gustado o no de la actividad. - Se les realiza la siguiente interrogante: “¿Cómo se sintieron representando su cabello?”
Evaluación	<p>Retroalimentación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo lo hicimos? - ¿Cómo se llamaba el juego? - ¿Te gusto? ¿por qué? - ¿Qué materiales utilizaste?



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES**

DICTAMEN DE INFORME DE TESIS

A : Dra. María Teresa Hernández Reaño
Directora de Programa de estudios Educación Inicial

De : **Jurado Dictaminador**
Dr. Hernán Berrospi Espinoza (Presidente)
Mg. Alan Valverde Sarmiento (Secretario)
Dra. María Hernández Reaño (Vocal)
Dr. Walter Aquino Cruzado (Accesitario)

Asunto : Dictamen de Informe de Tesis de la
alumna. **CHAVEZ RABANAL ANGIE YOMARA D'JASMIN**

Referencia : Res. N°734- 2023-USP-FEYH-PEEI/Dir.

Fecha : Nuevo Chimbote, 17 de noviembre de 2023

Por el presente nos dirigimos a usted para informarle en relación al documento de referencia en el que se nos designa como Jurado Dictaminador de la alumna: **CHAVEZ RABANAL ANGIE YOMARA D'JASMIN** autora del Informe de Tesis denominada “**Juegos cooperativos en la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111- Celendín; 2022**”. El cual se enmarca, según los parámetros establecidos en el reglamento de grados y títulos – USP.

El mismo que se detalla a continuación:

I. BASE LEGAL.

Ley Universitaria N° 30220

Estatuto de la Universidad San Pedro.

Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad San Pedro.

II. ANÁLISIS.

El Informe de Tesis se ha elaborado por la alumna, de acuerdo a los esquemas adoptados por los modelos de la investigación científica aprobada por la universidad.

III. CONCLUSIONES

Los suscritos, después de la revisión del Informe de Tesis antes mencionada, hace de su conocimiento, que no hay observaciones. Por lo que, **OPINAN FAVORABLEMENTE** para que el Informe de Tesis “**Juegos cooperativos en la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111- Celendín; 2022**”, elaborado por la alumna: **CHAVEZ RABANAL ANGIE YOMARA D'JASMIN**, sea aprobado y se proceda a su sustentación, debiendo seguir trámite administrativo conforme al reglamento de Grados y títulos de la USP.

Atentamente

Dr. Hernán Berrospi Espinoza
Presidente

Mg. Alan Valverde Sarmiento
Secretario.

Dra. María Hernández Reaño
Vocal

Dr. Walter Aquino Cruzado
Accesitario



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES**

CRITERIOS DE EVALUACION DEL INFORME DE TESIS

TITULO DEL INFORME: “Juegos cooperativos en la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°111- Celendín; 2022”

Responsable del Informe de Tesis: CHAVEZ RABANAL ANGIE YOMARA D'JASMIN

Orden	Aspectos a Calificar	Dimensiones		Calificativo
1	Esquema oficial y líneas de investigación	Sigue No sigue		Aprobado (X) Observado ()
2	Coherencias entre título, objetivos e hipótesis Coherencia entre matriz respectiva			Aprobado (X) Observado ()
3	Importancia o transcendencia	social	Local Regional Nacional	1 2 3
		científica	Aporte a la teoría Aplicada o Tecnología	3 2
		Profesión u otra		1
4	Redacción del informe (Gramatical y Ortografía)	Correcto Algunas fallas		3 1
5	Metodología	Refiere tipo de investigación		Aceptado Observado
		Diseño de investigación de acuerdo al problema y objetivo		Aceptado Observado
		Uso de técnicas estadísticas de acuerdo al tipo de información (Población y Muestra)		Aceptado Observado
6	instrumento	Validez	Conforme o no requiere Con observación No conforme	3 2 1
		Confiable	Conforme o no requiere Con observación No conforme	3 2 1
7	Conclusiones	<ul style="list-style-type: none"> - Conforme a lo investigado y bien redactado - Conforme a lo investigado y mal redactado - No conforme a lo investigado 		3 2 1
8	Resumen	<ul style="list-style-type: none"> - Plantea los tres aspectos de acuerdo al esquema - Plantea dos de los tres aspectos del esquema - Plantea un aspecto del esquema 		3 2 1
Total de puntos		En Letras	Veinticinco	25

El puntaje mínimo para aprobar es de 16 puntos.

Atentamente

Dr. Hernán Berrospi Espinoza
Presidente

Mg. Alan Valverde Sarmiento
Secretario.

Dra. María Hernández Reaño
Vocal

Dr. Walter Aquino Cruzado
Accesitario

Fecha: Nuevo Chimbote, 17 de noviembre de 2023

Data: Pre y pos test

MOTRICIDAD GRUESA - PRE TEST																						PUNTAJE TOTAL	NIVEL DE MOTRICIDAD GRUESA
Nº	Dimensión: Equilibrio							Dimensión: Coordinación						Dimensión: Esquema corporal									
	1	2	3	4	5	6	PJE	7	8	9	10	11	12	PJE	13	14	15	16	17	18	PJE		
1	1	2	1	2	1	2	9	1	2	1	1	2	1	8	1	2	1	2	1	1	8	25	Inicio
2	2	2	2	3	2	2	13	2	2	2	2	3	2	13	2	2	2	3	2	3	14	40	Proceso
3	2	3	3	3	3	3	17	3	3	1	2	2	1	12	3	2	3	3	3	3	17	46	Proceso
4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	2	1	2	8	20	Inicio
5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	2	1	1	1	7	1	1	2	1	1	1	7	20	Inicio
6	2	2	2	2	2	2	12	3	3	2	3	3	2	16	2	3	2	3	2	2	14	42	Proceso
7	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	54	Logro previsto
8	1	1	2	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	1	1	2	1	1	1	7	20	Inicio
9	2	2	2	2	2	3	13	3	2	2	2	2	3	14	3	2	2	3	3	4	17	44	Proceso
10	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	2	1	1	7	19	Inicio
11	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	2	3	3	3	3	17	53	Logro previsto
12	1	1	2	1	1	1	7	1	1	1	2	1	1	7	1	1	2	1	1	1	7	21	Inicio
13	1	1	1	2	1	1	7	1	2	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	20	Inicio
14	1	1	1	1	2	1	7	1	1	1	1	2	1	7	1	1	1	1	2	1	7	21	Inicio
15	2	2	2	3	2	3	14	3	2	2	2	2	3	14	3	3	2	3	3	3	17	45	Proceso
16	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	18	Inicio
17	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	54	Logro previsto
18	1	1	2	1	1	1	7	1	1	1	2	1	1	7	1	1	1	1	2	1	7	21	Inicio
19	2	2	3	2	3	3	15	3	3	3	3	3	3	18	2	3	3	3	3	3	17	50	Logro previsto
20	2	2	2	2	2	2	12	3	2	2	2	2	2	13	2	2	2	2	2	2	12	37	Proceso
21	1	1	2	1	1	1	7	1	2	1	1	1	1	7	1	1	2	2	1	2	9	23	Inicio
22	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	3	13	2	2	2	3	3	2	14	39	Proceso
23	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	54	Logro previsto
24	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	2	1	1	7	1	1	1	1	1	2	7	20	Inicio
25	1	1	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	19	Inicio
26	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	1	1	2	1	1	1	7	19	Inicio
27	1	1	2	1	1	1	7	1	1	2	1	1	1	7	1	1	1	2	2	1	8	22	Inicio
28	2	2	2	2	2	2	12	3	2	2	2	3	2	14	2	2	2	2	3	2	13	39	Proceso
29	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	2	1	1	7	19	Inicio

30	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	54	Logro previsto
31	1	1	1	2	1	1	7	1	2	1	1	1	7	2	1	1	2	1	2	9	23	Inicio	
32	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	54	Logro previsto	
33	1	2	1	1	2	1	8	1	1	1	2	1	7	1	1	2	1	1	1	7	22	Inicio	
34	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	3	2	13	2	2	2	2	2	2	12	37	Proceso	
35	2	2	2	2	2	2	12	2	2	3	2	3	14	2	3	2	2	3	2	14	40	Proceso	
36	1	1	1	1	2	1	7	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	19	Inicio	
37	2	2	2	3	2	2	13	2	3	2	2	3	14	2	2	2	2	2	2	12	39	Proceso	
38	3	3	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	13	2	2	2	2	2	2	12	39	Proceso	
39	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	4	3	19	55	Logro previsto	
40	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	18	Inicio	
41	2	2	2	2	2	2	12	3	3	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	12	38	Proceso	
42	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	2	7	1	1	1	1	1	1	6	19	Inicio	
43	1	1	1	1	2	1	7	1	1	2	1	2	8	1	1	1	1	1	1	6	21	Inicio	
44	2	3	3	3	2	2	15	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	39	Proceso	
45	1	1	2	1	1	1	7	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	19	Inicio	
46	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	3	3	15	2	2	2	3	3	3	15	42	Proceso	
47	1	1	1	2	1	1	7	1	1	2	1	1	7	1	2	2	1	2	1	9	23	Inicio	

MOTRICIDAD GRUESA - POS TEST																					PUNTAJE TOTAL	NIVEL DE MOTRICIDAD GRUESA	
Nº	Dimensión: Equilibrio							Dimensión: Coordinación						Dimensión: Esquema corporal									
	1	2	3	4	5	6	PJE	7	8	9	10	11	12	PJE	13	14	15	16	17	18			PJE
1	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	54	Logro previsto
2	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	4	3	4	20	56	Logro previsto
3	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	4	3	3	3	19	55	Logro previsto
4	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	3	2	3	2	2	2	14	38	Proceso
5	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	3	2	2	13	2	2	2	2	2	2	12	37	Proceso
6	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	4	3	4	3	20	56	Logro previsto
7	3	4	4	3	4	3	21	4	4	3	4	3	4	22	4	4	4	3	4	4	23	66	Logro destacado
8	2	2	3	2	2	2	13	2	2	2	2	2	2	12	2	2	3	2	2	2	13	38	Proceso
9	3	3	4	3	4	3	20	3	4	3	3	3	3	19	3	4	3	3	3	4	20	59	Logro previsto
10	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	2	1	1	7	19	Inicio
11	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	2	3	3	3	3	17	53	Logro previsto
12	2	2	3	2	2	2	13	2	2	2	3	2	2	13	2	2	3	2	2	2	13	39	Proceso
13	2	2	2	3	2	2	13	2	3	2	2	2	2	13	2	2	2	2	2	2	12	38	Proceso
14	2	2	2	2	3	2	13	2	2	2	2	3	2	13	2	2	2	2	3	2	13	39	Proceso
15	3	3	3	3	3	3	18	3	4	4	4	3	3	21	3	3	4	3	3	3	19	58	Logro previsto
16	1	2	1	1	1	1	7	1	1	2	1	1	2	8	1	2	1	2	1	2	9	24	Inicio
17	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	54	Logro previsto
18	2	2	3	2	2	2	13	2	2	2	3	2	2	13	2	2	2	2	3	2	13	39	Proceso
19	2	2	3	2	3	3	15	3	3	3	3	3	3	18	2	3	3	3	3	3	17	50	Logro previsto
20	3	3	3	3	3	4	19	4	4	3	3	3	3	20	3	4	3	3	3	3	19	58	Logro previsto
21	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	54	Logro previsto
22	3	3	3	3	3	3	18	4	3	3	3	3	3	19	3	4	4	3	4	4	22	59	Logro previsto
23	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	54	Logro previsto
24	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	3	2	2	13	2	2	2	2	2	3	13	38	Proceso
25	2	1	2	1	2	1	9	2	2	2	1	2	1	10	2	2	2	2	2	2	12	31	Inicio
26	1	2	2	2	2	1	10	2	2	2	2	2	1	11	2	2	2	1	2	2	11	32	Inicio
27	2	2	3	2	2	2	13	3	2	3	2	2	2	14	2	2	2	3	3	2	14	41	Proceso
28	4	4	4	4	4	4	24	4	4	3	3	3	3	20	3	4	3	3	3	3	19	63	Logro previsto
29	2	2	2	2	1	1	10	1	2	2	2	2	1	10	2	2	2	2	2	2	12	32	Inicio
30	3	4	3	4	4	3	21	4	4	3	4	4	3	22	4	4	3	4	4	4	23	66	Logro destacado
31	2	2	2	3	2	2	13	2	3	2	2	2	2	13	3	2	2	3	2	3	15	41	Proceso

32	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	54	Logro previsto
33	2	2	2	2	3	2	13	2	2	2	3	2	2	13	2	2	3	2	2	2	13	39	Proceso
34	3	3	3	3	3	3	18	4	3	3	3	3	3	19	3	3	3	3	3	3	18	55	Logro previsto
35	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	4	3	3	19	4	3	3	3	3	3	19	56	Logro previsto
36	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	1	2	11	2	2	2	2	2	1	11	34	Inicio
37	3	3	3	3	4	2	18	4	3	3	3	3	3	19	4	4	4	4	3	4	23	60	Logro previsto
38	3	3	4	4	4	4	22	4	3	3	3	3	3	19	3	4	3	4	4	4	22	63	Logro previsto
39	4	4	3	4	3	3	21	4	3	4	4	3	3	21	4	3	4	3	4	4	22	64	Logro destacado
40	2	2	2	2	2	2	12	1	2	2	2	2	1	10	1	2	2	2	1	1	9	31	Inicio
41	4	4	3	3	3	3	20	3	4	3	3	3	3	19	3	3	3	3	3	3	18	57	Logro previsto
42	1	2	2	2	2	1	10	2	2	2	1	2	1	10	1	2	2	2	2	1	10	30	Inicio
43	2	2	2	2	3	2	13	2	2	3	2	3	2	14	2	2	2	2	2	2	12	39	Proceso
44	4	3	3	3	3	3	19	3	3	3	3	3	4	19	3	3	3	3	3	3	3	41	Logro previsto
45	2	1	2	2	2	1	10	1	2	1	2	1	2	9	1	2	2	2	1	2	10	29	Inicio
46	3	3	3	3	3	3	18	4	4	3	3	3	3	20	3	3	3	3	4	4	20	58	Logro previsto
47	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	54	Logro previsto

Nómina

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica							
Código	0 8 0 0 0 0 3	Número y/o Nombre	111		Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	14/03/2022	Fin	16/12/2022	Dpto.	CAJAMARCA							
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Celendín	Resolución de Creación N°	RDD N° 0054-82		Forma ⁽⁵⁾	Esc	Datos del Estudiante				Prov.	CELENDÍN							
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)				Fecha de Nacimiento	Sexo H/M	Situación de Matricula ⁽¹⁰⁾	Pais ⁽¹¹⁾	Padre vive SI/NO	Madre vive SI/NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI/NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Tipo de discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre - R/J/RD
1	D·N·I· 7·9·8·6·8·5·1·0	ATALAYA VASQUEZ, Neymar Ronaldo				28 09 2016	H P	P	SI	SI	SI	C		NO	S	SI			
2	D·N·I· 7·9·9·9·1·4·2·7	BURGA ABANTO, Joseph Michael				12 12 2016	H P	P	SI	SI	SI	C		NO	SP	SI			
3	D·N·I· 9·0·0·6·9·4·8·0	CABRERA PASTOR, Deyner Angel				10 02 2017	H P	P	SI	SI	SI	C		NO	SP	SI			
4	D·N·I· 9·0·1·4·0·2·0·2	CHACON COJAL, Thiago Esnyder				26 03 2017	H P	P	SI	SI	SI	C		NO	SP	SI			
5	D·N·I· 9·0·1·2·5·7·2·2	CHAVEZ LLANOS, Jhon Smith				17 03 2017	H P	P	SI	SI	SI	C		NO	SI		1 6 6 4 8 0 4	82391	
6	D·N·I· 7·9·8·9·9·1·9·2	CORTEZ HUAMAN, Dylan Benjamin				16 10 2016	H P	P	SI	SI	SI	C		NO	S	SI			
7	D·N·I· 7·9·9·8·9·6·9·0	DAVILA COTRINA, Laurenth Alexia				04 12 2016	M P	P	SI	SI	SI	C		NO	SP	SI	1 6 8 7 6 5 6	1165	
8	D·N·I· 7·9·8·0·3·6·2·1	GOICOCHEA TERRONES, Ashly Yarely				12 08 2016	M P	P	SI	SI	SI	C		NO	SP	SI			
9	D·N·I· 7·9·7·4·1·9·8·0	LOZANO MAYTA, Dayana Yasmin				03 07 2016	M P	P	SI	SI	SI	C		NO	P	SI			
10	D·N·I· 8·1·3·5·5·6·2·7	MEGO CASTAÑEDA, Lucimar				09 06 2016	M P	P	NO	SI	SI	C		NO	P	SI			
11	D·N·I· 7·9·8·8·1·5·6·1	NUÑEZ ROJAS, Ayanna Danae De Los Angeles				14 09 2016	M P	P	SI	SI	SI	C		NO	SP	SI			
12	D·N·I· 9·0·0·6·2·7·8·5	ORTIZ ATALAYA, Diego Alexander				06 02 2017	H P	P	SI	SI	SI	C		NO	S	SI			
13	D·N·I· 9·0·0·1·0·8·9·4	SALDAÑA SALAZAR, Allysson Kathaleya				04 01 2017	M P	P	SI	SI	SI	C		NO	S	SI	2 5 7 1 2 5 4	NUEVA ALINZA	
14	D·N·I· 7·9·9·1·8·0·8·7	SANCHEZ GUEVARA, Brittany Darleth				30 10 2016	M P	P	SI	SI	SI	C		NO	P	SI			
15	D·N·I· 7·9·8·4·8·7·5·3	SANCHEZ SILVA, Sasha Sahira				12 09 2016	M P	P	NO	SI	SI	C		NO	P	SI			
16	D·N·I· 7·9·9·4·8·7·0·8	SANCHEZ TELLO, Ailyn Cristell				21 11 2016	M P	P	SI	SI	SI	C		NO	S	SI			
17	D·N·I· 9·0·0·6·3·0·3·5	SILVA CHAVEZ, Jhon Kelvin				20 02 2017	H P	P	SI	SI	SI	C		NO	P	SI			
18	D·N·I· 7·9·9·0·7·9·6·0	SILVA CRUZ, Antony Pepito				22 10 2016	H P	P	SI	SI	SI	C		NO	P	SI			
19	D·N·I· 7·9·9·3·6·3·2·6	SILVA HUAMAN, Karol Nayeli				11 11 2016	M P	P	SI	SI	SI	C		NO	S	SI			
20	D·N·I· 7·9·8·5·4·1·4·9	SILVA IZQUIERDO, Valentina Gabriela				16 09 2016	M P	P	SI	SI	SI	C		NO	SP	SI			
21	D·N·I· 7·9·7·1·9·8·8·1	SILVA MEDINA, Thiago Sterling				18 06 2016	H P	P	SI	SI	SI	C		NO	S	SI			

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

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

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

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matriculación ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja al Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre - R./JRD
22	D.N.I. 7.991.621.8	VILLAR SANCHEZ, Ian Zald Steve	28	10	2016	H	P	P	SI	SI	C		NO		SP	SI			
23																			
24																			
25																			
26																			
27																			
28																			
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	11
Mujeres	11

DÍAZ MARINAS, Rosa Elena

DÍAZ MARINAS, Rosa Elena

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
0001-2022	14	01	2022



NÓMINA DE MATRÍCULA - 2022

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

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)			Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica					
Código			Número y/o Nombre		Gestión ⁽⁷⁾		PGD	Inicio	14/03/2022	Fin	16/12/2022	Dpio.	CAJAMARCA					
Nombre de la DRE - UGEL			Código Modular		Característica ⁽⁴⁾		Programa ⁽⁸⁾	Datos del Estudiante				Prov.	CELENDÍN					
UGEL Celendin			Resolución de Creación N°		Forma ⁽⁵⁾		Esc	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾				Dist.	CELENDÍN					
N° Orden			Nivel/Ciclo ⁽¹⁾		Grado/Edad ⁽³⁾		Sección ⁽⁶⁾	País ⁽¹¹⁾				Centro Poblado						
N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁴⁾			Modalidad ⁽²⁾		Nombre Sección (Solo Inicial)		Turno ⁽⁹⁾	Lengua ⁽¹²⁾				CELENDIN						
Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)			Fecha de Nacimiento		Sexo H/M		Trabaja el Estudiante SI/NO				Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾							
			Día		Mes		Año		Horas semanales que labora				Código Modular					
									Escolaridad de la Matriz ⁽¹³⁾				Número y/o Nombre - R.I/RD					
									Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾									
1	D.N.I.	79780204	CACHAY VASQUEZ, Lorena Lissey		31	07	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	SI	SI		
2	D.N.I.	90038628	CERRON SILVA, Jhasmin Thalia		22	01	2017	M	P	P	SI	SI	C	NO	SI	SI		
3	D.N.I.	79904451	CHAVEZ CAMPOS, Jherico Malo Kenedy		19	10	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	SI	SI		
4	D.N.I.	79637273	CHAVEZ COJAL, Marcos Segundo		26	04	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	SI	SI		
5	D.N.I.	79823338	CHAVEZ HUANCAS, Daniel Axel		26	08	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	SI	SI		
6	D.N.I.	79822158	CHAVEZ HUANCAS, Joshua Iker		26	08	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	SI	SI		
7	D.N.I.	796211443	COJAL RIOS, Shirley Sthefany		18	04	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	SI	SI		
8	D.N.I.	79924453	CORTEGANA ZAMORA, Bedrijan Salvador		02	11	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	SI	SI		
9	D.N.I.	79629277	COTRINA VALDIVIA, Elias Jhilmar		20	04	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	SI	SI		
10	D.N.I.	798467111	CRUZ HUAMAN, Adriana Mayhila		12	09	2016	M	P	P	SI	NO	C	NO	SI	SI		
11	D.N.I.	901177015	FLORES CHAVEZ, Andrea Alejandra		11	03	2017	M	P	P	SI	SI	C	NO	SI	SI		
12	D.N.I.	79694107	GARCIA ALIAGA, Sanjun Jamith		30	05	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	SI	SI		
13	D.N.I.	79989752	IZQUIERDO TOCAS, Jheyson Jhomar		20	12	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	SI	SI		
14	D.N.I.	79919522	MENDOZA HUAMAN, Liam David		26	10	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	SI	SI		
15	D.N.I.	79859169	ÑAHUI COJAL, Arelly Stephany		20	09	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	SI	SI		
16	D.N.I.	79612276	PELAEZ VALDIVIA, Liam Patrick Kaleff		11	04	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	SI	SI		
17	D.N.I.	79695838	PEREGRINO ACOSTA, Luz Krystell		07	10	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	SI	SI		
18	D.N.I.	90112101	RAMOS MONTOYA, Selena		07	03	2017	M	P	P	SI	SI	C	NO	SI	SI		
19	D.N.I.	79882147	ROCHA LEIVA, Gimena		04	10	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	SI	SI		
20	D.N.I.	79951570	RODRIGUEZ ALFARO, Ashley Yatzuri		09	11	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	SI	SI	1 6 8 7 6 7 2	1167
21	D.N.I.	79744518	RODRIGUEZ VILLEGAS, Briana Kimberly		04	07	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	SI	SI		

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

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

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

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor			
CHAVEZ RABANAL ANGIE YOMARA D´ JASMINE		77050539	anchara 95@hotmail.com
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
<input checked="" type="checkbox"/>	Tesis	<input type="checkbox"/>	Trabajo de Suficiencia Profesional
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Trabajo Académico
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional ¹			
<input type="checkbox"/>	Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/>	Título Profesional
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Título Segunda Especialidad
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Maestría
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Doctorado
4. Título del Documento de Investigación			
<p>JUEGOS COOPERATIVOS EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 111 - CELENDIN; 2024</p>			
5. Programa Académico			
<p>EDUCACIÓN INICIAL</p>			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input checked="" type="checkbox"/>	Abierto o Público ³ (info:eu-repo/semantics/openAccess)		<input type="checkbox"/>
			Acceso restringido ⁴ (info:eu-repo/semantics/restrictedAccess) (*)
(*) En caso de restringido sustentar motivo			

A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS ⁵

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. ⁶



 Firma

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	01	10	24

Importante

- Según Resolución de Consejo Directivo N° 033-2016-SUNEDU-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8, inciso 8.2.
- Ley N° 30035. Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 006-2015-PCM.
- Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.
- En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2016-CONCYTEC-DEGC (Números 5.2 y 6.7) que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital
- Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.
- Según el inciso 12.2, del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales-RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".

Nota. - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley (Ley 27444, art. 32, núm. 32.3).

Juegos cooperativos en la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°111-Celendín;2022

INFORME DE ORIGINALIDAD

29%

INDICE DE SIMILITUD

28%

FUENTES DE INTERNET

%

PUBLICACIONES

15%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	10%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	6%
3	www.mavipastor.com Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
8	www.coursehero.com Fuente de Internet	1%

9	pregunta.pe Fuente de Internet	1 %
10	Submitted to Universidad Politecnica Salesiana del Ecuador Trabajo del estudiante	1 %
11	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	1 %
12	Submitted to Universidad de Cádiz Trabajo del estudiante	<1 %
13	Submitted to Universidad TecMilenio Trabajo del estudiante	<1 %
14	repositorio.udh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Natonal Institute of Technology Calicut Trabajo del estudiante	<1 %
16	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	Submitted to Infile Trabajo del estudiante	<1 %
18	Submitted to Universidad de Málaga - Tii Trabajo del estudiante	<1 %
19	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %

20	mundoentrenamiento.com Fuente de Internet	<1 %
21	Submitted to Mountain Lakes High School Trabajo del estudiante	<1 %
22	dspace.utb.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
24	Submitted to Universidad de Murcia Trabajo del estudiante	<1 %
25	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	mydokument.com Fuente de Internet	<1 %
27	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
28	repositorio.ucss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
29	scholar.kyobobook.co.kr Fuente de Internet	<1 %
30	cytr.unsl.edu.ar Fuente de Internet	<1 %
31	lamenteesmaravillosa.com	

Fuente de Internet

<1 %

32

repositorio.udea.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

33

repositorio.unheval.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

34

tesis.usat.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

35

www.puj.edu.co

Fuente de Internet

<1 %

36

pesquisa.bvsalud.org

Fuente de Internet

<1 %

37

publicaciones.usanpedro.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

38

repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

39

repositorio.unjfsc.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

40

repositorio.uns.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

41

www.slideshare.net

Fuente de Internet

<1 %

42

www.materiaeducativomk.com

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 6 words

Excluir bibliografía

Activo