

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



**Estrategias didácticas para desarrollar la psicomotricidad,
en niños de 4 años Institución Educativa Julcán**

**Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación
Inicial**

Autora

Jacinto Julián, Santos

Asesora (ORCID 0000-0002-5138-6519)

Nancy Aída Carruitero Avila

Trujillo - Perú

2021

ÍNDICE

1. Palabra clave.....	i
2. Título.....	ii
3. Resumen.....	iii
4. Abstrac.....	iv
5. Introducción.....	01
5.1. Antecedentes y fundamentación científica.....	01
5.1.1. Antecedentes.....	01
5.1.2. Fundamentación Científica.....	03
5.2. Justificación de la investigación.....	22
5.3. Problema.....	23
5.4. Conceptualización y Operacionalización de variables.....	23
5.4.1. Variable independiente.....	23
5.4.2. Definición dependiente.....	24
5.4.3. Operacionalización de las variables.....	24
5.5. Hipótesis.....	26
5.6. Objetivos.....	26
5.6.1. Objetivo General.....	26
5.6.2. Objetivos Específicos.....	26
6. Material y métodos.....	27
6.1. Tipo y diseño de investigación.....	27
6.1.1. Tipo de investigación.....	27
6.1.2. Diseño de investigación.....	27
6.2. Población.....	28
6.3. Técnicas e instrumentos de investigación.....	28
6.3.1. Técnicas.....	28
6.3.2. Instrumentos.....	29
6.4. Validación y confiabilidad del instrumento.....	29
6.5. Procesamiento y análisis de la información.....	30
7. Resultados.....	32
8. Análisis y discusión.....	35

9. Conclusión y recomendaciones	37
9.1. Conclusiones	37
9.2. Recomendaciones	38
10. Agradecimiento	39
11. Referencias bibliográficas	40
12. Apéndice y anexos	44

1. Palabras Clave

Tema	Estrategias didácticas- psicomotricidad
Especialidad	Educación Inicial

Keywords

Topic	Strategies and psychomotor
Specialty	Initial education

Línea de Investigación

Línea	Teorías y métodos educativos
Área	Ciencias Sociales
Sub Área	Ciencias de la Educación
Disciplina	Educación General

2. Título

**Estrategias didácticas para desarrollar la psicomotricidad, en
niños de 4 años Institución Educativa Julcán**

Title

**Didactic strategies to develop psychomotor skills in children of
4 years, Institución Educativa Julcán**

3. Resumen

La presente investigación se realizó con el propósito de mejorar la psicomotricidad en los niños, mediante estrategias didácticas en razón de haber observado que mostraban dificultades en sus actividades corporales y trabajos motrices; en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 80908 Túpac Amaru. La metodología se realizó a través de un Taller de estrategia didácticas, conjunto de sesiones de aprendizaje que fue aplicado a niños en una población muestral de 20 estudiantes, fue una investigación aplicada con un diseño pre experimental, aplicando pruebas de entradas y salida tanto en pre test como post test. Con los resultados obtenidos, se concluye que el nivel de desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 80908 “Túpac Amaru”, después de la aplicación del taller de estrategias didácticas, fue de 14.90 puntos como promedio general con una diferencia de mejoría de 2.75 puntos respecto al pretest.

4. Abstract

The present investigation was carried out with the purpose of improving the psychomotor skills in children, by means of didactic strategies because of having observed that they showed difficulties in their bodily activities and motor work; in 4-year-old children from Educational Institution N ° 80908 Túpac Amaru. The methodology was carried out through a didactic strategy workshop, a set of learning sessions that was applied to children in a sample population of 20, applied research with a pre-experimental design, applying input and output tests in both pre-test and pot test. With the results obtained, it is concluded that the level of psychomotor development in the 4-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution No. 80908 "Túpac Amaru", after the application of the teaching strategies workshop, was 14.90 points as general average with a difference of improvement of 2.75 points with respect to the pretest.

5. Introducción.

5.1. Antecedentes y fundamentación Científica

5.1.1. Antecedentes

Las investigaciones nos han permitido conocer trabajos relacionados con el problema planteado para poder tener un mejor criterio de la realidad problemática y las diferentes conclusiones a arribar; entre ellos se tienen:

Aldana y Páez (2017), en su tesis sobre el juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños guatemaltecos estas autoras utilizaron el enfoque cualitativo descriptivo con metodología de acción participación, con una población de 30 niños en edad de preescolar y aplicando la propuesta de psicomotricidad; llegaron a las siguientes conclusiones: Los estudiantes tuvieron interés por las estrategias planteadas. La técnica dactilopintura y arma despierta creatividad y propensa el trabajo en equipo en un 65% desarrollando su personalidad. Con el proceso de la motricidad gruesa el niño, logra manipular los colores, circuito en cada uno de los casos, aportando sus diferentes habilidades (p, 61).

Mamani (2017), en su investigación en niños Colombia sobre la significación del juego en la psicomotricidad, analizó el significado pedagógico de los docentes en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños(as), trabajó con de 227 niños(as), la investigación fue de tipo descriptivo cualitativo y aplicó como instrumento el registro de observación destacando las siguientes conclusiones: Las habilidades básicas se consolidan en el proceso enseñanza y aprendizaje los Juegos impulsan el desarrollo general de los niños(as) desde las actividades psicomotrices en el aula en un porcentaje del 45% (p. 105).

Rojas (2019) en su trabajo en niños de Lima, sobre estrategias didácticas utilizadas por el docente y su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños 4 años para la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, para conocer las estrategias didácticas que tienen los docentes, investigación tipo cuantitativo, diseño pre- experimental. La población y la muestra de estudio fue de 21 niños y 2 docentes; de acuerdo a los resultados, las estrategias didácticas influyen positivamente en la mejora de la psicomotricidad fina de acuerdo al pre-test

donde se determinó que en la tarea ensartar cuentas en orificios grandes el 52.4% si lo hizo, mientras que 47.6% no lo realizaba: al aplicar el instrumentos en la etapa de evaluación del proceso del post Test, se observa que el 81,0 % ensarta cuentas en orificios grandes, mientras que el 19,0% no logran hacer dicha actividad.

Gastiaburú, (2016), en su tesis sobre un Programa de Juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años del Callao, se demostró la efectividad de un programa de desarrollo psicomotor. Investigación es experimental, un solo grupo de estudio y 16 niños de muestra. Se aplicó un instrumento, Test de desarrollo psicomotor (TEPSI), Se concluye que el Programa mostro efectividad al incrementar su lenguaje en un 65% y la motricidad en 67% disminuyendo la categoría de riesgo (p.48).

Becerra (2016) en su tesis sobre desarrollo psicomotor en niños de Inicial en Chiclayo, trabajo efectuado con una muestra de 53, investigación experimental, los instrumentos el test, entre sus conclusiones arribadas fueron en coordinación está en nivel de Retraso con 5.26% y en el nivel de riesgo 57.89%, por ello, se necesitará talleres psicomotrices para una estimulación adecuada (p.63).

Está la investigación de Dávila (2016), presentó la tesis “Propuesta de estrategias didácticas lúdicas en la enseñanza aprendizaje de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de María Auxiliadora de Trujillo”. Esta autora concluye que a partir de la aplicación de las actividades planteadas, se logró que los niños y niñas hicieran uso del habla, de su capacidad para escuchar, leer imágenes y escribir (p.69) mediante dibujos; en todo momento se logró mantener interesados a los niños, pues se vio reflejado en sus acciones. Se creó un clima de confianza, de comprensión, un ambiente de comunicación donde se propició el aprendizaje significativo. Se valoró a los alumnos se creó un ambiente de libertad donde los niños pudieran experimentar, jugar, descubrir, y que, el hablar, escuchar, leer y escribir son actividades comunicativas que se utilizan como herramientas que permiten expresar sus ideas, emociones y comprender las de otros, con ello se favoreció su capacidad de escucha y su comprensión oral (p. 88).

Morales y Zavaleta (2016) en su tesis, sobre la Influencia de la psicomotricidad en agresividad en niños de un Jardín de Trujillo, Se trabajó con población muestral

(26), investigación aplicada y diseño cuasi experimental; una lista de cotejo como instrumento, los resultados demostraron de quienes tenían un alto nivel de agresividad, disminuyen con la aplicación de un programa de talleres basado en huayno. Los niños del grupo experimental modificaron su conducta de 65% a 17.78% y del control no lograron disminuir significativamente su agresividad siendo de 81.4%, trabajo actualizado (p. 55).

5.1.2. Fundamentación científica

Estrategias Didácticas

Para conocer sobre estrategias didácticas debemos conocer que es una estrategia, que es la función mediadora del docente y la intervención educativa sostenida de acuerdo con Díaz, (1998) quien desde sus diferentes perspectivas pedagógicas considera que los docentes asumen diversos roles desde el proceso de aprendizaje para el transmisor de conocimientos.

Por ello, para Caballero et al (2010), las estrategias didácticas son actividades seleccionada o practicas pedagógicas que, en los diferentes momentos de la formación académica, son utilizado por los docentes como recursos pedagógicos en los procesos de Enseñanza y Aprendizaje.

A diferencia de Díaz (1998), que considera que son procedimientos donde incluye técnicas, operaciones o actividades específicas, entre otros aspectos.

Otros autores afirman que se refieren al procedimiento con pautas definidas donde se instaure un propósito educativo; durante el proceso de aprendizaje se materializa la consigna de trabajo para cada actividad logrando un mejor desempeño.

Sobre este punto, el mismo Díaz, (1998), afirma que las estrategias de aprendizaje y de enseñanza se interceden en un punto; donde consisten en un procedimiento o conjunto de pasos o habilidades en tanto, la de enseñanza son las que permiten al docente facilitar un procesamiento más profundo de la información.

Sobre este punto, Díaz-Barriga y Hernández (2010) consideran que las estrategias de aprendizaje incluyen técnicas u operaciones específicas y son procedimientos flexibles donde el aprendiz toma las decisiones inteligentemente, en tanto las de

enseñanza utiliza recursos para mantener la atención de una actividad planificada, y diseñada teniendo como objetivo mantener el interés del auditorio.

.Por ello, estas estrategias de aprendizaje deben ser planificadas por el docente por cada clase con la intención de lograr una construcción de saberes logrando los objetivos planteados; es decir, es una forma organizada, formalizada y orientada claramente establecida para lograr metas.

Los docentes diariamente requieren del perfeccionamiento de los procedimientos y de las técnicas cuya elección es de acuerdo a los estudiantes siendo la responsabilidad del docente.

Desde las diferentes perspectivas, en el aspecto educativo, se propone que los procesos de estrategias de aprendizaje son continuos:

Según Angels (2007) estas son secuencias de procedimientos para lograr los objetivos del aprendizaje de los procedimientos específicos y las secuencias denominan estrategias de aprendizaje, siendo un procedimiento de nivel superior incluyendo las diferentes tácticas o técnicas de aprendizaje.

La meta de cualquier estrategia de aprendizaje afecta la forma como se desarrolla un nuevo conocimiento modificando su estado afectivo o motivacional del aprendiz, en sus contenidos curriculares que se le presentan.

De su parte Díaz (1998), sostiene que las estrategias de aprendizaje, están en función de diversos criterios, existiendo diferentes clasificaciones de estrategias, según el tipo de proceso cognitivo, otra clasificación se le agrupan según su efectividad de acuerdo a los materiales de aprendizaje.

En cuanto a las estrategias utilizadas por el docente, tenemos la de Recirculación de la información orientada a un aprendizaje memorístico, tal y cual aparece en el documento siendo repetido por el estudiante, por ello, para que sea asimilada deberá ser constante.

También existe la Estrategias de Elaboración, donde su aprendizaje es significativo tiene un papel importante, siendo estas simples o complejas y entre ambas se observa un nivel de profundidad y en su elaboración verbal.

Para Benito (2009), otra técnica es la del parafraseo es importante para crear analogías y relacionar nueva con conocimiento previo; estas estrategias permiten crear diferentes procesos cognitivos en el niño.

Otra Estrategias es la de Recuperación que es la búsqueda de información almacenada en la parte de la memoria, saberes previos en la enseñanza educativa. El juego es una estrategia didáctica en la enseñanza de la psicomotricidad, esta conlleva a un mejor aprendizaje a criterios de Bañares (2008), quien considera éste como un mediador en el proceso motriz del educando para fomenta el desarrollo psicomotor.

Para diversos autores, el juego de roles logra que el niño y niña imagine dentro de una situación real y pueda asumir roles que deberá desempeñar dentro de una sociedad.

En esta parte de la investigación será el juego será importante en la vida infantil, teniendo características diferentes con el juego del adulto, estos estos son siempre inofensivo y menos profundo

Por lo tanto, la presencia del juego y especialmente el de los roles, en la escuela es un proceso de desarrollo del pensamiento creativo, orientado al desempeño, de una actividad más ociosa e inútil, sino de enseñanza, y no es obligatoria para tener mejores resultados.

Sobre este punto, para Vygotsky (1995) es el juego uno de los actos más sociales que tiende a socializar a los protagonistas.

Desde esa perspectiva, será el juego un mecanismo donde el educando interiorizan sus emociones, su autoestima, entre otros aspectos, pero en las escuelas no son utilizadas como una herramienta dentro del proceso de formación de los niños, sino de distracción, teniendo una herramienta útil en resolver problemas tanto de convivencia, psicomotriz y de aprendizaje.

Si entendemos al juego como una oportunidad para que el niño encuentre las posibilidades de desarrollar todo su destreza y motivación, sin embargo es en la escuela tampoco en su casa donde se toma esta actividades como una impulsora de creatividad, y de aprovechamiento del tiempo libre; es por este medio se puede expresarse libremente y comunicarse más fácilmente con otros, el potencial en el

niño fundamentalmente presentándose en la etapa de desarrollo y en toda su vida.

Las dimensiones de estrategia didáctica, la investigación ha tomado las dimensiones basadas en la propuesta de Maya (1999):

Dimensión innovadora: Es la capacidad que tiene el docente para ser original. Esta dimensión tiene mucho que ver con el diagnóstico educativo aproximación fundamental entre docentes y alumnos, descubriendo aspectos cognoscitivos del grupo y sus integrantes; despertar el interés del niño en la actividad

Dimensión orientadora: Es la parte sustancial de la educación, el niño no sólo necesita de los conocimientos intelectuales, también debe lograr su desarrollo personal siendo orientado de la mejor manera en su proceso de aprendizaje.

De acuerdo con el MINEDU (2019) de Rutas del Aprendizaje y del DCN, y ahora el actual Currículo Regional, los actuales pilares de la educación, se puede conocer los diferentes estilos de aprendizaje de donde proviene el propósito de desarrollar el máximo potencial en cada alumno.

Dimensión socio política: Constituye el conocimiento y aprendizaje de las áreas señaladas (Personal Social y Comunicación). Por ello, bajo las condiciones afectivas adecuadas los niños pueden desempeñarse en las áreas descritas, existiendo una vinculación entre el dominio afectivo y cognitivo en la enseñanza del área.

También, fomenta el trabajo en equipo permitiendo la socialización de los niños entre sus pares para inculcar en ellos la práctica de valores sociales, y los pongan en práctica en todo momento de sus vidas y contextos.

La psicomotricidad

Según Da Fonseca (1996) la educación inicial” tiene su origen en la psicomotricidad, desde sus inicios, siendo una estrategia que busca mejorar las conductas posturales formadas inadecuadamente a través de los ejercicios motores, luego a lo largo del tiempo la relación movimiento- pensamiento, se define como concepto de psicomotricidad, aplicando este método el resultado es mejorar el comportamiento y la actividad social en los sujetos.

Para definir la psicomotricidad, está el de Meléndez et al (2010) donde sostiene

que dicho término tiene dos vocablos: psico, que se refiere al pensamiento, y motricidad, referido al movimiento del desarrollo motor; por lo que sería el estudio del desarrollo motor vinculado con el pensamiento incluida las emociones.

Por ello, la psicomotricidad integra todos los aspectos cognitivos del ser humano, desarrollando en conjunto de toda su personalidad en sus diferentes aspectos.

Para Meléndez et al (2010), se presentan algunas concepciones de educación psicomotriz vigentes hasta la fecha como la concepción de Wallon y Guimarae (1981), para los autores el comportamiento del ser humano en su aspecto psicomotor está vinculado con el desarrollo psicológico, es desde niño donde se expresa las diferentes emociones, y relacionándolo con su entorno. Bajo este concepto los mismos autores afirma que los trastornos psicomotores y de comportamiento, están correlacionados entre sí.

De su parte, la psicopedagógica de Vayer; sustentado por Pikler (1987), afirma que la unidad global del niño ha precisado mejoras en el comportamiento y readaptación que favorece a los niños y las niñas en sus aprendizajes, entonces se dice que, durante la infancia del niño, es menor el número de casos de adaptación y deficiencia de aprendizaje. Por ello la psicomotricidad es considerada una disciplina.

Sin embargo, La concepción psicocinética de Le Boulch (1987), afirma que esta concepción está basada en una serie de aspectos, donde la persona puede describir sus experiencias vividas desde su nacimiento, favoreciendo un aprendizaje eficaz con respecto al progreso del niño.

A criterio de Ried (2002), sólo el niño a partir de su infancia vive el placer sensorio motor adquiere nuevas experiencias a través de movimientos siendo estos complementado el de mirar a su alrededor, observar creencias o vivencias propias de su edad.

Para Muñoz (2003), la Educación Psicomotriz tiende a tener diferentes teorías y modelos son las siguientes:

La Teoría Piagetiana: Piaget (2001), la estructuración psicológica de adaptación al mundo exterior las acciones motrices, permite las acciones sensorio motrices cognoscitivas como la generación de esquemas en un sistema esquematizado.

Por ello, Piaget (2001), afirma que la motricidad, tiene niveles de sazón cognoscitivo o estadios, siendo una retroalimentación desde la corpulencia motriz hasta el aspecto intelectual, siendo los siguientes:

Proceso del pensamiento sensorio motriz; comprende la etapa desde que nace hasta los dos años; es el rango simbólico que más sobre sale, siendo la crítica sensorio motriz evocada en el deterioro de las acciones que crean imitaciones originales. La edad del niño es representada desde un inicio con su propio lenguaje.

Representación articulada o intuitiva: Referida a los conocimientos de la opinión operatorio abarca desde los cuatro a ocho años; la interacción social fluye mayormente con el léxico y siendo su percepción de las cosas las que toma ventaja de los escasos de “acomodación” de la inteligencia en el niño.

Aparecimiento del pensamiento operatorio: Los conceptos generales y operacionales, con sus elementos de clases y relaciones hace que el niño libere la esfera del concepto y es capaz de generar sus propios conceptos con una lógica sencilla.

Aparecimiento del desarrollo de las operaciones formales: En esta etapa su mente se fortalece porque relaciona raciocinio hipotético- deductivo hasta llegar a lo de alta complejidad. Es la estimulación ambiental la que prevalece siendo los métodos pedagógicos los que se desarrollan plenamente.

La Teoría Psicobiológica de Wallon (1988), sobre el desarrollo psicobiológico del niño resalta la importancia del movimiento donde expresa las relaciones de su ser y del medio que lo rodea mediante el psiquismo y la motricidad. Asimismo, Piaget (2001), Wallon (1988), realizaron estudios sobre estadios siendo estos:

Estadio impulsivo: (tónico- emocional de seis a doce meses) El niño intentará investigar su mundo exterior existiendo la posibilidad de conocer esta desde una perspectiva errada.

Estadio Proyectivo: (de dos a tres años) en esta etapa se desarrolla la ideación y la representación de la motricidad, pues esta será un instrumento de acción sobre el mundo.

Estadio Personalístico: (de tres a cuatro años) su desarrollo psicológico, permite mejorar la capacidad de movimiento en el niño, siendo la psicomotricidad un buen pilar de soporte para lograrlo.

Teoría Madurativa de Gesell (2000), citado por Papalia (2009), los procesos internos en los aspectos teórico de la psicomotricidad tienden a definir su comportamiento tanto de la conducta motriz teniendo estas implicancias neurológicas que constituye el punto natural de partida para estimulación y la maduración.

En virtud a ello en el citado libro se considera los siguientes principios:

Principio de la direccionalidad: Está en oposición a las fuerzas ambientales dentro del proceso de desarrollo, constituyéndose un factor importante en la maduración.

Principio de la asimetría funcional: la asimetría en el ser humano esta preferencia por el lado lateral que es el lado preferido y demuestra manifestándose la asimetría neurológica, teniendo que ser una mitad dominante respecto a la otra

Principio de la fluctuación auto reguladora: Los procesos de adaptación hacen que los niños primero caminen, después hablan, siendo el lenguaje un proceso motor; encontrándose una relación directa entre el desarrollo motor y el lenguaje en este aspecto.

Pikler, realizó un estudio en 1987, denominado la Teoría del desarrollo de la motricidad global, donde considera la restricción del intervencionismo del adulto como el eje fundamental, siendo su desarrollo motor la maduración orgánica y nerviosa. En esta etapa se garantizan su seguridad, la indumentaria fluida conllevando a un buen estado de salud y desarrollo en los espacios y superficies adecuados liberando su motricidad en el niño.

De su parte, Le Boulch, realizó un estudio en 1978 respecto al desarrollo de la motricidad, la que llamó, Teoría del desarrollo psicomotor, su base científica está en el movimiento humano y él denominó Psicocinética, entendida ésta como un método que utiliza los materiales pedagógicos en beneficio del movimiento humano en todas sus formas, siendo la motricidad infantil a través sus estadios o períodos que son:

Este período de estructuración, está en la infancia, periodo de estructuración de la imagen corporal, especializado en una acción de la organización psicomotriz

Los períodos de preadolescencia y adolescencia, su eje de estudio es darle mayor valor a la ejecución de las cosas, que al valor muscular; se fundamenta en las cualidades del ser humano, en un medio de acuerdo a su perspectiva.

Es el aprendizaje motor, que debe superar la repetición de acciones musculares y abocarse a la organización de la ejecución, es la persona un ser global íntegro, siendo una esencia mecánica de ejecución de acciones.

Para Bruner (1988), el Modelo psicomotor del niño en el plano cognoscitivo es la adquisición y sus implicancias explica capacidades psicomotrices en este período el niño construye secuencias adaptadas a su movimiento de acuerdo al ejercicio que realiza y factores de su desarrollo y su actividad psicomotriz.

Según Lora (2011), los principios didácticos de la psicomotricidad son aquellos donde el maestro de manera significativa se vale de la orientación psicomotriz para reestructurar la personalidad del niño y estos a la vez mejoran los principios de las actividades motrices.

En este Principio denominación de adecuación al niño, este es la acción educativa, donde el docente ahonda sus conocimientos para la formación del niño. El docente, debe niño no es un adulto en miniatura, sino un ser humano, para ello, deberá conocer plenamente en todas sus realidades: motriz, social entre otras.

Por ello, que es la escuela donde el niño desarrolla su personalización a través de la enseñanza de acuerdo a sus fortalezas y debilidades, logrando una adecuada estrategia educativa siendo adaptada para un desarrollo natural madurativo que por derecho merece.

Principio de Espontaneidad. Por naturaleza, el niño un ser activo, con energía, creador, sujeto pasivo que capta el aprendizaje más significativo para él. La escuela influye en su enseñanza demandando la reorientación de las estructuras didácticas. El niño es espontáneo toma decisiones y se siente libre, logrando con ello, la creación de ciertos aspectos imaginativos, donde sólo una persona con libertad será capaz de actuar por sí mismo, y podrá lograr experimentar cosas

nuevas en su vida.

Principio de Consolidación del éxito y la ejercitación. En esta etapa, el niño explora, descubre y hace retroalimentación de un conocimiento integrarlo a su vida diaria. La actividad física y mental, en algunos casos alcanza la automatización, pero también se puede referir a la situación diversificación en el camino de su dominio. En una segunda etapa, el niño explora la originalidad y creatividad, logrando consolidar el aprendizaje, interiorizándolo con otros conocimientos o ejercitándolo para ponerlo en práctica.

El desarrollo de la psicomotricidad se desenvuelve espontáneamente, logrando habilidades y destrezas, y con ello superar sus dificultades en virtud a sus capacidades motrices y estimular la comunicación oral, creatividad, integración, así los niños y las niñas toman en cuenta sus diferencias y necesidades individuales expresándose libremente e integrándose con los demás.

Dimensiones de Psicomotricidad; Para la investigación consideraremos las siguientes dimensiones basadas en las investigaciones de Meléndez y otros (2010): Proceso Evolutivo, Esquema corporal y desarrollo psíquico mental

Proceso evolutivo: En esta etapa de maduración neurológica pasan a la fase de automatismo que se presenta entre los 1 y 3 años siendo en el segundo trimestre una fase receptiva, que coincide con la mayor capacidad discriminativa, órganos de los sentidos se promueven, pasando a la de experimentación de conocimiento que se va a alargar toda su vida.

Es importante señalar que las respuestas motrices están conjugadas con el comprender de desarrollar proceso, siendo la unidad indisoluble en el desarrollo de sus personalidades; por ello, el movimiento organiza el pensamiento como un motor refleja a través del mismo expresa los sentimientos, configuran su incipiente vida mental.

Desde la perspectiva de la expresión psicomotriz, esta establece la influencia en el movimiento de la organización psicológica general, ya que asegura el paso desde la vertiente corporal anatomo-fisiológica a la cognitivo-afectiva. La actividad psicomotriz, puede ser un movimiento reflejo y espontáneo; debe llevar incorporado a un acto volitivo e intencional.

El esquema corporal en el cuerpo del niño, constituye el “canal” más adecuado de comunicación con el exterior. Por ello, es su cuerpo que es un vehículo de estructuración de vida mental; son las sensaciones percibidas, los movimientos realizados y el reconocimiento corporal quienes facilitan un conocimiento preciso de sí mismo.

Finalmente, los aspectos fundamentales de la función muscular determinan el esquema corporal siendo el tono muscular y el movimiento ejes fundamentales para su desarrollo.

En su dimensión esquema corporal, está relacionado desde la Percepción del espacio y el tiempo, son los ritmos motores, las relaciones temporales, quienes influyen directamente. Respecto al espacio, el niño aprende a diferenciar su Yo espacial con las sensaciones táctiles, visuales y sinestesias utilizando mayor número de posibilidades, y es su esquema corporal donde adquiere nociones de desplazamiento, en cuanto al tiempo está relacionado con la velocidad, asociando ambos aspectos.

En esta etapa, los movimientos coordinados como el ritmo, es la pieza fundamental, entendida como la sensación periódica, siguiendo un área determinada.

Actividad gráfica. Es la capacidad de control óculo manual el producto del desarrollo de las capacidades motrices, conllevando posteriormente a la escritura.

Contenido de tipo mental. Aquí aparecerán las habilidades mentales como:

Atención voluntaria: Son los estímulos donde el ser humano, desarrolla la capacidad de recepción, por ello, el proceso de interacción de la comunicación se adapta y escucha aportaciones de los demás.

La memoria consignada a largo, mediano, y corto plazo; se refleja en los recuerdos de hechos los que analizan estados significados para poder flexibilizar el proceso de memorización en un tiempo determinado.

Reflexión. Esta favorece al proceso de organización del pensamiento y desde la referencia de ciertas situaciones que tenga a orientarse con referencia al espacio; sin embargo, las actividades con el propio cuerpo y con el material constituyen un hecho que contrasta las opiniones quienes nos rodean.

Relación. Desde el proceso de una capacidad de simbólica puede abstraerse un contenido determinado de acuerdo a una experiencia concreta en el campo de la percepción, y manipulativo lógico.

Flexibilidad mental, en esta etapa la visión sensoria de la motricidad va a facilitar la búsqueda y contacto al niño con su medio; siendo la operación en situaciones conocidas que le permitan lograr una mejora de la capacidad lógica en diferentes medidas de acuerdo a lo relacionado a partir de las acciones.

Sistematización. Estas relaciones se darán de acuerdo a un proceso de desarrollo psíquico y armónico; quienes lo rodean relaciona contenidos y estos a la vez tiende a ser más expresivo con uno mismo.

Creatividad. Referido a la espontaneidad, desinhibición y flexibilidad es el proceso que favorece a la modificación de respuesta facilitación las oportunidades dentro de un clima distendido.

Comprende el desarrollo físico y mental: Siguiendo a Rodríguez (2016), la psicomotricidad estudia al niño desde una perspectiva global, en sus aspectos cognitivos, neuromotores, afectivos y relacionales, también se trabajarán no sólo los aspectos motores, sino los mentales y emocionales; por ello, constituye el entrenamiento ideal para el bebé desde su nacimiento a lo largo de la vida.

La coordinación motora gruesa, según Lorenzo (2012), estimula el proceso del sistema nervioso y sus conexiones neuronales, permitiendo mejorar el aprendizaje mediante los movimientos. Esto le ayuda a mejorar el dominio de su cuerpo previniendo enfermedades.

Para el mismo autor, la coordinación motriz tiende hacer la capacidad y habilidad innata en los niños de trasladarse sin necesidad de ayuda y manejar los objetos puestos en su delante y coordinar con los otros miembros de su grupo Existen la coordinación motriz, motora fina gruesa.

La coordinación motora permite desarrollar el sistema nervioso a través de los movimientos, siendo importante para realizar las uniones neuronales siendo necesarias durante el aprendizaje y con ello permite adquirir una serie de destrezas motoras.

Asimismo, la coordinación motora gruesa donde el niño domina su cuerpo con seguridad, importante para las etapas de su vida. estimulando en realizar ejercicio, estando en buena forma.

La coordinación motora gruesa debe ser incentivada mediante el ejercicio físico dependiendo de la edad del pequeño, entre otros aspectos está el de cantar, escuchar música y bailar, entre otros aspectos desarrollando habilidades de destreza motora, así como realizar juegos de equilibrios, como es caminar como cangrejo y realizar juegos con diferentes tipos de balón etc.

El Taller Educativo

Para referirnos al taller educativo primero analicemos detenidamente algunas consideraciones acerca del término “taller”.

De acuerdo, Ander (1999) el concepto de taller se refiere a la aplicación de estrategias didácticas en un grupo de trabajo que comprende actividades cotidianidad de la comunidad. Evidentemente, este término en el lenguaje urbano significa un “lugar” que permite hacer, construir o reparar algo.

Por otro lado, Maya (1999) es en la actualidad muy utilizada en las tardes de los docentes de actualización siendo su eficacia en las actividades para desarrollar competencias y capacidades curriculares en los diversos niveles.

La Organización de un taller, para Ander (1999), menciona que el “taller” se organiza bajo un proyecto concreto y estrategias definidas para un mejor desempeño, siendo su ejecución un equipo de trabajo integrado por los coautores, quienes coadyuvan activamente en todas las etapas y tareas de su realización.

Desde la perspectiva educativa es la integración de la teoría, descubrimiento y aplicaciones de conocimientos; a través de un trabajo grupal y con un enfoque interdisciplinario y globalizador que se transforma en una situación de Enseñanza y Aprendizaje con una función trilogica entre el docente, la investigación y el niño.

Los Objetivos del taller, según Maya (1999), son promover y facilitar una educación integral y simultánea en un proceso múltiple de “aprender a aprender”, “aprender a hacer” y “aprender a ser”.

Los Principios pedagógicos del taller, es eliminar de las jerarquías docentes

preestablecidas incuestionables.

La relación docente-alumno, superando la práctica paternalista del docente y la actitud pasiva y receptora del alumno, genera superación de las relaciones competitivas entre los mismos, por el criterio de la producción conjunta del equipo de trabajo, su forma de evaluación conjunta entre docente-alumno, en relación con la forma cogestionada de la obtención de las tareas escolares

La Redefinición de roles; del docente como orientador, facilitador, y catalizador del proceso y del alumno, como ente creativo y productor del mismo proceso.

Propuesta del taller de estrategias didácticas; El presente taller de estrategias didácticas para desarrollar la psicomotricidad se fundamenta en la Teoría de Aucouturier (2004) y considera que el aprendizaje es preponderante para aprender a aprender.

Para los autores, es el conocimiento de uno mismo más trascendente; y comprender las estrategias de aprendizaje y avances en el conocimiento de uno mismo. Cada vez más es consciente de los procesos que uno utiliza para aprender, ayudan a controlar al ser humano y le da la oportunidad de asumir la responsabilidad de su propio aprendizaje.

Para la presente investigación se empleará el juego y las experiencias directas como estrategias didácticas de aprendizaje durante las sesiones, las mismas que serán en una cantidad de diez (10) y serán aplicadas a la muestra de estudio.

Las estructuras didácticas se plantean para favorecer que los niños de 4 años conozcan, organicen y comprendan el ambiente educativo, posibilitando su análisis a través de los contenidos pertinentes. La organización de la tarea posibilitará que los niños construyan significados provisionales a partir de interacciones en las nuevas situaciones, y también realicen sucesivas reconstrucciones de los significados iniciales.

Por ello, para eso debemos conocer el comportamiento del niño de 4 años, el que a criterio de Guiainfantil (2016), en esta edad es más independiente, capaz de lograr controlar su propia fuerza y seguridad; en casa, suele ayudar a la madre en las tareas domésticas y puede ocuparse de sus propias cosas o tareas de acuerdo

a su edad; logra lavarse las manos y el rostro, puede ordenar su propia ropa, e incluso arregla las sábanas de su cama, en lo social, se relaciona muy bien con sus amiguitos y le encanta invitarlos a su casa.

El desarrollo físico y mental de un niño de 4 años presenta las siguientes características:

Realiza actividades domésticas como deslizarse por las graderías con más facilidad, realizar juegos de desafío, y siempre se encontrará dispuesto para jugar a lo que sea; sus preferencias a la forma de vestirse, peinarse, y los gustos por la comida y escoger sus amigos.

El mundo de las preguntas, referido a los aspectos cotidianos despiertan curiosidad, y demostrará cierto interés sobre la forma como llegó al mundo y sobre la muerte. Otra actividad es mirar fotos familiares y ver películas de acuerdo a su edad.

Su nivel de pensamiento está a un en evolución, en algunos casos logra clasificar objetos y materiales de acuerdo al color, la forma o los números, ubicando en el espacio y comprende las nociones -fuera-, -dentro-, -arriba, - abajo-. Asimismo, también narra experiencias de la vida cotidiana y lo hace con mayor fluidez y mejor pronunciación.

Uno de los rasgos de personalidad, es que, el niño presenta una inestabilidad en las emociones; se ríe y llora sin una razón aparente, y eso provoca que vuelva, alguna que otra vez, a las rabietas de sus primeros años. Desafía a los padres. El niño de cuatro años va a sentir una preferencia de dominio materno o paterno compitiendo con él por su madre. Sin embargo, la niña mostrará debilidad por su padre y actuará de igual manera que el niño.

Finalmente, el papel de los padres es de vital importancia, debido al control que ejerce sobre él y la situación. Es necesario precisar que el trabajo está enfocado a niños pequeño con poca capacidad de comprensión es aún muy limitada y los docentes y los padres están para guiarlos poco a poco. Aparte de eso, comenzará con los por qué. Busca respuesta mediante las preguntas esperando encontrar la explicación de la realidad, pero a la vez el niño debe indagar y no sólo quedarse con lo que se le dice.

La metodología de la enseñanza debe tener en cuenta también las dimensiones siguientes: Dimensión evolutiva y psicomotor. La primera relacionada con la evolución y adaptación de los niños de 4 años en el Jardín, que de alguna manera marca la pauta de su vida futura siendo esta su edad intermedia entre los 3 y 5 años.

Para Estrada (2020) los procesos de cambio, en la dimensión psicomotor, a los 4 años, ejercitan y desarrollan los músculos largos, sobre todo los de los miembros inferiores realizando movimientos como brincar, correr, bailar u otros juegos

Además, puede controlar sus movimientos corporales: corre muy fácilmente, salta, pateo balones, lanza la pelota por encima de un objeto, brinca con rebote en una sola pierna; entre otros aspectos.

Finalmente, para la misma Estrada (2020) en esta etapa utiliza el lápiz torpemente; cuando dibuja se centra en un solo detalle y no respeta contornos; al realizar círculos lo hace hacia un solo lado.

5.2 Justificación de la investigación

La presente investigación se justificó

Aspectos teóricos del presente trabajo guardan relación con el planteamiento de Lora y Aucouturier (1992) quien afirma que los docentes deben contar con estrategias didácticas convenientes para que los niños de 4 años desarrollen una buena psicomotricidad.

Con las estrategias planteadas en la parte práctica, el docente ampliará su base para nuevos conocimientos. Los objetivos y contenidos curriculares de Educación Inicial logran conseguir el gran objetivo de la educación infantil: el desarrollo integral de la persona. Por ello, es la psicomotricidad que favorece a la salud física y psíquica del niño, es una técnica de ayuda a dominar de una forma sana su movimiento corporal, mejorando su relación y comunicación con el mundo que le rodea.

Su justificación práctica, el problema de la psicomotricidad ocupa un lugar importante en la Educación Inicial, ya que está totalmente demostrado que, sobre todo en la primera infancia, se busca un total desarrollo del esquema corporal del niño y de la niña

Los niños y niñas durante todo el tiempo realizan actividades lúdicas, jugando con sus compañeritos o hermanitos de la misma edad o aproximadamente iguales. En estas actividades de carácter motriz, ellos desarrollan sus capacidades y destrezas a través del movimiento de las partes de su cuerpo

Investigación metodológica está sustentada y apoyada en el taller de estrategias didácticas, esta propuesta está estructurada y orientada a mejorar las dimensiones de la variable Psicomotricidad y de las habilidades que ella comprende, en los niños y niñas de 4 años que cursan el nivel inicial.

En cuanto al beneficio social, es la psicomotricidad el que permite a los niños explorar e investigar, salir de situaciones de conflicto, interactuar con los demás, disfrutar del juego en grupo y expresarse con libertad.

Su aporte científico, se ha demostrado que las estrategias didácticas mejoran la psicomotricidad en los niños, por ellos si el taller es conducido correctamente tendrá como resultados modificar la conducta de los niños en el aspecto motriz.

5.3. Problema

En el Perú, el Ministerio de Educación se viene implementando un nuevo marco curricular con currículo humanístico que ofrece a todos los niños y niñas el desarrollo de competencias y capacidades, conocimientos, actitudes, valores, etc. Pero a pesar de los avances, la realidad demuestra que todavía estamos lejos de cumplirse y es lamentable comprobar las condiciones en las cuales pasan los estudiantes de un nivel a otro, no solo tienen dificultad de habilidades motrices, adquisición de conocimientos, etc.

El tratamiento de estrategias pedagógicas orientadas al estímulo de la psicomotricidad demuestra que los docentes del nivel de inicial no ejercen la práctica dinámica de esta habilidad por lo que los niños y niñas no tienen una buena predisposición para realizar las actividades. Con los resultados obtenidos queda demostrado que en la Institución Educativa N° 80908, los docentes por tratar de terminar con los objetivos propuestos por el Ministerio de Educación no caen en la cuenta que la práctica de la psicomotricidad es fundamental para el desarrollo de los niños y niñas de 4 años.

En este sentido, y en base a lo expuesto, se planteó la siguiente interrogante: ¿En

qué medida un taller de estrategias didácticas desarrolla la psicomotricidad en las niñas y niños de 4 años de la Institución Educativa N° 80908 Túpac Amaru?,

5.4. Conceptuación y operacionalización de las variables

5.4.1. Estrategias didácticas

Definición Conceptual

Para Caballero et al (2010), las estrategias didácticas mejoran la psicomotricidad en los niños y niñas porque son actividades seleccionada o practicas pedagógicas que, en los diferentes momentos de la formación académica, son utilizado por los docentes como recursos pedagógicos en los procesos de Enseñanza y Aprendizaje.

Definición Operacional

La propuesta basada en el aprendizaje vivenciado y experiencial, porque es una investigación realizada en aula, con la finalidad de descubrir los problemas de psicomotricidad que fueron descritos, para luego implementar las estrategias didácticas siendo innovadora, psicosocial y orientadora.

5.4.2. Psicomotricidad

Definición Conceptual

De acuerdo con Meléndez y otros (2010), el desarrollo de la psicomotricidad se desenvuelve espontáneamente, logrando habilidades y destrezas, y con ello superar sus dificultades en virtud a sus capacidades motrices y estimular la comunicación oral, creatividad, integración, así los niños y las niñas toman en cuenta sus diferencias y necesidades

Definición operacional

Es el proceso evolutivo que se produce en el desarrollo del niño(a), afectando la percepción del esquema corporal y que comprende los aspectos del desarrollo físico y mental.

5.4.3. Operacionalización de variables:

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems
------------------	--------------------	--------------------	--------------

Independiente: Taller de estrategias didáctica	Dimensión innovadora	Desarrolla en el niño el pensamiento innovador Prevé la capacidad innovadora del profesorado y favorece su flexibilidad y originalidad Promueve el ejercicio dinámico de los niños en la construcción de sus propios aprendizajes	Taller de sesiones
	Dimensión orientadora	Orienta al niño de la forma que aproveche al máximo sus posibilidades de desarrollo psicomotriz mediante los aprendizajes Atiende las necesidades individuales de los estudiantes	
	Dimensión socio política	<ul style="list-style-type: none"> • Integra conocimientos de las áreas señaladas. • Fomenta el trabajo socializado de los equipos. • Estimula la práctica de valores sociales de la sociedad. 	

	Dimensiones	Indicadores	Item
Variable dependiente: Psico- motricidad	Proceso evolutivo	Forra las cajas con papeles de colores y enrosca las tapas plásticas	Del 1 al 6
		Elabora juguetes sencillos pegando las cajitas.	
		Juega a realizar competencias para saber qué grupo puede rellenar más rápido una bolsa transparente.	
		Hace correctamente huequitos más pequeños en el patio en una base de tierra y luego en una hoja gráfica.	
		Hace correctamente puntadas con el lápiz en un papel.	
		Hace correctamente puntadas con el lápiz alrededor de una silueta.	
	Esquema corporal	Realiza correctamente movimientos con las manos simulando ser una araña, moviendo las manos, los brazos y los dedos.	Del 7 al 12
		Utilizando su mano, como plantilla, dibuja correctamente la misma y la pinta utilizando pincel y tempera.	
		Estruja papel de colores y los pega en los juguetes como ojos, nariz y boca	
		Enrolla cartulina de distintas dimensiones, formando torres, túneles y laberintos	
		Realiza movimientos libres en el aire y juegos en un cuadrado de arena de acuerdo a las indicaciones dadas.	
		Realiza correctamente movimientos de las manos, primero en el aire y luego en un papel de izquierda a derecha	
	Desarrollo físico y mental	Pega correctamente sobre una silueta las manos utilizando la técnica del rasgado.	Del 13 al 20
		Modela las partes más importantes de su cuerpo utilizando plastilina	
		. Clasifica, siguiendo su criterio los objetos que requiere para la confección de los juguetes, por ejemplo cajitas, chapas y tapas plásticas para hacer carros, casitas y otros.	
		. Logra que durante el llenado de pica pica en una bolsa transparente no se derrame nada	
		Manifiesta características particulares de las hojas de papel de distintos tamaños, colores, grosores y textura.	
		Adivina las texturas de los materiales con los que se ha trabajado estando vendado ojos.	
Delinea con el lápiz correctamente en formas de curva.			
Delinea con el lápiz, correctamente en formas circulares.			

5.5 Hipótesis

H1 La aplicación de un taller de estrategias didácticas mejora significativamente la psicomotricidad, en las niñas y niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 80908 “Túpac Amaru”, 2019.

H0 La aplicación de un taller de estrategias didácticas no mejora significativamente la psicomotricidad, en las niñas y niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 80908 “Túpac Amaru”, 2019

5.6. Objetivos

5.6.1 Objetivo General:

Determinar la mejora significativa en psicomotricidad, en las niñas y niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 80908 “Túpac Amaru” aplicando talleres de estrategias didácticas.

5.6.2 Objetivos Específicos:

Identificar el nivel de psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 80908 de “Túpac Amaru”, antes de la aplicación del taller de estrategias didácticas.

Diseñar y aplicar el programa del taller de estrategias didácticas para desarrollar la psicomotricidad, en las niñas y niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 80908 “Túpac Amaru”.

Evaluar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 80908 “Túpac Amaru”, después de la aplicación del taller de estrategias didácticas.

METODOLOGÍA

6.1 Tipo y diseño de investigación

6.1.1 Tipo:

Para Hernández et al (2019); este tipo de investigación como es la explicativa se da a través de las estrategias didácticas para se desarrolla la psicomotricidad y va a permitir explicar el por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o su relación entre las dos variables.

6.1.2 Diseño:

El diseño de investigación propuesto por Hernández (2019) para efectos de la investigación fue el pre experimental con el siguiente esquema:

$$GE: \quad O_1 \quad X \quad O_2$$

Donde:

GE: Grupo experimental

O₁: Observación 1 (Pre-test)

X : Taller de estrategias didácticas

O₂: Observación 2 (Post-test)

6.2 Población / Muestra

Se trabajó con muestreo aleatorio simple, para Hernández (2019), elementos que se eligen de una lista al azar; funciona más eficazmente cuando el universo es reducido y homogéneo, de acuerdo al estudio, conformada por 20 niños de 4 años que están matriculados y quienes asistían en forma regular a la Institución Educativa N° 80908 “Túpac Amaru”.

Cuadro 1.

Población de niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 80908 “Túpac Amaru”

SEXO	f	%
Masculino	6	30
Femenino	14	70
Total	20	100

Fuente: Nómina de Matrícula de la Institución Educativa N° 80908 “Túpac Amaru”.

La selección se realizó de manera no aleatoria, los integrantes de la muestra fueron seleccionados de acuerdo a la conveniencia de la investigadora.

6.3 Técnicas e instrumentos de investigación

6.3.1 Técnicas

Las técnicas de recolección de datos que se emplearon en esta investigación fueron las siguientes:

Talleres: Conjunto de sesiones, las mismas que son dirigidas por un docente y tiene una estrategia pedagógica, son evaluadas mediante la prueba de salida o test de aplicación

Análisis documental. Conjunto de operaciones intelectuales, que describe y representar los documentos de forma unificada y sistemática. Aplicadas como fichas bibliográficas. Con estas se recolectó el material teórico referente a la psicomotricidad, estrategias didácticas y taller pedagógico, necesarios para la elaboración del marco teórico.

Psicométrica. Que consistió en la elaboración de un test para evaluar el nivel de desarrollo de la Psicomotricidad de los niños. Se aplicó como pre y postest; y consistió en 20 ítems valorados cuantitativamente, según las dimensiones de la variable dependiente, desarrollo de la psicomotricidad.

Observación directa: Esta técnica se empleó para evaluar el proceso de aprendizaje por medio de la observación a los niños durante su aprendizaje. Se aplicó en las diez sesiones del taller a través de una lista de cotejos.

Estadísticas. Las mismas que se emplearon para efectuar la recolección de datos y su correspondiente procesamiento para llegar a los resultados esperados. Se aplicó como parte estadística de los resultados obtenidos en el test de psicomotricidad de forma cuantitativa.

6.3.2. Instrumentos

Sesiones de aprendizaje

Se realizaron un total de 10 sesiones mediante un taller de acuerdo a una programación curricular teniendo una duración de 50 minutos cada una de ellas según los objetivos planteados.

Guía de observación:

El instrumento, fue elaborada en base a las dimensiones el mismo que fue aplicado a los niños

6.4. Validación y confiabilidad del instrumento

Validez de los instrumentos:

La validez del instrumento se realizó a través del “juicio de expertos” siendo tres magister quienes validaron cada uno de los ítems utilizados para la presente investigación quienes a su criterio y opinión puede ser aplicado a los elementos de estudio.

Confiabilidad de los instrumentos:

Las confiabilidades están de acuerdo a los resultados de validez de contenido, para cada ítem (validez perfecta), al haber alcanzado el acuerdo de todos los expertos.

En referencia a la confiabilidad del instrumento, esta se procesó y se determinó mediante el paquete estadístico SPSS 22. Asimismo, se tomó en cuenta lo mencionado por George y Maller (1995) quien refiere que el coeficiente Alfa de Cronbach siendo el nivel muy aceptable, 0.8 y 0.9 nivel bueno.

Tabla 5. Estadístico de fiabilidad Alfa de Cronbach

Alfa de Cronbach	N de elementos
,894	20

Escala 1

Puntaje	Respuesta
01 punto	Siempre
0.5 punto	A veces
0 puntos	Nunca

6.5. Procesamiento y análisis de la información

Se utilizó la Normalidad de Shapiro-Wilk para la estadística inferencial, en tanto para la descriptiva los resultados obtenidos en el test de psicomotricidad, realizando sus respectivos cuadros, gráficos e interpretaciones de cada uno de ellos

criterio de Arias (2012), y tomando como referencia su concepto referente a la técnica de recolección de dato, el instrumento de recolección de datos que se trabajó se diseñó tomando en cuenta la operacionalización de las variables (Variable Dependiente). Éstas fueron extraídas de sus dimensiones e indicadores, con la finalidad de observar el desempeño del objeto de estudio.

Fórmulas Estadísticas

Media aritmética

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i x_i}{n}$$

Desviación Estándar

$$s = \sqrt{\frac{\sum f_i (X_i - \bar{X})^2}{n}}$$

Coefficiente de Variación

$$CV = \frac{\sigma}{\bar{X}}$$

RESULTADOS

El trabajo que se denominó “Estrategias didácticas para desarrollar la psicomotricidad, en niños de 4 años Institución Educativa, Julcán, 2019”. Los resultados obtenidos luego de la aplicación del Pre y Pos Test; los presentamos a continuación; teniendo en cuenta cada uno de los ítems evaluados.

3.1 Resultados obtenidos en el PRETEST:

TABLA 01

Puntajes obtenidos de la aplicación del test de Psicomotricidad a los niños y niñas de la muestra

<i>PUNTAJE</i>	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
9	1	5,0
10	3	15,0
11	5	25,0
12	3	15,0
13	5	25,0
14	2	10,0
15	1	5,0
TOTAL	20	100,0

FUENTE: Cuadro N° 01

Cálculo del promedio obtenido en el PRETEST:

Fórmula:

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i f_i}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{238}{20}$$

$$\bar{X} = 11,90$$

Interpretación:

El promedio en el test (11.90), en Psicomotricidad, es un valor escasamente “regular”. Esto muestra la necesidad de introducir a estos niños y niñas en un programa destinado a superar sus deficiencias en esta habilidad.

3.2 Resultados obtenidos en el POSTEST

TABLA 2

Puntajes obtenidos de la aplicación del test de Psicomotricidad a los niños y niñas de la muestra

<i>PUNTAJE</i>	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
12	1	5,0
13	4	20,0
14	5	25,0
15	3	15,0
16	5	25,0
17	2	10,0
TOTAL	20	100,0

FUENTE: Cuadro N° 02

Fórmula:

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i f_i}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{293}{20}$$

$$\bar{X} = 14,65$$

Interpretación:

El promedio en este test (14.65), en Psicomotricidad, es un valor que puede aceptarse como “bueno”, sin embargo, su magnitud debe ser superada mediante la continuidad de actividades destinadas a superar aún más tal habilidad.

TABLA 3

Cuadro comparativo de los resultados obtenidos en ambos test

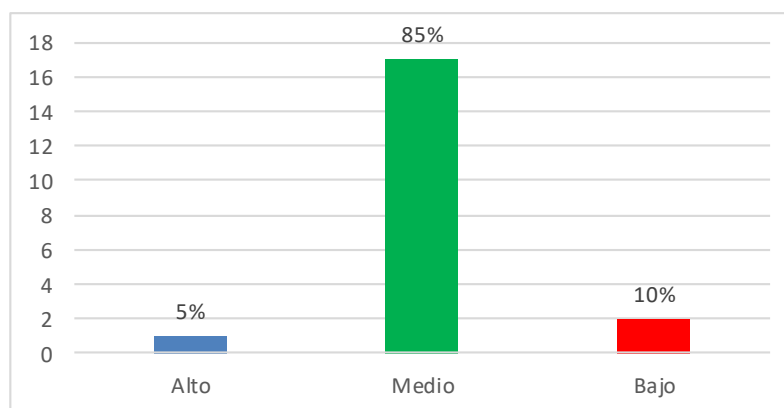
<i>MEDIDAS ESTADÍSTICAS</i>	PRETEST	POSTEST	PROGRESO
Media aritmética	11,90	14,65	2,75
Desviación estándar	,59	1,46	0,13
<i>DIFERENCIA</i>	10,31	13,19	2,62

Tabla 3 Niveles de desarrollo de psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 80908 de “Túpac Amaru”, 2019. Pre Test

NIVELES	Pre-Test	
	f	%
Alto	1	5
Medio	17	85
Bajo	2	10
TOTAL	20	100

Fuente: Aplicación del pre test de la I.E. N° 80908 de “Túpac Amaru”, 2019.

Figura. 1. Porcentajes de niveles de desarrollo de psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 80908 de “Túpac Amaru”, 2019



Interpretación

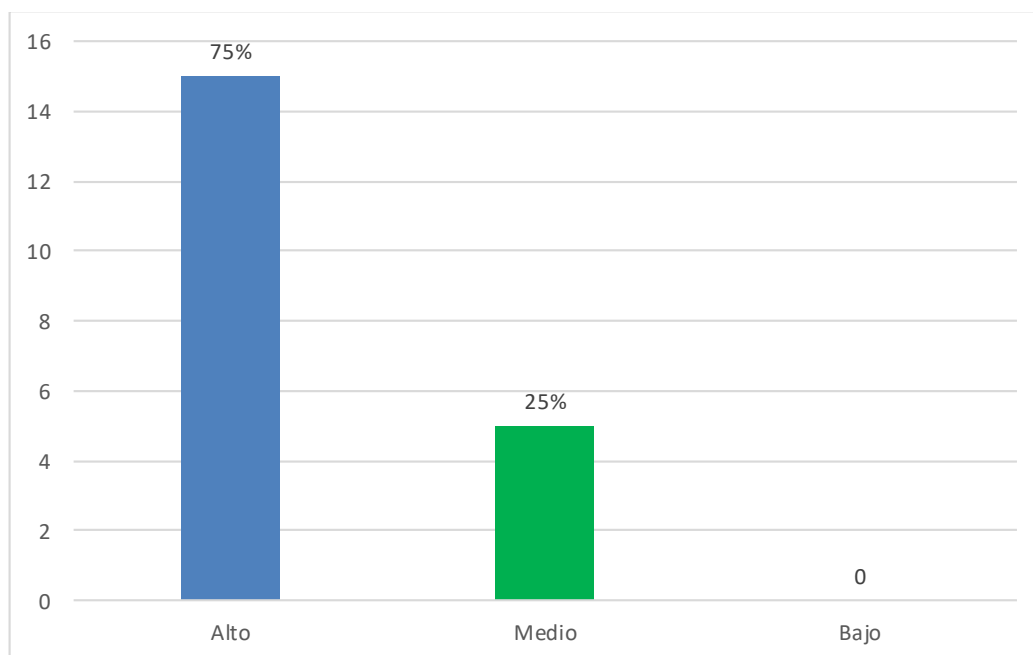
Apreciamos en la Tabla 2 y Figura 1 que el 10% de niños y niñas están en el nivel bajo, mientras que el 85% están en el nivel medio, y un niño que representa el 5% está en el nivel alto, esto es válido porque se trató de una prueba de inicio o pre test.

Tabla 4. Niveles de desarrollo de psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 80908 de “Túpac Amaru”, 2019. Post test

NIVELES	Pos-Test	
	f	%
Alto	15	75
Medio	5	25
Bajo	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: Aplicación del pos test de la I.E. N° 80908 de “Túpac Amaru”, 2019.

Figura. 2. Porcentajes de niveles de desarrollo de psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 80908 de “Túpac Amaru”, 2019.



Interpretación

Apreciamos en la Tabla 3 y Figura 2 que luego de aplicado el taller, el 75% y están en el nivel alto, y el 25% y están en el nivel medio, ningún niño se encuentra en el nivel bajo, apreciándose claramente la diferencia en el desarrollo de los logros con la aplicación del post test.

Tabla 4. Medidas de tendencia central y de dispersión de psicomotricidad de los niños en los grupos experimental y control, antes y después del tratamiento.

Medida	Grupo Experimental			Grupo Control		
	n=20			n=20		
	M	Me	DE	M	Me	DE
Pretest	2.45	3	1.09	1.90	2	0.85
Posttest	13.88	14	1.06	4.00	4	0.93

Nota: M=media aritmética, Me=mediana; DE= desviación estándar

En la tabla 4, de acuerdo al pre test y post test observa que los participantes del grupo experimental lograron una de media de 2.49 con una desviación estándar de 1.09, y del grupo control 1.90 con una desviación estándar de 0.85. Sin embargo, al aplicar al grupo experimental elevaron su puntaje promedio a 13.88 con una desviación estándar de 1.06, mientras que los participantes del grupo control a

sólo 4.00 con una desviación estándar de 0.93. Existe con ello una diferencia significativa entre la mediana de ambos grupos.

Tabla 8. *Test de Normalidad de Shapiro-Wilk*

	Shapiro-Wilk		
	Estadística	df	Sig.
Pretest experimental	.898	15	.086
Pretest control	.872	15	.026
Postest experimental	.798	15	.004
Postest control	.874	15	.027

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

La aplicación del taller de estrategias didácticas para desarrollar la Psicomotricidad de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 80908 “Túpac Amaru”, se hizo discutió de acuerdo a la contrastación metodología existente.

De acuerdo a los resultados obtenidos, y luego de la aplicación del taller de estrategias didácticas,, se puede que el 75% de los niños mejoró su psicomotricidad, siendo un nivel alto, y el 25% estuvieron en el nivel medio, estos resultados son coincidentes con los de Rojas (2019) quien en su trabajo de investigación en niños de 4 años del nivel al aplicar instrumentos se observó que el 81,0 % ensarta cuentas en orificios grandes, mientras que 4 niños equivalente al 19,0% no logran hacer dicha actividad, mejorando su psicomotricidad.

Contrastando con el trabajo de Rojas (2016) se encuentra semejanzas en las variables de estudio, el tipo y diseño de investigación la población que fueron niños de 4 años y la diferencia es que no se entrevistó a docentes, en las conclusiones también semejanza que la estrategia didáctica influye positivamente en la mejora de la psicomotricidad fina.

En los resultados la prueba de pre test que 2 niños y niñas representan el 10% y están en el nivel bajo, que 17 niños y niñas representan el 85% y están en el nivel medio, y un niño que representa el 5% está en el nivel alto, esto es válido porque se trató de una prueba de inicio.

Con ello, se puede concluir que los talleres programados permitieron incrementar el grado de psicomotricidad de los niños con una probabilidad del 95% y según la “t” de student, utilizada en éste estudio, el resultado obtenido se concluye que después de la aplicación del taller de estrategias didácticas, mejoró significativamente de 11.9 a 14.79 puntos como promedio general con una diferencia de mejoría de 2.89 puntos respecto al pretest.

Las conclusiones `realizada por otros autores también guardan relación con la presente investigación y que forman parte de los antecedentes. Así tenemos el trabajo de Aldana y Páez (2017), en su tesis sobre el juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez Sede Progreso y Libertad”, de Guatemala estas autoras utilizaron el enfoque

cualitativo descriptivo con metodología de acción participación, con una población de 30 estudiantes de preescolar y aplicando la propuesta de psicomotricidad; llegaron a las siguientes conclusiones: Los estudiantes tuvieron interés por las estrategias planteadas y propensa el trabajo en equipo en un 65% desarrollando su personalidad. Con el proceso de la motricidad gruesa el niño, logra manipular los colores, circuito en cada uno de los casos, aportando sus diferentes habilidades.

Por otro lado, también se está de acuerdo al estudio de Lorenzo (2012) quien considera que estimular el proceso del sistema nervioso y sus conexiones neuronales, permitiendo mejorar el aprendizaje mediante los movimientos. Esto le ayuda a mejorar el dominio de su cuerpo previniendo enfermedades.

Del mismo modo, se concuerda con lo dicho por Campos et al (2005), quien afirma en sus conclusiones que el desarrollo de la psicomotricidad es de gran importancia para los niños, pues esto ayuda a resolver los aprendizajes y por ende generar su mayor aprovechamiento, para su formación personal y física

Por todo lo anterior, se ha demostrado que el marco teórico correspondiente al juego como estrategia didáctica aplicada en la fase experimental de la presente investigación, permitió que sea un recurso metodológico adecuado para asegurar el aprendizaje a través del trabajo docente y, principalmente favorece el desarrollo de la psicomotricidad

Los resultados logrados permiten afirmar que el objetivo General de la presente investigación ha sido alcanzado plenamente, es decir se determinó que la aplicación de un Taller de estrategias didácticas desarrolla la psicomotricidad.

Así mismo, se han podido lograr satisfactoriamente los objetivos específicos propuestos, como son: Identificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad e Identificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 80908 “Túpac Amaru”, después de la aplicación del taller de estrategias didácticas.

El trabajo se basó en las dimensiones de Psicomotricidad de Meléndez et al (2010) quien considera que el Proceso Evolutivo, Esquema corporal y desarrollo psíquico mental para el desarrollo psicomotor de los niños, quien a través de los talleres basados en estrategias didácticas mejoraron su psicomotricidad.

Finalmente, se está en condiciones de afirmar y ratificar los datos obtenidos en la prueba de hipótesis que la aplicación de un taller de estrategias didácticas desarrolla significativamente la psicomotricidad, en las niñas y niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

9.1 Conclusiones

El nivel psicomotriz en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 80908 “Túpac Amaru”, después de la aplicación del taller de estrategias didácticas, mejoró significativamente de 11.9 a 14.79 puntos como promedio general con una diferencia de mejoría de 2.89 puntos.

Se identificó el nivel psicomotriz en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 80908 de “Túpac Amaru”, antes de la aplicación del taller de estrategias didácticas, fue de 85% medio y 10 % bajo.

Se identificó el nivel psicomotriz en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 80908 de “Túpac Amaru”, después de la aplicación del taller de estrategias didácticas, el cual fue del 75% siendo alto, apreciándose claramente la diferencia en el desarrollo de los logros

Se evaluó el nivel psicomotriz en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 80908 de “Túpac Amaru”, antes y después de la aplicación del taller de estrategias didácticas, apreciando la diferencia de media aritmética es de 2.75 puntos, es decir, representa a la ganancia pedagógica o el incremento en el desarrollo de niveles de psicomotricidad.

9.2 Recomendaciones

Que las docentes de Educación Inicial trabajen estrategias didácticas para mejorar la psicomotricidad en los niños.

Que, las autoridades jerárquicas locales, deben realizar Seminario – Taller para actualizar a las docentes del Nivel Inicial en tareas similares a las ejecutadas en este trabajo de investigación, para desarrollar las capacidades y actitudes de los niños, como se establece en el Diseño Curricular Nacional

9. Agradecimiento

A mi alma mater, Universidad San Pedro por albergarme en sus aulas y darme la oportunidad de aprender y forjarme como profesional.

A los niños y niña de la Institución Educativa N° 80908 Túpac Amaru por permitirme realizar el presente trabajo de investigación.

Al personal jerárquico de la Universidad San Pedro Trujillo, A mis maestras y maestros, que cada día dedicaban lo mejor de sí mismas para trasmitirme sus enseñanzas, Gracias por el apoyo que me han dado para continuar y seguir hasta lograr la meta: ser profesional

10. Referencias Bibliográficas

- Aldana y Páez (2017). *El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez Sede Progreso y Libertad*. (Tesis de pre grado) Universidad de Cartagena en Convenio Universidad del Tolima. Cartagena de Indias.
- Ander (1999). *El taller: una alternativa de renovación pedagógica*. Buenos Aires: Magisterio Río de La Plata.
- Angels, (2007). *La educación psicomotriz (3-8 años). Cuerpo, movimiento, percepción, afectividad: una propuesta teórico-práctica*. Barcelona: Edit. Graó.
- Arias (2012). *El proyecto de Investigación: Introducción a la investigación científica*. 6ta edición. Venezuela: Editorial Episteme.
- Aucouturier (2004). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. Barcelona: Edit Graó.
- Ausubel (1995). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Bañares (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Edit. Grao.
- Benito (2009) Las estrategias de aprendizaje en el entorno e-learning.
- Becerra (2016) *Desarrollo Psicomotor en los niños de cuatro años del Nivel Inicial de una Institución Educativa en Chiclayo*, (Tesis de pre grado) Universidad Privada Juan Mejía Baca
- Bruner (1988). *Realidad mental y mundos posibles*. Barcelona: Gedisa
- Caballero et al (2010). *El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del jardín infantil mis pequeñas estrellas del distrito de Barraquilla*. Colombia. Programa de Licenciatura en Educación Preescolar.
- Da Fonseca (1996). *Estudio y génesis de la psicomotricidad*. Barcelona: Independencia.
- Dávila “Propuesta de estrategias didácticas lúdicas en la enseñanza aprendizaje de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la I.E. María

- Auxiliadora de Trujillo*”. (Tesis de Pre grado) Universidad Católica de Trujillo.
- Díaz (1998). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: McGraw Hill.
- Díaz-Barriga y Hernández (2010) *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo, una interpretación constructivista* (3ª. ed.). México: McGraw Hill.
- Estrada (2020) *Guía Infantil Así es el desarrollo psicomotor y la evolución en niños de 4 a 6 años*. Editorial Americana.
- Gastiaburú, (2016), “*Programa Juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del Callao*” (Tesis de pre grado) Universidad Cesar Vallejo.
- Guiainfantil (2016) *La psicomotricidad en los niños*. Edit. Venus
- Hernández (2019). *Metodología de la investigación científica*. 7ma Ed. México: Editorial Mac Graw Hill
- Le Boulch, (1978). *Hacia una ciencia del movimiento humano*. Buenos Aires: Paidós.
- Llorca, y Vega, (1998). *Psicomotricidad y globalización del urriculum en educación infantil*. Granada, España: Aljibe.
- Lora (2011). *La educación corporal: nuevo camino hacia la educación integral*. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud.
- Lorenzo (2012) *Estrategias para la psicomotricidad*. Mc Graw Hilla.
- Mamani (2017). *Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en Educación Inicial*. (Tesis de pre grado) Universidad Mayor de San Andrés Colombia Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.
- Maya (1999). *Taller educativo*. Santafé de Bogotá: Magisterio
- Meléndez et al (2010). *Guía de estimulación y psicomotricidad en la educación inicial*. México: CONAFE.
- MINEDU (2019). *Diseño Curricular Nacional – DCN*. Ministerio de Educación. Lima.
- Morales y Zavaleta (2016) *Influencia del programa de psicomotricidad en la*

disminución de la agresividad de los niños y niñas de 3 años de edad de la i.e. n°1564 “radiantes capullitos” de la urbanización chimú (Tesis de pre grado) Universidad Nacional de Trujillo

Muñoz (2003). *Educación psicomotriz*. Colombia: Edit. Kinesi

Oviedo (2007) *Los procesos de la psicomotricidad en las instituciones españolas*. Edit. Marbella

Papalia (1987). *Serie psicológica del desarrollo humano*. Colombia: Edit. Mc Graw Hill

Papalia(2009). *Psicología del desarrollo*. 11ava edición.México McGraw- Hill.

Piaget (2001). *Psicología y pedagogía*. España: Edit. Critica.

Pikler, (1987). *Moverse en libertad: Desarrollo de la motricidad global*. España: Edit Narcea.

Ried, (2002). *Juegos y ejercicios para estimular la psicomotricidad*. Barcelona: Editorial Oniro.

Rojas (2019) *Estrategias didácticas utilizadas por el docente y su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad fina en los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Santiago Alberione de Lima*, (Tesis de pre grado), Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote,

Rodríguez. (2016). *Cuerpos del inconsciente: sus paradigmas y escrituras*. Málaga: Edit. La Dragona.

Vigotsky. (1995). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Madrid: ed Barcelona.

Wallon (1980). *La evolución psicológica del niño*. Barcelona: Crítica.

Wallon y Guimarae (1988). *Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la Educación Infantil*. Madrid: Visor-Mec.

11. Anexos

Anexo 1 Matriz de Consistencia Lógica

Estrategias didácticas para desarrollar la psicomotricidad, en niños de 4 años Institución Educativa Julcán			
PROBLEMA	OBJETIVOS GENERAL	HIPÓTESIS	VARIABLES
<p>¿En qué medida las estrategias didácticas desarrolla la psicomotricidad en las niñas y niños de 4 años de la Institución Educativa, Julcán, 2017?</p>	<p>Determinar si el Taller de estrategias didácticas desarrolla la psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Julcán, 2017.</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <p>Identificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial, antes de la aplicación del taller de estrategias didácticas.</p> <p>Identificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial, después de la aplicación del taller de estrategias didácticas</p> <p>Comparar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial, antes y después de la aplicación del taller de estrategias didácticas.</p>	<p>La aplicación de un taller de estrategias didácticas desarrolla significativamente la psicomotricidad, en las niñas y niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Julcán.</p>	<p>Variable Independiente: Estrategias didácticas.</p> <p>Variable Dependiente: Desarrollo de la psicomotricidad</p>

Anexo 2
Matriz de Consistencia Metodológica

TÍTULO	TIPO DE INVESTIGACIÓN	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACION MUESTRAL	TÉCNICAS
<p>Taller de estrategias didácticas para desarrollar la psicomotricidad , en niñas y niños de 4 años de la Institución Educativa</p>	<p>El presente trabajo de investigación por su finalidad corresponde a una investigación aplicada, porque se diseñó un taller haciendo uso de los conceptos básicos relacionados con ambas variables de estudio.</p>	<p>Se utilizó el diseño pre experimental, de un solo grupo, con pre y post test; cuyo esquema es el siguiente:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p style="text-align: center;">Ge O₁.....X-----O₂</p> </div> <p>En este esquema: Ge : Grupo experimental O1: Aplicación del pretest X : Taller de estrategias didácticas O2: Aplicación del posttest</p>	<p>La población estuvo conformada por 20 niños y niñas de 4 años que están matriculados y que asistían en forma regular a la Institución Educativa N° 80908 “Túpac Amaru”.</p> <p>La selección se realizó de manera no aleatoria, los integrantes de la muestra fueron seleccionados de acuerdo a la conveniencia de la investigadora.</p>	<div style="border-bottom: 1px solid black; padding-bottom: 5px;"> <p>TÉCNICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Análisis documental • Psicométrica • Observación directa • Estadísticas </div> <div style="border-bottom: 1px solid black; padding-bottom: 5px;"> <p>INSTRUMENTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • El fichaje bibliográfico • Test de Psicomotricidad • Lista de cotejos • Cuadros, tablas y gráficos estadísticos </div>

Anexo 3

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO A JUICIO DE EXPERTO

1.1 Título de la Tesis.

Taller de estrategias didácticas para desarrollar la psicomotricidad, en niños de 4 años de la Institución Educativa Julcán.

1.2 Investigadora.

BR. Santos Jacinto Julián

1.3 Objetivo del instrumento.

Favorecer a través de la estrategia didáctica, el juego, el desarrollo de la psicomotricidad.

1.4 Técnica. Observación

1.5 Número de preguntas/ítems.

20 ítems.

1.6 Calificación.

Cuantitativa y cualitativa.

1.7 Escala.

DIMENSIONES	Nº DE ÍTEMES	VALORACIÓN MÁXIMA	VALORACIÓN MÍNIMA
Proceso evolutivo	6	6	0
Afecta el esquema corporal	6	6	0
Comprende el desarrollo físico y mental	8	8	0

1.8 Validez.

Se utilizó la opinión de expertos, personas especializadas en el tema, quienes después de evaluar el instrumento, verificaron que éste cumpla con las características apropiadas para que se pueda favorecer la psicomotricidad en los niños y niñas.

También, se tuvo en cuenta que el instrumento contenga un dominio específico de contenido de lo que se mide, teniendo como base la bibliografía existente en nuestro medio. Cuenta además con validez de criterio y se aceptó aspectos sobre la redacción y pertinencia a cada situación que se pretendió evaluar. Todas las recomendaciones dadas por los especialistas fueron tomadas en cuenta para la aplicación del instrumento y emitieron el veredicto, tal como se indica:

Anexo 5

Validación del Instrumento

1.8 Validez.

Se utilizó la opinión de expertos, personas especializadas en el tema, quiénes después de evaluar el instrumento, verificaron que éste cumpla con las características apropiadas para que se pueda favorecer la psicomotricidad en los niños y niñas.

También, se tuvo en cuenta que el instrumento contenga un dominio específico de contenido de lo que se mide, teniendo como base la bibliografía existente en nuestro medio. Cuenta además con validez de criterio y se aceptó aspectos sobre la redacción y pertinencia a cada situación que se pretendió evaluar. Todas las recomendaciones dadas por los especialistas fueron tomadas en cuenta para la aplicación del instrumento y emitieron el veredicto, tal como se indica:

Mg. <u>SELENE ORTEGA VIGO</u>	Adecuado
Mg. <u>GABY R. CASTILLO SEMINARIO</u>	Adecuado
Mg. <u>BERTHA DENIAD SANTOS QUITO</u>	Adecuado



Mg. Selene Ortega Vivo
PROF. DE AULA
DNI 32924741



Mg. Gaby Castillo Seminario
PROF. DE AULA
DIRECTORA

Firmas y DNI



Deniad Santos Quito
MG. EDUCACION INICIAL

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. **Título del Proyecto de Investigación:**

TALLER DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD, EN NIÑAS Y NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 80908 TÚPAC AMARU - 2019

2. **NOMBRE DEL INSTRUMENTO:**

TEST DE PSICOMOTRICIDAD

3. **Nombres y apellidos del experto:**

Mg. EABY ROSEMARY CASTILLO SEMINARIO

4. **Institución donde labora:**

N° 80170 - Pompa Grande - Huamachuco

5. **Grado académico:**

Magister Educación Inicial

6. **Título:**

Educación Infantil y NeuroEducación

7. **N° de colegiatura:**

1540164319

8. **Valoración:**

Inadecuado

Adecuado

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. **Título del Proyecto de Investigación:**
TALLER DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD, EN NIÑAS Y NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 80908 TÚPAC AMARU – 2019
2. **NOMBRE DEL INSTRUMENTO:**
TEST DE PSICOMOTRICIDAD
3. **Nombres y apellidos del experto:**
Mg. BERITHA DENIA SANTIAGO QUITO
4. **Institución donde labora:**
N° 80937 "CANIBAMBA ALTO" - OTUZZO
5. **Grado académico:**
Magister EDUCACION INICIAL
6. **Título:**
Mg "PSICOLOGIA EDUCATIVA"
7. **N° de colegiatura:**
1540020181
8. **Valoración:**
Inadecuado
Adecuado

Anexo 6
Constancia de Aplicación

"AÑO DEL DIALOGO Y LA RECONCILIACION NACIONAL"

CONSTANCIA

QUIEN SUSCRIBE LA SIGUIENTE: Melba E Contreras Rodríguez, directora encargada de la I.E N 80908 /A1-P-E1PM-TUPAC AMARU-CARABAMBA JULCAN

HACE CONSTAR

Que la profesora SANTOS JACINTO JULIAN , desarrollo de manera satisfactoria el proyecto TALLER DE ESTRATEGIAS DIDACTICAS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.EN 80908-TUPAC AMARU 2019.

Se expide la presente a solicitud verbal de la parte interesada, para fines que se crea conveniente

Túpac Amaru 22 de julio del 2019


MELBA E. RODRIGUEZ CONTRERAS
DIRECTORA (e)

Anexo 7

Matriz de Evaluación del Instrumento

NOMBRES Y APELLIDOS:.....

EDAD:.....

AULA:.....

FECHA:.....

DIMENSIONES	INDICADORES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y RECOMENDACIÓN
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Proceso evolutivo	Forra correctamente las cajas con papeles de colores y enrosca las tapas plásticas.									
	Elabora juguetes sencillos pegando las cajitas.									
	Juega a realizar competencias para saber qué grupo puede rellenar más rápido una bolsa transparente.									
	Hace correctamente huequitos más pequeños en el patio en una base de tierra y luego en una hoja gráfica.									
	Hace correctamente puntadas con el lápiz en un papel.									
	Hace correctamente puntadas con el lápiz alrededor de una silueta.									
Afecta el esquema corporal	Realiza correctamente movimientos con las manos simulando ser una araña, moviendo las manos, los brazos y los dedos.									
	Utilizando su mano, como plantilla, dibuja correctamente la misma y la pinta utilizando pincel y tempera.									
	Estruja papel de colores y los pega en los juguetes como ojos, nariz y boca.									
	Enrolla correctamente cartulina de distintas dimensiones, formando torres, túneles y laberintos.									
	Realiza movimientos libres en el aire y juegos en un cuadrado de arena de acuerdo a las indicaciones dadas.									
	Realiza correctamente movimientos de las manos, primero en el aire y luego en un papel de izquierda a derecha.									
Comprende el desarrollo físico y mental	Pega correctamente sobre una silueta las manos utilizando la técnica del rasgado.									
	Modela correctamente las partes más importantes de su cuerpo utilizando plastilina.									
	Clasifica, siguiendo su criterio los objetos que requiere para la confección de los juguetes, por ejemplo cajitas, chapas y tapas plásticas para hacer carros, casitas y otros.									
	Logra que durante el llenado de pica pica en una bolsa transparente no se derrame nada.									
	Manifiesta correctamente características particulares de las hojas de papel de distintos tamaños, colores, grosores y textura.									
	Adivina las texturas de los materiales con los que se ha trabajado estando vendado ojos.									
	Delinea con el lápiz correctamente en formas de curva.									
	Delinea con el lápiz, correctamente en formas circulares.									

Anexo 8
Malla de Criterios y Valoración

DIMENSIONES	INDICADORES	CRITERIOS	VALOR
Proceso evolutivo	Forra las cajas con papeles de colores y enrosca las tapas plásticas.	S	1
		AV	0.5
		N	0
	Elabora juguetes sencillos pegando las cajitas.	S	1
		AV	0.5
		N	0
	Juega a realizar competencias para saber qué grupo puede rellenar más rápido una bolsa transparente.	S	1
		AV	0.5
		N	0
	Hace correctamente huequitos más pequeños en el patio en una base de tierra y luego en una hoja gráfica.	S	1
		AV	0.5
		N	0
	Hace correctamente puntadas con el lápiz en un papel.	S	1
		AV	0.5
		N	0
	Hace correctamente puntadas con el lápiz alrededor de una silueta.	S	1
		AV	0.5
		N	0
Afecta el esquema corporal	Realiza correctamente movimientos con las manos simulando ser una araña, moviendo las manos, los brazos y los dedos.	S	1
		AV	0.5
		N	0
	Utilizando su mano, como plantilla, dibuja correctamente la misma y la pinta utilizando pincel y tempera.	S	1
		AV	0.5
		N	0
	Estruja papel de colores y los pega en los juguetes como ojos, nariz y boca.	S	1
		AV	0.5
		N	0
	Enrolla cartulina de distintas dimensiones, formando torres, túneles y laberintos.	S	1
		AV	0.5
		N	0
	Realiza movimientos libres en el aire y juegos en un cuadrado de arena de acuerdo a las indicaciones dadas.	S	1
		AV	0.5
		N	0
	Realiza correctamente movimientos de las manos, primero en el aire y luego en un papel de izquierda a derecha.	S	1
		AV	0.5
		N	0
Comprende el desarrollo físico y mental	Pega correctamente sobre una silueta las manos utilizando la técnica del rasgado.	S	1
		AV	0.5
		N	0
	Modela las partes más importantes de su cuerpo utilizando plastilina.	S	1
		AV	0.5
		N	0
	Clasifica, siguiendo su criterio los objetos que requiere para la confección de los juguetes, por ejemplo cajitas, chapas y tapas plásticas para hacer carros, casitas y otros.	S	1
		AV	0.5
		N	0
	Logra que durante el llenado de pica pica en una bolsa transparente no se derrame nada.	S	1
		AV	0.5
		N	0
	Manifiesta características particulares de las hojas de papel de distintos tamaños, colores, grosores y textura.	S	1
		AV	0.5
		N	0
	Adivina las texturas de los materiales con los que se ha trabajado estando vendado ojos.	S	1
		AV	0.5
		N	0
Delinea con el lápiz correctamente en formas de curva.	S	1	
	AV	0.5	
	N	0	
Delinea con el lápiz, correctamente en formas circulares.	S	1	
	AV	0.5	
	N	0	

LEYENDA: Nunca (N) A Veces (AV) Siempre (S)

Anexo 9

Ficha Técnica

Nombre completo del test: Test para evaluar la psicomotricidad

Autora: BR. Santos Jacinto Julián

Año de aparición: 2019

Objetivo de la prueba: Favorecer las habilidades psicomotrices que tiene el niño durante su trabajo en el aula.

Instrucción: La investigadora solicitará a cada niño que realice las acciones siguientes y, según su criterio, asignará un aspa en el casillero correspondiente

Material: Hoja de papel tamaño A4 y lápiz

Resultado que arroja la prueba: Niveles de Psicomotricidad

Población a quien está dirigida: A niños de 4 años.

Duración de la prueba: 30 minutos aproximadamente

Aplicación: Individual

UNIVERSIDAD SAN PEDRO – FILIAL TRUJILLO

TEST DE PSICOMOTRICIDAD

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Nombres y apellidos del niño.....
- 1.2. Aula.....
- 1.3. Edad.....
- 1.4. Profesora.....

II. INSTRUCCIONES:

La investigadora solicitará a cada niño que realice las acciones siguientes y, según su criterio, asignará un aspa en el casillero correspondiente:

N°	ITEM	VALORACION		
		Siempre	A veces	Nunca
01	Pega correctamente sobre una silueta las manos utilizando la técnica del rasgado.			
02	Realiza correctamente movimientos con las manos simulando ser una araña, moviendo las manos, los brazos y los dedos.			
03	Modela las partes más importantes de su cuerpo utilizando plastilina.			
04	Utilizando su mano, como plantilla, dibuja correctamente la misma y la pinta utilizando pincel y tempera.			
05	Clasifica, siguiendo su criterio los objetos que requiere para la confección de los juguetes, por ejemplo cajitas, chapas y tapas plásticas para hacer carros, casitas y otros.			
06	Forra las cajas con papeles de colores y enrosca las tapas plásticas.			
07	Elabora juguetes sencillos pegando las cajitas.			
08	Estruja papel de colores y los pega en los juguetes como ojos, nariz y boca.			
09	Juega a realizar competencias para saber qué grupo puede rellenar más rápido una bolsa transparente.			
10	Logra que durante el llenado de pica pica en una bolsa transparente no se derrame nada.			

11	Hace correctamente huequitos más pequeños en el patio en una base de tierra y luego en una hoja gráfica.			
12	Manifiesta correctamente características particulares de las hojas de papel de distintos tamaños, colores, grosores y textura.			
13	Enrolla cartulina de distintas dimensiones, formando torres, túnele y laberintos.			
14	Adivina las texturas de los materiales con los que se ha trabajado estando vendado ojos.			
15	Realiza movimientos libres en el aire y juegos en un cuadrado de arena de acuerdo a las indicaciones dadas.			
16	Realiza correctamente movimientos de las manos, primero en el aire y luego en un papel de izquierda a derecha.			
17	Hace correctamente puntadas con el lápiz en un papel.			
18	Hace correctamente puntadas con el lápiz alrededor de una silueta.			
19	Delinea con el lápiz correctamente en formas de curva.			
20	Delinea con el lápiz, correctamente en formas circulares.			

LEYENDA:

- Siempre** : 01 punto
A veces : 0.5 puntos
Nunca : 00 puntos

PUNTAJE OBTENIDO:

BASE DE DATOS

Base de datos

PRE TEST																							
	D1 PROCESO EVOLUTIVO						D2 ESQUEMA CORPORAL						D3 DESARROLLO FÍSICO						TOTAL	NOTAS			
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18			P19	P20	
1	1	0	0	1	0	1	1	0,5	0	0	1	0	0	0,5	1	0	0	0,5	0	0	7	12	4
2	0,5	0	1	0	1	0	1	0,5	1	0	0	0	0	0,5	1	0	0	0,5	0	0	6,5	12	4
3	1	0	0	0,5	0,5	1	1	0,5	0	1	0	0,5	0	0,5	1	0	0	0,5	0	0	6,5	13	5
4	1	0	0	0	1	1	1	0,5	0	0	1	0	0	0,5	1	0	0	0,5	0	0	7	11	3
5	1	0	1	1	0	0,5	0,5	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0,5	0	0	0	7,5	10	2
6	1	0	0	0,5	0,5	1	1	0,5	0,5	1	0,5	0,5	0	0,5	1	0	0	0,5	0	0	8	10	2
7	1	0	1	1	0,5	0	1	0,5	0	1	0	0	0,5	0,5	0	0	0	0,5	0	0	7,5	15	1
8	1	1	1	1	1	0,5	1	0,5	1	0	1	1	0	0,5	0,5	1	1	0	1	0	14	11	3
9	1	0	0	0	1	1	1	0,5	0	0	1	0	0	0,5	1	0	0	0,5	0	0	7	13	4
10	1	0	1	1	0	0,5	0,5	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0,5	0	0	0	7,5	12	4
11	1	0	0	0	1	1	1	0	0,5	0	1	1	0	0,5	0	0	0	0,5	0	0	7	14	6
12	1	0	1	0,5	0,5	1	1	0,5	0	1	0	0,5	0	0,5	1	0	0	0,5	0	0	7,5	13	5
13	1	0	1	0	0	1	1	0,5	0	0	1	0	0	0,5	1	0	0	0,5	0	0	7	13	5
14	0	0	0	0	0,5	0	0,5	0	0,5	0	0	0,5	0	0	0	0	0	0	0	0	2	10	2
15	0	1	1	0,5	0,5	1	0	0	0,5	1	0	0	0,5	1	0,5	0	0	0	0	0	7,5	11	3
16	1	0	0	0,5	0,5	1	1	0,5	0	1	0	0,5	0	0,5	0	1	0	0,5	0	0	6,5	11	3
17	1	0	1	0	0	1	1	0,5	0	0	0	1	0	0,5	1	0	0	0,5	0	0	7	11	3
18	1	0	0	0,5	0,5	1	1	0,5	0	1	0	0,5	0	0,5	0	1	0	0,5	0	0	6,5	9	1
19	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0,5	0	0	0	0	0	0	2,5	14	6
20	1	0	0,5	0	0,5	1	1	0,5	0	1	0	0,5	0	0,5	0	1	0	0,5	0	0	6,5	13	5
																					138,5	238	
SIEMPRE	1	1	13-20																				
AVECES	0-5	17	6.5-12.5																				
NUNCA	0	2	0-6																				

POST TEST																							
	D1 PROCESO EVOLUTIVO						D2 ESQUEMA CORPORAL						D3 DESARROLLO FÍSICO						TOTAL	NOTAS			
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18			P19	P20	
1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0,5	0,5	1	0	14	14	
2	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0,5	0,5	0	14	16	
3	1	1	1	0,5	1	1	1	1	0,5	0,5	1	0	0	1	1	0,5	0,5	0	0	0	12,5	13	
4	1	1	1	1	0,5	0,5	0,5	0,5	1	1	1	0	1	1	1	0	0,5	0,5	0	1	14	14	
5	1	1	1	1	1	0,5	0,5	0,5	0,5	1	1	1	1	1	1	1	0,5	0,5	0,5	0	15	17	
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	14	14	
7	1	1	0,5	0,5	1	1	1	1	1	0,5	0,5	1	1	0,5	0,5	0	0	0,5	0,5	0	13	15	
8	1	1	1	1	0,5	0,5	0,5	0,5	1	1	1	1	1	1	1	1	0,5	0,5	0	1	16	16	
9	1	1	1	1	0,5	1	1	0,5	1	1	0	1	1	1	1	0	0,5	0,5	1	1	16	15	
10	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	14	14	
11	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0,5	0,5	0	13	13	
12	1	0,5	1	1	1	1	1	0,5	1	0,5	1	0	0	1	1	0,5	0	0	0,5	0	12,5	13	
13	1	0,5	1	0,5	1	1	0,5	1	1	1	0,5	1	1	0,5	0,5	0	0	0,5	0,5	0	13	16	
14	1	1	1	1	0,5	0,5	0,5	0,5	1	1	1	1	1	1	1	1	0,5	0,5	0	1	16	15	
15	1	0,5	1	1	0,5	1	1	0,5	1	1	0,5	1	1	1	1	0	0,5	0,5	1	1	16	15	
16	0,5	1	1	1	0	1	0,5	1	0,5	1	1	0,5	1	1	0,5	0	1	0,5	1	1	16	13	
17	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0,5	0,5	1	1	1	1	1	17	16	
18	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0,5	0,5	1	1	1	1	0,5	0,5	0	0	16	16	
19	1	1	1	1	1	1	1	0,5	0,5	1	1	1	1	1	1	0,5	0,5	0,5	0,5	1	17	14	
20	1	0,5	1	1	1	0,5	1	1	1	0,5	1	0	0,5	1	1	0	0	0	0,5	0	12,5	12	
																						291	
SIEMPRE	1	15	13-20																				
AVECES	0-5	5	6.5-12.5																				
NUNCA	0	0	0-6																				

Resultados obtenidos con la aplicación del test

<i>Nº</i>	<i>PRETEST</i>	<i>POSTEST</i>
01	12	14
02	13	16
03	11	13
04	10	14
05	15	17
06	11	14
07	12	15
08	14	16
09	13	15
10	10	14
11	11	13
12	11	13
13	14	16
14	13	15
15	12	15
16	10	13
17	13	16
18	13	16
19	11	14
20	09	12
TOTAL	238	291

2.3 Comparación de las diferencias cuadráticas de las valoraciones en Psicomotricidad obtenidas en los test aplicados:

TABLA N° 08

Cálculo de las diferencias cuadráticas

<i>N°</i>	X₁	<i>X₂</i>	<i>d_i</i>	<i>d_i²</i>
01	12	14	02	04
02	12	15	03	09
03	13	16	03	09
04	11	13	02	04
05	10	13	03	09
06	10	14	04	16
07	15	17	02	04
08	11	14	03	09
09	13	16	03	09
10	12	15	03	09
11	14	16	02	04
12	13	16	03	09
13	13	15	02	04
14	10	14	04	16
15	11	14	03	09
16	11	13	02	04
17	11	13	02	04
18	09	12	03	09
19	14	17	03	09
20	13	16	03	06
<i>TOTAL</i>	238	291	Σ d_i = 55	Σ d_i² = 159

UNIVERSIDAD SAN PEDRO – FILIAL TRUJILLO

TALLER DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1.	Universidad	:	San Pedro Vicerrectorado de Investigación
1.2.	Población	:	20 niños y niñas del aula de 4 años
1.3.	Institución Educativa	:	N° 80908 “Túpac Amaru”
1.4.	Dirección	:	Caserío Túpac Amaru
1.5.	Lugar	:	Carabamba – Julcán
1.6.	Investigadora	:	Br. Santos Jacinto Julián
1.7.	Asesora	:	
1.8.	Temporalización	:	Marzo a Junio del 2019
1.9.	Número de sesiones	:	Diez (10)
1.10.	Duración de la sesión	:	90 minutos – 2 horas pedagógicas

II. FUNDAMENTACIÓN

El jardín de niños, es el lugar apropiado para desarrollar de forma inicial la psicomotricidad en los niños y niñas en edad preescolar, el presente taller denominado “Taller de estrategias didácticas para desarrollar la psicomotricidad”, ha sido elaborado para ser aplicado a los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 80908 “Túpac Amaru”, en el que, por medio del juego, como estrategia didáctica, se pretende determinar su influencia en la psicomotricidad de estos niños y niñas. Cabe resaltar que, cualquier estrategia didáctica o recurso educativo, cuya validez pedagógica y metodológica se pretende demostrar, debe someterse a prueba.

Esta prueba tiene que efectuarse mediante la experimentación adecuada a través de sesiones de aprendizaje convenientemente programadas en instrumento como el que corresponde al siguiente taller educativo.

De probarse la validez pedagógica y metodológica de la estrategia didáctica propuesta, el juego, en el mejoramiento de la psicomotricidad; no sólo los niños y niñas resultarán beneficiados con su aplicación en las sesiones de aprendizaje, sino también resultará favorecida la autora o investigadora responsable de la formulación de este taller.

La investigadora resultará favorecida porque, mediante la práctica de la estrategia referida se logrará mayor experiencia en el campo docente, sobre todo en lo que respecta al empleo de estrategias didácticas como es el juego, que se constituye eficiente para lograr la psicomotricidad, en este caso de los niños y niñas de 4 años.

Este taller está conformado por diez (10) sesiones de aprendizaje y fueron desarrolladas a partir del mes de marzo hasta el mes de junio del presente año 2018. Mediante ellas se desarrollaron las capacidades curriculares del Diseño Curricular Básico emanado del Ministerio de Educación, así mismo favorecieron actitudes hacia el trabajo en equipo, la disposición para el juego, la cooperación para cumplir una meta y de forma democrática.

III. CONTRIBUCIÓN TEÓRICA Y PRÁCTICA

3.1. Contribución teórica

El programa se basó en el enfoque lúdico, considerando que los niños y niñas no sólo desarrollan su estructura corporal, sino además desarrollan sentimientos y emociones al mismo tiempo que crean diversas situaciones que contribuyen al desarrollo intelectual (Papalia, 1987).

Área Psicomotriz: Todas las personas, desde que nacemos, actuamos y nos relacionamos con el entorno a través de nuestro cuerpo. Con este nos movemos, experimentamos, comunicamos y aprendemos de una manera única, acorde a nuestras propias características, deseos, afectos, necesidades, estados de ánimo y demás. Esto da cuenta de la dimensión psicomotriz de la vida del hombre; es decir, de esa estrecha y permanente relación que existe entre el cuerpo, las emociones y los pensamientos de cada persona al actuar.

Desde los primeros meses de vida, el cuerpo y el movimiento son el principal medio que los niños y las niñas emplean para expresar sus deseos, sensaciones y emociones, así también para conocerse y abrirse al mundo que los rodea. De esta manera, el bebé va adquiriendo progresivamente las primeras posturas –como pasar de boca arriba a boca abajo o viceversa, sentarse, arrodillarse y pararse– hasta alcanzar el desplazamiento y

continuar ampliando sus posibilidades de movimiento y acción.

Al mismo tiempo, es a través de estas vivencias que el niño va desarrollando un progresivo control y dominio de su cuerpo reajustándose corporalmente (acomodándose) según sus necesidades en las diversas situaciones cotidianas de exploración o de juego que experimenta. Es a partir de estas experiencias y en la constante interacción con su medio que el niño va construyendo su esquema e imagen corporal; es decir, va desarrollando una representación mental de su cuerpo y una imagen de sí mismo. En medio de este proceso, es necesario tomar en cuenta que los niños y las niñas son sujetos plenos de emociones, sensaciones, afectos, pensamientos, necesidades e intereses propios, los cuales, durante los primeros años, son vividos y expresados intensamente a través de su cuerpo (gestos, tono, posturas, acciones, movimientos y juegos). Así, esto da cuenta de esa vinculación permanente que existe entre su cuerpo, sus pensamientos y sus emociones.

El logro del Perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica Regular se favorece por el desarrollo de diversas competencias. El área Psicomotriz promueve y facilita que los niños y niñas desarrollen la siguiente competencia: “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.

Área: Comunicación

La comunicación surge como una necesidad vital de los seres humanos. En los primeros años, en sus interacciones con el adulto, los niños y las niñas se comunican a través de balbuceos, sonrisas, miradas, llantos, gestos que expresan sus necesidades, emociones, intereses o vivencias.

Progresivamente, pasan de una comunicación gestual a una donde surgen las interacciones verbales cada vez más adecuadas a la situación comunicativa y a los diferentes contextos. Asimismo, a través de la interacción con los diversos tipos de textos escritos, los niños descubren que pueden disfrutar de historias y acceder a información, entre otros. Es en el momento en que los niños se preguntan por las marcas escritas, presentes en su entorno, cuando surge el interés por conocer el mundo escrito y, al estar en contacto sostenido con él, los niños descubren y toman conciencia de que no solo con la oralidad se pueden manifestar ideas y emociones, sino que también pueden ser plasmadas por escrito en un papel, una computadora o un celular.

Por las características anteriormente descritas, el nivel de Educación Inicial considera

las competencias relacionadas con el área de comunicación, la comprensión y la producción de textos orales de acuerdo con el nivel de desarrollo de los niños y del contexto en que se desenvuelven, así como la iniciación a la lectura y a la escritura a través del contacto con los textos escritos.

El logro del perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica Regular se favorece por el desarrollo de diversas competencias. El área de Comunicación promueve y facilita que los niños y niñas desarrollen y vinculen las siguientes competencias: “Se comunica oralmente en su lengua materna”, “Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna” y “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”.

En el II ciclo, además de las competencias mencionadas, se introduce una competencia que –en primaria y secundaria– se vincula al área de Arte y cultura, denominada “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”. El desarrollo de esta competencia amplía los recursos expresivos de los niños al proporcionarles oportunidades de expresarse a través del sonido (música), las imágenes (dibujos, pinturas, películas), las acciones (danza, teatro) y los objetos (esculturas, construcciones). Contribución práctica

El taller permitió que a través del juego, como estrategia didáctica, se desarrolle la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 80908 “Túpac Amaru”. Se recurre de forma recurrente al uso de estrategias y dinámicas que permitan que los niños sean motivados convenientemente para participar en sus propios aprendizajes significativos y, así desarrollen sus capacidades y actitudes.

Las sesiones se han elaborado siguiendo esquema del MINEDU (2009) para el nivel inicial, con la detección de los saberes previos sobre el tema, en el desarrollo se ha complementado con nuevos contenidos e información y la ejecución de actividades grupales e individuales para la práctica de la capacidad a desarrollar de inicio, desarrollo y cierre.

IV. OBJETIVOS

4.1. Objetivo General

Favorecer a través de la estrategia didáctica, el juego, el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 80908 “Túpac Amaru”, con la aplicación de un taller de sesiones de aprendizaje.

4.2. Objetivos Específicos

- Planificar, el taller educativo en las que se aplique el juego didáctico como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 80908 “Túpac Amaru”.
- Implementar, el taller educativo en las que se aplique el juego didáctico como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 80908 “Túpac Amaru”.
- Diseñar, sesiones de aprendizaje en el taller educativo en las que se aplique el juego didáctico como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 80908 “Túpac Amaru”.
- Ejecutar, las sesiones de aprendizaje del taller educativo en las que se aplique el juego didáctico como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 80908 “Túpac Amaru”.
- Evaluar el impacto del taller educativo en las que se aplique el juego didáctico como estrategia para desarrollar la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 80908 “Túpac Amaru”.

V. SESIONES DE APRENDIZAJE:

N°	Denominación de la sesión	Fecha
01	“Apreciamos nuestro cuerpo”	3/04/ 2019
02	“Moviendo nuestras manos como siguen los ojos”	10/04/2019
03	“Confeccionamos nuestros juguetes”	15/04/2029
04	“Diferenciamos partes del cuerpo”	23/05/2019
05	“Jugamos en familia”	14/05/2019
06	“Reconozco mi lado derecho e izquierdo”	17/05/2019
07	“Preparamos nuestro espacio para jugar”	22/05/2019
08	“Diferenciamos: Grueso - Delgado”	28/05/2019
09	“Conozco los juegos de papá mamá”	6/08 /2019
10	“Diferenciamos: Largo-Corto”	8/08 / 2019

VI. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

En el desarrollo de este taller se siguieron las orientaciones metodológicas que propone el Diseño Curricular Básico (DCN). En todas las sesiones de aprendizaje se procurará evidenciar y vivenciar:

- ✓ La creación de un clima afectivo.
- ✓ La activación permanente de las experiencias y conocimientos previos.
- ✓ La participación activa y reflexión de los niños y niñas en el proceso de su aprendizaje.
- ✓ El desarrollo articulado de las capacidades de las áreas.

VII. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

Este proceso de verificación del aprendizaje se llevó a cabo teniendo en cuenta los siguientes criterios, extraídos del Diseño Curricular Básico (DCN), y son los siguientes:

- ✓ Se aplicó al iniciar el taller un pretest y al culminar con su ejecución un postest.
- ✓ Se realizó, en forma permanente la evaluación.
- ✓ Se emplearon procedimientos e instrumentos de evaluación confiables.
- ✓ Para la obtención de resultados cuantitativos se hizo uso de la escala vigesimal.

SESION DE APRENDIZAJE N° 1

Denominación: Apreciamos nuestro cuerpo.

Fecha :03/04/2019

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y oculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos. 	<p>Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).</p> <p>Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.</p>

Fases	Estrategias	Tiempo	Medios y materiales
Inicio	<p>Motivación:</p> <p>- Se inicia el grupo con la presentación de cada niño al grupo de trabajo, diciendo su nombre, haciendo uso del juego la Telaraña.</p>	25'	<p>Juego</p> <p>Hoja bond</p> <p>Colores</p> <p>Lápiz</p> <p>Borrador</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Luego se sacan los zapatos y empiezan a caminar descalzos, cerrando los ojos y extendiendo los brazos, siguiendo diversas melodías para sentir las partes de su cuerpo. <p>Recuperación de los saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dibujan en una hoja su cuerpo con sus partes. <p>Conflicto cognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ahora se les preguntará: qué pueden hacer con cada parte de su cuerpo. 		Lluvia de ideas
Desarrollo	<p>Construcción del aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegan a tocar su cabeza, brazos, piernas, codos, rodillas, etc. - Dibujan su silueta acostados en el piso, las recortan, unen dos siluetas iguales y forman el maniquí, indicando las partes de su cuerpo. - Pintan, utilizando dactilo pintura las partes gruesas y finas de su cuerpo. <p>Aplicación de lo aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exponen a sus compañeros sus trabajos elaborados, señalando las partes del cuerpo. 	40'	Juego del cuerpo Tijeras Témperas Hojas Dibujos
Cierre	<p>Transferecia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La profesora señala las partes de su cuerpo, moviendo cada una de ellas al ritmo de la música. - Pintan en una hoja gráfica las partes de su cuerpo, utilizando diversos colores en cada una de las partes del cuerpo. <p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas responden las siguientes preguntas: ¿Qué hiciste? ¿cómo lo hiciste? ¿te gustó? ¿para qué lo hiciste? 	25'	Música Lámina Crayolas

SESION DE APRENDIZAJE N° 2

Denominación : Moviendo nuestras manos como siguen los ojos

Fecha : 10/04/2019

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • 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 e su cuerpo.
Comunicación	Crea los proyectos desde los lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos • Socializa los procesos y proyectos 	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento del cuerpo, el teatro, la música, los títeres, etc

Fases	Estrategias	Tiempo	Medios y materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se le invita a los niños y niñas a realizar un juego con globos. - Se le da las indicaciones del juego: - Todos los niños y niñas deberán formar un círculo , agarrarse de las maños extendiendo los brazos, luego se soltarán. 	25´	Juego Globos

	<ul style="list-style-type: none"> - Se les entrega a cada uno de ellos un globo inflado. - A la voz de tres todos juntos lanzaremos los globos hacia arriba dando toques con las manos varias veces y no dejando caer al suelo. - Repetimos el juego, pero ahora con los pies y luego con la cabeza. <p>Recuperación de los saberes previos: ¿Con qué otra parte del cuerpo podemos jugar con el globo?¿ Cómo son los globos?</p> <p>Conflicto cognitivo: Preguntamos: ¿Qué otro juego podemos hacer con nuestro cuerpo utilizando las manos y ojos?</p>		<p>Lluvias de ideas</p> <p>Juego</p>
Desarrollo	<p>Construcción del aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegan a quien eleva más alto globos con las manos cerradas, con los hombros, etc. - Dibujan en una hoja bond el globo que utilizaron en el juego. - Pintan utilizando dactilo pintura el dibujo que realizaron. <p>Aplicación de lo aprendido: -Exponen a sus compañeros su trabajo que realizaron .</p>	40´	<p>Juego</p> <p>Cuerpo</p> <p>Hoja bond</p> <p>Témperas</p>
Cierre	<p>Transferencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra pregunta:¿Les gustó el juego?¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos utilizado? ¿Qué otro material u otras cosas podemos utilizar para jugar lanzando hacia arriba pero que no nos cause daño? - Pintan en una hoja gráfica sus manitas utilizando crayolas de diferentes colores. <p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responden a las preguntas : - ¿Qué hicimos hoy? - ¿Qué fue lo que más te gustó? - ¿En qué tuviste dificultad? 		<p>Hoja gráfica</p> <p>Crayolas</p>

SESION N° 3**Denominación:** Confeccionamos nuestros juguetes.

Fecha : 15/04/2019

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
Comunicación.	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Socializa sus procesos y proyectos. 	<p>Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses.</p> <p>Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros.</p> <p>Le comenta a la docente y a sus compañeros cómo lo hizo.</p> <p>Les dice que lo que más les gustó fue pintar con temperas.</p>
Matemática.	Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> -Traduce cantidades a expresiones numéricas.. -Comunica sus comprensión y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	-Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.

-Fases	Estrategias	Tiempo	Medios y materiales
Inicio	<p>Motivación: Se forma un semicírculo. Jugamos a adivinar Colocamos algunos juguetes dentro de una caja e invitamos a los niños a adivinar de que se trata: Todos dicen que me que me quieren Para hacer buenas jugadas Y en cambio me detienen , Me tratan siempre a patadas (LA PELOTA)</p> <p>Soy pequeña y de cristal , Méteme en el hoyo Y siempre ganarás(LA CANICA)</p> <p>-Tal como van adivinando vamos mostrando los juguetes.</p> <p>Recuperación de saberes previos: Se le pregunta a los niños y niñas: ¿Para qué sirven los juguetes que tenemos? ¿ Con cuál les gustaría jugar? ¿Cómo e juega con ellos? ¿De qué material son?,etc. Le proponemos elaborar un juguete para divertirnos.</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Qué juguete podemos realizar? ¿Qué materiales debemos utilizar?</p>	25´	Juguetes Caja Adivinanzas
Desarrollo	<p>Construcción del aprendizaje :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra coloca frente de ellos diferentes materiales como: Cajas vacías , conos de papel higiénico, crayolas, papeles de colores , tapas , goma, tijera , cinta adhesiva ,etc. - Los niños y niñas , manipulan ,exploran los materiales . - Cada uno de ellos eligen el juguete de su preferencia para elaborar. - Escuchamos sus propuestas y proceden a crear su propio juguete. - A medida que los niños realizan su trabajo nos acercamos a cada uno de ellos y preguntamos:¿Qué juguetes vas hacer?¿Cómo 	40´	Cajas vacías Conos de papel higiénico Papel de colores Tapas Goma

	<p>lo vas hacer?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se le da tiempo para que todos terminen de hacer su juguete. Quienes van terminando pueden ir jugando con el juguete que han elaborado. <p>Aplicación de lo aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formamos grupo y cada uno de ellos explican como lo hicieron , cómo se llama el juguete y cómo jugaran con él. 		Cinta adhesiva , etc.
Cierre	<p>Transferencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> -La maestra entrega a los niños y niñas una hoja bond ,crayolas para que dibujen y pinten el juguete que realizaron. <p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Responden a las preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué te gustó más? - ¿Tuviste alguna dificultad? 	25'	Hoja bond Crayolas

SESION DE APRENDIZAJE N° 4

Denominación: “Diferenciamos partes de nuestro cuerpo”

Fecha : 23/04/2019

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlos con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> Explora y experimenta los lenguajes del arte. Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos y proyectos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.

Fases	Estrategias	Tiempo	Medios y materiales
Inicio	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> La maestra invita a los niños y niñas a sentarse en el piso formando un semicírculo. Sentados entonamos una canción: <ul style="list-style-type: none"> Levanto mis brazos Arriba, arriba, arriba Los bajo lentamente y Hago palmaditas Con mis manitas Toco mis rodillas Me abrazo fuerte y Me siento feliz. <p>-Ahora la maestra les muestra un robot De colores(cabeza roja-tronco amarillo-</p>	25´	Robot de colores

	<p>extremidades azules) y conversa con ellos.</p> <p>Recuperación de saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué partes tienen en su cuerpo el robot? <p>Conflicto cognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuáles son las partes de nuestro cuerpo? 		
Desarrollo	<p>Construcción del aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formaremos grupos de 4 entre niños y niñas. - La maestra les dice : vamos a conocer las partes gruesas de nuestro cuerpo . - Recordamos la canción “las extremidades”. - Se les entrega a cada grupo un muñeco desarmado, los niños lo manipulan y luego lo arman . - La maestra pregunta : ¿Quién armó primero el muñeco?¿Cuáles serán las partes gruesas del cuerpo del muñeco? - La maestra entrega a cada uno de ellos una hoja gráfica y les pide que pinten con crayolas de color rojo las partes gruesas del cuerpo. <p>Aplicación de lo aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños exponen sus trabajos señalando ,las partes gruesas del cuerpo en el dibujo. - Participan en pareja y señalan las partes gruesas de su cuerpo de su compañero. 	40´	<p>Muñeco</p> <p>Hoja gráfica</p> <p>Colores</p>
Cierre	<p>Transferecia.</p> <p>Jugamos a “Simón manda”</p> <ul style="list-style-type: none"> -Todos, agárrense la cabeza, -Las niñas agárrense el tronco , etc <p>Metacognición:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gustó?</p> <p>¿E n qué tuviste dificultad?</p>	25´	Juego

SESION DE APRENDIZAJE N° 5**Denominación** " Jugamos en familia"**Fecha** : 14/ 05/2019

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none">- Comprende su cuerpo.- Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices como correr , saltar, trepar, rodar , deslizarse, hacer giros y volteretas en lo que expresa sus emociones explorando las habilidades 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.
Personal Social.	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none">- Interactúa con todas las personas .- Construye normas y asume acuerdos y leyes.- Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno . juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas.

Fases	Estrategias	tiempo	Medios y materiales.
Inicio	<p>Entonamos una canción: "Mi muñeca azul" Yo, tengo una muñeca De vestido azul Su blusita blanca Y su canesú.</p> <p>Todas las mañanas Me pongo a jugar Con mi abuelita Y con mi mamá.</p> <p>Recuperación de los saberes previos: ¿Cómo es la muñeca? ¿Quiénes participan en el juego?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Qué juegos pueden realizar en familia? ¿Con qué otros juguetes pueden jugar?</p>		<p>Muñeca</p> <p>Gorro</p>
Desarrollo	<p>Construcción del aprendizaje: Invitamos a los niños a realizar el juego: "¡Que nadie se quede solo!"</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se explica el juego: - Para iniciar se le dice que a la voz de tres todos busquen su pareja , quien se quede sólo se pondrá un gorro y dará un besito a la maestra y al escuchar la música, todos bailarían. Al detenerse cambian de parejas; en ese momento quien tiene el gorro lo tira hacia arriba y busca otra pareja para bailar y quien se quede solo repetirá lo que hizo su compañero que se quedó solo. <p>Aplicación de lo aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas se sientan en un semicírculo, explican libremente el procedimiento del juego y dicen cómo se sintieron. 	40´	<p>Gorro</p> <p>Grabadora</p> <p>Juego</p>

<p>Cierre</p>	<p>Trasferencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra entrega a cada uno de ellos una hoja bond , lápiz y colores para que dibujen y pinten la parte del juego que más les gustó. - Se les dice que el juego es muy importante por que al hacerlo nos sentimos alegres y nos permite intercambiar opiniones. - Se le pide que comenten del juego en casa e inviten a realizar el jugo en familia. Luego lo dibujen en una hoja bond y pinten . <p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas responden a las preguntas: - ¿Qué hicimos hoy? - ¿Cómo te has sentido? - ¿En qué tuviste alguna dificultad? 		<p>Papel, bond</p> <p>Lápiz</p> <p>Colores</p>
----------------------	---	--	--

SESION DE APRENDIZAJE N° 6

Denominación: Reconozco mi lado derecho e izquierdo

Fecha : 17/05/2019

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> - Modela objetos con formas geométricas y transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello organiza sus movimientos y acciones, para desplazarse.
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices como correr , saltar, trepar, rodar , deslizarse, hacer giros y volteretas en lo que expresa sus emociones explorando las habilidades 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.

Fases	Estrategias	Tiempo	Medios y materiales
Inicio	<p>Motivación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra invita a los niños y niñas a sentarse en el piso formando un semi círculo. - Se les muestra un reloj tipo pulsera y una muñeca grande . <p>Recuperación de los saberes previos:</p> <p>¿En qué lado de la mano pondremos el reloj a la muñeca?</p> <p>¿Cuál es la mano izquierda de la muñeca?</p>	25´	Reloj Muñeca

	<p>Conflicto cognitivo:</p> <p>¿Cuál es tu lado derecho y cual tu izquierdo ?</p>		
Desarrollo	<p>Construcción del aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En la muñeca de plástico que la maestra presenta a los niños con un plumón la divide por la mitad , indica que un lado es el derecho y el otro el izquierdo. - Imaginamos que nuestro cuerpo o partimos en dos y señalamos todos los órganos del lado derecho como: ojo, oreja, brazo, pierna, hombre, etc. Lo mismo hacemos con el lado izquierdo. - La maestra colorea todo el lado derecho de la muñeca con plumón rojo y todo el lado izquierdo con plumón de color azul. - La maestra invita a dos de los niños a pasar al frente y uno de ellos deberá enseñar el lado derecho de su compañero Y el otro niño señalará el lado izquierdo de su compañero. - La maestra entrega a cada uno de ellos una hoja práctica con un dibujo de una niña y dos plumones un rojo y un azul. - Los niños(as) pintarán de color rojo el lado derecho y de azul el izquierdo con plumón. <p>Aplicación de lo aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada uno de ellos exponen sus trabajos a sus compañeros señalando el lado derecho e izquierdo. 	40'	<p>Muñeca de plástico</p> <p>Plumones</p> <p>Hoja gráfica</p>
	<p>Transferecia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra pide cuatro niños voluntarios para que señalen en la maestra el lado derecho e izquierdo de su cuerpo, uno de ellos señala con una regla, el brazo, otro, la rodilla izquierda, otro el hombro derecho y el ultimo la mano izquierda de la maestra. <p>Metacognición:</p> <p>Los niños y niñas responden a las preguntas:</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gustó?</p> <p>¿Qué dificultad tuviste ?</p>	25'	Regla

SESION DE APRENDIZAJE N° 7

Denominación: Preparamos nuestro espacio para jugar.

Fecha : 22/05/2019

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños.
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Socializa sus procesos y proyectos 	Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices como correr , saltar, trepar, rodar , deslizarse, hacer giros y volteretas en lo que expresa sus emociones explorando las habilidades 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.

Fases	Estrategias	Tiempo	Medios y Materiales.
Inicio	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a los niños y niñas a buscar en toda el aula para los materiales que nos podrían servir para hacer una casita. - Los niños traen mantas almohadas, sillas banquitos , entre otros. <p>Recuperación de los saberes previos: ¿Cómo les gustaría que hagamos la casita? ¿Alguna vez alguien de ustedes ha hecho una casita en casa con sus materiales que tienen en ella?</p>	25'	Mantas Almohadas Sillas Banquitos

	<p>Conflicto cognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En qué lugar de nuestra aula podemos construir la casita para jugar? 		
Desarrollo	<p>Construcción del aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Después de elegir el espacio en el aula para la construcción de la casita, escuchamos sus propuestas y se le da algunas sugerencias sobre cómo lo construirán. - Los niños y niñas, arman la casita utilizando los materiales que encontraron en el aula ,cada uno de ellos dan sus ideas, luego de terminar la construcción ,procedemos a realizar un juego. - La maestra les dice jugaremos a “A movernos” - Cuando la maestra encienda la música todos y todas bailarían haciendo, palmas y, cuando apague la música , todos y todas se meterán a la casita , y así sucesivamente repetiremos el juego. <p>Aplicación de lo aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra pide a la niña más pequeña que explique cómo hicieron la casita y al niño más grande que explique qué materiales utilizaron. 	40’	<p>Aula</p> <p>Casita</p> <p>Juego</p> <p>Música</p>
Cierre	<p>Transferecia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra entrega una hoja bond y colores a los niños y niñas para que dibujen y pinten la casita que construyeron. <p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? ¿Cómo que te sentiste creando la casita? 	25’	<p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p> <p>Colores</p>

SESION DE APRENDIZAJE N° 8

Denominación : Diferenciamos entre grueso y delgado.

Fecha : 28/05/2019

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños
Matemáticas	Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Traduce cantidades a expresiones numéricas. - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<p>Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.</p> <p>las ordena desde la más pequeña a la más grande.</p>
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente. 	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices como correr , saltar, trepar, rodar , deslizarse, hacer giros y volteretas en lo que expresa sus emociones explorando las habilidades 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.</p>

Fases	Estrategias	Tiempo	Medios y Materiales.
Inicio	<p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra les comunica a los niños que saldremos a visitar el bosque más cercano a la Institución Educativa para traer varias ramas de eucalipto. - Les da algunas recomendaciones como: Caminar despacio agarrados de la mano en pareja , saludar a quien se encuentra en el camino , etc. 	25'	<p>Árboles</p> <p>Ramas</p>

<p>Desarrollo</p>	<p>Recuperación de saberes previos: ¿para qué iremos al bosque? Conflicto cognitivo: ¿Cómo son las ramas?</p> <p>Construcción del aprendizaje :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una vez de regreso al aula, La maestra coloca una lámina en la pizarra donde muestra dos árboles uno con tronco grueso y el otro con tronco delgado. - La maestra pregunta: ¿En qué se diferencian los árboles que vemos en la lámina? ¿Cómo son sus ramas? - La maestra les indica que un troco es grueso y el otro delgado. - Se le pide a los niño pide que separen las ramas delgadas y los coloquen en un costado de su mesa y los que tengan ramas gruesas en el centro de su mesa. - Las niñas escogerán entre todas las ramas la más gruesa y los niños la más delgada- -Luego dibujan y pintan ,utilizando la técnica de dactilo pintura las ramas gruesa de color rojo y las delgadas de color azul. <p>Aplicación de lo aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas exponen sus trabajos explicando y diferenciando las ramas gruesas de las delgadas. 	<p>40'</p>	<p>Aula</p> <p>Lámina</p> <p>Ramas</p> <p>Mesa</p> <p>Hoja bond</p> <p>Colores</p>
<p>Cierre</p>	<p>Transferencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra entrega a los niños y niñas una hoja practica con un dibujo de los árboles para que recorten el árbol de tronco grueso y peguen en una hoja bond. - Cada uno participa diciendo cuantos árboles gruesos y delgados pudieron observar en el bosque. <p>Metacognición : ¿Qué aprendimos hoy? ¿ Qué fue lo que más te gustó? ¿ En qué tuviste dificultad?</p>	<p>25'</p>	<p>Hoja práctica</p> <p>Tijera</p> <p>Goma.</p>

SESION DE APRENDIZAJE N° 9

Denominación: Conozco los juegos de papá y mamá.

Fecha : 2/06/2019

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
Psicomo Tríz.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices como correr , saltar, trepar, rodar , deslizarse, hacer giros y volteretas en lo que expresa sus emociones explorando las habilidades 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.
Personal Social	Construye su identidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Se valora así mismo. - Autorregula sus emociones. 	Expresa sus emociones, utiliza palabras, gestos, y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o tata de ayudar.

Fases	Estrategias	Tiempo	Medios y materiales.
Inicio	<p>Motivación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra invita a los niños y niñas salir al patio para jugar. - Se les pide sacar los juguetes como: pelotas, muñecas. etc. - Eligen sus juegos; unos juegan al papá y la mamá , otros, juegan futbol , salta sogas , etc. - Comentan que sus padres también jugaban cuando eran niños. <p>Recuperación de saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué saben de los juegos de sus 	25'	<p>Patio</p> <p>Pelotas</p> <p>Sogas</p>

	<p>padres cuando eran niños?</p> <p>Conflicto cognitivo: Cuando sus padres eran niños: ¿ Qué juegos les comentaron sus padres que les gustaba jugar más? ¿y sus mamás qué juegos les gustaba más?</p>		
Desarrollo	<p>Construcción del aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas participan de forma voluntaria y cuentan a la maestra, a sus compañeros los juegos que realizaban sus padres cuando era niños. - Las niñas cuentan que sus mamás les gustaba jugar a las muñecas , a la cocinita y otras dicen que a su mamita le gustaba jugar a saltar sogas. - La maestra anota en la pizarra cada uno de sus opiniones. Les manifiesta cual importante es el juego, por tanto los niños deben jugar con sus padres y así lograr más afecto, comunicación y unión familiar. 	40'	<p>Hoja bond</p> <p>Crayolas</p> <p>Plumones.</p>
Cierre	<p>Aplicación de lo aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas dibujan en una hoja bond el juego que realizaron en el patio y luego pintan con crayolas. - Dibujan los juguetes que no utilizaron y los pintan con plumones. <p>Metacognición: ¿ Qué hicimos hoy? ¿qué fue lo que más te gustó? ¿en qué tuviste dificultad?</p>	25'	

SESION DE APRENDIZAJE N°10

Denominación: Diferenciamos: Largo - Corto

Fecha : 8/06/2019

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
Matemáticas	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	<ul style="list-style-type: none"> - Modela objetos con formas geométricas y transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	Establece relaciones de medidas en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, es más corto”. Ejemplo :Franco dice que su cinta es más larga y Luisa dice que la suya lo es. Franco y Luisa colocan sus cintas una alado de la otra para compararlas y finalmente se dan cuenta de que la cinta de Luisa es más larga.
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente. 	Reconoce sus sensaciones corporales y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlos con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.

Fases	Estrategias	Tiempo	Medios y materiales.
Inicio	<p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra invita a los niños y niñas a salir al patio. Se les dice que deberán llevar tres sogas. - Ahora escogerán la más larga y la más corta. - Deberán de colocarlo en el piso una separada de la otra bien extendida. - En columna de uno a la voz de tres , caminarán sobre la sogas más larga en punta de pies y los brazos extendidos. 	25´	Patio Sogas

	<ul style="list-style-type: none"> - Luego lo harán en talones y con los brazos hacia arriba. - Ahora lo harán sobre la soga corta saltando con los pies juntos y con las manos en la cintura ,por ultimo, saltando en un pie sobre la soga corta. - La maestra les muestra dos camisas del mismo tamaño . <p>Recuperación de saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Estas camisas son iguales? - ¿En qué se diferencian? - ¿Sus mangas son del mismo tamaño? <p>Conflicto cognitivo: ¿Qué diferencia encontramos en las mangas en las camisas?</p>		Camisas
Desarrollo	<p>Construcción del aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra pregunta a los niños y niñas:¿Qué les pareció el juegos que hicimos en el patio? - La maestra coloca en una mesa varios objetos para que cada uno de ellos escoja un corto y un largo. - La maestra les entrega una hoja bond para que los niños dibujen y pinten la parte del juego que más les gustó. <p>Aplicación de lo aprendizaje : Los niños y niñas muestran sus trabajos y exponen a sus compañeros.</p>	40'	Juego Mesa Hoja bond
Cierre	<p>Transferencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les proporciona plastilina para que formen dos serpientes una larga y otra corta y los peguen en papel de afiche. <p>Metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad?</p>		Plastilina Cinta adhesiva.