

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL**



**El juego en la psicomotricidad en niños de tres años de la**  
**Institución Educativa “El Obrero”, Sullana – 2019**

Tesis para optar el Título de Licenciado en Educación Inicial

Autora:

Alban Mauricio, Elizabe Anabel

Asesora:

Vicuña de Bardales, Vilma

Código Orcid: 0000-0002-2841-8260

Piura – Perú

2020

**1. Palabras claves** : Juego, psicomotricidad, niños, nivel Inicial.

**Keywords** : Game, motor skills, children, Education Starts.

**Línea de investigación**

<b>Línea de investigación</b>	Teoría y métodos educativos
<b>Área</b>	Ciencia sociales
<b>Sub área</b>	Ciencia de la educación
<b>Disciplina</b>	Educación general ( Capacitación pedagógica)

**2. Título**

El juego en la psicomotricidad en niños de tres años de la Institución Educativa “El Obrero”, Sullana – 2019

**Title**

The game in psychomotricity in children of 3 years of the Educational Institution "El Obrero", Sullana-2019

### 3. Resumen

La investigación tuvo como objetivo establecer el nivel de mejora de la psicomotricidad gruesa luego de emplear el juego como estrategia didáctica en infantes de tres años de la Institución Educativa “El Obrero” de la Ciudad de Sullana, 2019. La población estuvo constituida por 28 estudiantes de tres años del nivel Inicial, a los cuales se les administro el pretest y el postest (Test de Psicomotricidad gruesa) para recoger los datos para procesarlos y analizarlos. Se empleó una metodología aplicada con un estudio de tipo cuantitativo de corte longitudinal y de diseño cuasiexperimental con un solo grupo de control. Los resultados que se obtuvieron según las dimensiones de estudio, donde el juego fue la estrategia didáctica para lograr la mejora de los niveles, en la dimensión de Reconstrucción del esquema corporal 36% (10) de los infantes alcanzaron un nivel alto, un 54% (16) el nivel medio y un 7% (2) el bajo; en la dimensión Afirma la coordinación visomotora el 36% (10) se hallan en un nivel alto, el 61% (17) en el nivel medio y el 4% (1) en el nivel bajo; para la dimensión Mejora la lateralidad tenemos que el 43% (12) están en el nivel alto, el 50% (14) en el nivel medio y el 7% (2) en el nivel bajo; En conclusión, podemos decir que se encontró correlación entre las variables de estudio propuestas el juego como estrategia didáctica y la psicomotricidad gruesa.

**Palabras clave** : Juego, psicomotricidad gruesa, niños, nivel Inicial

#### **4. Abstract**

The objective of the research was to establish the level of improvement of gross motor skills after using the game as a didactic strategy in three-year-old infants of the Educational Institution "El Obrero" of the City of Sullana, 2019. The population consisted of 28 students of three years of the Initial level, to which the pretest and the posttest (Gross Psychomotor Test) were administered to collect the data to process and analyze them. A methodology applied with a quantitative study of longitudinal section and quasi-experimental design with a single control group was used. The results that were obtained according to the study dimensions, where the game was the didactic strategy to achieve the improvement of the levels, in the Reconstruction dimension of the body scheme 36% (10) of the infants reached a high level, 54% (16) the medium level and 7% (2) the low; In the dimension Affirms visomotor coordination, 36% (10) are at a high level, 61% (17) are at a medium level and 4% (1) are at a low level; For the dimension Improves laterality, we have that 43% (12) are at the high level, 50% (14) are at the medium level and 7% (2) are at the low level; In conclusion, we can say that a correlation was found between the study variables proposed, the game as a didactic strategy and gross motor skills.

Keywords: Play, gross motor skills, children, Initial level

**Índice**

<b>Tema</b>	<b>Pág.</b>
Palabras claves .....	i
Título .....	ii
Resumen .....	iii
Abstract .....	iv
Índice de contenido .....	v
Índice de tablas .....	vi
Introducción .....	1
Metodología .....	39
Resultados .....	43
Análisis y discusión .....	56
Conclusiones y recomendaciones .....	58
Agradecimiento .....	60
Referencia bibliográfica .....	61
Anexos y apéndice .....	66

## Índice de tablas

	<b>Pág.</b>
<b>Tabla 1.</b> Nivel de mejora de la psicomotricidad gruesa en la dimensión Reconstruye el esquema corporal en niños de 3 años antes y después de aplicar el juego.....	43
<b>Tabla 2.</b> Nivel de mejora de la psicomotricidad gruesa en la dimensión Afirma la coordinación visomotora en niños de 3 años antes y después de aplicar el juego.....	45
<b>Tabla 3.</b> Nivel de mejora de la psicomotricidad gruesa en la dimensión Mejora la lateralidad en niños de 3 años antes y después de aplicar el juego.	47
<b>Tabla 4.</b> Distribución de frecuencias de la aplicación de Juegos para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, antes y después.....	49
<b>Tabla 5.</b> Distribución de frecuencia de los niveles de psicomotricidad gruesa antes y después.....	51
<b>Tabla 6.</b> Influencia del juego, como estrategia didáctica, en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de tres años – Post Test.....	53
<b>Tabla 7.</b> Contrastación de la hipótesis el juego, como estrategia didáctica, mejora significativamente la psicomotricidad gruesa en niños de tres años de la Institución Educativa “El Obrero” Sullana-2019.....	55

## Índice de gráficos

	<b>Pág.</b>
<b>Gráfico 1.</b> Influencia del juego en el desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en su dimensión Reconstruye el esquema corporal antes y después del proceso.....	43
<b>Gráfico 2.</b> Influencia del juego en el desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en la dimensión Afirma la coordinación visomotora antes y después del proceso.....	45
<b>Gráfico 3.</b> Influencia del juego en el desarrollo de la Psicomotricidad en la dimensión Mejora la lateralidad antes y después del proceso.....	47
<b>Gráfico 4.</b> Frecuencia de la aplicación del juego para el desarrollo de la Psicomotricidad gruesa.....	49
<b>Gráfico 5.</b> Frecuencia de los niveles de la Psicomotricidad gruesa.....	51
<b>Gráfico 6.</b> Juego y Psicomotricidad gruesa antes y después del proceso.....	53



## **5. Introducción**

### **5.1. Antecedentes y fundamentación científica**

#### **5.1.1. Antecedentes**

Saldarriaga y Lara (2019), las indagaciones se ejecutaron en la ciudad de Trujillo. En la cual buscan establecer la correlación entre el juego infantil y la psicomotricidad en un grupo de educandos de cuatro años de la Institución Educativa N°1709 “Niño Jesús de Puerto Malabrigo”. Su metodología fue un diseño descriptivo correlacional. La población estuvo conformada por noventa y cuatro educandos, siendo la muestra veintidós de ellos entre varones y mujeres. Utilizando test de juego infantil, utilizado para analizar las características del juego del bebé y test psicomotor infantil. Los resultados de los juegos infantiles muestran que el 77% de los alumnos está en un nivel intermedio, el 23% en un nivel bajo y ningún bebé en un nivel alto. Por el contrario, en psicomotricidad, el 81,8% de los alumnos está en un nivel alto, un 18,2% a un nivel intermedio y no un nivel bajo. Asimismo, existe una correlación válida entre el juego infantil y la psicomotricidad de los alumnos de cuatro años del citado centro educativo, aunque este valor corresponde a un nivel bajo.

Solórzano (2018), efectúa investigación en la Ciudad de Trujillo, con la finalidad de establecer que el programa de Juegos Lúdicos a fin de incrementar la psicomotricidad gruesa en infantes de tres años de la I.E. 81015 “Carlos Uceda Meza”, Trujillo, 2018. Este método es un diseño preexperimental. La población es de 22 bebés. La información fue recolectada a través de pruebas psicomotoras, con un valor de confiabilidad de 0.779, y las estadísticas de confiabilidad alfa de Cronbach mostraron un buen nivel de confiabilidad; la efectividad de la herramienta fue verificada por tres expertos principiantes y acordada con la aplicabilidad de la

herramienta. En resumen, el balance de coordinación de tiempo y ritmo en el pre-test para ejercicio descuidado está en un buen nivel, 82%, 64% y 59%, respectivamente. El promedio aritmético del pre-test es de 26 puntos. Treinta y siete posttest, alcanzó un buen nivel y alcanzó una ganancia de once puntos. Cuando se utilizó la prueba t de Student para el grupo experimental, se alcanzó el nivel de significancia estandarizado de 0.05. En resumen, niegue la hipótesis nula, es decir, un programa de juego divertido para desarrollar habilidades motoras gruesas para bebés de tres años.

Vílchez y Olivera (2018), indagaron en la ciudad del Cusco, en el cual buscan establecer de qué forma incide el juego como estrategia para aumentar el desarrollo de la psicomotricidad de los infantes de cinco años en la I.E.I. Pacchanta Ocongate Quispicanchis - Cusco. La metodología fue una indagación aplicada con un diseño pre experimental con pretest y posttest a un grupo único de educandos. La población fue de veintiún educandos de cinco años de dicho centro educativo. Los resultados fueron del pre test el 53% (once) educandos obtuvieron mínimamente las actividades relacionadas a lateralidad, esquema corporal, equilibrio y control tónico y solo el 38% (ocho) educandos alcanzaron medianamente realizar cada una de las actividades señaladas. En la evaluación del posttest se puede contemplar que el 86% (dieciocho) lograron un nivel satisfactorio y solo un 14% (tres) educandos se quedan en un medianamente satisfactorio. Se puede demostrar que al trabajar cada una de las sesiones de aprendizaje se consiguió incrementar las capacidades y habilidades de los infantes, pudiendo ejecutar las diferentes actividades. Concluyeron que el juego incide significativamente como estrategia en el incremento de psicomotricidad gruesa de los infantes de cinco años; lo cual se manifiesta comparando resultados entre el pretest donde el 53% tuvieron un logro mínimo y solo un 38% logro mediano; por el contrario el posttest el logro

satisfactorio fue del 86% mientras que un logro mediano fue del 14% en general.

Risco (2018), en su estudio ejecutado en la ciudad de Trujillo, quiere establecer que el programa “Me Divierto Jugando” a fin de incrementar la psicomotricidad gruesa en infantes de cuatro años en una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018. Su diseño es experimental. El total consistió en 87 bebés, y se probaron 58 bebés entre la sala de esperanza como grupo experimental y la sala de honestidad como grupo de control. Los resultados del equipo experimental en las dimensiones cognitiva, motora y socioemocional se posicionaron inicialmente como 100% en el pre-test, en el post-test superaron los puntajes a nivel de proceso del 17% y el 83% como resultado. Utilizando el programa "Me lo he pasado genial". Por otro lado, el grupo control se posicionó inicialmente como 100% en el pre-test en las pruebas de dimensión cognitiva, motora y socioemocional, en el post-test superaron el nivel inicial del 70% y el nivel de procesamiento del 30%. Llega a la conclusión que el empleo del programa ha permitido que los infantes incrementen un buen nivel de motricidad gruesa.

Huancas y Huamán (2018), llevaron a cabo una investigación en la ciudad de San Martín, en la cual buscan evidenciar si el programa de juegos recreativos influyen en el progreso de la psicomotricidad en infantes de tres años del nivel inicial de la I.E. N° 292, Jorobamba – Bagua Grande, 2016. Su diseño es pre-experimental. La muestra consistió en 11 bebés varones y mujeres que utilizaron equipos llamados pre-prueba y post-prueba para realizar técnicas de observación. Los resultados mostraron que el uso del programa de juegos recreativos (PJR) mejoró significativamente el progreso de las habilidades psicomotoras de los estudiantes de educación primaria. Dado que el 82% estaba en un mal nivel antes de la PJR, y el 18%

estaba en la rutina y después de usar las dimensiones de la PJR (motora, cognitiva, social, emocional, dinámica y estática), hubo cambios relacionados con los siguientes aspectos del progreso psicomotor del bebé en las instituciones educativas antes mencionadas. En cuanto a las dimensiones de la consulta, el 64% se encuentra en un buen nivel, el 27% en un nivel normal y el 9% en un nivel malo. Concluyeron que existe una estrecha relación entre el juego y la progresión psicomotora de los bebés de tres años.

Huamán y Valencia (2017), en la ciudad del Cusco, ejecutaron indagaciones para establecer en qué modo el juego incrementa la psicomotricidad de los infantes cuatro años de la I.E. "Divino amor" de Santiago – Cusco, 2017. Su diseño fue experimental; la población estuvo constituida por veinte educandos; los datos fueron recolectados y procesados de forma directa, para la variable independiente "psicomotricidad" se ejecutó varias sesiones de aprendizaje en las cuales se empleó como recurso el juego, fue mediada por medio el empleo de la técnica de la observación. Como resultado, el juego mejoró significativamente las habilidades psicomotoras de los bebés de cuatro años de las instituciones mencionadas; en la prueba previa, él estaba en el proceso, lo que significa que necesita la ayuda del maestro para seguir mejorando. sus habilidades psicomotoras, 5.0% está en la etapa inicial, lo que significa que recientemente han aumentado las habilidades y varios juegos después de usar la conversación, y alcanzaron una tasa de satisfacción del 95% en la prueba posterior, lo que significa que las habilidades se han mejorado en un 5% en el proceso. A partir de los resultados, se puede suponer que existen mejoras relacionadas cuando se utilizan cursos de aprendizaje basados en juegos. En resumen, los juegos han mejorado significativamente las habilidades psicomotoras de los bebés

de la muestra de estudio. Esto se basa en la hipótesis de valor premedición = 13.424 y valor posmedición = 35.235, y su valor  $p = 0.000 = 0,0\% < \alpha 0,05$ , por lo que rechaza la hipótesis aceptar la hipótesis alternativa.

Portocarrero (2017), ejecuto su indagación en la ciudad de San Martín, en la cual procura establecer la influencia del juego como recurso didáctico en la incitación de la psicomotricidad en los educandos de tres años de la I.E.I. N° 291 del Distrito de Yorongos, 2017. Su investigación se aplica y experimenta en diseño. La muestra está formada por veinte bebés. Como herramienta, utilizo una especie de observación de la dicha para medir las habilidades psicomotoras, que se verifica a través del juicio de expertos. Después de procesar la información, descubrí que antes de que el juego se use como recurso de enseñanza, el 80% que simboliza el porcentaje más alto está al nivel de decidir cómo proceder; por otro lado, después de que el juego se usa como recurso de enseñanza, representa el porcentaje más alto 80%. Se encuentra en un nivel avanzado. La conclusión es que el uso de juegos como recurso didáctico tiene un efecto relevante en la estimulación de la psicomotricidad de los alumnos de tres años.

Valladolid (2020), en la ciudad de Piura, ejecuto su indagación a fin de establecer de qué modo el juego coopera en el progreso de la psicomotricidad gruesa en los infantes de cuatro años. Este es un estudio cuantitativo con un diseño pre-experimental. La población está formada por dieciocho bebés. Las listas de verificación y las técnicas de observación se utilizan como herramientas. Los resultados muestran que si hay una diferencia entre el uso del juego obtenido en el pre-test y los logros en el post-test, los infantes realizan estas tareas a un nivel cada vez más alto, con el nivel inicial bajando del 72% al 11 %, El nivel de proceso se mantuvo sin cambios en 17% y el nivel alcanzado aumentó de 11% a 72%. Además,

la prueba de Wilcoxon logra:  $p\text{-valor} \leq \alpha$ , ( $0,000 \leq 0,05$ ); por lo tanto, se acepta la hipótesis, es decir, existen diferencias relacionadas en las dimensiones de habilidad motora gruesa del niño de cuatro años obtenidas antes y después el juego. La conclusión es que el juego sí mejora la motricidad gruesa del bebé, porque en la mayoría de los alumnos de cuatro años, más del 70% de las personas expresaron interés en las tareas realizadas a través del juego.

Peña, L. (2018), llevo a cabo su indagación en la ciudad de Sullana, Piura. Posee como finalidad primordial detallar como influye el juego y el progreso de la psicomotricidad en los infantes de cuatro años de la I.E. Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa Su diseño es no experimental, descriptivo y relevante, la muestra está formada por bebés de veinticuatro años. De acuerdo con los resultados del primer objetivo, se explica en detalle la relación entre los juegos libres y los juegos psicomotores en el desarrollo de la psicomotricidad de los bebés de cuatro años. El 90% de los bebés juegan de forma natural; el 95% de ellos utiliza su cuerpo para jugar, y el 95% de ellos tiene interés en participar en el juego. En términos de identificar los tipos de juegos que se pueden utilizar para mejorar las habilidades psicomotoras y diagnosticar el progreso en la coordinación psicomotora, el 90% de los bebés realiza movimientos faciales mientras juegan, el 80% de los bebés lanza una pelota con las manos y el 80% de los bebés juega En maneras diferentes. Se recomienda que la tarea del juego permita a los bebés con avance psicomotor coordinar sus brazos y piernas. El 65% de los bebés coordinan sus brazos y piernas mientras se mueven, mientras que el 95% de los bebés no lo hace. La conclusión es que los juegos afectarán los procedimientos psicomotores de los bebés y los mantendrán en un buen estado de progreso.

## 5.1.2. Fundamentación científica

### 5.1.2.1. El juego

#### Definición del juego

Lacayo y Coello (1992) como se mencionó en Meneses y Monge (2001) conceptúan que: “El juego es una tarea primitiva como el ser humano mismo, sin embargo su concepción, y su modo de ejecutarlo cambia conforme a la cultura de los poblados; el hombre lo ejecuta de manera congénita, resultado de una vivencia satisfactoria como fruto de un compromiso en específico, es un incentivo provechoso por medio del cual la persona se vuelve más habilidoso, astuto, ligero, experimentado, sólido y principalmente feliz”. (p.113)

Vargas (1995) como se citó en Meneses y Monge (2001) señala que:

“El juego procede a ser un ejercicio radical; promovido a un nivel elevado de capacidad y técnica. El instructor físico procura desarrollar las costumbres y hábitos de la persona.”  
(p.121)

Buytendijk (1935) como se mencionó en Baena y Ruiz (2016), indica que:

“El juego es un estímulo producido por el deseo de autonomía característico del ser humano, asimismo, es un componente más del comportamiento humano que ayuda al infante para explorar al cosmos y a si mismo.” (p.76)

Lazarus (1883) como se refirió en Baena y Ruiz (2016) tiene en cuenta que:

“El juego es un dispositivo de economía energética procediendo como componente beneficioso de las circunstancias agotadoras.” (p.75)

Groos (1902) como se mencionó en Baena y Ruiz (2016) indica que:

“El juego es pre ejercicio de ocupaciones requeridas en la adultez, debido a que colabora en el progreso de funciones y habilidades que instruyen al infante para poder ejecutar los labores que realizara cuando sea adulto.” (p.74)

Schiller (2005) como se aludo en Baena y Ruiz (2016) menciona que:

“El juego es una tarea cuyo objetivo es la recreación, coherentemente contrasta con el empleo y con la gravedad práctica de la existencia.” (p.75)

Moreno (2002) considera que:

“El juego es un fenómeno antropológico, que debe tomarse en consideración para el análisis del hombre.” (p.11)

Spencer (1861) refiere que:

“El juego es tarea que ejecutan las personas sin una finalidad funcional, como medio para suprimir su demasía de energía.” (p.119)

### **Características del juego**

Trigueros (1998) considera que:

“El juego se distingue por: Libre: No involucra compromiso. Placentero: Satisfacción por su realización. Superfluo: No posee



implicancia práctica en sí mismo. Determinado en el espacio y tiempo: Posee un periodo de realización y un entorno en el cual se ejecuta. Orden: Todas sus demostraciones están organizadas. Tensión y emoción: Existe inquietud acerca de lo que va a suceder. Misterio y evasión: Ocasione un escape de la existencia diaria.” (p.30)

Villacís (2012) refiere que los juegos didácticos tienen las subsecuentes peculiaridades:

“Produce el interés hacia los contenidos. Causan la necesidad de adquirir decisiones. Conciben en los infantes las capacidades de la labor en cooperación mutua. Requiere el empleo de los conocimientos alcanzados. Se emplean para consolidar y confirmar los conocimientos logrados en clases demostrativas y para el progreso de capacidades. Conforman actividades educativas dinámicas, con límite en el tiempo y conjugación de variantes. Precipita la adaptación de los infantes a los procesos sociales dinámicos de su existencia. Fraccionan con los esquemas del salón, del rol autoritario e informador del docente, debido a que se liberan las capacidades imaginativas de los infantes.” (p.28)

### **Funciones del juego**

Guy (1954) considera que: “El juego es para el infante lo relevante de la existencia y cumple las subsecuentes funciones:

- Función estética – expresiva, el juego y el movimiento como manera de manifestarse por medio del cuerpo.
- Función de comunicación y relación, el juego beneficia la socialización e incorporación del jugador.

- Función de conservación y mejora de la salubridad, el juego permite (ejecutado periódicamente) desarrollar el estado físico y de salud del individuo a todos los niveles tanto psicológicos y fisiológicos.
- Función catártica, el juego surge como un método excelente para liberar presiones y ocupar el tiempo libre por medio del movimiento.
- Función hedonística, el ser humano goza con la ejecución de movimiento, actividad corporal y puesta en marcha de sus recursos físicos.
- Función de compensación, por medio del juego y el movimiento se evaden atrofias y descompensaciones.
- Beneficiar la relación del jugador con su cultura (Juegos tradicionales y populares). Estimular la imaginación.” (p.3)

### **Juegos Psicomotores**

“El juego es una acción motora incluida en la práctica usual del infante. Se estima el mejor método pedagógico a fin de beneficiar el aprendizaje, vigorizándose con él todo el progreso corporal y psicomotor, el progreso intelectual, el socio – afectivo, etc.” (Piaget, 1965)

“En la actualidad por las coyunturas de la comunidad en la que habitamos, a los infantes se les rechaza en ocasiones la probabilidad de jugar: Habitan en viviendas de estrechas magnitudes, no cuentan con ambientes al aire libre, por esta razón los juegos se están olvidando. Los infantes se han transformado en la mayoría de los casos en legítimos sedentarios, de ahí la

relevancia de recobrar el juego como una acción que brinda una fuente incasable de probabilidades.” (Piaget, 1965)

Jean Piaget consideraba que el juego puede establecer un efecto final para un infante. Lo que establece juego en un estadio puede ser empleo en otro. Una vez que el infante aprende una tarea, esta se reitera por la pura complacencia de dominio. Piaget (1965) conceptualizó el juego como asimilación pura: La reiteración de una conducta o un esquema únicamente por la complacencia de dominar un propósito. Consideraba que los tipos y el desarrollo de las actividades lúdicas que un infante selecciona evidencian su nivel de progreso cognoscitivo.

Para Piaget, juego y progreso cognoscitivo son recíprocos y paralelos. El juego incrementa la capacidad del infante para dominar y ser calificado dentro de su dominio. (Piaget, 1965)

### **El juego en el desarrollo infantil**

“A medida que un infante pasa de bebe a persona adulta, su primordial perspectiva de la actividad progresa durante un todo juego – trabajo. En cada fase de progreso, la estabilización entre el juego y el empleo se desplaza. Para el infante en edad inicial, el juego es la actividad fundamental. La estructura de los primeros años estudiantiles enseña al infante a estabilizar las actividades laborales y lúdicas. Al tiempo que el infante se acerca a la adolescencia, colabora cada vez más en una actividad estructurada y dirigida hacia el empleo. Esta perspectiva en el empleo incrementa por medio de los años adolescentes. Para las personas mayores, el progreso del empleo y carrera están equilibrados con actividades activas o pasivas de entretenimiento. Con el paso de

los años, los maestros y desarrollistas han realizado diversas conceptualizaciones para el vocablo juego, pero es intrínseca a todos estos conceptos la definición de que el juego es una actividad en la que se colabora libremente por complacencia. Esta actividad es fundamental debido a que apoya al infante a adaptarse a su entorno o cultura. El juego de un infante se incrementa por medio de diversas fases desde la observación pasiva hasta la actividad cooperativa y con objetivo.” (Piaget, 1965)

### **Funciones del juego**

- “El juego facilita al infante explorar un sentido del yo, un equilibrio intrínseco.”
- “El infante empieza a confiar en la constancia y consistencia del entorno.”
- “Esta confianza progresa la base para la identidad del ego.”
- “El juego facilita al infante examinar la realidad de los mundos intrínseco y extrínseco.”
- “Le posibilita manifestar emociones sin miedo de la sanción y apoya a aprender a dominar el fracaso y los incentivos.”
- “Este control otorga la base para la fuerza del ego, la autoconfianza y la adaptación potencial a las necesidades porvenir.”
- “El juego es entretenimiento: Extiende un mundo de felicidad, humor e imaginación.”
- “Las actividades lúdicas están profundamente vinculadas con el grado de progreso cognoscitivo del infante.”
- “Por medio del juego, el infante aprende a manejar los sucesos y las finalidades en el entorno intrínseco y extrínseco.”

### **Diferentes concepciones de la palabra juego**

Huizinga (1987): “Es una actividad o labor deliberado que se lleva a cabo dentro de algunos límites determinados de espacio y tiempo, atendiendo a normas independientemente aceptadas, pero absolutamente seguidas, que posee su finalidad en sí mismo y se acompaña de una emoción de presión y felicidad.”

Cagigal, J. M (1996): “Acto autónomo, natural, altruista e intrascendente que se ejecuta en una limitación provisional y espacial de la existencia usual, acorde a determinadas normas, precisas o improvisadas y cuyo componente informativo es la presión.” (J.M, 1987-1996)

Peculiaridades comunes más significativas de todos los enfoques son:

- “El juego es una tarea autónoma: nadie está forzado a jugar.”
- “Se encuentra en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos provisionales determinados anteriormente o en el instante del juego.”
- “Posee una índole desconocida. Al ser una actividad imaginativa, natural y auténtica, el producto final del juego varía continuamente, lo que incentiva la asistencia de una grata inquietud que nos atrae a todos.”
- “Es una expresión que posee objetivo en sí misma, es generosa, gratis e intrascendente. Esta peculiaridad va a ser muy fundamental en el juego infantil debido a que no propicia ningún fallo.”

- “El juego se progresa en un universo particular, imaginario es como un juego relatado con hechos, aislado de existencia diaria, un constante mensaje figurado.”
- “Es una actividad habitual, debido a que todo el juego es el producto de una conformidad social determinada por los participantes, quienes plantean el juego y precisan sus reglas internas, secuencias y condiciones.”

**Domingo Blázquez (1986):**

a) En labor del nivel de energía:

- “Juegos muy dinámicos, Juegos dinámicos, Juegos de media potencia, Juegos de poca potencia.”  
(Blázquez,1986)

b) En labor del nivel de intervención:

- “Juegos de exclusión sucesiva, Juego de intervención general.” (Blázquez, 1986)

c) En labor de la clase de movimiento:

- “Juegos de desplazamiento, Juegos de brinco, Juegos de carrera, Juegos de coordinación, Juegos de lanzamiento, Juegos sensoriales, Juegos de lucha, Juegos de equilibrio.” (Blázquez,1986)

d) En labor de su magnitud social:

- “Juegos unipersonales, Juegos de equipo.” (Blázquez, 1986)

Miranda Viñuelas, J. (2009), en labor del juego en la sesión de pedagogía corporal:

- “Juegos de animación, Juegos calmantes, Juegos centrales.”

### **Teorías que sustentan el juego como recurso didáctico**

Las teorías que sustentan el juego como recurso didáctico favorable a la psicomotricidad, son las siguientes:

**Teoría “psicogenética”** de Piaget (1896 – 1980) como se mencionó en Curso de Educadores (2013), indica que:

“El juego respecto a las fases progresivas de los infantes como una pieza fundamental e indispensable de dicho desarrollo o maduración social e intelectual. Para Piaget, la variedad de juegos que empleamos de pequeños están determinados en la labor de unas fases de progresos cognoscitivos específicos que cruzamos. A una fase cognoscitiva específica, una clase de juego que la evidencia. Valora el juego como un recorrido para alcanzar conocimientos acerca de nuevos y más complejos propósitos y sucesos, como una forma de extender la formación de concepciones e conformar el pensamiento con la acción.” (párr.62)

“El juego surge como un resultado directo del grado de progreso del infante, en otras palabras, de su sistema mental. A lo largo de las diversas facetas los infantes incrementan consecutivamente la habilidad de generalización, diferenciación y coordinación, transformándose los reflejos en representaciones guiadas por la voluntad.” (párr.63)

De este modo ejecuta una aclaración del juego infantil vinculándolo con el progreso progresivo del infante. Desde este panorama cataloga el juego en tres extensas demostraciones:

“Juego sensorio motor (cero a tres años): El niño se abre al universo jugando con sus propios sentidos.

Juego simbólico (tres a seis años): Inventa sus propios juegos copiando, a su manera, expresiones, peculiaridades y conductas de los adultos.

Juego de reglas: De gran relevancia educativa como parte del progreso social y moral.” (Baena & Ruiz, 2016, p.76)

**Teoría “Sociocultural”** de Vygotsky (1981) como se citó en Animación Servicios (2013) señala que:

“El juego es una actividad social, en la cual, gracias a la contribución con otros infantes, se obtiene roles que son suplementarios al propio. Además, este investigador se desempeña especialmente de los juegos simbólicos y menciona como el infante convierte algunas cosas en su fantasía en otras que posee para él un diferente concepto.” (párr.1)

Este es un enfoque de progreso social que enfatiza que el infante evoluciona en relación con su entorno periférico. El juego es el componente fundamental de la evolución del infante y es una actividad consciente, con objetivos definidos y puntuales.

Además, indica que el símbolo es la auténtica justificación del juego social que dirige a considerar como el genuino juego el que simboliza, el que interpreta y conserva que la esencia del juego es histórica – cultural y que los infantes en sus juegos manifiestan conductas que poseen su alusión en la comunidad en que habitan.

**Teoría de ejercicio preparatorio o de la anticipación funcional** de Gross, (1899) como se mencionó en Curso de Educadores (2013) indica que:



“El juego es una manera de entrenar o poner en práctica los instintos previos de que estos estén totalmente evolucionados. El juego radicaría en un entrenamiento previo para el progreso de funciones que son imprescindibles para la adultez. El objetivo del juego es el juego mismo, ejecutar la actividad que ocasiona complacencia. Este enfoque del juego consta en una formación para la vida, debido a que el infante incrementa las funciones esenciales, comprendiendo que la persona mayor es un ejemplo a imitar por los niños.” (párr.12)

“Su doctrina procede hacia la consideración del juego como un entrenamiento previo para la adultez y que trabaja como autoafirmación propia del infante. De tal forma que, y desde un punto de vista maduro, procede como una herramienta de incitación del aprendizaje del progreso.” (Baena & Ruiz, 2016, p.75)

#### **5.1.2.2. La psicomotricidad**

##### **Etimología de psicomotricidad**

Ñunez, R, (sf) explicó: "La psicomotricidad se deriva de la palabra griega psyché que significa alma y movimiento. Viene de la palabra latina para movimiento. La palabra psicología relacionada con el movimiento es equivalente a movimiento mental. Implica psicología y movimiento. Es decir, la coordinación y control del movimiento realizado por el intermediario de la ejecución y organización del movimiento. El movimiento está simbolizado por la función del receptor, el cerebro y el efector en su esquema más simple, que tiene la capacidad de adaptarse y obtener la independencia relacionada con su entorno de vida Importancia. El

avance de la psicomotricidad incluye la motricidad gruesa y la motricidad fina”

(Ñunez, R, s.f) citado por Almeida (2013) señala que “La palabra está formada por 2 términos: Psico, que se relaciona a la psique y motricidad, fundamentada en el movimiento y progreso motriz. Por esta razón, el progreso de la psicomotricidad se vincula a la coordinación de los movimientos y conocimiento de su propio cuerpo.” (p.2)

### **Definición de Psicomotricidad**

Para Aucouturier (2004) como se citó en Gastiaturú (2012) La psicomotricidad corresponde al área psicológica y se relaciona a la construcción del individuo con respecto al ambiente que le rodea. Es un llamamiento a entender todo lo que manifiesta el infante de sí mismo por el medio motor, un llamamiento a percibir el significado de sus acciones, por lo cual el método fundamental es el juego en el cual el infante experimente de forma autónoma. (p.22)

Según Loli y Silva (2007) como se citó en Gastiaturú (2012) “La psicomotricidad procede del concebimiento del infante como una conformidad inseparable, dirigiéndose a la creación del individuo completo por medio de la acto, impulsando la evolución orgánica psicomotor.” (p.23)

“La psicomotricidad puede ser conceptualizada como el pensamiento hecho acción (...) el considerar conducirlo al acto, esta expresión constituye las interacciones

cognoscitivas, afectivas, representativas y sensorio motrices en la facultad de ser y manifestarse en un entorno psicosocial.” (Rodríguez & Cabrera, 2010, p.1)

“La motricidad evidencia todos los movimientos del individuo. Estos movimientos precisan la conducta motriz de los infantes de cero a seis años que se expresa a través de capacidades motrices esenciales que exteriorizan a su vez los movimientos auténticos del ser humano.” (Rodríguez & Cabrera, 2010, p.1)

Para Fonseca (1996) citado por Pachecho, G, (2015) “La psicomotricidad, como denominación evidentemente expresa, busca situar en conexión 2 componentes: Psíquico y motor. Se refiere principalmente al movimiento, pero tiene un significado psicológico más allá de la biomecánica pura. Las habilidades psicomotoras no son responsables del movimiento humano en sí, sino de entender el movimiento como un elemento del progreso y desempeño humano en consideración al medio ambiente. Cuando intenta estudiar el deporte como un fenómeno de comportamiento, no puede desviarse de otras cosas. Solo cuando lo consideramos a escala global, incluidos los movimientos de comunicación y los comportamientos representativos, podemos comprender el movimiento individual y la especificidad de la actitud. ”

Pachecho, G, (2015) plantea que la psicomotricidad “Incorpora interacciones cognoscitivas, emotivas, representativas y sensorio motores en la facultad de ser y de manifestarse en un ambiente psicosocial.” (p.10)

### **Teorías que fundamentan la psicomotricidad**

Entre las principales teorías que fundamentan el desarrollo de la psicomotricidad encontramos:

**A. Teoría de Wallon.** “Wallon (1965) estima a la psicomotricidad como la relación entre lo psíquico y motor, confirmando que el infante se forma así mismo, partiendo desde el movimiento, y que el progreso va del hecho del pensamiento. (Psicomotricidad en los niños, 2013). Simultáneamente hay 4 elementos para expresar el desarrollo psicológico del infante: Los sentimientos, el otro, medio (Corporal, químico, biológico y social) y el movimiento (Acto y actividad).

Bottini, P, (2013) señala “Dichos factores de manera interrelacionada intervienen en el desarrollo del cuerpo del niño en proceso de desarrollo físico, biológico, psicológico, mental y motor.”

**B. Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget.** Piaget (1978) planteo las cuatro etapas del desarrollo cognitivo del niño: Sensorio motora o sensiomotriz, pre operacional, operaciones concretas y operaciones formales. En relación a la primera fase Sensorio motora o sensiomotriz que corresponde al desarrollo psicomotriz del niño. Para Piaget (1978) citado por Mamani, J, (2016) “Afirma que por medio de la actividad física los infantes: Aprenden, imaginan, opinan, proceden para enfrentar, solucionan dificultades y confirma que el progreso del intelecto de los infantes necesitan de la actividad motora que el ejecute a partir de los primeros años de existencia, estima también que

todo el conocimiento y el aprendizaje se focaliza en el actuar del infante con el ambiente, los demás y las vivencias mediante su acto y movimiento. De esta forma queda manifiesto que la psicomotricidad es un elemento muy relevante en la evolución del infante, debido a que por medio del movimiento y la inspección con su propio cuerpo es que se vincula con el entorno que lo rodea, de ese modo encuentra y alcanza nuevos aprendizajes.” (Conteras, I., & Gonzéles, A, s.f)

**C. Teoría de la psicomotricidad de Ajuriaguerra.** Ajuriaguerra (1979) citado en *Psicomotricidad en los niños*, (2013) Propuso “una educación para los movimientos del cuerpo, como una terapia para volver a educar a los infantes con dificultades de aprendizaje y de conducta, que no responden a la terapia convencional. Teoría de la práctica psicomotriz de Aucouturier (1985) docente francés, sugirió la práctica psicomotriz como práctica del acompañamiento de las actividades lúdicas del infante. En otros términos es un camino de madurez que beneficia el paso de la complacencia de realizar complacencia de pensar y que la práctica psicomotriz no enseña al infante los requerimientos del lugar, periodo, esquema corporal, sino que pone en situación de vivir emocionalmente el espacio, los objetos y el vínculo con el otro de descubrir y de descubrirse, única probabilidad para él de alcanzar e incorporar sin problemas el conocimiento de su propio cuerpo, del espacio y periodo.” (*Psicomotricidad en los niños*, 2013)

**D. Gardner (1988)** Proporciona sus contribuciones conceptuales y teóricas, con sus deducciones en el ámbito práctico, lo

transforma en un autor de gran impresión en diversas áreas, principalmente la educación y la psicología. Sostiene que el individuo es capaz de aprender de 8 formas distintas: “Inteligencia espacial. Los individuos que sobresalen en esta clase de intelecto suelen poseer habilidades que les permite crear figuras intelectuales, ilustrar y detectar detalles, adicionalmente de un enfoque personal por la belleza. En este intelecto hallamos artistas, retratistas, diseñadores, escritor, arquitectos, publicistas.” (Cárdenas, s.f. párr.8) (Gardner, 1988).

“Intelecto físico y Kinestésico. Las capacidades físicas y motoras para manifestar emociones a través del cuerpo, son principalmente sobresalientes en esta clase de intelecto: “Bailadores, artistas, atletas, y hasta médicos cirujanos e inventores moldeables, pues todos ellos tienen que utilizar de forma lógica sus capacidades corporales.” (Cárdenas, s.f. párr. 14 -15)

**E. Teoría de la coordinación motriz Kiphard (1976),** contribuye la coordinación motora comprendida como la relación armónica de los músculos, nervios y sentidos, con el objetivo de interpretar actos motores determinados y equilibrados (Motricidad deliberada) y respuestas veloces y adaptadas a la circunstancia (Motricidad refleja)”. (Caminero, 2006, p.1)

Para el autor, “la motricidad fina empieza en el año y medio, en el momento en el que el infante, sin ningún aprendizaje,

comienza a situar bolitas o cualquier cosa diminuta en algún bote, frasco o agua”. (Díaz, 2011, p.23)

“El control de las habilidades motoras finas en el infante es un procedimiento de evolución y se toma como un suceso relevante para evaluar su edad de progreso. Las capacidades de la motricidad fina se progresan por medio del espacio, de la práctica y del conocimiento y necesitan intelecto normal de tal modo que se pueda estructurar y realizar una tarea, fuerza muscular, coordinación y sensibilidad habitual”. (Pérez, s.f.p.1)

**F. Enfoques para la psicomotricidad** Enfoque Sociocultural de Vygotsky (1987), autor del “Constructivismo social, Afirmar el conocimiento, además de la formación de la correlación entre el entorno y el yo, también agrega factores socio ambientales a la ecuación: se genera nuevo conocimiento a partir del propio plan del individuo, que es el resultado de su realidad y su relación con él Otra gente. "(Rodríguez & Echeverry, 2013, p. 53)

La encuesta de Vygotsky (1987), "apoya el constructivismo que busca ayudar a los estudiantes a internalizar, reorganizar o cambiar la nueva información. Este cambio se produce a través del refinamiento del nuevo aprendizaje, que se deriva de la aparición de nuevas estructuras" (Rodríguez y Echeverry, 2013, p. 53) Está claro que los valores y los comportamientos juegan un papel entre los miembros del equipo (Vygosky, 1987).

De manera que, el nivel superior de semejanza vigoriza las relaciones grupales; asimismo, la comunicación es más intensa entre los integrantes del equipo más cohesivos. La cohesión conlleva un interés del individuo por otras personas, y una disposición a ejecutar lo que estos esperan de él. Por lo tanto, los niveles más altos de similitud estimulan las relaciones grupales; de manera similar, los miembros del equipo más cohesivos se comunican más estrechamente. La cohesión implica el interés de un individuo en otras personas y la voluntad de implementar sus expectativas de él.

### **Áreas de la psicomotricidad**

#### **A. El esquema corporal**

El conocimiento del cuerpo es extremadamente básico y está relacionado con la actuación simbólica del cuerpo, mientras que la contribución del lenguaje juega un papel importante. Para comprender el progreso del bebé en el programa físico, se deben considerar los siguientes aspectos: Conocimiento topológico de cada parte de su cuerpo y del cuerpo del otro. Al imitar el modelo o seguir las reglas de probabilidad de realizar posturas, los bebés pueden evaluar la precisión de su tamaño corporal y su comprensión de sí mismos y del entorno. (Cobos, 2006, como lo señala Gastiaburú, 2012, p. 20)

El esquema físico es “la representación mental de cada uno de su cuerpo, ya sea en una posición fija o en un desplazamiento, puede usarlo para enfrentar el universo” (Lori y Silva, 2007, p. 64).



- Lateralidad. “Se establece por la función de una parte del cuerpo sobre otra, porque un hemisferio es más dominante que el otro” (Lori y Silva, 2007, p. 80).
- musculoso. “Se determina como el nivel de contracción muscular en cada momento, y está controlado por la intencionalidad e instinto que muestra el bebé. Por ejemplo, a través de la preocupación o la calma” (Gastiaburú, 2021, p. 21).

### **B. Independencia matriz**

"Esta es la capacidad de controlar remotamente cada componente del motor sin requerir que otros componentes no involucrados en la ejecución de la tarea se activen. Por ejemplo, si un bebé se corta la oreja con una oreja falsa, su lengua no sobresale rostro Si sus músculos no están contraídos, sus dedos tendrán autonomía” (Cobos, 2006, como lo describe Gastiaburú, 2012, p. 21).

- Coordinación. “Es la capacidad de controlar todas las partes del cuerpo al mismo tiempo, porque considera el movimiento paralelo de diferentes grupos musculares para completar una actividad difícil” (Cobos, citado en Gastiaburú en 2006, 2012, p. 21).
- Control de la respiración. "Tiene características similares a la tensión muscular y se relaciona con la atención y las emociones. Aprender a controlar la inhalación nos hará conscientes de cómo inhalamos y moldeamos nuestra forma de inhalar" (Gastiaburú, 2012, p. 22).

- Equilibrio. "Es un elemento que posibilita el control de la postura y el desempeño motor. Es igual que otros elementos de los mecanismos neurales y el control de la conciencia" (Cobos, 2006, como se describe en Gastiaburú, 2012, p. 22).

### **C. Estructuración espacial.**

"Está relacionado con el espacio de percepción y contiene principalmente vínculos topológicos. Posicionarse significa determinar la correlación entre el cuerpo y otros objetos para encontrar su dirección. Se deben dominar conceptos como conservación, distancia, superficie y reversibilidad. Por lo tanto, está determinado por el proceso más básico de formación, como la postura: arriba, abajo, adelante, atrás ... e incluso lo más difícil: derecha, izquierda ". (Cobos, 2006, como señala Gastiaburú, 2012, p. 22)

- Estructura temporal. "Este es un procedimiento relacionado con los hechos de ese período. En el bebé, se observa que ha pasado por diferentes etapas y hábitos desde el nacimiento. En ese sentido, se le otorga la conexión espiritual" (Cobos, 2006 Años, como descrito por Gastiaburú, 2012, p. 22)

### **Psicomotricidad gruesa**

Para Alvarado, Chuquicuzma, Baquedano y Villanueva (2007), integraron el movimiento profundo de la coordinación de todo el cuerpo, que puede practicar la coordinación visomotora completa, incluyendo la estabilidad muscular y corporal; es decir, es el

progreso, el conocimiento y el control. de la función de los músculos grandes, especialmente el mencionado en la coordinación del movimiento.

Abarca los subsecuentes elementos:

“**Movimiento espontáneo:** colocan su cuerpo en su estado general al caminar, saltar, trotar y bailar.) (Mejial, Franco y Meléndez, 2008, p. 46)

“**Coordinación dinámica:** permite ajustar el movimiento de diversas partes del cuerpo, como al caminar o saltar sobre algo” (Mejial, Franco y Meléndez, 2008, p. 47).

**Separación:** Es mover parte del cuerpo por el propio libre albedrío, mientras distintas partes permanecen estacionarias o aplican otros movimientos, como al caminar, sujetar un plato en la cabeza u otras cosas concedidas sin soltarlo al único. "(Mejial, Franco y Meléndez, 2008, p. 48)

**Habilidad.** Alvarado, Chuquicuzma, Fernández, Mego y Villanueva (2007) afirmaron que se han mejorado las destrezas y habilidades para realizar una amplia gama de movimientos que se coordinan con el cuerpo, lo que requiere más fuerza, lo cual es incierto en los bebés en edad preescolar. Para fomentar el desarrollo de las grandes habilidades motoras, se necesita un entorno espacioso y protegido, un grupo de compañeros interconectados y cierto control sobre los ancianos. Trotar, saltar, bailar, caminar y escalar son habilidades psicomotoras difíciles.

### **5.1.2.3. La psicomotricidad en el Nivel Inicial**

#### **A. Educación psicomotriz**

Desde el aspecto formativo y de desarrollo del individuo, el cuerpo percibido como un organismo psicosomático con esquemas motoras que se incrementa con la madurez, el incentivo y la producción mental de los procedimientos motores. El movimiento está vinculado con el contexto social y cultural del individuo, transformándose así en manifestación de significados. (González, A., & Gonzales, C, 2010)

Para el Minedu (2012, p. 23), la única forma de originar vivencias gratas en los infantes, es permitiendo que pueda actuar y vincularse con el mundo exterior, manejándolo e identificándolo. Está confirmado que el entorno complaciente, la asistencia de personas adultas comprensibles, afectuosas, pacientes y alegres, apoyan al fortalecimiento del aprendizaje.

Gómez (2008) citado por González, A., & González, C, (2010) plantea que “el desarrollo de la motricidad desde la educación debe afianzar que los educandos: Conozcan su capital motora, se den cuenta de la singularidad del cuerpo y entiendan el rol de la instrucción física en la elaboración de la corporeidad por medio de la manifestación motora y el empleo de las capacidades en juegos deportivos.”

#### **B. Aspectos psicomotrices que influyen en el desarrollo del niño**

Pérez (2004) sostiene que la práctica de la psicomotricidad: Ayuda al desarrollo físico, psicológico, social, intelectual,

emocional a los niños en las diferentes etapas de su vida, más aún en la educación es un factor preponderante para su desarrollo y formación del cuerpo y la mente (p.12).

Los aspectos de la práctica de la psicomotricidad son:

- El esquema y la imagen física.
- La laterización.
- La coordinación dinámica.
- El equilibrio.
- La ejecución motriz.
- La disociación motriz.
- El control tónico postural.
- La coordinación visomotora.
- El control tónico postural.
- La coordinación visomotora.
- La orientación y la estructuración espacial.
- El control respiratorio.

Estos aspectos influyen en la formación integral de los niños, lo que implica que el niño o niña desconoce su esquema corporal, por lo tanto, podría presentar dificultades en el aprendizaje.

### **C. Cuatro pilares de la motricidad.**

Jaramillo (2005) plantea que para educar la motricidad se debe tener en cuenta el avance progresivo de cuatro pilares:

**Primer pilar**, el ludismo, que posee además una capacidad ingeniosa, lo lúdico es un aspecto del individuo que se vincula con las dimensiones cognoscitivas, comunicativa, sexual y

ética. Dentro de este punto de vista, conforma un aspecto fundamental para estimular al individuo. Lo lúdica es la habilidad del hombre de disfrutar la existencia de un forma independiente y constructiva en el aquí y ahora.” (González, A., & González, C, 2010)

**Segundo pilar**, para la educación, la motricidad es el pensamiento complejo, que incorpora las formas esquematizadas de pensar y esta incentivado por la presión que se manifiesta cuando el individuo absorbe a un conocimiento integral e identifica el saber como algo inconcluso.” (González, A., & González, C, 2010)

**Tercer pilar** es el acto, que abarca la realización de movimiento de una forma voluntaria y emotiva, buscando un objetivo establecido. El acto despliega la corporeidad global del ser humano.” (González, A., & González, C, 2010)

**Cuarto pilar, al** que hacen alusión los autores mencionados es la trascendencia, la cual le posibilita al individuo hallarle propósito a la existencia, buscando sobrepasar la superficialidad, el hábito y la existencia simplificada.” (González, A., & González, C, 2010)

#### **D. Tratamiento curricular de la Psicomotricidad**

Ministerio de Educación (2016) citado en Planificación Anual, (2017) sostiene que: “Todos los individuos, a partir de que venimos al mundo, procedemos y nos vinculamos en el ambiente por medio de nuestro cuerpo. Con este nos desplazamos, vivenciamos, expresamos, razonamos y

aprendemos de una forma particular, de acuerdo de nuestras propias peculiaridades, anhelos, emociones, requerimientos, temperamento, independencia, etc, ya sean capacidades propias o externas.”

“La dimensión psicomotriz asiste en la existencia del individuo, en otras palabras, de ese reducido y estable vinculo que hay entre el cuerpo, los sentimientos y pensamientos de cada individuo al proceder.”  
(Planificación Anual,2017)

“A partir de los primeros meses de vida, el cuerpo y el movimiento son el fundamental recurso que los infantes utilizan para manifestar sus anhelos, sentimientos y percepciones, de igual forma para comprenderse y abrirse al universo que los rodea. De este modo, el infante va alcanzando paulatinamente las primeras posturas – así como transitar de boca arriba a boca abajo o inversamente, sentarse, ponerse en rodillas y ponerse de pies – hasta lograr el traslado y seguir amplificando sus probabilidades de movimiento y acción.”  
(Planificación Anual, 2017)

“Simultáneamente, es por medio de estas experiencias que el infante va incrementando un gradual control de su cuerpo acomodándose corporalmente. Según sus requerimientos en las diferentes circunstancias diarias de indagación o de juego que percibe. Es en función de estas vivencias y en la permanente relación con su entorno que el infante va creando su esquema o figura física; en otras palabras, va promoviendo una imagen mental de su cuerpo y una representación de sí mismo.”  
(Planificación Anual, 2017)

“En medio de este procedimiento, es primordial considera que los infantes son individuos llenos de sentimientos, percepciones, ideas, requerimientos e intereses personales, los cuales, a lo largo de los primeros años, son experimentados y manifestados con intensidad por medio de su cuerpo (Expresiones corporales, conductas, movimientos y juegos). De este modo, se comprende la relación estable que hay entre su cuerpo, sus ideas y sus sentimientos.” (Planificación Anual, 2017)

“La obtención del perfil de egreso de los educandos de la Educación Básica Regular se beneficia por el progreso de las diferentes competencias. El ámbito psicomotriz fomenta y posibilita que los infantes progresen la subsecuente competencia: Se desarrollen de forma independiente por medio de su motricidad.” (Planificación Anual, 2017)

## **5.2. Justificación de la investigación**

La ejecución de este estudio surge cuando se realizaban las Prácticas pre profesionales en la Institución Educativa “El Obrero” de la ciudad de Sullana en el año 2019. Se contempló que los infantes de tres años manifestaban dificultades en el progreso de sus habilidades psicomotrices, debido a lo cual, la investigación se encaminó en la solución del problema con el uso del juego como estrategia didáctica para promover la psicomotricidad gruesa en los infantes.

**La justificación teórica**, se fundamenta en el gran valor teórico que posee el estudio, porque se enfoca en las teorías de Piaget y de Vigotsky, quienes realizan sus aportaciones en el aprendizaje, resaltando el juego como estrategia que influye en la psicomotricidad del niño. El trabajo intenta sistematizar las ideas de los teóricos, donde inciden en que la aplicación del juego incrementa la



psicomotricidad, toda vez se ha confirmado que a grupos de infantes en los cuales se ha experimentado con el juego para progresar su motricidad de un antes con un después de la actividad.

**La justificación social**, este estudio presenta una relevancia social, porque los resultados a obtenerse beneficiaran a los infantes de la I.E. “El obrero”; de igual forma trae consigo un beneficio a los educadores del nivel de inicial de tres años, puesto que el trabajo pretende elaborar actividades didácticas donde incluyan el juego como estrategia didáctica para desarrollar la psicomotricidad gruesa. La investigación presentará una aportación integral en la formación del individuo en sus dimensiones cognoscitivas, emotivas y motrices.

**La justificación metodológica**, parte de la medición de las variables de estudio, tanto del juego como estrategia didáctica como de la psicomotricidad gruesa, para la cual se han elaborado instrumentos los cuales han sido diseñados, específicamente para los niños de tres años, y validados por especialistas en el Nivel de Educación Inicial.

Por consiguiente, el estudio es relevante porque va a permitir determinar si el juego motor, simbólico o de construcción como estrategia didáctica influyen o no en el progreso de la psicomotricidad gruesa de los infantes de tres años, logrando fortalecer la reconstrucción del esquema corporal, el afianzamiento de la coordinación viso motora y la mejora de la lateralidad.

### **5.3. Problema**

El juego es una conducta que aparece desde el nacimiento, especialistas dicen que incluso antes, y se va desarrollando a lo largo de la vida, es decir sigue una línea evolutiva. A medida que el niño va progresando, el juego desarrollando, hasta lograr un control corporal. Los juegos motores son los van a permitir al niño explorar su entorno y descubre sus posibilidades de acción. También encontramos en las etapas de dos a siete años de vida los juegos de ficción, aquí

va ser la simbolización la que permite que sea posible la ficción y vaya disminuyendo el egocentrismo. Debido a ello, al desarrollo evolutivo, es importante que el docente del nivel inicial diseñe actividades que fortalezca o desarrolle la motricidad gruesa como la fina, dentro del procedimiento de enseñanza aprendizaje.

Considerando que se suscita esta disyuntiva, es menester que las actividades lúdicas psicomotrices permitan un progreso integral, en el cual se trabaje los procesos y adquisición motrices del niño. Es por ello que se debe de recalcar en que la psicomotricidad es el ámbito del conocimiento que ve el análisis y la comprensión de los fenómenos vinculados con el movimiento corporal y su avance.

La limitación que se manifiestan en el aspecto de la psicomotricidad del educando, se debe a diversos componentes, de índole social, económico, psicológico y educativo; los mismos que impactan en el progreso de sus habilidades, el cuidado de su cuerpo, y en el momento que afronta el progreso en otros ámbitos de formación.

De tal modo, hay limitaciones en el progreso de la psicomotricidad gruesa en los infantes de tres años. A lo largo del análisis ejecutado en las actividades de aprendizaje se logró reconocer los obstáculos con la coordinación viso motor, coordinación de movimiento y de manejo de lateralidad, desde aquí procede la subsecuente interrogante.

**Formulación de la pregunta:**

¿En qué medida el juego, como estrategia didáctica, mejora significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de tres años de la Institución Educativa “El obrero” Sullana – 2019?

#### 5.4. Conceptualización y operacionalidad de las variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
<b>Variable Independiente:</b>  <b>Juego</b>	Actividad física e intelectual que permite a los estudiantes experimentar con la realidad externa sin limitaciones, relacionarse con otros en un plano de igualdad y gozar de una autonomía que les está negada en otros contextos (Etnier et al., 1997)	Clase de juego que se emplea en el procedimiento de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. Será desarrollado en 12 sesiones pedagógicas donde se toma en cuenta la forma de como coordinar, correr y saltar de cada niño. Será evaluado con una Lista de cotejo “El juego”	Juego infantil	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Muestra entusiasmo en el juego</li> <li>➤ Manifiesta cooperación.</li> </ul>	Lista de cotejo “El juego”
			Juego recreativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Muestra predisposición para la formación de grupos de juego</li> </ul>	
			Juego formativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Respeto las reglas de juego.</li> <li>➤ Acepta que en el juego se gana o se pierde</li> </ul>	

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
<p><b>Variable dependiente:</b></p> <p><b>Psicomotricidad gruesa</b></p>	<p>Es la educación del niño en el movimiento de sus extremidades relacionadas con lo psíquico, porque interviene sobre sus diferentes comportamientos: afectivo, social, intelectual y motor. (Lagrange, 1987)</p>	<p>Es una característica del desarrollo psicomotor del niño (a) y que contribuye al desarrollo del esquema corporal, la coordinación viso motriz y la lateralidad, así como otras capacidades físico mentales. Se evaluará mediante un Test.</p>	<p>Reconstruye el esquema corporal</p>	<p>➤ Afianza la coordinación viso motriz</p>	<p>Test de psicomotricidad gruesa.</p>
			<p>Afianza la coordinación viso motriz</p>	<p>➤ Coordina movimientos de los ojos y las manos. ➤ Coordina movimientos de los ojos y los pies ➤ Coordina movimientos de la cabeza y las manos y pies.</p>	
			<p>Mejora la lateralidad</p>	<p>➤ Reconoce y se ubica delante/detrás, dentro/fuera, izquierda/derecha.</p>	

### 5.5. Hipótesis

**H<sub>1</sub>:** El juego, como estrategia didáctica, mejora significativamente la psicomotricidad gruesa en niños de tres años de la I.E. “El Obrero” Sullana-2019.

**H<sub>0</sub>:** El juego, como estrategia didáctica, no mejora significativamente la psicomotricidad gruesa en niños de tres años de la I.E. “El Obrero”, Sullana-2019

### 5.6. Objetivos

#### Objetivo General

- Establecer el nivel de mejora de la psicomotricidad gruesa después de aplicar el juego como estrategia didáctica en niños de tres años de la Institución Educativa “El Obrero”, Sullana-2019.

#### Objetivos específicos

- Determinar el nivel de mejora de la psicomotricidad gruesa, en la dimensión reconstruye el esquema corporal, después de aplicar el juego como estrategia didáctica en niños de tres años de la Institución Educativa “El Obrero”, Sullana-2019.
- Determinar el nivel de mejora de la psicomotricidad gruesa, en la dimensión afirma la coordinación viso motora, después de aplicar el juego como estrategia didáctica en niños de tres años de la Institución Educativa “El Obrero”, Sullana-2019
- Determinar el nivel de mejora de la psicomotricidad gruesa, en la dimensión mejora la lateralidad, después de aplicar el juego como estrategia didáctica en niños de tres años de la Institución Educativa “El Obrero”, Sullana-2019.

## **6. Metodología**

### **a. Tipo y diseño de investigación.**

#### **Tipo de investigación**

El tipo de indagación es aplicada, puesto que está determinada en la administración, empleo y resultados prácticos de los conocimientos de la variable de investigación independiente “el juego” y la variable dependiente “psicomotricidad gruesa”. De acuerdo con Valderrama (2013) la indagación es aplicada debido a que busca saber para realizar, proceder, elaborar y reformar, le preocupa la aplicación inmediata sobre con una realidad concreta.

Se enmarca en un nivel explicativo, porque pretende detallar los fenómenos y el estudio de sus relaciones para identificar su estructura y los aspectos que participan en su dinámica, explica la causalidad entre las variables de estudio en un establecido tiempo. (Hernández, Fernández y Baptista, 2010)

#### **Diseño de investigación**

Considerando a Hernández, Fernández y Baptista (2010), por las peculiaridades de este análisis es de diseño experimental, porque va a existir la manipulación de las variables, es decir, se van a manipular premeditadamente una de las variables (el juego) para contemplar las consecuencias que tiene sobre la otra (psicomotricidad gruesa) sumergida en la relación. Además, es de naturaleza pre experimental, porque no se va a trabajar con conjuntos de comparación, es decir solo un conjunto de análisis, con el objetivo de evidenciar la correlación de fundamento de la variable independiente sobre la variable dependiente.

### Esquema del diseño

El esquema que se presenta para el diseño preexperimental es:

**M.E:**            **O<sub>1</sub>** ————— **X** ————— **O<sub>2</sub>**

#### Donde:

**M.E:** Muestra de estudio

**O<sub>1</sub>:** Pretest

**X:** Juego, como estrategia didáctica.

**O<sub>2</sub>:** Posttest

#### b. Población y Muestra.

**Población**, está conformada por 86 educandos del nivel inicial de tres años de la Institución Educativa “El Obrero”, matriculados en el año 2019.

**Muestra**, está formada por 28 educandos de tres años del nivel inicial de la sección única del turno diurno, que están registrados en el año 2019, en la Institución Educativa “El Obrero” de la Provincia de Sullana.

Para la muestra se creyó conveniente aplicar el método no probabilístico por intención donde se toman todos los estudiantes de tres años de la sección única.

#### c. Técnicas e instrumentos de investigación.

Para la recopilación de datos se utilizarán las siguientes técnicas e instrumentos:

##### Técnica

Se aplico la observación como técnica, con el objetivo de observar las situaciones que caracterizan a las variables de estudio.

**Instrumentos:**

- **Test de psicomotricidad gruesa:** tiene 10 ítems los cuales miden las dimensiones de reconstrucción del esquema corporal, la dimensión de afianza la coordinación viso motriz y la dimensión de la mejora de la lateralidad.
- **Lista de cotejo:** consta de 10 ítems los cuales miden las tres dimensiones de juego infantil, dimensión del juego recreativo y la dimensión de juego formativo.

**Validación de los instrumentos**

Se considera la técnica de “juicio de expertos” teniendo en cuenta la pertinencia de cada dimensión, categorías, indicadores e ítems, redacción y coherencia. Se consideraron las recomendaciones y se levantaron las observaciones de los expertos.

**Confiabilidad**

Para la confiabilidad de los instrumentos se empleó el coeficiente de Alfa de Cronbach donde se calculó:

**Instrumento Test de Psicomotricidad gruesa**

$\alpha$ (Alfa) =	0.81466536
K (Numero de Ítems) =	10
$\sum V_i$ (Varianza de cada Ítem) =	2.19260204
$\sqrt{V_t}$ (Varianza Total) =	8.21811224

**Instrumento Lista de cotejo “El juego”**

$\alpha$ (Alfa) =	0.79712404
K (Numero de Ítems) =	10
$\sum V_i$ (Varianza de cada Ítem) =	1.92729592
$\sqrt{V_t}$ (Varianza Total) =	6.82015306



## **Procesamiento y análisis de la información**

### **Procesamiento de la información**

- Considerar que se seleccionaron a los 28 educandos de inicial de tres años de la institución Educativa “El Obrero” de Sullana en el 2019.
- Se diseñó y aplicó los instrumentos para recoger los datos tanto el test de “psicomotricidad gruesa” como de la Lista de cotejo “el juego” durante las actividades de aprendizaje.
- Los datos recogidos de los instrumentos antes durante y después de las actividades de aprendizaje, serán sometidas al análisis y tratamiento estadístico para determinar la influencia que una tiene sobre la otra variable.

### **Análisis de la información**

Siguiente a la administración de los instrumentos de recopilación de información, los mismos serán analizados en el software estadístico SPSS Ver. 24, mismos que serán examinados empleando la estadística descriptiva, dado que se interpretaran frecuencias y porcentajes, del mismo modo, esta data será manifestada en tablas de frecuencia y figuras estadísticas; para el caso de la correlación, se usó el coeficiente de correlación Rho de Spearman (prueba no paramétrica), el cual también posibilitara dar juicio a las hipótesis propuestas.

## 7. Resultados

Tabla 1.

*Nivel de mejora de la psicomotricidad gruesa en la dimensión Reconstruye el esquema corporal en niños de 3 años antes y después de aplicar el juego.*

Niveles	Frecuencia		
	Juego		Dimensión Reconstruye el esquema corporal
<b>Pre Test</b>			
<b>Alto</b>	0%	0	0%
<b>Medio</b>	36%	13	46%
<b>Bajo</b>	64%	15	54%
<b>Total</b>	100%	28	100%
<b>Post Test</b>			
<b>Alto</b>	29%	10	36%
<b>Medio</b>	54%	16	57%
<b>Bajo</b>	18%	2	7%
<b>Total</b>	100%	28	100%

Fuente: Datos de la aplicación del Test de Psicomotricidad gruesa y de Lista de cotejo El juego.

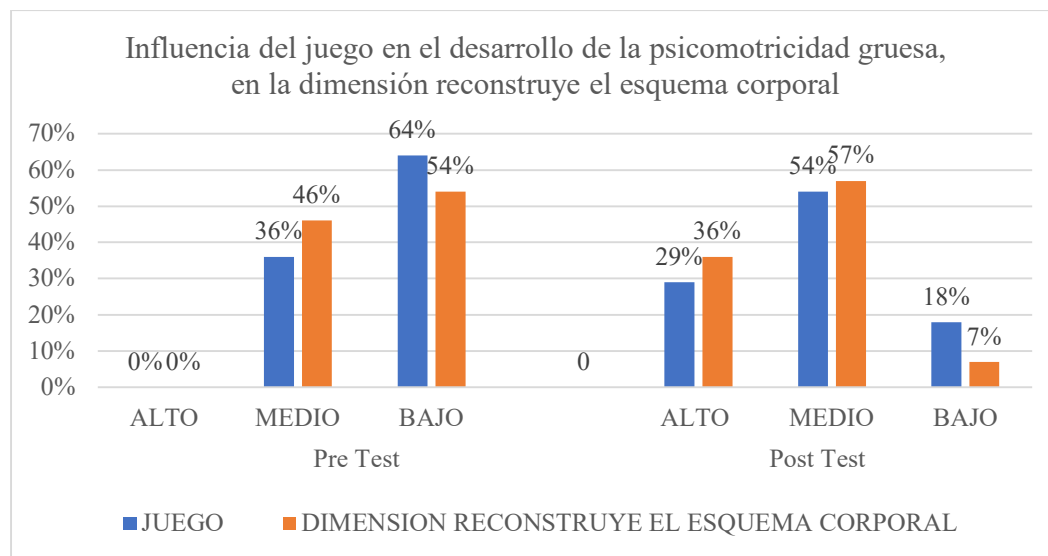


Gráfico 1. Influencia del juego en el desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en su dimensión Reconstruye el esquema corporal antes y después del proceso.

**Interpretación:**

Los datos obtenidos del proceso estadístico nos demuestran que determinar el nivel de mejora de la psicomotricidad gruesa, en relación a su dimensión de Reconstrucción del esquema corporal, por parte de los infantes de tres años de la Institución Educativa “El Obrero” de la Ciudad de Sullana; al aplicar el pretest el 54% (15) de los niños estaban en un nivel bajo de esta dimensión y solo el 46% (13) estaban en un nivel medio, esto significa que más del cincuenta por ciento de los estudiantes poseen un desarrollo bajo de la reconstrucción de su esquema corporal de la psicomotricidad gruesa; con el empleo del juego, como estrategia de aprendizaje, para progresar la psicomotricidad gruesa durante el procedimiento de enseñanza aprendizaje, se volvió aplicar un posttest a los sujetos de estudio donde se obtuvieron mejoras significativas, se logró un 36% (10) de los niños se encuentran en un nivel alto, un 57% (16) los encontramos en un nivel medio y un 7% (2) de los infantes se mantienen en un nivel bajo; esto quiere decir que la estrategia del juego permitió un desarrollo significativo en los niños de tres años. En conclusión, se observa un nivel de mejora significativa de la reconstrucción del esquema corporal de la psicomotricidad gruesa de los niños de tres años gracias al juego como estrategia didáctica en el procedimiento de enseñanza aprendizaje.

Tabla 2.

*Nivel de mejora de la psicomotricidad gruesa en la dimensión Afirma la coordinación visomotora en niños de 3 años antes y después de aplicar el juego.*

Niveles	Frecuencia		
	Juego	Dimensión Afirma la coordinación visomotora	
<b>Pre Test</b>			
<b>Alto</b>	0%	0	0%
<b>Medio</b>	36%	15	54%
<b>Bajo</b>	64%	13	46%
<b>Total</b>	100%	28	100%
<b>Post Test</b>			
<b>Alto</b>	29%	10	36%
<b>Medio</b>	54%	17	61%
<b>Bajo</b>	18%	1	4%
<b>Total</b>	100%	28	100%

Fuente: Datos de la aplicación del Test de Psicomotricidad gruesa y de Lista de cotejo El juego.

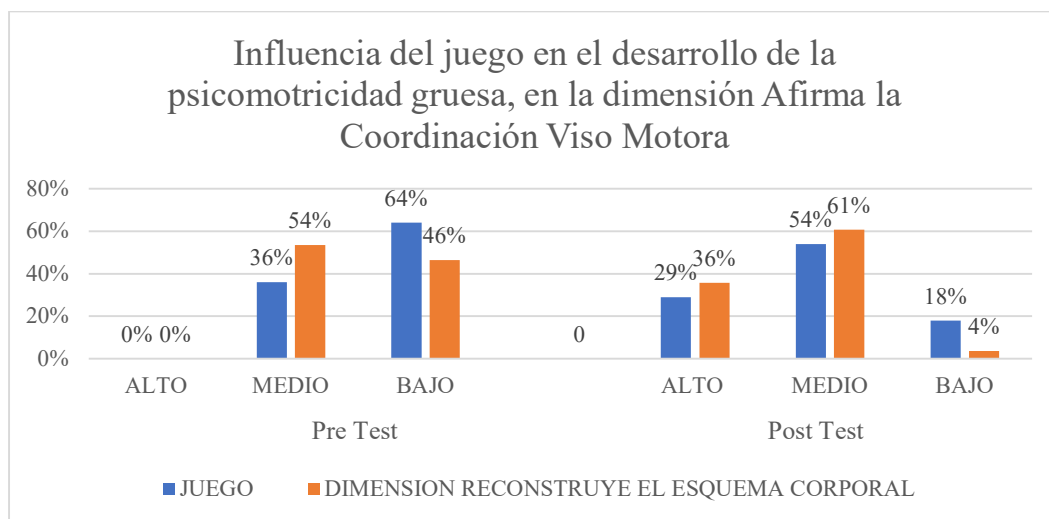


Gráfico 2. Influencia del juego en el desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en la dimensión Afirma la coordinación visomotora antes y después del proceso.

**Interpretación:**

Los resultados obtenidos del proceso de análisis estadístico para determinar el nivel de mejora de la psicomotricidad gruesa en su dimensión de Afirmación de la coordinación visomotora en los estudiantes de tres años de la Institución Educativa “El Obrero” de la provincia de Sullana 2019. Se les aplicó un pretest a los niños de tres años donde se obtuvieron como resultado que el 46% (13) de ellos están en el nivel bajo y el 54% (15) están en el nivel medio, se observa que hay un porcentaje alto que están en el nivel bajo; después de aplicarse las actividades de aprendizaje donde el juego fue la estrategia didáctica, con el fin de desarrollar la psicomotricidad gruesa en la dimensión correspondiente, se obtuvo que el nivel bajo tiene una mejora significativa de un 4% (1) estudiante no mejoró en su afirmación de la coordinación viso motriz, el 61% (17) niños se ubican en el nivel medio y el 36% (10) de ellos los encontramos en el nivel alto. Podemos concluir que hay una mejora en los niveles medio y alto, donde los infantes logran la afirmación de su coordinación viso motora gracias al juego como el medio para mejorar la psicomotricidad gruesa.

Tabla 3.

*Nivel de mejora de la psicomotricidad gruesa en la dimensión Mejora la lateralidad en niños de 3 años antes y después de aplicar el juego.*

Niveles	Frecuencia		
	Juego		Dimensión Mejora La Lateralidad
<b>Pre Test</b>			
<b>Alto</b>	0%	1	4%
<b>Medio</b>	36%	14	50%
<b>Bajo</b>	64%	13	46%
<b>Total</b>	100%	28	100%
<b>Post Test</b>			
<b>Alto</b>	29%	12	43%
<b>Medio</b>	54%	14	50%
<b>Bajo</b>	18%	2	7%
<b>Total</b>	100%	28	100%

Fuente: Datos de la aplicación del Test de Psicomotricidad gruesa y de Lista de cotejo El juego.

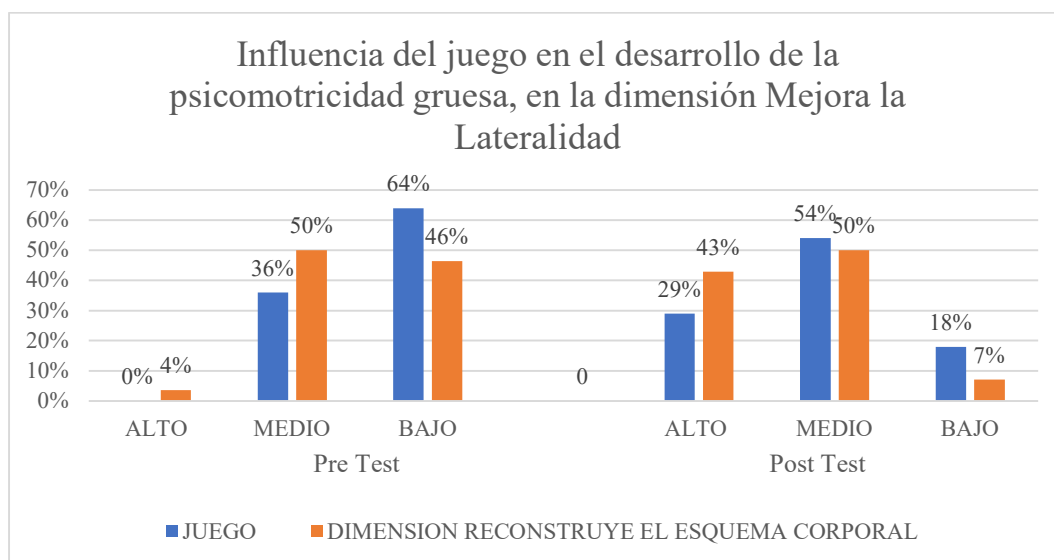


Gráfico 3. Influencia del juego en el desarrollo de la Psicomotricidad en la dimensión Mejora la lateralidad antes y después del proceso.

**Interpretación:**

Los datos demuestran que determinar el nivel de mejora de la dimensión Mejora la lateralidad de la psicomotricidad gruesa de los niños de tres años de la I.E. “El Obrero” de la Ciudad de Sullana en el año lectivo 2019; se observa que al aplicárseles el pretest el 46% (13) de los niños se encuentran en un nivel bajo, el 50% (14) de ellos están en el nivel medio y un 4% (1) en el nivel alto, nos damos cuenta que hay un porcentaje alto de niños que no han desarrollado hasta estos momentos su dominio de lateralidad; con el empleo del juego como estrategia didáctica para la mejora de esta dimensión, se obtuvieron los siguientes resultados al aplicar el posttest, el 7% (2) de los infantes se sitúan en el nivel bajo, logrando una gran superación, el 50% (14) se siguen estando en el nivel medio, es decir los que se encontraban en el nivel bajo pararon al medio aunque un porcentaje que se encontraba en el medio se mantuvo, y por último el 43% (12) de los infantes se localizan en el nivel alto observándose una mejora muy significativa del nivel. Podemos concluir que los niños de tres años se lograron una mejora significativa en el progreso de la Mejora de la lateralidad de su psicomotricidad gruesa gracias al juego.

*Tabla 4.*  
*Distribución de frecuencias de la aplicación de Juegos para el desarrollo de la*  
*psicomotricidad gruesa, antes y después.*

Niveles	Pre-Test	Post Test
<b>Alto</b>	0 0%	8 29%
<b>Medio</b>	10 36%	15 54%
<b>Bajo</b>	18 64%	5 18%
	100%	100%

Fuente: Datos de la aplicación de la Lista de cotejo El juego.

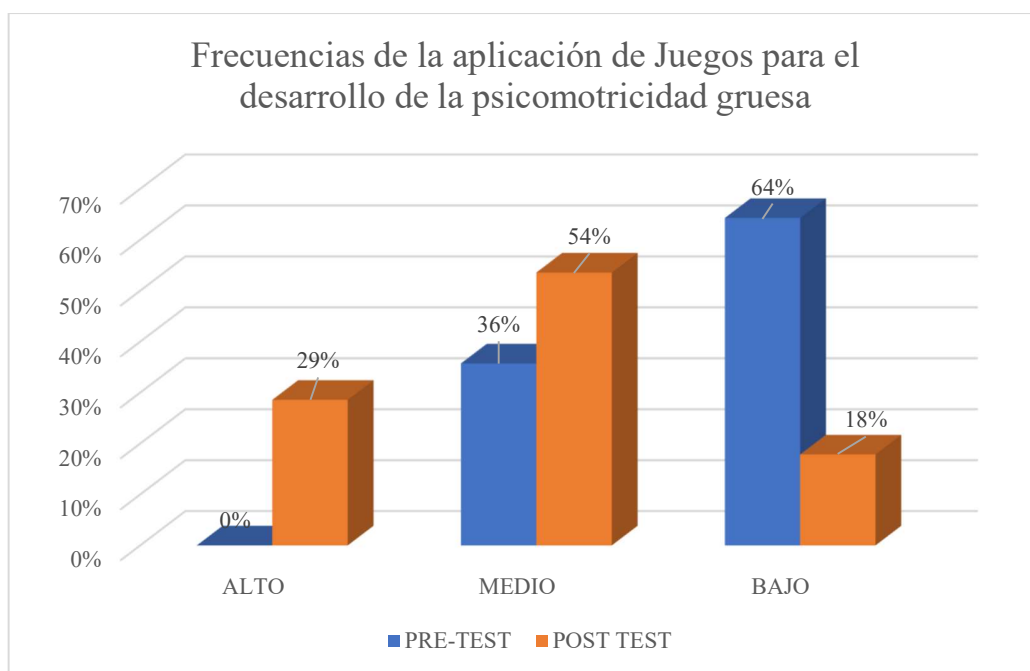


Gráfico 4. Frecuencia de la aplicación del juego para el desarrollo de la Psicomotricidad gruesa



**Interpretación:**

El empleo de la Lista de cotejo “El juego” para recoger la información antes y después del proceso de enseñanza aprendizaje arrojan con el pretest que, 64% (18) infantes se hallan en el nivel bajo, el 36% (10) en el nivel medio, quiere decir que no se le da la debida importancia al juego como estrategia didáctica para el progreso de la psicomotricidad; en cambio cuando el juego fue considerado como parte de las estrategias didácticas en el desarrollo de las áreas curriculares se observa que al aplicar el postest, el 18% (5) niños no gustan del todo del juego ubicándose en el nivel bajo, el 24% (15) de ello están en el nivel medio y el 29% (8) en el nivel alto, esto quiere decir que el juego didáctico se ha transformado en parte fundamental en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de los infantes de tres años.

Tabla 5.

*Distribución de frecuencia de los niveles de psicomotricidad gruesa antes y después.*

Niveles	Pre-Test	Post Test
<b>Alto</b>	0 0%	10 36%
<b>Medio</b>	12 43%	14 50%
<b>Bajo</b>	16 57%	4 14%
	28 100%	28 100%

Fuente: Datos de la aplicación del Test de Psicomotricidad gruesa.

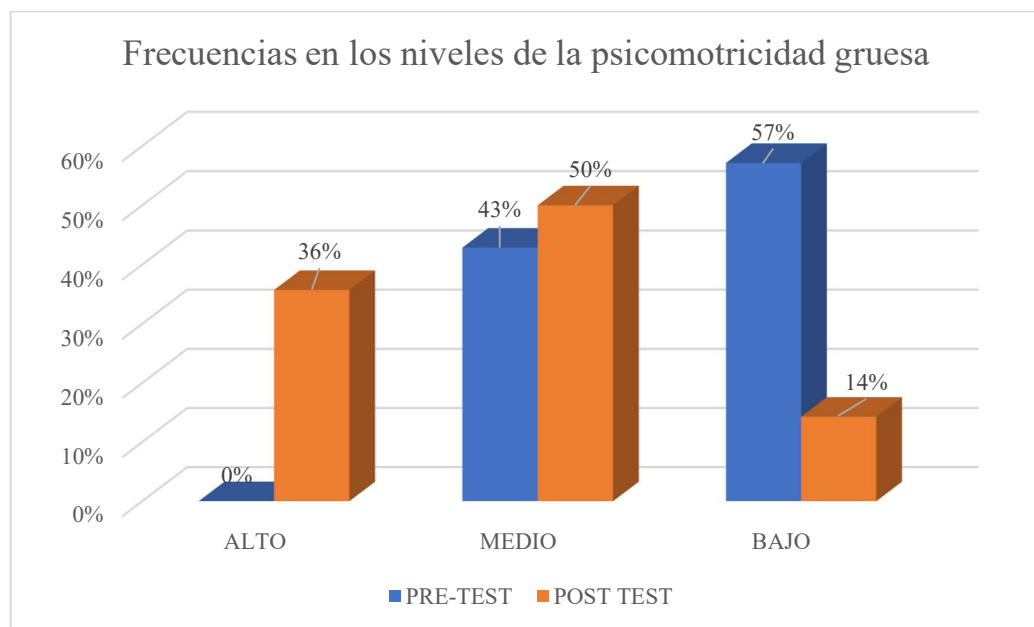


Gráfico 5. Frecuencia de los niveles de la Psicomotricidad gruesa.

**Interpretación:**

El desarrollo de la psicomotricidad es elemento clave del desarrollo integral del ser humano, ya sea la psicomotricidad fina como la gruesa los docentes deben de ver estrategias didácticas adecuadas para desarrollar dichas destrezas, antes de empezar aplicar el juego como estrategia didáctica se aplicó un pretest para conocer cuál era el nivel de los niños de tres años de sus psicomotricidad gruesa, tenemos que el 57% (16) niños tenían una psicomotricidad gruesa de nivel bajo, el 43% (12) estaban en el nivel medio, los datos demuestran que más del cincuenta por ciento no ha desarrollado una psicomotricidad gruesa adecuada; con la aplicación del juego se observa en el postest que el 14% (4) de los niños todavía no han desarrollado dicha destreza ubicándose en el nivel bajo, el 50% (14) están en el nivel medio y el 36% (10) en el nivel alto. Esto quiere decir que hay una mejora significativa del nivel de progreso de la psicomotricidad gruesa de los infantes de tres años.

Tabla 6.

*Influencia del juego, como estrategia didáctica, en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de tres años – Post Test*

Niveles	Juego	Psicomotricidad Gruesa
<b>Alto</b>	8 <b>29%</b>	10 <b>36%</b>
<b>Medio</b>	15 <b>54%</b>	14 <b>50%</b>
<b>Bajo</b>	5 <b>18%</b>	4 <b>14%</b>
	28 100%	28 100%

Fuente: Datos de la aplicación del Test de Psicomotricidad gruesa y de Lista de cotejo El juego.

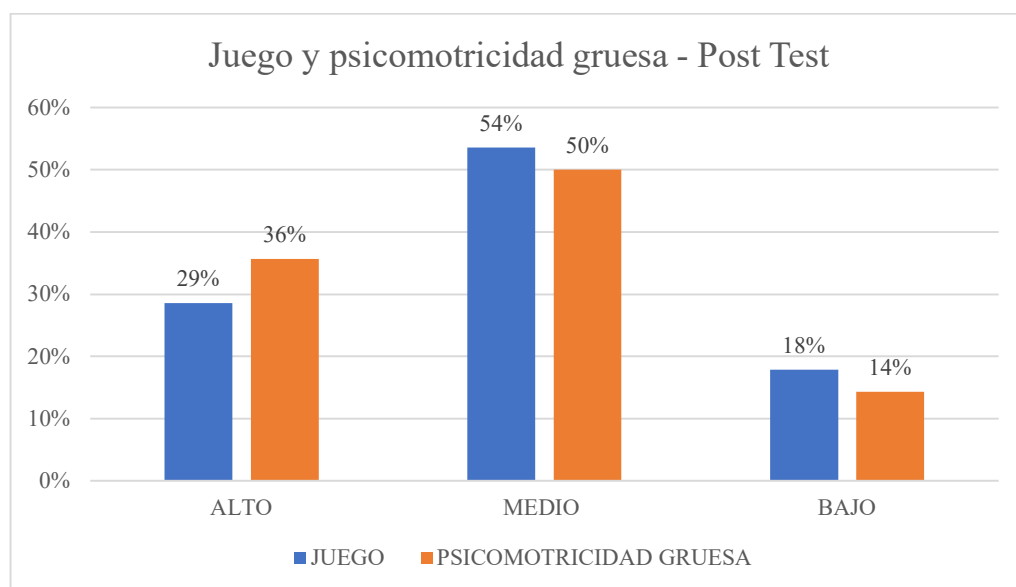


Gráfico 6. Juego y Psicomotricidad gruesa antes y después del proceso.

**Interpretación:**

Los datos estadísticos demuestran que hay una relación directa entre el juego como estrategia didáctica y la mejora del nivel de psicomotricidad gruesa de los infantes de tres años. Después del proceso de enseñanza aprendizaje se les aplicó un postest a los niños donde los resultados demuestran que el 18% (5) estudiantes se sitúan en el nivel bajo con respecto al juego didáctico y el 14% (4) niños también están en el nivel bajo del test de psicomotricidad gruesa, esto quiere decir que estos 4 niños se relacionan con los 5 del juego según nivel; el 54% (15) niños los ubicamos en el nivel medio de los resultados de la Lista de cotejo El juego lo cual se relaciona con el 50% (14) que a igual que el anterior también está en el nivel medio de psicomotricidad gruesa, y el 29% (8) de los niños los encontramos en el nivel alto del juego con un 36% (10) que igual están en el nivel alto de la psicomotricidad gruesa. En conclusión, podemos decir que se encontró correlación entre las variables de estudio propuestas.

Tabla 7.

*Contrastación de la hipótesis el juego, como estrategia didáctica, mejora significativamente la psicomotricidad gruesa en niños de tres años de la Institución Educativa “El Obrero” Sullana-2019*

		Juegos		Psicomotricidad Gruesa
Rho de Spearman	Juegos	Coefficiente de Correlación	1,000	,877**
		Sig. (Bilateral)	.	,000
		N	28	28
Psicomotricidad Gruesa	Psicomotricidad Gruesa	Coefficiente de Correlación	,877**	1,000
		Sig. (Bilateral)	,000	.
		N	28	28

\*\* . La Correlación es Significativa en el Nivel 0,01 (Bilateral).

### **Interpretación:**

La estadística de la aplicación de Rho de Spearman para hallar el coeficiente de correlación de las variables juego y psicomotricidad gruesa demuestra que la Hipótesis planteada si hay correlación por acercarse a uno (1), quedando demostrado, por ello se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna.

## 8. Análisis y discusión

El juego sigue y seguirá siendo la mejor estrategia que se utilice para lograr el aprendizaje en los niños; el juego como estrategia permite el progreso de capacidades, habilidades, destrezas y actitudes en los niños. En los infantes de tres años de la Institución Educativa “El Obrero” de la ciudad de Sullana se observó durante la práctica pre profesional que presentaban ciertas dificultades en el desarrollo de su psicomotricidad gruesa, el problema o dificultad para reconstruir su esquema corporal, afirmación de su coordinación viso motora y mejora de su lateralidad.

Los resultados alcanzados demuestran que hay una correlación directa entre el juego, como estrategia didáctica, en la mejora del nivel de psicomotricidad gruesa en los infantes de tres años de la Institución Educativa. Después del proceso de enseñanza aprendizaje se les aplicó un postest a los niños donde los resultados demuestran que el 18% (5) estudiantes se sitúan en el nivel bajo con relación al juego didáctico y el 14% (4) niños también están en el nivel bajo del test de psicomotricidad gruesa, esto quiere decir que estos 4 niños se relacionan con los 5 del juego según nivel; el 54% (15) niños los ubicamos en el nivel medio de los resultados de la Lista de cotejo El juego lo cual se relaciona con el 50% (14) que al igual que el anterior también está en el nivel medio de psicomotricidad gruesa, y el 29% (8) de los niños los encontramos en el nivel alto del juego con un 36% (10) que igual están en el nivel alto de la psicomotricidad gruesa. En conclusión, podemos decir que se encontró correlación entre las variables de estudio propuestas. Saldarriaga y Lara (2019) también demostraron que el 81,8% de los educandos se ubiquen en el nivel alto de la psicomotricidad y el 18.2% en el nivel medio, estos resultados concluyeron que hay una correlación positiva entre el juego infantil y la psicomotricidad en los educandos de cuatro años. Solórzano (2018) también demuestra con la aplicación de su postest los ubica en un nivel bueno, hablamos de un 82%. Además, al aplicar la T de Student logra un nivel de significancia estandarizada de 0.05, llega a concluir que se rechaza la hipótesis nula, esto es el programa de juegos lúdicos, para desarrollar la

psicomotricidad gruesa en los infantes de tres años en la I.E. N°81015, “Carlos Uceda Meza”, Trujillo.

Un buen progreso de la psicomotricidad en el niño implica a un buen desarrollo integral del ser humano, para ello el docente, especialmente de educación inicial, debe de aplicar estrategias didácticas adecuadas para el desarrollo de sus destrezas y capacidades. El por ello que el juego como estrategia didáctica cobra gran valor en la mejora de la psicomotricidad gruesa de los infantes donde se contempla que el 50% (14) están en el nivel medio y el 36% (10) en el nivel alto. Esto quiere decir que hay una mejora significativa del nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los infantes de tres años. Vílchez y Olivera (2018) concluyeron que, el juego incide significativamente como estrategia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los infantes, y además comparan los resultados entre el pretest donde el 53% tuvieron un logro mínimo y solo un 38% logro mediano; mientras que en el posttest el logro satisfactorio fue del 86% mientras que un logro mediano fue del 14% en general. De igual manera Risco (2018) realiza una contrastación del grupo control en el test con las dimensiones cognitivo, motriz y socio emocional en el pre test se situó en un inicio con en un 100%, en el post test pasaron al nivel de inicio un 70% y en proceso un 30%. Llega a la conclusión que el empleo del programa ha permitido que infantes evolucionen un buen nivel de psicomotricidad gruesa.



## 9. Conclusiones y recomendaciones

### Conclusiones

Conforme a los resultados alcanzados se determinó que el nivel de mejora en la dimensión de reconstrucción del esquema corporal de la psicomotricidad gruesa en infantes de tres años después de aplicar el juego como estrategia didáctica, se observó una mejora significativa donde el 36% (10) de estos infantes se localizan en un nivel alto y un 57% (16) en un nivel medio, superando el nivel obtenido con la aplicación del pretest con un 54% (15) de los infantes que se hallaban en un nivel bajo. En conclusión, se observa un nivel de mejora significativa de la reconstrucción del esquema corporal de la psicomotricidad gruesa de los infantes de tres años gracias al juego como estrategia didáctica en el procedimiento de enseñanza aprendizaje.

También, se buscó determinar el nivel de mejora según la dimensión afirmación de la coordinación visomotora de la psicomotricidad gruesa, en donde a los infantes se les administro el juego como la estrategia didáctica, para ello el reporte fue que el 36% (10) niños están en el nivel alto y el 61% (17) en el nivel medio, superando significativamente los niveles antes de aplicar el juego con un 54% (15) de los niños estuvieron en el nivel bajo. Podemos concluir que hay una mejora en los niveles medio y alto, en el que los infantes logran la afirmación de su coordinación visomotora gracias al juego como el medio para mejorar la psicomotricidad gruesa.

Además, se determinó un nivel de mejora en la dimensión de mejora de la lateralidad de la psicomotricidad gruesa en los infantes de tres años, después de aplicar el juego didáctico, los resultados demuestran que el 43% (12) niños alcanzaron el nivel alto, el 50% (14) en el nivel medio, los datos demuestran un alto nivel de mejora de los niños. Podemos concluir que los niños de tres años se lograron una mejora significativa en el desarrollo de la Mejora de la lateralidad de su psicomotricidad gruesa gracias al juego.

**Recomendaciones**

Implementar en las Instituciones Educativas el juego o actividades lúdicas, como estrategias didácticas, con el objetivo que sean de utensilios de ayuda para incrementar el desarrollo psicomotriz de los niños desde los tres años.

Tomando en consideración los resultados alcanzados en la investigación, se deben de desarrollar estrategias recreativas como el juego, con la finalidad de que aquellos niños que todavía no han desarrollado habilidades psicomotrices en un estado inicial, logren hacerlos de manera paulatina y sin forzar resultados, porque la idea es aprender jugando.

## **10. Agradecimiento**

El estudio de investigación se lo dedico a mi Dios Todopoderoso y a mis padres por su amor, bendición y sabiduría que me permiten luchar por ser cada día mejor.

A mis docentes, por el respaldo, así como por la sabiduría que me transfirieron en el progreso de mi formación profesional, en especial a mi asesora por haber guiado el desarrollo de este trabajo.

## 11. Referencia bibliográfica

- Almeida, S. (2013). *Manual de psicomotricidad para preescolar*. México: Samantha's
- Animación Servicios (2013). *Teoría sobre el juego. Especialista en ludotecas*. Recuperado de: <https://animacionsservicios.wordpress.com/2013/07/26/teoriasobre-el-juego-especialista-en-ludotecas/>
- Aucouturier, B. (1985). *La práctica psicomotriz: reeducación y terapia*. Barcelona: Científico-Médica.
- Baena, A., y Ruiz, P. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. EmásF, Revista Digital de Educación Física, 7(38). Recuperado de Dialnet de: <file:///C:/Users/JOSE/Downloads/Dialnet-ElJuegoMotorComoActividadFisicaOrganizadaEnLaEnsen-5351993.pdf>
- Blazquez, D. (1986). *Iniciación a los deportes de equipo*. Barcelona: Martínez Roca.
- Bottini, P. (2013). *La construcción del Yo corporal Cuerpo, esquema e imagen corporal en Psicomotricidad*. Recuperado de: <https://edoc.pub/la-construccin-del-yocorporal-cuerpo-esquema-e-imagen-corpor-5-pdf-free.html>
- Cajamarca, E. L. (2018). *Influencia del juego cooperativo en la psicomotricidad de los niños y niñas en la Institución Educativa Inicial N° 425- 107 en Buenos Aires – Ayacucho* (Tesis para segunda especialidad). Universidad Nacional de Huancavelica. Recuperado de Unh de: <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2113>
- Cárdenas, J. (s.f.). *Teoría de las inteligencias múltiples*. Recuperado de jessiecardenas de: <https://jessiecardenas1994.wixsite.com/intmultiples/inteligencias-multiples>
- Ccahuana, F. L. (2018). *Aplicación del programa juego, coopero y aprendo para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial El Salvador, Arequipa 2018* (Tesis de pregrado).

- Universidad San Pedro. Recuperado de usanpedro de:  
<http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/11292>
- Conteras, I., y Gonzáles, A. (s.f). *Preparo mi cuerpo para aprender*. Recuperado de:  
<https://docplayer.es/14067826-Preparo-mi-cuerpo-para-aprender.html>
- Curso de Educadores. (2013). *Especialista en Ludotecas. Evolución del juego*.  
 Recuperado de: <https://cursoseducadores.blogspot.com/2013/07/especialista-enludotecas-evolucion-del.html>
- Curso de Educadores. (2013). *Juego infantil. Monitor de Juegos*. Recuperado de:  
<https://cursoseducadores.blogspot.com/2013/01/juego-infantil-monitor-dejuegos.html>
- Gardner, H. (1988). *Inteligencias Múltiples*. Estados Unidos
- Gastiaburú, G. (2012). *Programa “juego, coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor niños de 3 años* (Tesis de Maestría). Recuperado de Universidad San Ignacio de Loyola de:  
[http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1194/1/2012\\_Gastiabur%C3%BA\\_Programa%20-Juego%2C%20coopero%20y%20aprendo-%20para%20el%20desarrollo%20psicomotor%20de%20ni%C3%B1os%20de%203%20a%C3%B1os%20de%20una%20IE%20del%20Callao.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1194/1/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa%20-Juego%2C%20coopero%20y%20aprendo-%20para%20el%20desarrollo%20psicomotor%20de%20ni%C3%B1os%20de%203%20a%C3%B1os%20de%20una%20IE%20del%20Callao.pdf)
- González, A., y González, C. (2010). Educación física desde la corporeidad y la motricidad. *Rev. Hacia la Promoción de la Salud*, 15(2), 173-187. Recuperado de Cielo de: <http://www.scielo.org.co/pdf/hpsal/v15n2/v15n2a11.pdf>
- J.M, H. C. (1987- 1996).
- Jaramillo, L. (2005). *El cuerpo y el movimiento: Perspectivas*. Bogotá: Centro Editorial Universidad del Rosario. Recuperado de Urosario de:  
<https://repository.urosario.edu.co/bitstream/handle/10336/1026/Cuerpo%20y%20movimiento.pdf;jsessionid=AFE34D27762EAB0739D2A1B404066E73?sequence=1>
- Kiphard, J. (1976). *Insuficiencia de movimiento y de coordinación en la edad de la escuela primaria*. Buenos Aires, Argentina: Kapelusz.

- Loli, G., y Silva, Y. (2007). *Psicomotricidad, intelecto y afectividad - tres dimensiones hacia una sola dirección: Desarrollo integral*. Lima: Bruño.
- Mamani, J. (2016). *Nivel de psicomotricidad en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial 314 del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2016* (Tesis de Licenciatura). Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. Recuperado de Uladech de: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/1377>
- Meneses, M., y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Rev. Educación*, 25(2), 113-124. Recuperado de Redalyc de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- MINEDU. (2016). Programa Curricular de Educación Inicial. Lima: Ministerio de Educación.
- MINEDU. (2016). Programa curricular de Educación Inicial. Slideshare. Recuperado de: <https://fr.slideshare.net/mois69/progrma-curricular-de-educacininicial-minedu>
- MINEDU. (s/f). Taller de psicomotricidad. Aulas de 3, 4 y 5 años y multiedad de educación inicial. Lima: Ministerio de Educación.
- Miranda, J. (2009). *El juego lúdico y la práctica educativa*. España: Graó.
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. España: Ediciones Aljibe
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en educación inicial. Algunas consideraciones conceptuales*. Quito: Centro Municipal de Educación Inicial CEMEI “Ipiales”.
- Peña, L. M. (2018). *La importancia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la I.E. Nuestra Señora de la Medalla Milagrosa* (Tesis de pregrado). Universidad San Pedro. Recuperado de usapedro de: <http://repositorio.usapedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/11893>

- Pérez, R. (2004). *Psicomotricidad. Teoría y praxis del desarrollo psicomotor en la infancia*. España: Ed. Vigo.
- Pérez, Y. (s.f.). *El tratamiento a la motricidad fina en la educación preescolar*. Granma: Centro universitario municipal guía.
- Piaget, J. (1959). *Teoría "psicogenética"*. London, UK: Routledge and Kegan Paul.
- Piaget, J. (1965). *Juegos Psicomotores*.
- Piaget, J. (1969). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Madrid: Aguilar.
- Piaget, J. (2008). *La psicología de la inteligencia*. Barcelona: Crítica.
- Psicomotricidad en los niños. (2013). *Teorías que fundamentan la Psicomotricidad*. Recuperado de: <https://psicomotricidadeln.blogspot.com/2013/04/teorias-que-fundamentanla.html>
- Quispe, V. (2019). *Efectos del juego motor para el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años*. (Tesis de maestría). Universidad Nacional San Agustín de Arequipa. Recuperado de unsa de: <http://bibliotecas.unsa.edu.pe/handle/UNSA/10763>
- Risco, L. (2018). *Programa "Me Divierto Jugando" para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018* (Tesis de pregrado). Universidad César Vallejo. Recuperado de ucv de: <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/26606>
- Rodríguez, L. M. (2019). *Juegos cooperativos en la psicomotricidad y competencia de interacción social de los niños de educación inicial* (Tesis de doctorado). Universidad César Vallejo. Recuperado de ucv de: <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/22421>
- Saldarriaga, M. y Vega, I. (2019). *Juego infantil y la psicomotricidad de los niños de la Institución Educativa N° 1709 "Niño Jesús" -Puerto Malabrigo-2019* (Tesis de pregrado). Universidad César Vallejo. Recuperado de ucv de: <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/38602>
- Spencer, H. (1861). *Ágora para la Educación Física y el Deporte*. España: s/e.

- Trigueros, C. (1998). *Las danzas y los juegos populares en el currículum de educación física*. Granada: Ed. Proyecto Sur
- Vigostky, L. (1975). *El problema del desarrollo cultural del niño y otros textos inéditos*. Buenos Aires, Argentina: Almagesto.
- Vigostky, L. (1999). *Pensamiento y lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- Vigostky, L. (2003). *Sociocultural del juego*. Barcelona, España: Crítica
- Villacís, C. (2012). *Actividades lúdicas y su incidencia en el aprendizaje participativo en el área de inglés en los estudiantes del segundo año de educación básica en la escuela fiscal México en la Ciudad de Ambato, Provincia Tungurahua*. Recuperado de Universidad Técnica de: [http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/4786/1/ts%20ingles\\_2012\\_71.pdf](http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/4786/1/ts%20ingles_2012_71.pdf)
- Wallon, H. (1965). *“El papel del “otro” en la conciencia del “yo”. Estudios sobre Psicología genética de la personalidad*. Buenos Aires: Ed Lautaro.
- Wallon, H. (1980). *Psicología del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo Infantil*. Madrid: Pablo del Río.



## 12. Anexos y apéndice.

### Anexo 1.

#### TEST DE PSICOMOTRICIDAD GRUESA

##### I. Datos del estudiante:

1. Nombres y apellidos.....
2. Edad..... Aula.....

##### II. Reactivos:

N°	Ítems	Valoración		
		A	M	B
<b>Dimensión: Reconstrucción del esquema corporal</b>				
1	Muestra reconocimiento global de su cuerpo.			
2	Se reconoce importante físicamente.			
3	Toma conciencia de sus posibilidades corporales.			
<b>Dimensión: Afianza la coordinación viso motriz</b>				
4	Coordina movimientos de manos con su percepción visual.			
5	Coordina movimientos de pies con su percepción visual			
6	Coordina movimientos de cabeza con manos.			
7	Coordina movimientos de cabeza con los pies.			
<b>Dimensión: Mejora la lateralidad</b>				
8	Se ubica en el espacio vertical (arriba/abajo)			
9	Ubica objetos en el lugar que se le indica (Izquierda/derecha)			
10	Reconoce la posición (delante/ detrás; de algo			

##### III. Leyenda:

Indicador	Valoración
A (Bueno)	2 puntos
M (Regular)	1 punto
B (Malo)	0 puntos

#### IV. Escalas

<b>Escala de Psicomotricidad</b>	
Alto	16 – 20
Medio	11 – 15
Bajo	00 – 10

<b>Dimensiones: Reconstrucción esquema corporal</b>	
Alto	05 – 06
Medio	03 – 04
Bajo	00 – 02

<b>Dimensión: Afianza la coordinación viso motriz</b>	
Alto	06 – 08
Medio	03 – 05
Bajo	00 – 02

<b>Dimensión: Mejora de la lateralidad</b>	
Alto	05 – 06
Medio	03 – 04
Bajo	00 – 02

**Anexo 2.**

Confiabilidad de Test de psicomotricidad gruesa según el coeficiente de Alfa de Cronbach

Estudiantes	Ítems										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	17
2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	16
3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	19
4	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	16
5	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	16
6	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	13
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	19
10	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	14
11	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	16
12	1	0	1	1	0	1	2	2	2	2	12
13	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	14
14	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	17
15	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	14
16	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	16
17	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	17
18	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	19
19	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	17
20	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	16
21	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	19
22	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	16
23	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	16
24	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	13
25	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
26	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8
27	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	19
28	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	14
	0.23	0.38	0.16	0.24	0.28	0.22	0.20	0.16	0.09	0.168	

$$\alpha \text{ (Alfa)} = 0.81466536$$

$$K \text{ (Numero de Ítems)} = 10$$

$$\sum Vi \text{ (Varianza de cada Ítem)} = 2.19260204$$

$$Vt \text{ (Varianza Total)} = 8.21811224$$

**Anexo 3.**

**LISTA DE COTEJO**  
**“EL JUEGO”**

**I. Datos del estudiante:**

1. Nombres y apellidos.....
2. Edad..... Aula.....

**II. Reactivos:**

Nº	Ítems	Valoración	
		SI	NO
<b>Dimensión: Juego infantil</b>			
1	¿Has organizado alguna vez un juego?		
2	¿Te gusta jugar?		
3	¿Cuándo juegas compartes los materiales del juego?		
<b>Dimensión: Juego recreativo</b>			
4	¿Sientes alegría cuando juegas?		
5	¿Te gusta jugar solo (a)?		
6	¿Te gusta jugar en grupo?		
<b>Dimensión: Juego formativo</b>			
7	¿Sabes que en todo juego hay reglas?		
8	¿En todo juego cumples las reglas de esos juegos?		
9	¿Durante el juego respetas los derechos de los demás?		
10	En los juegos se suda y se cansa ¿Crees que eso es bueno?		

**III. Leyenda:**

Indicador	Valoración
SI	2 puntos
NO	1 punto

#### IV. Escalas

<b>Escala del juego</b>	
Alto	16 – 20
Medio	11 – 15
Bajo	00 – 10

<b>Dimensiones: Juego infantil</b>	
Alto	05 – 06
Medio	03 – 04
Bajo	00 – 02

<b>Dimensión: Juego recreativo</b>	
Alto	05 – 06
Medio	03 – 04
Bajo	00 – 02

<b>Dimensión: Juego formativo</b>	
Alto	06 – 08
Medio	03 – 05
Bajo	00 – 02

**Anexo 4.**

Confiabilidad de Lista de cotejo “El juego” según el coeficiente de Alfa de Cronbach.

Estudiantes	Ítems										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	17
2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	16
3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	19
4	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	16
5	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	16
6	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	13
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	19
10	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	14
11	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	16
12	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	14
13	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	14
14	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	17
15	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	14
16	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	16
17	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	17
18	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	19
19	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	17
20	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	16
21	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	19
22	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	16
23	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	16
24	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	13
25	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
27	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	19
28	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	14
	0.23	0.21	0.16	0.24	0.18	0.22	0.20	0.16	0.09	0.16	

$$\alpha \text{ (Alfa)} = 0.79712404$$

$$K \text{ (Numero de Ítems)} = 10$$

$$\sum V_i \text{ (Varianza de cada Ítem)} = 1.92729592$$


$$V_t \text{ (Varianza Total)} = 6.82015306$$

### Anexo 5.

Validación de los instrumentos por “Juicio de expertos”


UNIVERSIDAD SAN PEDRO FILIAL – PIURA FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL								
Título del Proyecto: El juego en la psicomotricidad en niños de 3 años de la Institución Educativa “El Obrero”, Sullana-2019								
Nombre del Instrumento: Test de Psicomotricidad gruesa								
Autora: Albán Mauricio, Elizabe Anabel								
MATRIZ DE EVALUACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS								
Nº	Ítems	Criterios de evaluación						Observación
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es ambiguo el ítem?		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión: Reconstrucción del esquema corporal</b>								
1	Muestra reconocimiento global de su cuerpo.	X						
2	Se reconoce importante físicamente.	X						
3	Toma conciencia de sus posibilidades corporales.	X						
<b>Dimensión: Afianza la coordinación viso motriz</b>								
4	Coordina movimientos de manos con su percepción visual.	X						
5	Coordina movimientos de pies con su percepción visual	X						
6	Coordina movimientos de cabeza con manos.	X						
7	Coordina movimientos de cabeza con los pies.	X						
<b>Dimensión: Mejora la lateralidad</b>								
8	Se ubica en el espacio vertical (arriba/abajo)	X						
9	Ubica objetos en el lugar que se le indica (Izquierda/derecha)	X						
10	Reconoce la posición (delante/ detrás; de algo	X						

#### Datos del Evaluador

Apellidos y Nombres	Peña Julca Ruth Karen
Nº de DNI	47883712
Título profesional/especialidad	Educación Inicial
Grado académico/Mención.	Licenciada
Fecha y firma	04 de febrero del 2019 

UNIVERSIDAD SAN PEDRO FILIAL – PIURA FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL								
Título del Proyecto: El juego en la psicomotricidad en niños de 3 años de la Institución Educativa “El Obrero”, Sullana-2019								
Nombre del Instrumento: Lista de cotejo El juego								
Autora: Albán Mauricio, Elizabe Anabel								
MATRIZ DE EVALUACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS								
Nº	Ítems	Criterios de evaluación						Observación
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es ambiguo el ítem?		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión: Juego infantil</b>								
1	¿Has organizado alguna vez un juego?	X						
2	¿Te gusta jugar?							
3	¿Cuándo juegas compartes los materiales del juego?	X						
<b>Dimensión: Juego recreativo</b>								
4	¿Sientes alegría cuando juegas?	X						
5	¿Te gusta jugar solo (a)?	X						
6	¿Te gusta jugar en grupo?	X						
<b>Dimensión: Mejora la lateralidad</b>								
7	¿Sabes que en todo juego hay reglas?	X						
8	¿En todo juego cumples las reglas de esos juegos?	X						
9	¿Durante el juego respetas los derechos de los demás?	X						
10	En los juegos se suda y se cansa ¿Crees que eso es bueno?	X						


**Datos del Evaluador**

Apellidos y Nombres	Peña Julca Ruth Karen
Nº de DNI	47883712
Título profesional/especialidad	Educación Inicial
Grado académico/Mención.	Licenciada
Fecha y firma	04 de Febrero del 2019 




UNIVERSIDAD SAN PEDRO FILIAL – PIURA FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL								
Título del Proyecto: El juego en la psicomotricidad en niños de 3 años de la Institución Educativa “El Obrero”, Sullana-2019								
Nombre del Instrumento: Test de Psicomotricidad gruesa								
Autora: Albán Mauricio, Elizabe Anabel								
MATRIZ DE EVALUACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS								
N°	Ítems	Criterios de evaluación						Observación
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es ambiguo el ítem?		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión: Reconstrucción del esquema corporal</b>								
1	Muestra reconocimiento global de su cuerpo.	X						
2	Se reconoce importante físicamente.	X						
3	Toma conciencia de sus posibilidades corporales.	X						
<b>Dimensión: Afianza la coordinación viso motriz</b>								
4	Coordina movimientos de manos con su percepción visual.	X						
5	Coordina movimientos de pies con su percepción visual	X						
6	Coordina movimientos de cabeza con manos.	X						
7	Coordina movimientos de cabeza con los pies.	X						
<b>Dimensión: Mejora la lateralidad</b>								
8	Se ubica en el espacio vertical (arriba/abajo)	X						
9	Ubica objetos en el lugar que se le indica (Izquierda/derecha)	X						
10	Reconoce la posición (delante/ detrás; de algo	X						

**Datos del Evaluador**

Apellidos y Nombres	RONDY RIVERA LOURDES MARIBEL
N° de DNI	46540130
Título profesional/especialidad	EDUCACIÓN INICIAL
Grado académico/Mención.	LICENCIADA
Fecha y firma	04 FEBRERO DEL 2019 


UNIVERSIDAD SAN PEDRO FILIAL – PIURA FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL								
Título del Proyecto: El juego en la psicomotricidad en niños de 3 años de la Institución Educativa “El Obrero”, Sullana-2019								
Nombre del Instrumento: Lista de cotejo El juego								
Autora: Albán Mauricio, Elizabe Anabel								
MATRIZ DE EVALUACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS								
N°	Ítems	Criterios de evaluación						Observación
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es ambiguo el ítem?		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión: Juego infantil</b>								
1	¿Has organizado alguna vez un juego?	X						
2	¿Te gusta jugar?	X						
3	¿Cuándo juegas compartes los materiales del juego?	X						
<b>Dimensión: Juego recreativo</b>								
4	¿Sientes alegría cuando juegas?	X						
5	¿Te gusta jugar solo (a)?	X						
6	¿Te gusta jugar en grupo?	X						
<b>Dimensión: Mejora la lateralidad</b>								
7	¿Sabes que en todo juego hay reglas?	X						
8	¿En todo juego cumples las reglas de esos juegos?	X						
9	¿Durante el juego respetas los derechos de los demás?	X						
10	En los juegos se suda y se cansa ¿Crees que eso es bueno?	X						

**Datos del Evaluador**

Apellidos y Nombres	RONDOS RIVERA LOURDES MARIBEL
N° de DNI	46540130
Título profesional/especialidad	EDUCACIÓN INICIAL
Grado académico/Mención.	LICENCIADA
Fecha y firma	04 FEBRERO DEL 2019 


UNIVERSIDAD SAN PEDRO FILIAL – PIURA FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL								
<b>Título del Proyecto:</b> El juego en la psicomotricidad en niños de 3 años de la Institución Educativa “El Obrero”, Sullana-2019								
<b>Nombre del Instrumento:</b> Test de Psicomotricidad gruesa								
<b>Autora:</b> Albán Mauricio, Elizabe Anabel								
MATRIZ DE EVALUACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS								
N°	Ítems	Criterios de evaluación						Observación
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es ambiguo el ítem?		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión: Reconstrucción del esquema corporal</b>								
1	Muestra reconocimiento global de su cuerpo.	X						
2	Se reconoce importante físicamente.	X						
3	Toma conciencia de sus posibilidades corporales.	X						
<b>Dimensión: Afianza la coordinación viso motriz</b>								
4	Coordina movimientos de manos con su percepción visual.	X						
5	Coordina movimientos de pies con su percepción visual	X						
6	Coordina movimientos de cabeza con manos.	X						
7	Coordina movimientos de cabeza con los pies.	X						
<b>Dimensión: Mejora la lateralidad</b>								
8	Se ubica en el espacio vertical (arriba/abajo)	X						
9	Ubica objetos en el lugar que se le indica (Izquierda/derecha)	X						
10	Reconoce la posición (delante/ detrás; de algo)	X						

**Datos del Evaluador**

Apellidos y Nombres	Peña Tulca Lidia Naemy
N° de DNI	47986538
Título profesional/especialidad	Educación Inicial
Grado académico/Mención.	Licenciada
Fecha y firma	04 - Febrero 2019. 

UNIVERSIDAD SAN PEDRO FILIAL – PIURA FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL								
Título del Proyecto: El juego en la psicomotricidad en niños de 3 años de la Institución Educativa "El Obrero", Sullana-2019								
Nombre del Instrumento: Lista de cotejo El juego								
Autora: Albán Mauricio, Elizabe Anabel								
MATRIZ DE EVALUACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS								
N°	Ítems	Criterios de evaluación						Observación
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es ambiguo el ítem?		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión: Juego infantil</b>								
1	¿Has organizado alguna vez un juego?	X						
2	¿Te gusta jugar?	X						
3	¿Cuándo juegas compartes los materiales del juego?	X						
<b>Dimensión: Juego recreativo</b>								
4	¿Sientes alegría cuando juegas?	X						
5	¿Te gusta jugar solo (a)?	X						
6	¿Te gusta jugar en grupo?	X						
<b>Dimensión: Mejora la lateralidad</b>								
7	¿Sabes que en todo juego hay reglas?	X						
8	¿En todo juego cumples las reglas de esos juegos?	X						
9	¿Durante el juego respetas los derechos de los demás?	X						
10	En los juegos se suda y se cansa ¿Crees que eso es bueno?	X						

**Datos del Evaluador**

Apellidos y Nombres	Peña Tulca Lidia Noemy.
N° de DNI	47986538
Título profesional/especialidad	Educación Inicial
Grado académico/Mención.	Licenciado
Fecha y firma	04. Febrero Del 2019 

## Anexo 6.

### SESION DE APRENDIZAJE N° 01

#### I-DATOS GENERALES

- Fecha : martes 02 de abril del 2019
- Sección : Ternura “A”
- Edad : 3 años
- Docente : Elizabe Anabel Alban Mauricio
- TÍTULO DE LA SESIÓN : Jugando con nuestros miedos (Psicomotricidad)

#### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	ESTÁNDAR
PSICOMOTRICIDAD.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comprende su cuerpo</li> <li>➤ Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⊗ <b>Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.</b> Ejemplo: Un niño juega a trepar un pequeño muro, camina intenta</li> </ul>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. <u>Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo.</u> Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego
	<b>ENFOQUE TRANSVERSAL</b>	<b>ACTITU Y/O ACCIÓN OBSERVABLE</b>		
Enfoque de búsqueda de la excelencia	Las docentes junto con los estudiantes proponen y enfrentan desafíos y retos que permitan al niño y niña esforzarse y ser perseverantes para cumplir con éxito sus metas y solucionar situaciones problemáticas de su vida cotidiana.			

#### IV. MOMENTOS, ESTRATEGIAS Y RECURSOS:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO
<b>Recepción de los niños y niñas Actividades permanentes</b>	Vínculo afectivo. -Mantener una breve conversación con los niños: Resaltar hábitos de higiene en su presentación personal. -Pedirle que ubique su lonchera o mochila en su lugar. ⊗ En el aula en asamblea, realizan la oración y realizan praxis buco faciales ayudados de una canción: “La lengua saltarina” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=FLkt0mF0N38">https://www.youtube.com/watch?v=FLkt0mF0N38</a>	<b>Niños/niñas. Docente</b>	<b>20 min</b>

<b>Juego libre en los sectores</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☒ <b>Planificación:</b> Niños/a, se reúnen con la facilitadora, se les da a conocer que es hora del juego libre y que se les comunicará el momento en que tienen que recoger los mismos, establecen algunos acuerdos de juego.</li> <li>☒ <b>Organización:</b> Se distribuyen libremente en grupos por el aula, se ubican en el sector de su preferencia.</li> <li>☒ <b>Socialización:</b> En asamblea cuentan al grupo a que jugaron, quienes jugaron, como se sintieron, que paso mientras jugaban.</li> <li>☒ <b>Representación:</b> Expresan gráficamente lo que más les gusto de la actividad.</li> <li>☒ <b>Orden:</b> Trabajan construyendo, armando, agrupando demostrando orden en el desarrollo de la actividad, también se les comunica 10 min antes el cierre de la actividad para que guarden los juguetes y ordenen su aula.</li> </ul>	<b>-Sectores del aula</b>	<b>60 min</b>
<b>INICIO</b>	<p><b>MOTIVACIÓN</b></p> <p>➤ Observamos y escuchamos el video: La momia del museo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=77cMflqA_zo">https://www.youtube.com/watch?v=77cMflqA_zo</a> , luego respondemos a las siguientes preguntas: ¿Cómo se llama el video? ¿Qué hacían los niños? ¿Para qué se iban a las casas? ¿De qué estaban vestidos? ¿Qué era el tío de Fernandito? ¿Cómo estaba cubierto su cuerpo? ¿Qué pasó con los niños?</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>➤ ¿Alguna vez se han disfrazado de estos personajes? ¿Cuándo y dónde? ¿Les causará miedo? ¿Son reales? ¿Alguna vez han visto una momia? ¿podríamos jugar con ellos, así como en el video jugaban con los niños?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>Expresamos ¿Cómo haremos para realizar movimientos parecidos a los personajes imaginarios?</p> <p><b>ANUNCIAR EL PROPÓSITO</b></p> <p>Dialogamos con los niños y niñas y preguntamos ¿Qué actividad creen que vamos a desarrollar hoy? Después de escuchar sus aportes expresamos que el propósito de hoy es realizar acciones como correr, saltar, alzar nuestras manos imitando los movimientos de los personajes que nos causan miedo.</p>	<b>-video diálogo</b>	<b>15 min</b>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES:</b></p> <p>Expresan los acuerdos a desarrollar en el trabajo Realizan el calentamiento a través de la canción la bruja <a href="https://www.youtube.com/watch?v=OmUIMlckP_Q">https://www.youtube.com/watch?v=OmUIMlckP_Q</a></p> <p>Observan el papel higiénico, pelotas de colores, canastas, conos y un fantasma come pelotas.</p> <p>Expresan las posibles actividades que pueden desarrollar con este y las ejecutan.</p> <p>Siguiendo las consignas de la docente nos involucramos en pareja como si fuéramos momias. Ya disfrazados como momias, seguimos una línea recta: caminamos, saltamos sobre ella.</p> <p>Encestan pelotas de colores en una imagen de fantasma, utilizando la coordinación óculo manual, luego contamos la cantidad de pelotas encestadas.</p> <p>Encestamos conos, en una base diseñada de gorritos de bruja, niños y niñas utilizarán su coordinación óculo manual.</p>	<b>-diálogo Video Papel higiénico Pelotas Canastas Conos.</b>	<b>25 min</b>

	<p>Transportamos objetos de un lugar a otro caminando. Corriendo, saltando.</p> <p>Acostados en el piso escuchan música suave con los ojos cerrados se relajan</p> <p>En hojas dibujan la actividad desarrollada hoy</p> <p>Dialogan expresando lo realizado durante la actividad como se sintieron</p>		
<b>CIERRE</b>	<p><b>Metacognición:</b> Dialogan sobre lo realizado, sus aciertos y dificultades, y para que le sirve lo aprendido hoy,</p>	<b>Diálogo</b>	<b>15 min</b>

### SESION DE APRENDIZAJE N° 02

#### I-DATOS GENERALES

- Fecha : martes 09 de abril del 2019
- Sección : Ternura "A"
- Edad : 3 años
- Docente : Elizabe Anabel Albán Mauricio
- TÍTULO DE LA SESIÓN : Nos desplazamos imitando los medios de transporte.

#### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	ESTÁNDAR
<b>PSICOMOTRICIDAD.</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comprende su cuerpo</li> <li>➤ Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☒ <b>Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.</b> Ejemplo: Un niño juega a trepar un pequeño muro, camina intentando mantener el equilibrio y salta desde cierta altura.</li> </ul>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. <u>Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo.</u> Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego
<b>ENFOQUE TRANSVERSAL</b>		<b>ACTITU Y/O ACCIÓN OBSERVABLE</b>		
Enfoque de búsqueda de la excelencia		Las docentes junto con los estudiantes proponen y enfrentan desafíos y retos que permitan al niño y niña esforzarse y ser perseverantes para cumplir con éxito sus metas y solucionar situaciones problemáticas de su vida cotidiana.		

## IV. MOMENTOS, ESTRATEGIAS Y RECURSOS:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO
Recepción de los niños y niñas Actividades permanentes	Vínculo afectivo. -Mantener una breve conversación con los niños: Resaltar hábitos de higiene en su presentación personal. -Pedirle que ubique su lonchera o mochila en su lugar. ☒ En el aula en asamblea, realizan la oración y realizan praxis buco faciales ayudados de una canción: “La lengua saltarina” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=FLkt0mF0N38">https://www.youtube.com/watch?v=FLkt0mF0N38</a>	Niños/niñas. Docente	20 min
Juego libre en los sectores	☒ <b>Planificación:</b> Niños/a, se reúnen con la facilitadora, se les da a conocer que es hora del juego libre y que se les comunicará el momento en que tienen que recoger los mismos, establecen algunos acuerdos de juego. ☒ <b>Organización:</b> Se distribuyen libremente en grupos por el aula, se ubican en el sector de su preferencia. ☒ <b>Socialización:</b> En asamblea cuentan al grupo a que jugaron, quienes jugaron, como se sintieron, que paso mientras jugaban. ☒ <b>Representación:</b> Expresan gráficamente lo que más les gusto de la actividad. ☒ <b>Orden:</b> Trabajan construyendo, armando, agrupando demostrando orden en el desarrollo de la actividad, también se les comunica 10 min antes el cierre de la actividad para que guarden los juguetes y ordenen su aula.	-Sectores del aula	60 min
INICIO	<b>MOTIVACIÓN</b> ➤ Observamos y escuchamos el video: Los medios de transporte <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ol11YcbRku8">https://www.youtube.com/watch?v=ol11YcbRku8</a> , luego respondemos a las siguientes preguntas: ¿Cómo se llama el video? ¿Qué observamos en él? ¿Qué medios de transporte terrestre menciona? ¿Qué medios de transporte acuático y cuáles aéreos? ¿En cuál de ellos te gustaría viajar? <b>SABERES PREVIOS:</b> ➤ ¿Qué espacio necesitan los barcos para trasladarse? ¿Qué movimientos realizan estos medios de transporte al desplazarse? ¿Qué los impulsa a funcionar? ¿Se parecerán a las personas? ¿En qué? ¿Cómo se desplazarán las personas? ¿y los animales? etc. <b>PROBLEMATIZACIÓN</b> Expresamos ¿Cómo haremos para realizar movimientos parecidos a los medios de transporte? <b>ANUNCIAR EL PROPÓSITO</b> Dialogamos con los niños y niñas y preguntamos ¿Qué actividad creen que vamos a desarrollar hoy? Después de escuchar sus aportes expresamos que el propósito de hoy es realizar acciones como correr, saltar, alzar nuestras manos imitando los medios de transporte con nuestro cuerpo.	Video -diálogo	15 min
DESARROLLO	<b>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES:</b>  Expresan los acuerdos a desarrollar en el trabajo	- grabadora usb Cajas elaboradas de diversos	25 min



	<p>Realizan el calentamiento a través de la canción el auto de papá <a href="https://www.youtube.com/watch?v=enVHR3HTxas">https://www.youtube.com/watch?v=enVHR3HTxas</a></p> <p>Observan las llantas de flotadores, conos, aros, los describen, color, forma, tamaño</p> <p>Expresan las posibles actividades que pueden desarrollar con este y las ejecutan.</p> <p>Siguiendo las consignas de la docente saltan sobre los conos, toman las posiciones, corren alrededor de estos, desplazándose. Alzan sus manos como aviones y corren en obstáculos.</p> <p>Saltan sobre flotadores de llantas</p> <p>Hacen carreras de autos.</p> <p>Transportamos objetos de un lugar a otro caminando. Corriendo, saltando.</p> <p>Acostados en el piso escuchan música suave con los ojos cerrados se relajan</p> <p>En hojas dibujan la actividad desarrollada hoy</p> <p>Dialogan expresando lo realizado durante la actividad como se sintieron</p>	<p><b>medios de transporte</b></p> <p><b>Conos</b></p> <p><b>Aros</b></p> <p><b>flotadores</b></p>	
<b>CIERRE</b>	<p><b>Metacognición:</b></p> <p>Dialogan sobre lo realizado, sus aciertos y dificultades, y para que le sirve lo aprendido hoy: ¿qué hicimos hoy?, ¿para qué lo hicimos?, ¿qué logramos? ¿para qué nos servirá lo logrado?, ¿a qué acuerdos llegamos?, ¿qué dificultades tuvimos?, ¿qué podemos hacer para superar estas dificultades?</p>	<b>Diálogo</b>	<b>15 min</b>

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

#### I-DATOS GENERALES

- Fecha : martes 16 de abril del 2019
- Sección : Ternura "A"
- Edad : 3 años
- Docente : Elizabe Anabel Alban Mauricio
- TÍTULO DE LA SESIÓN : Jugando descubro las partes de mi cuerpo y el mundo que me rodea

## II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	ESTANDAR
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. <u>Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo.</u> Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.
<b>ENFOQUE TRANSVERSAL</b>		<b>ACTITU Y/O ACCIÓN OBSERVABLE</b>	
Enfoque de equidad de género		Docentes motivan la convivencia sin distinción de sexo, en donde todos aprenden lo mismo; a respetar y hacerse respetar. Los estudiantes aprueban las decisiones de sus compañeros, por ejemplo, cuando desarrollan actividades artísticas, juegos, etc. Sin distinción de sexo.	

## IV. MOMENTOS, ESTRATEGIAS Y RECURSOS:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
<b>Recepción de los niños y niñas Actividades permanentes</b>	Vínculo afectivo. -Mantener una breve conversación con los niños: Resaltar hábitos de higiene en su presentación personal. -Pedirle que ubique su lonchera o mochila en su lugar. ☒ En el patio participan en la oración, saludo a la bandera y verificación del calendario dan a conocer la noticia del día, expresan los acuerdos de convivencia que practicarán durante el día.	<b>Niños/niñas. Docente</b>	<b>20 min</b>
<b>Juego libre en los sectores</b>	☒ <b>Planificación:</b> Niños/a, se reúnen con la facilitadora, se les da a conocer que es hora del juego libre y que se les comunicará el momento en que tienen que recoger los mismos, establecen algunos acuerdos de juego. ☒ <b>Organización:</b> Se distribuyen libremente en grupos por el aula, se ubican en el sector de su preferencia. ☒ <b>Socialización:</b> En asamblea cuentan al grupo a que jugaron, quienes jugaron, como se sintieron, que paso mientras jugaban. ☒ <b>Representación:</b> Expresan gráficamente lo que más les gusto de la actividad. ☒ <b>Orden:</b> Trabajan construyendo, armando, agrupando demostrando orden en el desarrollo de la actividad, también se les comunica 10 min antes el cierre de la actividad para que guarden los juguetes y ordenen su aula.	<b>-Sectores del aula</b>	<b>60 min</b>

<b>INICIO</b>	<p><b>MOTIVACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Observamos la cajita de sorpresa que ha traído su amigo Juancito (títere) se dialoga con los niños para que expresen hipótesis de los que podrá haber traído en los sobres Juancito (rompecabezas de partes del cuerpo de una niña y un niño) ... después de esta actividad dialogan ¿Qué nos trajo Juancito? ¿Qué hicieron con los que había traído? ¿Cómo estaban las imágenes? ¿Qué armaron la final?</li> </ul> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿Cómo son las partes que armaron? ¿Todas las personas tendrán estas partes? ¿Para que utilizan estas partes del cuerpo? ¿Qué actividades realizan con estas partes?...</li> </ul> <p><b>ANUNCIAR EL PROPÓSITO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se les comunica que hoy vamos a “<b>conocer nuestro cuerpo realizando diversos ejercicios</b>”</li> </ul>	<p>-títere - rompecabezas del cuerpo -diálogo</p>	15 min
<b>DESARROLLO</b>	<p>Salimos al patio, establecemos acuerdos durante la actividad. Realizamos el calentamiento acompañados de Pepito a través de la canción “Moviendo el cuerpo”</p> <p>Observan cintas, pañuelos de colores, pelotas, etc. Expresan las posibilidades de uso</p> <p>Salimos al patio y nos desplazamos libremente por todo el espacio, Después desarrollamos ejercicios siguiendo indicaciones, como correr hacia adelante, caminar hacia atrás, a un lado, al otro. Haciendo uso de los pañuelos y/o cintas hacen diversos movimientos libremente. Identifican algunas partes de su cuerpo colocando el pañuelo y/o cinta en donde se indica. Se pregunta qué sonidos puede hacer con las partes del cuerpo que han movido, ejecutan los mismos como aplaudir, zapatear, silbar, chasquear. Trasladan pelotas con las manos de un cesto a otro.</p> <p>Acostados en el piso escuchan música suave “Un mundo ideal” con los ojos cerrados se relajan.</p> <p>Dialogan sobre la actividad desarrollada ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido en los juegos? ¿Para qué utilizamos las piernas? ¿con qué parte de nuestro cuerpo trasladamos las pelotas? ¿Qué sonidos podemos emitir con nuestro cuerpo? ¿con qué parte de nuestra cara escuchamos los sonidos? ¿Qué parte de nuestra cara permite observar los colores de diferentes objetos? ¿Cómo debemos cuidar las partes de nuestro cuerpo? ¿Qué sucederá si no cuidamos nuestro cuerpo? En parejas niños y niñas dibujan su contorno del cuerpo en un papelógrafo, luego arman muñecos articulados, los pintan y van mencionando las partes del cuerpo.</p>	<p>-usb Radio Cintas Pañuelos Pelotas. -papelógrafo -pizarra</p> <p>siluetas de imágenes</p>	25 min
<b>CIERRE</b>	<p><b>Meta cognición:</b> <b>Verbalización</b> Dialogan expresando lo realizado durante la actividad como se sintieron, exponen sus trabajos</p>	Diálogo	15 min

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	ESTANDAR
PSICOTRICIDAD	se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación a su espacio, superficie y los objetos. Ejemplo: un niño juega a trepar un pequeño muro, camina intentando mantener el equilibrio y salta desde cierta altura.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. <u>Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo.</u> Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.
	TALLER DE MUSICA			
COMUNICACIÓN	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	Socializa sus experiencias y descubrimientos.	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.	

#### SESION DE APRENDIZAJE N°04

##### I.-DATOS GENERALES

- ☒ **Fecha** : Martes 23 de Abril del 2019
- ☒ **Sección** : Ternura "A"
- ☒ **Edad** : 3 años
- ☒ **Docente** : Elizabe Anabel Albán Mauricio

II.- NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Participamos en juegos deportivos

III.- APRENDIZAJES ESPERADOS

## IV.- PROCESOS METODOLÓGICOS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	TIEMPO	RECURSOS
<b>ACTIVIDADES DE RUTINA</b>	<p>En el aula participan en la oración, verificación del día y formulación de acuerdos.</p> <p>En el aula en asamblea, junto a Terracota dialogan sobre el cuidado del planeta Tierra, dan conocer la noticia del día. Entonan la canción de sésamo: ¡Nuestro planeta!  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=B5A51NeS7Yg">https://www.youtube.com/watch?v=B5A51NeS7Yg</a>            Juegan a expresar los colores en inglés.</p>	10´	<ul style="list-style-type: none"> <li>☒ USB</li> <li>☒ Equipo</li> <li>☒ Canto</li> <li>☒ Oración</li> </ul>
<b>JUEGO LIBRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☒ <b>Planificación:</b> Niños/a, se reúnen con la facilitadora, se les da a conocer que es hora del juego libre y que se les comunicará el momento en que tienen que recoger los mismos, establecen algunos acuerdos de juego</li> <li>☒ <b>Organización:</b> Se distribuyen libremente en grupos por el aula, se ubican en el sector de su preferencia.</li> <li>☒ <b>Orden:</b> Trabajan construyendo, armando, agrupando demostrando orden en el desarrollo de la actividad, también se les comunica 10 min antes el cierre de la actividad para que guarden los juguetes y ordenen su aula.</li> <li>☒ <b>Socialización:</b> En asamblea cuentan al grupo a que jugaron, quienes jugaron, como se sintieron, que paso mientras jugaban.</li> <li>☒ <b>Representación:</b> Expresan gráficamente lo que más les gusto de la actividad.</li> </ul>	60´	<ul style="list-style-type: none"> <li>☒ Material de los sectores.</li> <li>☒ USB,TV</li> <li>☒ Pañuelos</li> <li>☒ Cintas</li> <li>☒ Aros</li> <li>☒ Dialogo</li> </ul>
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	<p><b>INICIO</b></p> <p><b>MOTIVACIÓN</b></p> <p>➤ Niños/as escuchan observan el video de “La Gimnasia de Pancho”, luego responden a las siguientes interrogantes:            ¿Cómo se llama la canción? ¿Qué estaba haciendo Pancho? ¿Qué es lo que movía Pancho? ¿Por qué creen que Pancho baila y hace ejercicios? ¿Cómo se sintieron todos al realizar este baile?</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>➤ ¿han realizado este tipo de baile? ¿dónde? ¿les gustaría realizar este tipo de baile con sus compañeros? ¿Qué partes de su cuerpo han movido?</p> <p><b>ANUNCIAR EL PROPÓSITO</b></p> <p>➤ La docente les comunica que hoy vamos a “<b>Participar en juegos deportivos</b>”</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <p>Salen al patio, establecen acuerdos durante la actividad            Realizan el calentamiento acompañados de la docente a través de la canción “Mi cuerpo se está moviendo”</p> <p>Observan cintas, pañuelos de colores, aros, etc.            Expresan las posibilidades de uso</p> <p>La docente invitara a los niños a desplazarse libremente por todo el espacio.            En el patio participan de los juegos que se han preparado por edades.</p>	<p>10´</p> <p>5´</p> <p>5´</p> <p>25´</p> <p>15´</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☒ Fichas del libro del MED</li> <li>☒ Lápices</li> <li>☒ Colores</li> <li>☒ Registro</li> </ul>

	<p>Siguen las indicaciones de las reglas y el desarrollo de los mismos.</p> <p>Después de participar en los juegos nos sentamos y realizamos diferentes ejercicios de relajación cerrando los ojos recordando lo realizado.</p> <p>Dialogan sobre la actividad desarrollada ¿Qué hemos movido en los juegos? ¿Por qué hemos realizado esta actividad? ¿todas las aulas hemos realizado igual nuestro drill? ¿Qué driles han realizado ¿les ha gustado? ¿Por qué estaremos realizando estas actividades? Se propone graficar lo realizado en el patio</p> <p>Dialogan expresando lo realizado durante la actividad como se sintieron, exponen sus trabajos</p>		
--	---	--	--

### SESION DE APRENDIZAJE N°05

#### I.-DATOS GENERALES

- ☒ **Fecha** : martes 30 de abril del 2019
- ☒ **Sección** : Ternura "A"
- ☒ **Edad** : 3 años
- ☒ **Docente:** Elizabe Anabel Albán Mauricio

#### II.- NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: CONOCIENDO MI CUERPO

#### III.- APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	ESTANDAR
PSICOTRICIDAD	<b>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.</b>	☒ Comprende su cuerpo	☒ Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica algunas de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. <u>Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo.</u>
		☒ Se expresa corporalmente		
COMUNICACIÓN	<b>TALLER GRAFICO PLÁSTICO</b>			Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto,
	<b>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</b>	☒ Desarrolla procesos de creación	☒ Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos como las manualidades, etc.	

				posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.
--	--	--	--	---

#### IV.- PROCESOS METODOLÓGICOS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	TIEMPO	RECURSOS
<b>ACTIVIDADES DE RUTINA</b>	<p>En el aula participan en la oración, verificación del día y formulación de acuerdos.</p> <p>En el aula en asamblea, junto a Terracota dialogan sobre el cuidado del planeta Tierra, dan conocer la noticia del día. Entonan la canción de sésamo: ¡Nuestro planeta! <a href="https://www.youtube.com/watch?v=B5A51NeS7Yg">https://www.youtube.com/watch?v=B5A51NeS7Yg</a></p>	10'	<input checked="" type="checkbox"/> USB <input checked="" type="checkbox"/> Equipo <input checked="" type="checkbox"/> Canto <input checked="" type="checkbox"/> Oración
<b>JUEGO LIBRE</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Planificación:</b> Niños/a, se reúnen con la facilitadora, se les da a conocer que es hora del juego libre y que se les comunicará el momento en que tienen que recoger los mismos, establecen algunos acuerdos de juego <input checked="" type="checkbox"/> <b>Organización:</b> Se distribuyen libremente en grupos por el aula, se ubican en el sector de su preferencia. <input checked="" type="checkbox"/> <b>Orden:</b> Trabajan construyendo, armando, agrupando demostrando orden en el desarrollo de la actividad, también se les comunica 10 min antes el cierre de la actividad para que guarden los juguetes y ordenen su aula. <input checked="" type="checkbox"/> <b>Socialización:</b> En asamblea cuentan al grupo a que jugaron, quienes jugaron, como se sintieron, que paso mientras jugaban. <input checked="" type="checkbox"/> <b>Representación:</b> Expresan gráficamente lo que más les gusto de la actividad.	60'	<input checked="" type="checkbox"/> Materiales de los sectores <input checked="" type="checkbox"/> Titeres <input checked="" type="checkbox"/> Rompecabezas <input checked="" type="checkbox"/> Cartel
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	<p><b>INICIO</b></p> <p><b>MOTIVACIÓN</b></p> <p>➤ Niños/as escuchan observan la cajita de sorpresa que ha traído su amigo Juancito (títere) se dialoga con los niños para que expresen hipótesis de los que podrá haber traído en los sobres Juancito (rompecabezas de partes del cuerpo de una niña y un niño) ... después de esta actividad dialogan ¿Que nos trajo Juancito? ¿Qué hicieron con los que había traído? ¿Cómo estaban las imágenes? ¿Qué armaron la final?</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>➤ ¿Cómo son las partes que armaron? ¿Todas las personas tendrán estas partes? ¿Para que utilizan estas partes del cuerpo? ¿Qué actividades realizan con estas partes?...</p> <p><b>ANUNCIAR EL PROPÓSITO</b></p> <p>➤ La docente les comunica que hoy vamos a “<b>conocer nuestro cuerpo realizando diversos ejercicios</b>”</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <p>Salen al patio, establecen acuerdos durante la actividad Realizan el calentamiento acompañados de Pepito a través de la canción “Moviendo el cuerpo”</p> <p>Observan cintas, pañuelos de colores, etc. Expresan las posibilidades de uso</p>	<p>10'</p> <p>5'</p> <p>5'</p> <p>25'</p>	<input checked="" type="checkbox"/> USB, TV <input checked="" type="checkbox"/> Pañuelos <input checked="" type="checkbox"/> Cintas <input checked="" type="checkbox"/> Dialogo <input checked="" type="checkbox"/> Fichas del libro del MED <input checked="" type="checkbox"/> Lápicos <input checked="" type="checkbox"/> Colores <input checked="" type="checkbox"/> Registro

	<p>La docente invitara a los niños a salir al patio y desplazarse libremente por todo el espacio, Después desarrollan ejercicios siguiendo indicaciones, como correr hacia adelante, caminar hacia atrás, a un lado, al otro. Haciendo uso del pañuelo y/o cintas hacen diversos movimientos libremente Identifican algunas partes de su cuerpo colocando el pañuelo y/o cinta en donde se indica Se pregunta qué sonidos puede hacer con las partes del cuerpo que han movido, ejecutan los mismos como aplaudir, zapatear, silbar, chasquear</p> <p>Acostados en el piso escuchan música suave “Un mundo ideal” con los ojos cerrados se relajan</p> <p>Dialogan sobre la actividad desarrollada ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido en los juegos? ¿Para que utilizamos las piernas para qué? ¿Qué sonidos podemos emitir con nuestro cuerpo? ¿Cómo debemos cuidar las partes de nuestro cuerpo? ¿Qué sucederá si no cuidamos nuestro cuerpo? Entregamos (ficha) con troquelados de ropas y con las siluetas de un niño y niña. Pedimos que se identifiquen como varón y mujer con los troquelados de ropas que desprenden juegan a vestir y desvestir las siluetas.</p> <p>Dialogan expresando lo realizado durante la actividad como se sintieron, exponen sus trabajos</p>	15`	
--	---	-----	--

#### SESION DE APRENDIZAJE N° 06

##### I-DATOS GENERALES

- ☒ **Fecha** : Martes 07 de Mayo del 2019
- ☒ **Sección** : Ternura “A”
- ☒ **Edad** : 3 años
- ☒ **Docente** : Elizabe Anabel Albán Mauricio
- ☒ **NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:** Me Divierto a la Derecha, me divierto a la Izquierda.



### III.- APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	ESTANDAR
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. Ejemplo: un niño juega a saltar a la derecha y a la izquierda con las cintas de colores, la cinta de color azul en la muñeca de la mano derecha y la cinta de color roja en la muñeca de la mano izquierda.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y juego.
	TALLER GRAFICO PLÁSTICO			

### IV.- PROCESOS METODOLÓGICOS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	TIEMPO	RECURSOS
<b>ACTIVIDADES DE RUTINA</b>	En el aula participan en la oración, verificación del día y formulación de acuerdos. En el aula en asamblea, junto a Terracota dialogan sobre el cuidado del planeta Tierra, dan conocer la noticia del día. Entonan la canción de sésamo: ¡Nuestro planeta! <a href="https://www.youtube.com/watch?v=B5A51NcS7Yg">https://www.youtube.com/watch?v=B5A51NcS7Yg</a>	10'	<input checked="" type="checkbox"/> USB <input checked="" type="checkbox"/> Equipo <input checked="" type="checkbox"/> Canto <input checked="" type="checkbox"/> Oración
<b>JUEGO LIBRE</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Planificación:</b> Niños/a, se reúnen con la facilitadora, se les da a conocer que es hora del juego libre y que se les comunicará el momento en que tienen que recoger los mismos, establecen algunos acuerdos de juego <input checked="" type="checkbox"/> <b>Organización:</b> Se distribuyen libremente en grupos por el aula, se ubican en el sector de su preferencia. <input checked="" type="checkbox"/> <b>Orden:</b> Trabajan construyendo, armando, agrupando demostrando orden en el desarrollo de la actividad, también se les comunica 10 min antes el cierre de la actividad para que guarden los juguetes y ordenen su aula. <input checked="" type="checkbox"/> <b>Socialización:</b> En asamblea cuentan al grupo a que jugaron, quienes jugaron, como se sintieron, que paso mientras jugaban. <input checked="" type="checkbox"/> <b>Representación:</b> Expresan gráficamente lo que más les gusto de la actividad.	60'	<input checked="" type="checkbox"/> Material de los sectores <input checked="" type="checkbox"/> Títeres <input checked="" type="checkbox"/> Rompecabezas <input checked="" type="checkbox"/> Cartel
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>INICIO</b> <b>MOTIVACIÓN</b> <input checked="" type="checkbox"/> Niños/as realizan el calentamiento a través de la canción “derecha-izquierda” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=zxbmHsNdpkM">https://www.youtube.com/watch?v=zxbmHsNdpkM</a> luego	10'	<input checked="" type="checkbox"/> USB, TV

	<p>responden a las siguientes preguntas: ¿Les gusto la canción ? ¿Hacia dónde dieron una vuelta? ¿Qué partes de su cuerpo movieron?</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>➤ ¿Qué brazo movieron primero? Y ¿luego? ¿Qué otro brazo movieron? ¿Qué pierna movieron primero? ¿Qué pierna movieron después? ¿Qué ojo cerraron primero? ¿Qué ojo cerraron después?</p> <p><b>ANUNCIAR EL PROPÓSITO</b></p> <p>☞ La docente les comunica que hoy vamos a aprender a” Divertimos a jugar a la Derecha, y a la Izquierda</p> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <p>Salen al patio, establecen acuerdos durante la actividad</p> <p>Observan el material presentado en primer lugar (los tarros) y lo describen diciendo sus características como: forma, color, tamaño, luego con sus propias palabras y bajo sus posibilidades expresan las diversas maneras de usar el material.</p> <p>Lo mismo sucede con el resto del material, es decir las pelotas y los círculos de encestar, los niños al observarlos deben indicar que utilidad les podemos dar y como nos podemos dividir.</p> <p>Expresan y comunican las posibles actividades que pueden desarrollar con el material y lo ejecutan en forma grupal y también individual.</p> <p>En grupo los niños van realizando las actividades que antes habían mencionado, las cuales pueden ser: patear, lanzar, tirar, etc. las pelotas y los tarros, luego la docente va brindando consignas para inducir a qué:</p> <p>1ª actividad: los niños(as) salen formados en dos filas a la derecha niñas y a la izquierda niños, guían la pelota con un solo pie (derecho o izquierdo) y así derriben los tarros hasta llegar al final, habrá una línea de partida y otra de llegada, los tarros estarán ubicados en el trayecto del camino. La maestra indicará con que pie inicia (también pueden hacerlo con la mano derecha o izquierda según se les indique).</p> <p>2ª actividad: Qué los niños lancen y encesten las pelotas hacia el circulo, con la mano que la maestra indique, cada niño lanzará su pelota y a la vez se hará responsable de ella. Los niños irán rotando de forma coordinada y deben colocarse uno detrás de otro es decir en filas. (Para esta actividad la docente puede dar indicaciones).</p> <p>Después de guardar el material se les invita a los niños y niñas a que se acuesten en cualquier parte del piso, se les pone música suave y se les invita a cerrar los ojos para irnos relajando.</p>	<p>5´</p> <p>5´</p> <p>25´</p> <p>15´</p>	<p>☒ Pañuelos</p> <p>☒ Cintas</p> <p>☒ Dialogo</p> <p>☒ Fichas del libro del MED</p> <p>☒ Lápices</p> <p>☒ Colores</p> <p>☒ Registro</p>
--	---	---	--

	<p>Se les enseña a inhalar y exhalar el aire, imaginando que inflamamos un globo.</p> <p>En hojas A4 los niños(as) dibujan la actividad que más le gustó de toda la sesión.</p> <p>Dialogan expresando lo realizado durante esa actividad que han dibujado.</p> <p>Expresan:</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Con quiénes jugaron?</p>		
--	---	--	--

### SESION DE APRENDIZAJE N° 07

#### I-DATOS GENERALES

- Fecha : martes 14 de mayo del 2019
- Sección : Ternura “A”
- Edad : 3 años
- Docente : Elizabe Anabel Albán Mauricio
- TÍTULO DE LA SESIÓN : “NOS DIVERTIMOS DESPLAZANDONOS DE DISTINTAS FORMAS”

#### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	ESTÁNDAR
<b>PSICOMOTRICIDAD.</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comprende su cuerpo</li> <li>➤ Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.</b> Ejemplo: Un niño juega a trepar un pequeño muro, camina intenta</li> </ul>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. <u>Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo.</u> Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego
<b>ENFOQUE TRANSVERSAL</b>		<b>ACTITU Y/O ACCIÓN OBSERVABLE</b>		
Enfoque de búsqueda de la excelencia		Las docentes junto con los estudiantes proponen y enfrentan desafíos y retos que permitan al niño y niña esforzarse y ser perseverantes para cumplir con éxito sus metas y solucionar situaciones problemáticas de su vida cotidiana.		

## IV. MOMENTOS, ESTRATEGIAS Y RECURSOS:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO
<b>Recepción de los niños y niñas Actividades permanentes</b>	Vínculo afectivo. -Mantener una breve conversación con los niños: Resaltar hábitos de higiene en su presentación personal. -Pedirle que ubique su lonchera o mochila en su lugar. ☒ En el aula en asamblea, realizan la oración y realizan praxis buco faciales ayudados de una canción: "La lengua saltarina" <a href="https://www.youtube.com/watch?v=FLkt0mF0N38">https://www.youtube.com/watch?v=FLkt0mF0N38</a>	<b>Niños/niñas. Docente</b>	<b>20 min</b>
<b>Juego libre en los sectores</b>	☒ <b>Planificación:</b> Niños/a, se reúnen con la facilitadora, se les da a conocer que es hora del juego libre y que se les comunicará el momento en que tienen que recoger los mismos, establecen algunos acuerdos de juego. ☒ <b>Organización:</b> Se distribuyen libremente en grupos por el aula, se ubican en el sector de su preferencia. ☒ <b>Socialización:</b> En asamblea cuentan al grupo a que jugaron, quienes jugaron, como se sintieron, que paso mientras jugaban. ☒ <b>Representación:</b> Expresan gráficamente lo que más les gusto de la actividad. ☒ <b>Orden:</b> Trabajan construyendo, armando, agrupando demostrando orden en el desarrollo de la actividad, también se les comunica 10 min antes el cierre de la actividad para que guarden los juguetes y ordenen su aula.	<b>-Sectores del aula</b>	<b>60 min</b>
<b>INICIO</b>	<b>MOTIVACIÓN</b>  *Reunidos en asamblea los niños(as) expresan los acuerdos a desarrollar en el momento de la actividad. Estos acuerdos pueden ser: • Prestar atención a las indicaciones brindadas por la docente. • Desplazarnos en el patio sin alejarnos del espacio limitado. • Los niños y niñas promueven más acuerdos. * Los niños y niñas realizan ejercicios de calentamiento a través del movimiento de nuestro cuerpo en forma progresiva es decir de menor a mayor intensidad, también realizan calentamiento a través de la canción "En la batalla del calentamiento". Luego responde a las siguientes preguntas : ➤ ¿Les gusto la canción? ¿Qué nos dice la canción? ¿Qué parte de nuestro cuerpo movimos? ¿A qué fuimos a la batalla?  Expresamos ¿Cómo haremos para realizar otros movimientos parecidos a la canción?	<b>-musica diálogo</b>	<b>15 min</b>

	<p>Dialogamos con los niños y niñas y preguntamos ¿Qué actividad creen que vamos a desarrollar hoy? Después de escuchar sus aportes expresamos que el propósito de hoy es realizar acciones como correr, saltar, alzar nuestras manos desplazándonos de distintas formas con precisión.</p>		
<b>DESARROLLO</b>	<p>☒ Observan el material presentado en primer lugar (los tarros) y lo describen diciendo sus características como: forma, color, tamaño, luego con sus propias palabras y bajo sus posibilidades expresan las diversas maneras de usar el material.</p> <p>Lo mismo sucede con el resto del material, es decir las pelotas de trapo y las ula ula, los niños al observarlos deben indicar que utilidad les podemos dar y como nos podemos dividir.</p> <p>☒ Expresan y comunican las posibles actividades que pueden desarrollar con el material y lo ejecutan en forma grupal y también individual.</p> <p>☒ En grupo los niños van realizando las actividades que antes habían mencionado, las cuales pueden ser: correr, saltar, patear, lanzar, tirar, etc. las pelotas y los tarros, luego la docente va brindando consignas para inducir a qué:</p> <p>1ª actividad: Que los niños(as) formados en dos filas una de niñas y otra de niños se desplacen saltando como conejos sobre el camino formado con las ula ula.</p> <p>2ª actividad: Qué las niñas y niños formados en dos filas se desplacen como perritos en zig zag siguiendo el camino de los tarros.</p> <p>3ª actividad: La profesora da las indicaciones y los niños (as) se desplazan corriendo mediante el juego “los relevos”; para esta actividad se necesitan 8 niños(as), los cuales se colocarán un niño de cada equipo en un cono (son 4 conos), al correr los niños llevarán en sus manos un palo el cual deberán entregar a su relevo.</p>	<p>-Diálogo</p> <p>Ula ula Pelotas tarros</p>	25 min
<b>CIERRE</b>	<p>Después de guardar el material se les enseña a los niños (as) a inhalar y exhalar el aire, imaginando que olemos una rosa y soplamos una vela de cumpleaños.</p> <p>Luego se les invita a los niños y niñas a que se acuesten en cualquier parte del piso, se les pone música suave y se les invita a cerrar los ojos para irnos relajando.</p> <p>En hojas A4 los niños(as) dibujan la actividad que más le gustó de toda la sesión.</p>	Diálogo	15 min

	<p><b>Dialogan expresando lo realizado durante esa actividad que han dibujado.</b>  <b>Expresan:</b>  <b>¿Cómo se sintieron? ¿Con quienes jugaron?</b></p> <p>Dialogan sobre lo realizado, sus aciertos y dificultades, y para que le sirve lo aprendido hoy</p>		
--	--	--	--

### SESION DE APRENDIZAJE N° 08

#### I-DATOS GENERALES

- Fecha : martes 21 de mayo del 2019
- Sección : Ternura “A”
- Edad : 3 años
- Docente : Elizabe Anabel Alban Mauricio
- TÍTULO DE LA SESIÓN : “Con los globos voy jugando y mi postura voy formando”

#### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	ESTÁNDAR
<b>PSICOMOTRICIDAD.</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comprende su cuerpo</li> <li>➤ Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.</b> Ejemplo: Un niño juega a trepar un pequeño muro, camina intenta</li> </ul>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. <u>Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo.</u> Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego
<b>ENFOQUE TRANSVERSAL</b>		<b>ACTITU Y/O ACCIÓN OBSERVABLE</b>		
Enfoque de búsqueda de la excelencia		Las docentes junto con los estudiantes proponen y enfrentan desafíos y retos que permitan al niño y niña esforzarse y ser perseverantes para cumplir con éxito sus metas y solucionar situaciones problemáticas de su vida cotidiana.		

## IV. MOMENTOS, ESTRATEGIAS Y RECURSOS:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO
<b>Recepción de los niños y niñas</b> <b>Actividades permanentes</b>	Vínculo afectivo. -Mantener una breve conversación con los niños: Resaltar hábitos de higiene en su presentación personal. -Pedirle que ubique su lonchera o mochila en su lugar. ☒ En el aula en asamblea, realizan la oración y realizan praxis buco faciales ayudados de una canción: “La lengua saltarina” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=FLkt0mF0N38">https://www.youtube.com/watch?v=FLkt0mF0N38</a>	<b>Niños/niñas. Docente</b>	<b>20 min</b>
<b>Juego libre en los sectores</b>	☒ <b>Planificación:</b> Niños/a, se reúnen con la facilitadora, se les da a conocer que es hora del juego libre y que se les comunicará el momento en que tienen que recoger los mismos, establecen algunos acuerdos de juego. ☒ <b>Organización:</b> Se distribuyen libremente en grupos por el aula, se ubican en el sector de su preferencia. ☒ <b>Socialización:</b> En asamblea cuentan al grupo a que jugaron, quienes jugaron, como se sintieron, que paso mientras jugaban. ☒ <b>Representación:</b> Expresan gráficamente lo que más les gusto de la actividad. ☒ <b>Orden:</b> Trabajan construyendo, armando, agrupando demostrando orden en el desarrollo de la actividad, también se les comunica 10 min antes el cierre de la actividad para que guarden los juguetes y ordenen su aula.	<b>-Sectores del aula</b>	<b>60 min</b>
<b>INICIO</b>	<b>MOTIVACIÓN</b> ➤ Niños/as realizan el calentamiento a través de la canción “lento muy lento, rápido muy rápido” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=3VMv9Y5VCB0">https://www.youtube.com/watch?v=3VMv9Y5VCB0</a> luego responden a las siguientes preguntas: ¿Les gusto la canción ? ¿Qué nos dice la canción? ¿Cómo nos movimos primero? Y ¿después?  <b>SABERES PREVIOS</b> ¿ Cómo se mueve una pelota ? ¿ Cómo camina la tortuga ? ¿ Cómo se caminamos cuando el piso esta mojado ?  <b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿estamos jugando con los globos ¿Qué pasaría si se nos vuela un globo ? ¿Qué haríamos para traerlo?  <b>ANUNCIAR EL PROPÓSITO</b> Dialogamos con los niños y niñas y preguntamos ¿Qué actividad creen que vamos a desarrollar hoy? Después de escuchar sus aportes expresamos que el propósito de hoy es : con los globos voy jugando y mi postura voy formando.	<b>-video diálogo</b>	<b>15 min</b>

DESARROLLO	<p>☒ Observan el material presentado en primer lugar los globos y los niños de forma libre y ordenada comienzan a expresar sus diferentes características las cuales pueden ser color, textura o forma.</p> <p>Luego se les pregunta que actividades podemos realizar con ese material y bajo sus propias posibilidades van dando ejemplos.</p> <p>☒ Expresan y comunican las posibles actividades que pueden desarrollar con el material y lo ejecutan en forma grupal y también individual.</p> <p>☒ En grupo los niños van realizando las actividades que antes habían mencionado, las cuales pueden ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugar con el globo hacia arriba.</li> <li>• Patear el globo.</li> <li>• Manotear el globo.</li> <li>• Correr con el globo.</li> <li>• Echarse encima del globo.</li> <li>• Caminar en puntitas con el globo.</li> <li>• Saltar en un pie con el globo.</li> </ul> <p>☒ posteriormente la docente va brindando consignas para inducir a que:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños jueguen en parejas con los globos a trasladar el globo de un lado a otro sin tocarlo con las manos.</li> <li>• Los niños trasladen el globo hacia el lado que se les indique en pareja de espaldas, con la frente, cintura.</li> <li>• Finalmente jugamos con el globo a “soy una serpiente”: los niños deben colocarse en forma circular y pasarse un globo de niño en niño mientras la docente va cantando, los niños que se queda con el globo será elegido como parte de su COLA.</li> </ul> <p>Después de guardar el material se les invita a los niños y niñas a que se acuesten en cualquier parte del piso cerca de la docente, se les canta la canción: “estrellita donde estas”.</p> <p>Se les enseña a inhalar y exhalar el aire con los términos “oler una flor”, y “soplar una vela”, está actividad se repite varias veces.</p> <p>En hojas los niños dibujan la actividad que más le gustó de toda la sesión.</p> <p>Dialogan expresando lo realizado durante esa actividad que han dibujado.</p> <p>Expresan:</p>	<p>-diálogo Video Papel higiénico Pelotas Canastas Conos.</p>	25 min
CIERRE	<p><b>Metacognición:</b> Dialogan sobre lo realizado, sus aciertos y dificultades, y para que le sirve lo aprendido hoy,</p>	Diálogo	15 min



### SESION DE APRENDIZAJE N° 09

#### I-DATOS GENERALES

- Fecha : martes 28 de mayo del 2019
- Sección : Ternura “A”
- Edad : 3 años
- Docente : Elizabe Anabel Albán Mauricio
- TÍTULO DE LA SESIÓN : Participamos en juegos deportivos

#### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	ESTÁNDAR
PSICOMOTRICIDAD.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comprende su cuerpo</li> <li>➤ Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⊗ Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. Ejemplo: Un niño juega a trepar un pequeño muro, camina intenta</li> </ul>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. <u>Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo.</u> Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego
<b>ENFOQUE TRANSVERSAL</b>		<b>ACTITU Y/O ACCIÓN OBSERVABLE</b>		
Enfoque de búsqueda de la excelencia		Las docentes junto con los estudiantes proponen y enfrentan desafíos y retos que permitan al niño y niña esforzarse y ser perseverantes para cumplir con éxito sus metas y solucionar situaciones problemáticas de su vida cotidiana.		

#### IV. MOMENTOS, ESTRATEGIAS Y RECURSOS:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO
<b>Recepción de los niños y niñas Actividades permanentes</b>	Vínculo afectivo. -Mantener una breve conversación con los niños: Resaltar hábitos de higiene en su presentación personal. -Pedirle que ubique su lonchera o mochila en su lugar. ⊗ En el aula en asamblea, realizan la oración y realizan praxis buco faciales ayudados de una canción: “La lengua saltarina” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=FLkt0mF0N38">https://www.youtube.com/watch?v=FLkt0mF0N38</a>	<b>Niños/niñas. Docente</b>	<b>20 min</b>

<p><b>Juego libre en los sectores</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☒ <b>Planificación:</b> Niños/a, se reúnen con la facilitadora, se les da a conocer que es hora del juego libre y que se les comunicará el momento en que tienen que recoger los mismos, establecen algunos acuerdos de juego.</li> <li>☒ <b>Organización:</b> Se distribuyen libremente en grupos por el aula, se ubican en el sector de su preferencia.</li> <li>☒ <b>Socialización:</b> En asamblea cuentan al grupo a que jugaron, quienes jugaron, como se sintieron, que paso mientras jugaban.</li> <li>☒ <b>Representación:</b> Expresan gráficamente lo que más les gusto de la actividad.</li> <li>☒ <b>Orden:</b> Trabajan construyendo, armando, agrupando demostrando orden en el desarrollo de la actividad, también se les comunica 10 min antes el cierre de la actividad para que guarden los juguetes y ordenen su aula.</li> </ul>	<p><b>-Sectores del aula</b></p>	<p><b>60 min</b></p>
<p><b>INICIO</b></p>	<p><b>MOTIVACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Niños/as escuchan observan el video de “La Gimnasia de Pancho”, luego responden a las siguientes interrogantes: ¿Cómo se llama la canción? ¿Qué estaba haciendo Pancho? ¿Qué es lo que movía Pancho? ¿Por qué creen que Pancho baila y hace ejercicios? ¿Cómo se sintieron todos al realizar este baile?</li> </ul> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿han realizado este tipo de baile? ¿dónde? ¿les gustaría realizar este tipo de baile con sus compañeros? ¿Qué partes de su cuerpo han movido?</li> </ul> <p><b>ANUNCIAR EL PROPÓSITO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La docente les comunica que hoy vamos a “Participar en juegos deportivos”</li> </ul> <p><b>DESARROLLO</b></p> <p><b>Asamblea o Inicio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☒ Salen al patio, establecen acuerdos durante la actividad</li> <li>☒ Realizan el calentamiento acompañados de la docente a través de la canción “Mi cuerpo se está moviendo”</li> </ul> <p><b>Exploración del material</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☒ Observan cintas, pañuelos de colores, aros, etc.</li> <li>☒ Expresan las posibilidades de uso</li> </ul> <p><b>Desarrollo de la actividad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☒ La docente invitara a los niños a desplazarse libremente por todo el espacio.</li> <li>☒ En el patio participan de los juegos que se han preparado por edades.</li> <li>☒ Siguen las indicaciones de las reglas y el desarrollo de los mismos.</li> </ul> <p><b>Relajación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☒ Después de participar en los juegos nos sentamos y realizamos diferentes ejercicios de relajación cerrando los ojos recordando lo realizado.</li> </ul>	<p><b>-video diálogo</b></p>	<p><b>15 min</b></p>

	<b>Expresión gráfico plástica</b> ☒ Dialogan sobre la actividad desarrollada ¿Qué hemos movido en los juegos? ¿Por qué hemos realizado esta actividad? ¿todas las aulas hemos realizado igual nuestro drill? ¿Qué driles han realizado ¿les ha gustado? ¿Por qué estaremos realizando estas actividades? Se propone graficar lo realizado en el patio		
<b>CIERRE</b>	Dialogan expresando lo realizado durante la actividad como se sintieron, exponen sus trabajos.	<b>Diálogo</b>	<b>15 min</b>

### SESION DE APRENDIZAJE N° 10

#### I-DATOS GENERALES

- Fecha : martes 04 de junio 2019
- Sección : Ternura “A”
- Edad : 3 años
- Docente : Elizabe Anabel Alban Mauricio

TÍTULO DE LA SESIÓN : NIÑOS(AS) JUGANDO A LOS EQUILIBRISTAS DEL CIRCO

#### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	ESTÁNDAR
<b>PSICOMOTRICIDAD.</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comprende su cuerpo</li> <li>➤ Se expresa corporalmente</li> </ul>	☒ <b>Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.</b> Ejemplo: Un niño juega a trepar un pequeño muro, camina intenta	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. <u>Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo.</u> Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego
<b>ENFOQUE TRANSVERSAL</b>		<b>ACTITU Y/O ACCIÓN OBSERVABLE</b>		
Enfoque de búsqueda de la excelencia		Las docentes junto con los estudiantes proponen y enfrentan desafíos y retos que permitan al niño y niña esforzarse y ser perseverantes para cumplir con éxito sus metas y solucionar situaciones problemáticas de su vida cotidiana.		

## IV. MOMENTOS, ESTRATEGIAS Y RECURSOS:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO
<b>Recepción de los niños y niñas Actividades permanentes</b>	Vínculo afectivo. -Mantener una breve conversación con los niños: Resaltar hábitos de higiene en su presentación personal. -Pedirle que ubique su lonchera o mochila en su lugar. ☒ En el aula en asamblea, realizan la oración y realizan praxis buco faciales ayudados de una canción: “La lengua saltarina” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=FLkt0mF0N38">https://www.youtube.com/watch?v=FLkt0mF0N38</a>	<b>Niños/niñas. Docente</b>	<b>20 min</b>
<b>Juego libre en los sectores</b>	☒ <b>Planificación:</b> Niños/a, se reúnen con la facilitadora, se les da a conocer que es hora del juego libre y que se les comunicará el momento en que tienen que recoger los mismos, establecen algunos acuerdos de juego. ☒ <b>Organización:</b> Se distribuyen libremente en grupos por el aula, se ubican en el sector de su preferencia. ☒ <b>Socialización:</b> En asamblea cuentan al grupo a que jugaron, quienes jugaron, como se sintieron, que paso mientras jugaban. ☒ <b>Representación:</b> Expresan gráficamente lo que más les gusto de la actividad. ☒ <b>Orden:</b> Trabajan construyendo, armando, agrupando demostrando orden en el desarrollo de la actividad, también se les comunica 10 min antes el cierre de la actividad para que guarden los juguetes y ordenen su aula.	<b>-Sectores del aula</b>	<b>60 min</b>
<b>INICIO</b>	<b>MOTIVACIÓN</b> <b>Realizan los niños y niñas ejercicios de calentamiento a través de la canción “vamos a bailar la yanca” asiendo movimiento de nuestro cuerpo en forma progresiva es decir de menor a mayor intensidad, comenzaremos con el movimiento de piernas, siguiendo, la cintura, los brazos, y terminamos con la cabeza. Los movimientos deben de seguirse de acuerdo como lo indique el tema.</b> ➤ ¿Les gustó la canción? ¿Qué hacían los niños? ¿Qué parte de nuestro cuerpo movimos? <b>SABERES PREVIOS:</b> ➤ ¿Qué lado de nuestro cuerpo movíamos? ¿Dónde nos dijo la Canción que moviéramos nuestro cuerpo? ¿Hacia que lado se movían los niños? ¿También podemos imitar como dice el video? <b>PROBLEMATIZACIÓN</b> Expresamos ¿Cómo haremos para realizar movimientos parecidos a los personajes imaginarios? <b>ANUNCIAR EL PROPÓSITO</b> Dialogamos con los niños y niñas y preguntamos ¿Qué actividad creen que vamos a desarrollar hoy? Después de escuchar sus aportes expresamos que el propósito de hoy es realizar acciones como correr, saltar, alzar nuestras manos imitando los movimientos.	<b>-video diálogo</b>	<b>15 min</b>

<b>DESARROLLO</b>	<b>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES:</b>  Expresan los acuerdos a desarrollar en el trabajo Realizan el calentamiento a través de la canción: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=0kNPetjMTCQ">https://www.youtube.com/watch?v=0kNPetjMTCQ</a>  Observan, pelotas de colores, canastas, conos, ulas ulas, maracas  Expresan las posibles actividades que pueden desarrollar con este y las ejecutan.	<b>-diálogo</b> <b>Video</b> <b>maracas ulas</b> <b>ulas</b> <b>Pelotas</b> <b>Canastas</b> <b>. Trazos de tela</b>	<b>25 min</b>
<b>CIERRE</b>	Siguiendo las consignas de la docente jugamos con las maracas hacia adelante y atrás, derechas e izquierda. seguimos una línea recta: caminamos, saltamos sobre ella. Encestan pelotas de colores, utilizando la coordinación óculo manual, luego contamos la cantidad de pelotas encestadas. Movemos los trazos de tela hacia varios lados, niños y niñas utilizarán su coordinación óculo manual. costados en el piso escuchan música suave con los ojos cerrados se relajan En hojas dibujan la actividad desarrollada hoy  Dialogan expresando lo realizado durante la actividad como se sintieron	<b>Dialogo</b>	<b>10 min</b>