

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO ACADÉMICO
ESCUELA DE POSGRADO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**



**Juegos recreativos para desarrollar el esquema corporal en
estudiantes del 1° de primaria. I.E. N° 88021, 2017**

Tesis para obtener el Grado de Maestro en Educación con
mención en Docencia Universitaria y Gestión Educativa

**Autor
De La Cruz Becerra, Miguel Oswaldo**

**Asesor
Macedo Chauca, Telmo**

**Chimbote - Perú
2018**

ÍNDICE

1. Palabra clave.....	iv
2. Título.....	v
3. Resumen.....	vi
4. Abstract.....	vii
5. Introducción.....	1
5.1. Antecedentes y fundamentación científica.....	1
5.1.1. Antecedentes.....	1
5.1.2. Fundamentación científica.....	7
5.1.2.1. Juegos Recreativos.....	7
5.1.2.1.1. Teorías del Juego.....	7
5.1.2.1.2. Definición Sobre el Juego.....	9
5.1.2.1.3. Características del Juego.....	10
5.1.2.1.4. Fases del Juego.....	11
5.1.2.1.5. Tipos de Juego.....	11
5.1.2.1.6. ¿Qué es la Recreación?.....	12
5.1.2.1.7. Función de la Recreación.....	13
5.1.2.1.8. Juegos Recreativos.....	13
5.1.2.2. Esquema Corporal.....	15
5.1.2.2.1. Definiciones.....	15
5.1.2.2.2. Dimensiones del Esquema Corporal.....	15
5.1.2.2.3. Etapas del desarrollo de la conciencia Corporal.....	17
5.1.2.2.4. Área del Currículo Nacional.....	20
5.2. Justificación de la investigación.....	23
5.3. Problema.....	23
5.4. Conceptuación y operacionalización de las variables.....	24
5.4.1. Definición Conceptual.....	24
5.4.2. Definición Operacional.....	24

5.4.3. Operacionalización de las Variables.....	25
5.5. Hipótesis.....	27
5.6. Objetivos.....	27
5.6.1. Objetivo General.....	27
5.6.2. Objetivo Especifico.....	27
6. METODOLOGIA.....	28
6.1. Tipo y diseño de investigación.....	28
6.2. Población y muestra.....	29
6.3. Técnicas e instrumentos de investigación.....	30
6.3.1. Técnicas de Investigación.....	30
6.3.2. Instrumento de Investigación.....	30
6.4. Técnicas de Procesamiento y análisis de información.....	31
7. Resultados.....	32
7.1. Presentación de Resultados.....	32
7.2. Análisis y descripción de resultados.....	33
7.3. Prueba de Hipótesis.....	37
8. Análisis y discusión.....	38
9. Conclusión y recomendaciones.....	42
9.1. Conclusiones.....	42
9.2. Recomendaciones.....	43
10. Agradecimiento.....	44
11. Referencias bibliográficas.....	45
12. Apéndice y anexos.....	49

1. PALABRAS CLAVE

1.1. En español

TEMA : Esquema Corporal

ESPECIALIDAD : Educación Física

1.2. En Ingles

TOPIC : Corporal Scheme

SPECIALTY : Physical Education

2. TÍTULO

JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR EL ESQUEMA CORPORAL EN ESTUDIANTES DE 1° DE PRIMARIA. I.E. N° 88021 – 2017

RECREATIONAL GAMES TO DEVELOP THE BODY SCHEME IN STUDENTS OF FIRST GRADE OF PRIMARY LEVEL IN SCHOOL N° 88021 - 2017

3. RESUMEN

La presente investigación tuvo como propósito determinar si la aplicación del programa de juegos recreativos desarrolla significativamente el esquema corporal de los estudiantes de 1° grado de primaria de la I.E: N° 88021 de Nuevo Chimbote. La población estuvo constituida por 39 estudiantes, se trabajó con una muestra de 36 estudiantes y se optó por el diseño de investigación cuasi experimental de dos grupos con pre y post test. Para la recolección de la información se utilizó como instrumento la *Ficha de Observación sobre esquema corporal*. Los resultados revelan que los juegos recreativos si desarrollan el esquema corporal en los estudiantes de la población de estudio, dado que la significancia bilateral del *estadístico t de student* son de 0.000, inferiores a 0.05.

4. ABSTRACT

The purpose of the present investigation was to determine if the application of the recreational games program significantly develops the body scheme of the 1st grade students of the I.E. N ° 88021 of New Chimbote. The population was constituted by 39 students, we worked with a sample of 36 students and we opted for the design of quasi-experimental research of two groups with pre and post test.

For the collection of information, the observation card on body outline was used as an instrument. The results reveal that recreational games do develop the body scheme in students of the study population, given that the bilateral significance of the statistic t of student are of 0.000, inferors to 0.05

5. INTRODUCCIÓN

5.1. Antecedentes y fundamentación científica

5.1.1. Antecedentes

En la aldea global casi todos los países están obligados a renovar sus sistemas educativos para responder a las necesidades del mercado global, en ese contexto surgieron los paradigmas constructivistas de la educación, los cuales tienen como fundamento de aprendizaje, que toda experiencia que vive el estudiante, debe ser significativo y generador consciente del reconocimiento de su propio cuerpo, este hecho lleva que el niño tenga una conciencia del significado que él tiene como persona.

Según la UNESCO 2015 (Informe de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) las necesidades de cubrir las brechas de educación del pueblo deben ser satisfechas para mejorar la calidad de vida de cada uno de los futuros ciudadanos y de esa manera contribuir al desarrollo del país, para ello es necesario reconocer que el desarrollo de la educación física en el niño juega un rol importante en su proceso de maduración, es necesario investigar a profundidad todos aquellos aspectos que tenga relación con cada una de las competencias que lo conforman.

El esquema corporal entendido como la imagen corporal o representación que el niño tiene de su propio cuerpo ya sea en un estado de reposo o en movimiento, es necesario desarrollarlo desde los primeros años de vida, cuando él comienza a recibir los primeros estímulos provenientes del medio, en ese contexto juega un papel protagónico los docentes de educación física quienes en coordinación con los profesores de aula son lo más indicados para observar el progreso de los estudiantes en el desarrollo de sus capacidades y el reconocimiento físico de su cuerpo.

En tal sentido, el juego tiene un rol fundamental en la vida de los niños, no sólo como de carácter lúdico, sino también en el desarrollo cognitivo, psicomotor y social, puesto que a través del juego se pueden expresar libremente, revelar

inconscientemente situaciones a las que estén expuestos, van a desarrollar su imaginación, como también el de crear su identidad, autonomía y fortalecer la convivencia con sus pares. Por ende, en los juegos se aprende a conocer a los otros y saber qué esperar de ellos; a conocerse a sí mismo y saber hasta dónde se puede llegar, una de las características principales es tanto, tranquilidad como alegría emocional que supone la conciencia de saber que solo es un juego.

Por lo tanto, el juego recreativo es muy importante en los estudiantes, tiene un valor educativo esencial como factor de desarrollo, como gimnasia física y mental, como estímulo del espíritu. El juego ocupa dentro de los medios de expresión del niño un lugar privilegiado. No podemos considerarlo solo como un pasatiempo o diversión: es también un aprendizaje para la vida adulta. En el juego el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades de desarrollar su personalidad y encontrar un lugar en el grupo.

En la actualidad el Estado Peruano a través del Proyecto Nacional de Educación (2021) sostiene que: es imperativo reconocer en primer lugar, como verdad fundamental, que la educación es un derecho individual y colectivo y que el ejercicio de ese derecho debe ser una experiencia de disfrute y de enriquecimiento de nuestra humanidad, en cumplimiento a ello el Ministerio de Educación en el Currículo Nacional de Educación Básica Regular (2016) establece que el área de educación física, específicamente en el III ciclo del nivel primario, los estudiantes pasan por la fase de automatización de sus preferencias en cuanto a su esquema corporal. Para ello las actividades deben generar placer y buscar la armonía en el desarrollo de sus competencias mediante los juegos.

Hechas las indagaciones con el ánimo de poder encontrar antecedentes relacionados con nuestro estudio y después de haber visitado las principales bibliotecas de nuestro medio y algunas ventanas de internet citare las investigaciones que considero relevante para mi tesis: En el contexto internacional, se ha ubicado la Tesis de Melo (2012), titulada: El desarrollo del esquema corporal y su relación con las dificultades en las operaciones básicas del área de matemática (suma y resta), en la Universidad Central de Ecuador, llego a

las siguientes conclusiones: La teoría manifiesta que: “La toma de conciencia del cuerpo son elementos importantes que le permiten al niño una mejor adaptación al mundo que le rodea. El desarrollo del esquema corporal es un punto de partida para la adquisición de nuevos aprendizajes” y en la práctica encontramos que: El nivel de desarrollo corporal que presentan los niños de tercer año de educación básica de la Escuela “Ciudad de Zaruma” es deficiente, concentrándose un alto porcentaje (63.48%) de estudiantes en la categoría de regulares e insuficientes.

Sin embargo, García (2013), propone la investigación: Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática, en la Universidad Rafael Landívar – Guatemala, concluyendo que los resultados obtenidos por el grupo experimental en comparación al grupo control comprueban que los juegos educativos para el aprendizaje de la matemática son funcionales y que el juego es aprendizaje, como tal, modifica la forma en que los estudiantes pueden realizar actividades que además de interrelacionarlos con su entorno inmediato, también le brinda conocimientos que mejoren el nivel de su aprendizaje.

Además, Mercado, Montes de Oca y Zabalsa (2014), en su tesis sobre los juegos grupales como estrategia pedagógica para disminuir las conductas agresivas en los estudiantes de nivelación de la I.E.D Santa María de Barranquilla – Colombia, concluyen que las actividades recreativas son necesarias para el desarrollo de los procesos de integración y más si conllevan estrategias que posibiliten al grupo el ejercicio de la tolerancia, respeto, aceptación, participación, comunicación y cooperación a través del juego.

Elkonin (1980), muy próximo a los planteamientos de Vygotski, el juego tiene un origen histórico-cultural, posee naturaleza social porque obedece a la cultura. Los niños en sus juegos muestran comportamiento que tienen su referencia en la sociedad en que viven. Uno de los puntos de mayor interés reside en su defensa de que es necesario estudiar. El juego en la historia para explicar el actual papel del juego en el desarrollo psicológico del niño, y para comprender que el comportamiento de juego no difiere en los distintos sistemas sociales que son frutos de las distintas culturas. Justifica como los niños de otras culturas históricas

y actuales no juegan a juegos simbólicos debido a la falta de separación entre las actividades laborales y el juego, accediendo incluso a simbolizar actividades ritualizadas. (p. 28)

Por otro lado, Moraleda, M (2001). La actividad lúdica a través de los juegos tiene un carácter simbólico: el niño realiza en el juego actividades sobreentendiendo otra y maneja en objeto sobreentendiendo otro”; así mismo señala; “En la actividad lúdica el niño asume un papel determinado y actúa de acuerdo con su papel, descubre las relaciones con los adultos, sus obligaciones con los que te rodean y sus derechos en relación con las personas cuyo rol interpretan otros en el juego. (p. 129)

Piaget (1986). Es el primero en establecer que el juego evolucionaba con arreglo al desarrollo del conocimiento y la evolución del pensamiento infantil. (p. 110)

En el contexto nacional, Cruzado y Mego (2015), sustentan la tesis: Programa de juegos psicomotrices “Mi cuerpo se mueve” haciendo uso de material reciclable para mejorar el esquema corporal en los niños de 3 años del aula Arco Iris del jardín de niños N° 215 – Trujillo, donde concluye que el programa de juegos psicomotores “Mi cuerpo se mueve” presentó en el pre test un 55.9 % del nivel del esquema corporal y en el post test 84.1 % de mejora significativa.

También, Plasencia (2015), en su tesis: juegos psicomotrices y el conocimiento del esquema corporal en niños y niñas de 3 años de la IEP: Valle Grande, Trujillo, concluye diciendo que, según las listas de cotejo de las 20 sesiones aplicadas a los niños y niñas de 3 años, para la evaluación sobre la psicomotricidad y el conocimiento del esquema corporal, se lograron los resultados esperados. Por lo tanto, se demostró que al aplicar el programa de juegos psicomotrices se logra mejorar la imagen corporal de los niños y niñas de 3 años.

Aparte de ello, Salvatierra (2015), sustenta la tesis denominada: Taller muévete y aprende basado en el juego para desarrollar el esquema corporal en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa de Inicial N° 1564, Trujillo, concluyendo así: Se pudo conocer el nivel de esquema corporal en los niños y

niñas de cinco años, al aplicar el test de esquema corporal, antes de haber ejecutado el taller, obteniendo como resultado el 74% de la muestra en un nivel regular, el 22% en inicio y solo un 4% en el nivel bueno. Se dio a conocer el nivel de esquema corporal de los niños y niñas de cinco años después de la aplicación del taller, dado que, al aplicar el test de esquema corporal, se obtuvieron los siguientes datos: el 96% de la muestra se encuentra en el nivel bueno y el 4% restante en regular.

Por otro lado, Alpaca y Arotaype (2016) en su investigación: Aplicación del programa jugando con mis segmentos gruesos y finos en el desarrollo de las relaciones espaciales de los niños y niñas de la I.E.P : Amigo de Jesús Miraflores – Arequipa, concluyen así: Con la aplicación del programa jugando con mis segmentos gruesos y finos” se observó que más del 90% de los estudiantes se encuentran en un nivel de desarrollo alto en cuanto a lo que se refiere a las relaciones espaciales, demostrando así, la eficacia del programa como método de estimulación para el buen desarrollo de los niños.

Finalmente, en el contexto local, Taboada (2012) en su tesis titulada: Efectos de la aplicación de un programa de juegos infantiles en el desarrollo del esquema corporal en niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 1692, Chimbote, concluye así: Con respecto a la etapa previa de la intervención científica existe una media de 14 puntos referidos al desarrollo del esquema corporal; es decir los niños de 5 años de la IE N° 1692 alcanzaron el 54,54 % un nivel bajo de desarrollo del esquema corporal. Con respecto a la etapa posterior de la intervención científica existe una media de un máximo de 26.09 % en los resultados del post test; es decir se logró una diferencia de 12.09 % a favor de los resultados del post test. Los niños de la IE N° 1692 lograron un nivel alto de desarrollo de su esquema corporal con un 90.90 %, con lo que se demuestra el efecto positivo de la aplicación del programa de juegos infantiles.

Incluso, Alejandro (2013) en su tesis propuesta de una estrategia didáctica basada en juegos recreativos para superar limitaciones de expresión oral de los estudiantes del 4° grado de primaria de la I.E N° 89011, Chimbote concluye:

Después de haber aplicado la estrategia didáctica basada en juegos recreativos supero significativamente la expresión oral de los estudiantes del grupo experimental, ya que en un inicio obtuvieron el 15 %; después se evidencia un incremento al 93 % del porcentaje lo que demuestra un buen nivel.

En la misma línea, Carbajal y Pedreros (2014) proponen la tesis Programa en base a juegos infantiles para mejorar el desarrollo del esquema corporal de los niños de 4 años; I.E N° 1613, Cascajal Bajo. Donde concluyen que el juego es la actividad con la cual el pequeño puede potencializar diferentes destrezas, habilidades ya que al realizarlo desarrolla no solo a nivel físico si no también mental y que hace uso del ingenio y de la originalidad que posee, así como de su capacidad intelectual e imaginación. El esquema corporal se construye cotidianamente en relación con la organización propia de las nociones del espacio, tiempo y del mundo de los objetos.

Por otro lado, Atoche (2016) en su tesis titulada: El taller de psicomotricidad en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 1648 “Carlota Ernestina” – Chimbote, concluye que los resultados obtenidos en el post test evidencian que la mayoría de los niños y niñas tienen un buen logro en el desarrollo motor grueso. También dicen que los resultados que muestra la aplicación de los talleres de psicomotricidad mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años, como se observan en el post test.

Además, Ponte (2016) en su investigación: Talleres de psicomotricidad basados en el enfoque colaborativo en el desarrollo motor fino de los niños y niñas de 4 años de la I.E N° 88400 Jesús de Nazaret – Nuevo Chimbote, concluye así: Después de contrastar la hipótesis de investigación se determinó que si existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del post test, pues los niños y niñas han demostrado tener un mejor nivel de la psicomotricidad fina después de haber aplicado la estrategia didáctica en talleres de psicomotricidad basado en el enfoque colaborativo para mejorar el desarrollo motor de niñas y niños de 4 años.

Como se puede deducir de las investigaciones presentadas anteriormente, constituyen aportes importantes en la influencia de los juegos recreativos y esquema corporal, que se convierten en antecedentes fundamentales para dar inicio al estudio que se ha emprendido; en esa perspectiva, la tarea consistirá otorgarle la orientación y el sustento teórico que requiere con el propósito de darle un carácter científico al problema que se está investigando.

5.1.2. Fundamentación científica

5.1.2.1. Juegos recreativos

5.1.2.1.1. Teorías del juego

Teoría Psicoevolutiva

Para Piaget (1970), el juego es reflejo de las estructuras mentales y contribuye al establecimiento y desarrollo de nuevas estructuras mentales. Las diversas formas que el juego adopta en la vida del niño son consecuencia de su desarrollo evolutivo. Así, en las etapas iniciales los niños desarrollando esquemas motores utilizando objetos y el propio cuerpo durante el juego; al ejercitarlos, con independencia de las propiedades específicas de cada objeto, el niño va reconociendo la realidad al mismo tiempo que interioriza el mundo y lo interpreta. La función de este juego de ejercicio es consolidar los esquemas motores, y su coordinación, a medida que estos se adquieren.

Sobre los dos años de edad se inicia el denominado juego simbólico, que hace posible la ficción mediante juguetes, cosas y representantes que actúan a manera de símbolos. El dominio de lo simbólico hace que el juego evolucione desde lo individual a lo colectivo, donde comparten los símbolos. Cuando alcanzamos el juego social aprendemos a jugar con otros y a representar papeles.

Por último, aparece el juego de reglas, porque a medida que los juegos se van complicando, requieren de unas normas y una estructura que en ocasiones son imprescindibles para que el juego sea “JUGABLE”. Ello requiere la representación simultánea y abstracta de las acciones de los distintos jugadores.

El juego, la edad de los que juegan y la situación, hacen que las reglas que regulan las interacciones lúdicas sean más o menos complejas. La necesidad que queramos satisfacer en un determinado juego también hará que las normas y las reglas del propio juego cambien y sean sometidas a acuerdo.

La obra sobre el juego de Piaget es tremendamente valiosa porque ha proporcionado un conocimiento del juego infantil hasta su momento desconocido, como era el relativo a como el juego evolucionaba con arreglo al desarrollo del conocimiento. Esta perspectiva de estudio servía para explicar cómo al juego se accede por grados de capacidades que dependen de la evolución del pensamiento infantil. Si bien es cierto, que no es una teoría general del juego, ha de reconocérsele su valiosa incorporación al mundo del conocimiento científico. Podemos afirmar, siguiendo a este autor, que una de las variables más importantes en la explicación del juego infantil reside en el desarrollo.

Este autor destaca el proceso de asimilación-acomodación para justificar el aprendizaje: ambas fases son complementarias. La asimilación supone la transformación y la acomodación implica el ajuste. La adaptación inteligente resultante supone un equilibrio entre los dos mecanismos: cuando no están en equilibrio, la acomodación, o ajuste al objeto, puede predominar sobre la asimilación. Entonces nos hallamos ante la imitación, por el contrario, puede predominar la asimilación cuando el sujeto relaciona la percepción con la experiencia previa y la adapta a sus necesidades, es decir: al juego. Es una asimilación que consiste en modificar la información de entrada de acuerdo con las exigencias del individuo. El juego y la imitación son parte integrante del desarrollo de la inteligencia y, por tanto, pasan por los mismos periodos.

Teoría de la ficción

Como bien señala Claparede (1980), define al juego como una actitud del individuo ante la realidad. La clave del juego es la ficción, es decir la forma en la que las personas representan la realidad y reaccionan ante ella.

Las reacciones son distintas porque depende de cada persona, tanto en el abordaje y la interpretación de la situación lúdica como durante las interacciones que se producen. Influye la edad, la cultura, el sexo, el contexto social, etc. Para Claparède lo importante es la ficción que crea el juego y la manera en que el jugador transforma la conducta real en una conducta lúdica, a causa de esa ficción.

Para el autor, es evidente que el niño considera el juego como una realidad que vive intensamente; pero distingue dos realidades: la del mundo de los adultos y la de su propio mundo lúdico. Cuando los mayores no le permiten realizar algo, el niño se refugia en el juego.

Para Claparède el juego es una actitud abierta a la ficción, que puede ser modificable a partir de colocarse en él como si, por lo que verdaderamente caracteriza al juego es la ficción simbólica. Para el autor, como para Freud, es la función simbólica la que da rasgo de naturaleza al juego, considerando que en los juegos de los niños pueden desarrollarse el protagonismo que la sociedad les niega.

5.1.2.1.2. Definiciones sobre el juego

Piaget, explica que el juego “consiste en respuestas repetidas, simplemente por el placer funcional” y “constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas”. (Citado por Calero; 1999; p. 21)

Para Elkonin (1980): El juego es una variedad de práctica social consistente en reconstruir una actividad que destaque su contenido social, humano, sus tareas y las normas de sus relaciones sociales, al margen de su propósito de práctica real. (p. 28)

Moraleda, M (2001). La actividad lúdica a través de los juegos tiene un carácter simbólico: el niño realiza en el juego actividades sobreentendiendo otra y maneja en objeto sobreentendiendo otro”; así mismo señala; “En la actividad lúdica el niño asume un papel determinado y actúa de acuerdo con su papel, descubre las

relaciones con los adultos, sus obligaciones con los que te rodean y sus derechos en relación con las personas cuyo rol interpretan otros en el juego. (p. 129)

Según Calderón (2001), El juego es una actividad con la cual el pequeño pueda potencializar diferentes destrezas y habilidades, ya que al realizarlo se desarrolla no solo a nivel físico (desarrollo sensorial, motor, muscular y psicomotriz) sino también mental y que hace uso del ingenio y de la originalidad que posee, así como de su capacidad intelectual e imaginación.

El juego para el niño en edad escolar es un asunto serio, le permite descubrirse a sí mismo y a los demás, aprender a manejar situaciones cotidianas de su vida y a resolver sus problemas y conflictos de adaptación, así como luchar por sobrevivir y por ser. Constituye el medio más importante de aprendizaje, por lo que todo educador debe ser consciente de ellos para aprovechar este instrumento natural en lugar de reprimirlo (Gonzales, 1987, p. 73-74)

5.1.2.1.3. Características del juego

Para Calero (1998) el juego tiene las siguientes características:

EL juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.

El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. más bien consisten en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia.

El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.

El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.

El juego es desinteresado, es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica. (p. 32-33)

5.1.2.1.4. Fases del juego

Según Chateau, J. en su obra “Psicología de los juegos infantiles” (1976), considera las siguientes fases que se debe tener en cuenta en el juego:

La presentación

Se realizará teniendo a los niños alrededor del docente, a fin de que todos escuchen claramente los pormenores del juego, así como el nombre de este. A esta fase se le conoce también como el nombre de explicación. Para la repetición de un juego se debe tener en cuenta el dialogo con los niños y niñas, a fin de conocer sus opiniones y aclarar las posibles dudas.

La organización

Está constituida por la distribución de los niños para la realización del juego.

La distribución de los niños está en función a las necesidades del juego, pudiendo ellos libremente escoger un lugar o ser designado por el docente.

El desarrollo

El éxito del desarrollo de un juego está en captar el interés y la alegría del niño; pues ambos constituyen la base del juego y deben ser mantenidos en todo momento.
(p.34)

5.1.2.1.5. Tipos de juego

Según Pérez (2004) se dividen en:

Juegos infantiles: Estos juegos se realizan desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual.

Juegos recreativos: Estos juegos también llamados de salón, son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; se les puede dividir en dos grupos: Corporales y mentales.

Juegos escolares: Estos juegos son los que comprenden en el período de siete a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable. Estos juegos responden vivamente al instinto gregario. Esta es la edad del juego dramático, ejemplos: El gato y el ratón, el zorro y los perros, ladrones y celadores. Los juegos escolares se dividen en tres grupos, de acuerdo a la acción:

Juegos de velocidad: promueven la carrera y el salto; hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominando una coordinación motriz impecable.

Juegos de fuerza: exigen un gran desarrollo de energías, producen por lo general fatiga y congestión.

Juegos de destreza: se caracterizan por el empleo económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin. En estos juegos no debe haber movimientos de más, sino solo los que sean útiles y necesarios, esto es la inteligencia puesta al servicio del músculo.

Juegos atléticos: Son aquellos en que el placer proporcionado es inferior en cantidad al trabajo desarrollado en la práctica. Son por lo general juegos de competencia que exigen gran habilidad y constancia.

Juegos deportivos: Es un juego especializado, convenientemente para el alumno y sujeto a reglas y a libertad de acción en la práctica. (p 513)

5.1.2.1.6. ¿Qué es la recreación?

La recreación es una las actividades que realiza el hombre para satisfacer sus necesidades de diversión y ocupar el tiempo libre. En este sentido Horward (citado por Pérez, 2005) la define como “cualquier actividad realizada durante el tiempo libre, que lleve a cabo libremente y conlleve placer.” (p. 11)

Igualmente, Guardia (citado por Pérez, 2005) la define como la actividad que “proporciona al hombre satisfacción y libertad, permitiéndole el olvido momentáneo de su problemática diaria, favoreciendo el reencuentro consigo mismo como ser humano, sin presiones ajenas o externas.” (p. 13)

5.1.2.1.7. Función de la Recreación

Según Pérez (2005) destaca los siguientes beneficios

Descanso: se relaciona con la liberación de la fatiga, protege el desgaste y los trastornos físicos o nerviosos que producen las obligaciones diarias, como el trabajo.

Diversión: libera del aburrimiento, son actividades de libre elección, las cuales cumplen una función enriquecedora de la personalidad del hombre; salir de lo cotidiano.

Desarrollo Personal: libera de los automatismos del pensamiento, permite que el hombre desarrolle un pensamiento reflexivo- crítico sobre las acciones que cotidianamente realiza, lo que permite la participación más amplia dentro de su comunidad (integración voluntaria).

Educación Formativa: la recreación es un medio no formal, mediante el cual el estudiante aprende en forma vivencial y divertida.

Actividad Deportiva: la recreación se convierte en una disciplina amena que implica desde el punto de vista físico el desarrollo de valencias físicas.

Preservación y Conservación: permite preservar y conservar los recursos naturales flora y fauna. (s. p.)

5.1.2.1.8. Juegos recreativos

Son un conjunto de acciones utilizadas para la diversión y su finalidad principal consiste en lograr el disfrute de quienes lo realizan. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es ganar sino la diversión, lo cual genera placer. (Pérez, 2005. p. 60)

Beneficios de los Juegos Recreativos

Participar en juegos recreativos produce beneficios que pueden estimarse en una mejor calidad de vida a nivel general e individual.

Cuadro 1

Cognitivo	Afectivo/social	Psicomotor	Psicológico
<ul style="list-style-type: none"> - Incremento de habilidades. - Mejoras en procesos básicos (memoria, atención, concentración). - Posibilidad de adquirir nuevos aprendizajes. - Integración mente-cuerpo-espíritu se incrementan los escenarios de participación desde el fomento y desarrollo del pensamiento. - Se da una mayor integración sensorial. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mayor socialización - Mayor oportunidad de participación. - Integración Social y aceptación. - Mejora las técnicas de comunicación. - Se adquiere. Habilidad individual para asumir cambios en su vida de forma positiva. - Motivación para el cambio de estilo de vida. 	<ul style="list-style-type: none"> - Adquisición de una mejor condición física. - Mejoramiento del esquema corporal. - Potenciación del sentido kinestésico. - Incremento de la fuerza Muscular. - Utilización adecuada de la respiración. - Mejora la coordinación general. - Fortalece ligamentos y tendones. - Mejora el equilibrio estático y dinámico. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se fomenta la autoestima, a través de la mejora del auto concepto y la autoimagen. - Se generan sentimientos de bienestar. - Afirmación de la identidad. - Percepción de libertad. - Reducción del estrés incremento del sentido de superación y de competencia con uno mismo. - Enseña técnicas para disminuir los comportamientos disfuncionales. - Enseña los beneficios de la salud

Fundación Latinoamericana de Tiempo Libre y Recreación (2006)

http://www.redcreacion.org/documentos/congreso7/APerez.html#Uso_ajustado_del_documento

5.1.2.2. Esquema corporal

5.1.2.2.1. Definiciones

Esta investigación sigue la definición propuesta por Le Boulch (1987): quien sostiene que el esquema corporal es “El conocimiento inmediato y continuo que nosotros tenemos de nuestro cuerpo en estado estático o movimiento, en relación con sus diferentes partes y sobre todo en relación con el espacio y los objetos que nos rodean” (p 48)

Concepciones de algunos autores:

Coste, “El resultado de la experiencia del cuerpo de la que el individuo tomo poco a poco conciencia, y la forma de relacionarse con el medio, con sus propias posibilidades” (Citado por Pérez 2005 s.p)

Ajuriaguerra, (1977), el conocimiento de sí mismo es posible gracias al dialogo tónico que implica la relación estrecha del individuo con el medio ambiente. (p 212)

Wallom, H. (1970), destaca la importancia de la influencia del grado de aceptación o rechazo de los “otros” hacia el propio cuerpo, de los que se deduce la importancia del desarrollo socio-emocional para el reconocimiento de sí mismo como una totalidad a través de sus relaciones con los seres que lo rodean.

En conclusión, el esquema corporal se refiere al concepto que tiene el estudiante de su cuerpo y de sí mismo. Es fundamental para la elaboración de la personalidad y determinante en el proceso de aprendizaje.

5.1.2.2.2. Dimensiones del esquema corporal

Según Durivage (1999)

El Conocimiento del cuerpo

El cuerpo es el primer medio de relación que tenemos con el mundo que nos rodea, por lo tanto, cuanto más lo conozcamos mejor será el desarrollo.

El niño vive su cuerpo en el momento en que se puede identificar con él, expresarse a través de él y utilizarlo como medio de contacto. Desde la perspectiva educativa hay que aprovechar el juego para que los estudiantes aprendan el nombre y la funcionalidad de las partes de su cuerpo, valorando así sus posibilidades motrices.

Ejercicios que contribuyen a su elaboración:

- a. Reconocer partes gruesas de su cuerpo
- b. Reconocer partes finas de su cuerpo
- c. Reconoce las partes en su propio cuerpo y en sus semejantes

Lateralidad

La lateralización es el resultado de una predominancia motriz del cerebro. La predominancia se presenta sobre los segmentos corporales derecho e izquierdo, tanto al nivel de los ojos como de las manos y los pies. La lateralización depende de dos factores: del desarrollo neurológico del individuo y de las influencias culturales que recibe.

De acuerdo con el desarrollo neuromotor, se establece el siguiente proceso para facilitar la orientación del cuerpo:

- a. Diferenciación Global. Su propósito es utilizar los dos lados del cuerpo, afirmar el eje corporal, disociar progresivamente cada lado y facilitar la preferencia natural que se expresa por la habilidad creciente de uno de ellos.
- b. Orientación del Propio Cuerpo. Se refiere a la noción derecha-izquierda. En esta etapa interviene la toma de conciencia de los dos lados, apoyada por la verbalización.
- c. Orientación Corporal Proyectada. Es la elaboración de la lateralidad de otra persona u objeto. Este paso se inicia a condición de que el anterior se haya adquirido.

Espacio

La construcción del espacio se hace paralelamente a la elaboración del esquema corporal y ambos dependen de la evolución de los movimientos. De hecho, más que cualquier otra noción, la toma de conciencia del espacio surge de las capacidades motrices del niño que se inicia desde su nacimiento.

Los ejercicios para la elaboración del espacio tienen su punto de partida en los movimientos, por lo que los del esquema corporal y los de lateralización, contribuyen indirectamente a su desarrollo. Los tipos específicos de actividades son:

- a. Adaptación Espacial. Corresponde a la etapa del espacio vivido. El cuerpo se desplaza de acuerdo con las configuraciones espaciales.
- b. Nociones Espaciales. Palabras que designan el espacio, refuerzan todos los pasos.
- c. Orientación Espacial. Abarca el conjunto de las relaciones topológicas, cuyo punto de referencia, en un principio, es el propio cuerpo.
- d. Estructuración Espacial. Consiste en la organización del espacio, sin la necesidad de referirse explícitamente al propio cuerpo.
- e. Espacio Gráfico. Es el intermediario del espacio de la acción concreta y del espacio mental. (p.37-38)

5.1.2.2.3. Etapas del desarrollo de la conciencia y cognición del esquema corporal

Clasificación Según Vayer (1985 p. 22-23)

Primera etapa: Del nacimiento a los dos años (Periodo maternal)

Empiezan a enderezar y mover la cabeza

Enderezan a continuación el tronco

Llegan a la posición sentado con el apoyo primero y luego sin apoyo.

La individualización y el uso de los miembros los llevan progresivamente a la reptación y luego el gateo.

El uso de los miembros le permite la fuerza muscular y el control del equilibrio, esto a su vez le permite:

- El enderezamiento hasta la postura erecta
- El equilibrio y posición de pie con ayuda y luego sin ella.
- La marcha.
- Las primeras coordinaciones globales asociadas a la prehensión.

Segunda etapa: De los dos a los cinco años (Periodo global de aprendizaje y de uso de sí)

A través de la acción, la prehensión se hace cada vez más precisa, asociándose una locomoción cada vez más coordinada.

La motricidad y la cinestesia (sensación por el cual se percibe el movimiento muscular, posición de nuestros miembros) permiten al niño el conocimiento y la utilización cada vez más precisa de su cuerpo entero.

Tercera etapa: De los cinco a los siete años (Periodo de Transición)

El desarrollo de las posibilidades del control muscular y el control respiratorio.

La afirmación definitiva de la lateralidad (predominio de uno de los lados de nuestro cuerpo)

El conocimiento de la derecha y la izquierda.

La independencia de los brazos con la relación al cuerpo.

Cuarta etapa: De los siete a los once- doce años (elaboración definitiva del esquema corporal)

Gracias a que el niño toma conciencia de las diversas partes del cuerpo y el control del movimiento se desarrolla:

- La posibilidad de relajamiento global o segmentario (de su totalidad o de ciertas partes del cuerpo)
- La independencia de los brazos y tronco con relación al tronco.
- La independencia de la derecha con la relación a la izquierda.
- La independencia funcional de diversos segmentos y elementos corporales.
- La transposición del conocimiento de si al conocimiento de los demás.

A partir de esta etapa, el niño ya habrá conquistado su autonomía. A medida que toma conciencia de las partes de su cuerpo y de su totalidad, será capaz de imaginarse o de hacer una imagen mental de los movimientos que realiza con su cuerpo, esto permitirá planear sus acciones antes de realizarlas.

Según Piaget (1935) la cual considera a la cognición:

1° Periodo: Sensorio-motor (de 0 a 3 años): Los primeros movimientos son reflejos. La consecuencia de la prensión y el desarrollo de la visión van a abrir el camino a la manipulación y el movimiento de ira haciendo más intencional. Se empieza a manifestar la inteligencia sensoriomotriz. En este tiempo empieza las funciones simbólicas.

2° Periodo: Inteligencia Preoperatoria (de 3 a 7 años): Empieza la imitación diferida, producción de modelos ausentes. Se entra de lleno en la actividad simbólica. Es una etapa intuitiva y de transición. Es el momento en el que toma contacto con el exterior y con los objetos. Conocerá su cuerpo en función de las necesidades de acción.

3° Periodo: Operaciones Concretas (de 7-8 años a 11-12años): Tras un periodo de latencia anterior, el esquema corporal se hace representativo. El niño/a es capaz de representarse mentalmente su cuerpo, a la vez domina las operaciones concretas. Es capaz de conocer su cuerpo tanto en posición estática como dinámica. (Citado por Durivage, p. 14-15-16)

5.1.2.2.4. Área del currículo nacional

Educación Física

Fundamentación

La Evolución de la Educación Física está determinada actualmente por los avances sociales, científicos y tecnológicos en el mundo. Las demandas sociales respecto a la formación de hábitos relacionados con el logro del bienestar físico, psicológico y emocional, han hecho que el área haya tomado cada vez más importancia en los currículos escolares. Por ello, a través de la Educación Física se pretende que los estudiantes desarrollen una conciencia crítica hacia el cuidado de su salud y la de los demás, buscando que sean autónomos y capaces de asumir sus propias decisiones para la mejora de la calidad de vida.

El logro del perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Física se favorece por el desarrollo de diversas competencias. En especial, el área de Educación Física se ocupada de promover y facilitar a lo largo de la Educación Básica Regular que los estudiantes desarrollen las siguientes competencias:

COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD. El estudiante comprende y toma conciencia de sí mismo en interacción con el espacio y las personas de su entorno, lo que le permite construir su identidad y autoestima. Interioriza y organiza sus movimientos eficazmente según sus posibilidades, en la práctica de actividades físicas como el juego el deporte y aquellas que se desarrollan en la vida cotidiana. Asimismo, es capaz de expresar y comunicar a través de su cuerpo manifestando ideas, emociones y sentimientos con gestos, posturas, tono muscular, entre otros.

Esta competencia implica la combinación de las siguientes capacidades:

Comprende su cuerpo, es decir interioriza su cuerpo en estado estático o en movimiento en relación al espacio, el tiempo, los objetos y demás personas de su entorno, representando mentalmente su cuerpo y desarrollando su identidad.

Se expresa corporalmente, usa el lenguaje corporal para comunicar emociones, sentimientos y pensamientos. Implica utilizar el tono, los gestos,

mímicas, posturas y movimientos para expresarse, desarrollando la creatividad al usar todos los recursos que ofrece el cuerpo y el movimiento.

COMPETENCIA ASUME UNA VIDA SALUDABLE. El estudiante tiene conciencia reflexiva hacia el logro del bienestar común incorporando prácticas autónomas que conllevan a una mejora de calidad de vida. Esto supone la comprensión y aplicación de la actividad física para la salud y de los conocimientos relacionados con posturas adecuadas, alimentación e higiene corporal saludables según sus recursos y entorno.

Esta competencia implica la combinación de las siguientes capacidades

Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene corporal y la salud, es analizar y comprender los procesos vinculados con la alimentación, la postura, la higiene corporal y la práctica de actividad física y como estos influyen en las diferentes actividades físicas o de la vida cotidiana, para el logro de un estado de bienestar integral (físico, psicológico y emocional), según sus recursos y entorno.

Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida es asumir una actitud crítica sobre la importancia de hábitos saludables y beneficios vinculados con la mejora de la calidad de vida. Esto supone la planificación de rutinas. Dietas o planes que pongan en práctica sus conocimientos sobre alimentación, higiene corporal, posturas y actividad física para la salud según sus propias necesidades, recursos y entorno.

COMPETENCIA INTERACTUA A TRAVES DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES en la práctica de diferentes actividades físicas (juegos, deportes, actividades pre deportivas, etc.) Implica poner en juego los recursos personales para una apropiada interacción social, inclusión y convivencia, insertándose adecuadamente en el grupo y resolviendo conflictos de manera asertiva, empática y pertinente a cada situación. De igual manera, aplica estrategias y tácticas para el logro de un objetivo común en la práctica de

diferentes actividades físicas, mostrando una actitud proactiva en la organización de eventos lúdicos y deportivos.

Esta competencia implica la combinación de las siguientes capacidades.

Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices supone interactuar de manera asertiva con los demás en la práctica lúdica y deportiva experimentando el placer y disfrute que ella representa. Por otro lado, desarrolla habilidades como el respeto a las normas de juego, liderazgo, tolerancia, actitud proactiva, la resolución de conflictos interpersonales, la pertenencia positiva a un grupo, entre otras.

Crea y aplica estrategias y tácticas de juego supone emplear los recursos personales y las potencialidades de cada miembro del equipo para el logro de un objetivo común, desarrollando y aplicando reglas y soluciones tácticas de juego en actividades físicas de colaboración, cooperación y oposición.

Aspectos que se deben tener en cuenta de forma específica para el III CICLO de Educación Primaria

En el ciclo III del nivel primario, los estudiantes pasan por la fase automatización de sus preferencias en cuanto a su lateralidad. Para ello las actividades deben propiciar el uso de ambas partes del cuerpo, sobre las dos manos y las dos piernas, de manera que el niño o niña tenga suficientes recursos para efectuar la elección de su lado dominante.

Las actividades deben generar placer y buscar la armonía en el desarrollo de las competencias de los estudiantes, y no solamente el rendimiento, ni el desarrollo de capacidades físicas energéticas del tipo biológico y orgánico. Además, en este periodo es de vital importancia que los estudiantes interactúen con sus pares sin la exclusión por género. (Minedu 2016)

5.2. Justificación de la investigación

Considero que mi investigación se justifica, porque es necesario contar con estudios actualizados con respecto a los niveles del esquema corporal y, por consiguiente, lograr su desarrollo mediante la aplicación de un Programa de Juegos Recreativos.

De otro lado, los resultados que se obtengan en el presente estudio aportaran evidencias empíricas, que apoyen el supuesto teórico y que fundamente la consideración de la aplicación de los juegos recreativos en el desarrollo del esquema corporal de los estudiantes y por ende en su desarrollo integral.

Por otra parte, resaltar la contribución metodológica de nuestra investigación al proponer ser instrumento de investigación que recoge los principios de elaboración de una propuesta pedagógica; ficha de observación y las formas de medición de las escalas de calificación del nivel de logro del Esquema Corporal.

Su importancia práctica radica en construir un modelo de Programa de Juegos Recreativos para desarrollar el Esquema Corporal de los estudiantes de primer grado de primaria.

Finalmente, la importancia social de la investigación que se ha realizado se concreta en tratar de compartir los hallazgos encontrados en relación al desarrollo del esquema corporal de los estudiantes de nuestra I.E a fin de que sean compartidos con la comunidad científica especializada.

5.3. Problema

En nuestro diario trajinar en el campo de la educación física nos encontramos con una problemática palpable, como es el bajo nivel de desarrollo del esquema corporal referente a los aspectos de conocimiento del cuerpo, lateralidad y ubicación espacial en los estudiantes de 1° grado de primaria, lo que dificulta el desarrollo de capacidades y competencias propias de esta área; por lo que se hace necesario aplicar estrategias lúdico recreativas ya que el juego tiene un sentido fundamental en la vida de los niños, no solo como actividad lúdica, sino también en el desarrollo cognitivo, psicomotor y social; puesto que a través de ellos se

pueden expresar libremente, desarrollar su imaginación, crear su identidad, su autonomía y fortalecer la convivencia con sus pares. De esta manera se estará contribuyendo al desarrollo del esquema corporal, que es la imagen corporal o representación que el niño tiene de su propio cuerpo, es fundamental para la elaboración de la personalidad y determinante en el proceso de enseñanza aprendizaje.

De lo expuesto, me conduce a formular la siguiente interrogante:

¿De qué manera la aplicación de un Programa de Juegos Recreativos desarrolla el Esquema Corporal de los estudiantes de primer grado de la IE N° 88021 “Alfonso Ugarte” Nuevo Chimbote -2017?

5.4. Conceptuación y operacionalización de las variables

5.4.1. Definición conceptual

Programa de juegos recreativo

Es un constructo de actividades a realizar en el futuro sobre la práctica recreativa con la finalidad de que los estudiantes de primaria, desarrollen sus habilidades y capacidades, trabajando en equipo en un ambiente enriquecido por elementos que estimulen su desarrollo a partir de la actividad motriz y el juego.

Esquema corporal

Es una representación del cuerpo, una idea que tenemos sobre nuestro cuerpo y sus diferentes partes, sobre los movimientos que podemos hacer o no con él. La imagen del cuerpo es fundamental para la elaboración de la personalidad y determinante en el aprendizaje

5.4.2. Definición operacional

Programa de juegos recreativo

Programa estructurado de tal manera que influya satisfactoriamente en el desarrollo del esquema corporal.

Esquema corporal

Es esquema corporal es el conocimiento inmediato y continuo que la persona tiene sobre su cuerpo, su lateralidad y su espacio.

5.4.3. Operacionalización de las variables

VARIABLE	ASPECTO/DIMENSIONES	INDICADORES
PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS	Fundamentación	- Se fundamenta en la teoría psicoevolutiva de Piaget (1970)
	Objetivos	- Son claros y precisos para desarrollar el esquema corporal. -Son suficientes -Son viables en su consecución en niños de primer grado. -Tienen coherencia con la fundamentación teórica que se plantea.
	Diseño del Programa	- Representa secuencia e integralidad en todos sus componentes. -Manifiesta impacto. -Es comprensible el diseño del programa. - Se evidencia articulación en sus componentes.
	Concreción del programa	-Demuestra objetividad. -Orienta como desarrollar la concreción del programa. -Las actividades planificadas y programadas son viables para su aplicación en el primer grado.

		-Son suficientes las sesiones de aprendizaje que operativizan el programa.
	Evaluación	<p>Establece indicadores coherentes con las capacidades y actitudes.</p> <p>Diseña la matriz de evaluación del aprendizaje.</p> <p>Tienen en cuenta las técnicas evaluativas</p> <p>Considera el instrumento de evaluación.</p> <p>Señala los momentos de la evaluación.</p>
ESQUEMA CORPORAL	Conocimiento del Cuerpo	Reconoce partes gruesas de su cuerpo
		Reconoce partes finas de su cuerpo
		Reconoce las partes en su propio cuerpo y en sus semejantes
	Lateralidad	Diferenciación global
		Orientación del propio cuerpo
		Orientación corporal proyectada
	Espacio	Adaptación Espacial
		Nociones Espaciales
		Orientación Espacial
		Estructuración Espacial
Espacio Grafico		

5.5. Hipótesis

Hipótesis de investigación

La aplicación del programa de juegos recreativos desarrolla significativamente el esquema corporal de los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E N° 88021 – Nuevo Chimbote

5.6. Objetivos

5.6.1. Objetivo general

Determinar que el programa de juegos recreativos desarrolla el esquema corporal de los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E N° 88021 Alfonso Ugarte, Nuevo Chimbote.

5.6.2. Objetivos específicos

Determinar el nivel inicial de desarrollo del Esquema Corporal de los estudiantes, antes de la intervención científica.

Determinar el nivel de desarrollo del Esquema Corporal de los estudiantes, después de la intervención científica.

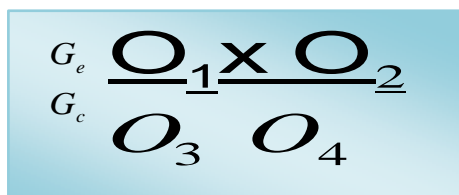
Comparación del nivel de esquema corporal de los resultados en el grupo control y experimental, antes después de haber aplicado el Programa de Juegos Recreativos.

6. Metodología

6.1. Tipo y diseño de investigación

De acuerdo al criterio de la orientación del estudio, constituye *una investigación aplicada*; atendiendo al criterio de la técnica de contrastación de la hipótesis, se procedió por una *investigación cuasi experimental de dos grupos con pre y post test*, pues, se pretende probar la posible influencia existente entre las variables *programa de juegos recreativos y desarrollo de esquema corporal*.

El *diseño* de la investigación fue *cuasi experimental de dos grupos con pre y post test*, cuyo diagrama es el siguiente:



Donde:

- G_e : Grupo Experimental
- G_c : Grupo Control
- O_1 y O_3 : Aplicación del Pre Test
- X : Programa de Juegos Recreativos
- : Sin aplicación del programa
- O_2 y O_4 : Aplicación del Post Test

6.2. Población y muestra

Población

La población estuvo conformada por 39 estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E N° 88021 Alfonso Ugarte, Nuevo Chimbote

DISTRIBUCIÓN DE LA POBLACIÓN ESTUDIANTIL

GRADO DE ESTUDIOS	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1° "A"	08	05	13
1° "B"	07	06	13
1° "C"	06	07	13
TOTAL	21	18	39

FUENTE. Nóminas de matrícula 2017

Muestra

Margen: 5%

Nivel de confianza: 95%

Población: 39

Tamaño de muestra: 36

Ecuación Estadística para Proporciones poblacionales

n= Tamaño de la muestra

z= Nivel de confianza deseado

p= Proporción de la población con la característica deseada (éxito)

q= Proporción de la población sin la característica deseada (fracaso)

e= Nivel de error dispuesto a cometer

N= Tamaño de la población

$$n = \frac{z^2(p \cdot q)}{e^2 + \frac{z^2(p \cdot q)}{N}}$$

La muestra del presente estudio está conformada por 36 estudiantes del primer grado de educación primaria de la IE. 88021 Alfonso Ugarte- Nuevo Chimbote

Muestreo: Aleatorio con grupos por conveniencia.

DISTRIBUCIÓN DE LA MUESTRA ESTUDIANTIL

GRUPO	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
Experimental	11	07	18
Control	09	09	18
TOTAL	20	16	36

FUENTE. Tabla anterior

6.3. Técnicas e instrumentos de recojo de información

6.3.1. Técnica

La técnica fue la observación

6.3.2. Instrumento

Y como instrumento para la recolección de datos con respecto al esquema corporal se empleó la *Ficha de observación sobre esquema corporal*, diseñada por el autor y validado mediante el método Juicio de expertos.

En esta etapa se tuvo la participación de tres expertos en educación e investigación científica para revisar, calificar y aprobar el contenido de cada uno de los ítems tendientes a medir, lo que como investigador perseguí, la variable esquema corporal; para la participación de los expertos le facilité la Ficha de validación del instrumento de investigación. Luego de levantar las observaciones hechas por los expertos se procedió a la redacción final de la *Ficha de observación sobre esquema corporal*.

La versión final del instrumento de investigación consta de 20 ítems; estos reactivos se corresponden con el conocimiento del cuerpo, lateralidad y espacio que constituyen las dimensiones del esquema corporal, mi variable de estudio. El máximo puntaje a obtener es de 20 puntos. El tiempo máximo de aplicación de esta ficha fue 45 minutos. (Ver anexo N° 01)

6.4. Técnicas de procesamiento y análisis de información

En cuanto al análisis estadístico efectuado, se tomó en cuenta técnicas de la estadística inferencial, las tablas de frecuencia descriptiva y los gráficos de barra.

Para la verificación de la hipótesis de investigación, se utilizó como Estadística inferencial la *Prueba T-Students*.

7. RESULTADOS

7.1. Presentación de resultados

Para obtener los resultados del trabajo de investigación titulada Juegos recreativos para desarrollar el esquema corporal en estudiantes de 1° de primaria. I.E. N° 88021 - 2017; se empleó la estadística inferencial como técnica.

El instrumento que me ha permitido la recolección de información es la ficha de observación para determinar el nivel de esquema corporal antes y después de la aplicación del programa de juegos recreativos administrados a una población de 39 estudiantes y una muestra de 36 estudiantes.

Las técnicas estadísticas que se utilizaron para procesar la información son las siguientes: tablas de frecuencia descriptiva y a través de los gráficos de barras se comunican los resultados.

Estas técnicas e instrumentos me permiten dar a conocer los siguientes datos obtenidos mediante el paquete estadístico SPSS versión 21 y Excel y para la prueba de hipótesis se realizó mediante la prueba de independencia de t de students.

En la tabla 1 se presentan los resultados con respecto al Nivel inicial de desarrollo del esquema corporal de los estudiantes, antes de la intervención científica.

En la tabla 2 se presentan los resultados con respecto al Nivel de desarrollo del esquema corporal de los estudiantes, después de la intervención científica.

En la tabla 3 se presentan los resultados con respecto a la Comparación del nivel de esquema corporal de los resultados en el grupo control y experimental, antes después de haber aplicado el Programa de Juegos Recreativos.

En la tabla 4 se observa el estadístico del post test entre grupos.

En la Tabla 5 se hace el análisis de significancia de la prueba t para una muestra.

7.2. Análisis y descripción de resultados

Tabla 1.

Nivel inicial de desarrollo del Esquema Corporal de los estudiantes, antes de la intervención científica.

NIVEL DE ESQUEMA CORPORAL	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
BAJO	10	55,6	6	33,3
REGULAR	8	44,4	12	66,7
ALTO	0	0	0	0
Total	18	100,0	18	100,0

Fuente: Resultados de la aplicación de la ficha de observación

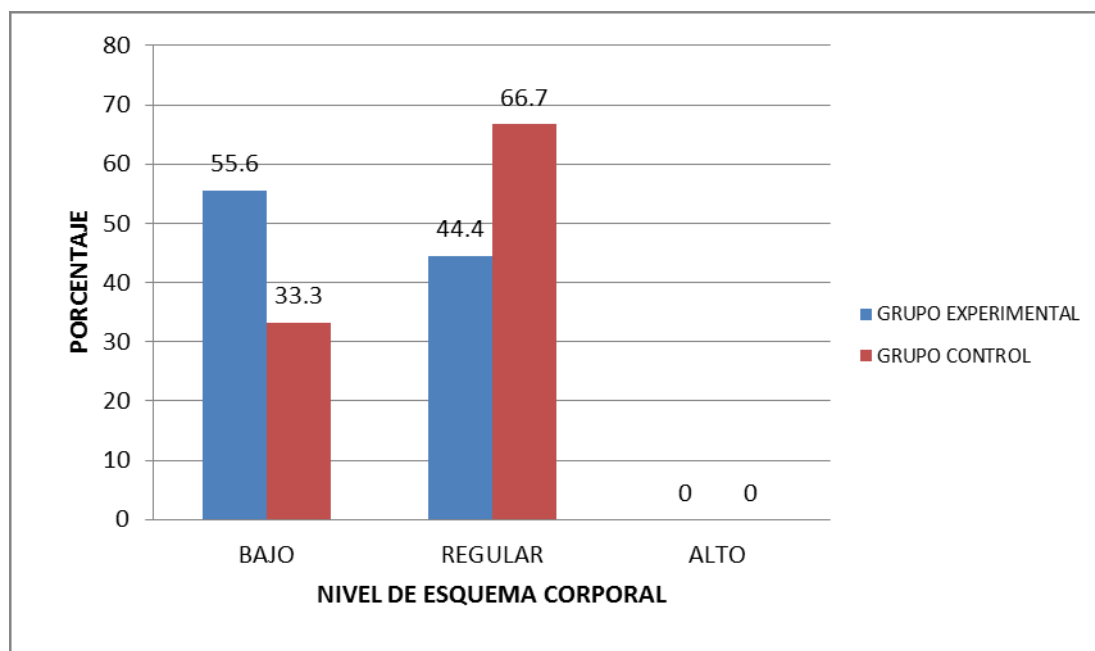


Figura 1:

Nivel inicial de desarrollo del Esquema Corporal de los estudiantes, antes de la intervención científica.

Fuente: Tabla 1

En la tabla y figura 1 con respecto al nivel de esquema corporal obtenido por los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 88021 antes de la aplicación del programa de juegos recreativos; se observa en el grupo

experimental se obtiene un nivel bajo en un 55.6% y en el grupo control 33.3%, en el nivel regular el grupo experimental alcanza el 44.4% y el grupo control un 66.7% y en el nivel alto ambos grupos 0%.

Se concluye que el grupo control, obtiene 22.3% más que el grupo experimental en el nivel regular.

Tabla 2.

Nivel de desarrollo del Esquema Corporal de los estudiantes, después de la intervención científica.

NIVEL DE ESQUEMA CORPORAL	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
BAJO	0	0	0	0
REGULAR	4	22,2	17	94,4
ALTO	14	77,8	1	5,6
Total	18	100,0	18	100,0

Fuente: Resultados de la aplicación de la ficha de observación

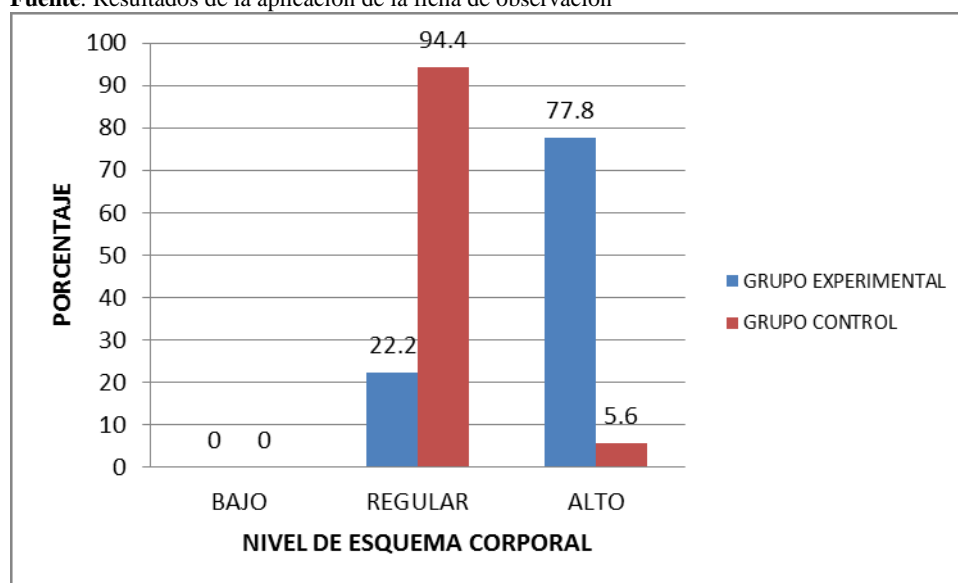


Figura 2:
Nivel de desarrollo del Esquema Corporal de los estudiantes, después de la intervención científica.
Fuente: Tabla 2

En la tabla y figura 2 con respecto al nivel de esquema corporal obtenido por los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 88021 después de la aplicación del programa de juegos recreativos; se observa en el grupo

experimental y control un nivel bajo 0%, en el nivel regular el grupo experimental alcanza un 22.2% y el grupo control 94.4% y en el nivel alto el grupo control un 5.6% y el grupo experimental 77.8%.

Se concluye que los estudiantes del grupo experimental se ubican en un 72.2% más que el grupo control en el nivel alto.

Tabla 3.

Comparación del nivel de esquema corporal de los resultados en el grupo control y experimental, antes después de haber aplicado el Programa de Juegos Recreativos

NIVEL DE ESQUEMA CORPORAL	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	Antes		Después		Antes		Después	
	fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%
BAJO	10	55,6	0	0	6	33,3	0	0
REGULAR	8	44,4	4	22,2	12	66,7	17	94,4
ALTO	0	0	14	77,8	0	0	1	5,6
Total	18	100,0	18	100,0	18	100,0	18	100,0

Fuente: Tabla 1 y 2

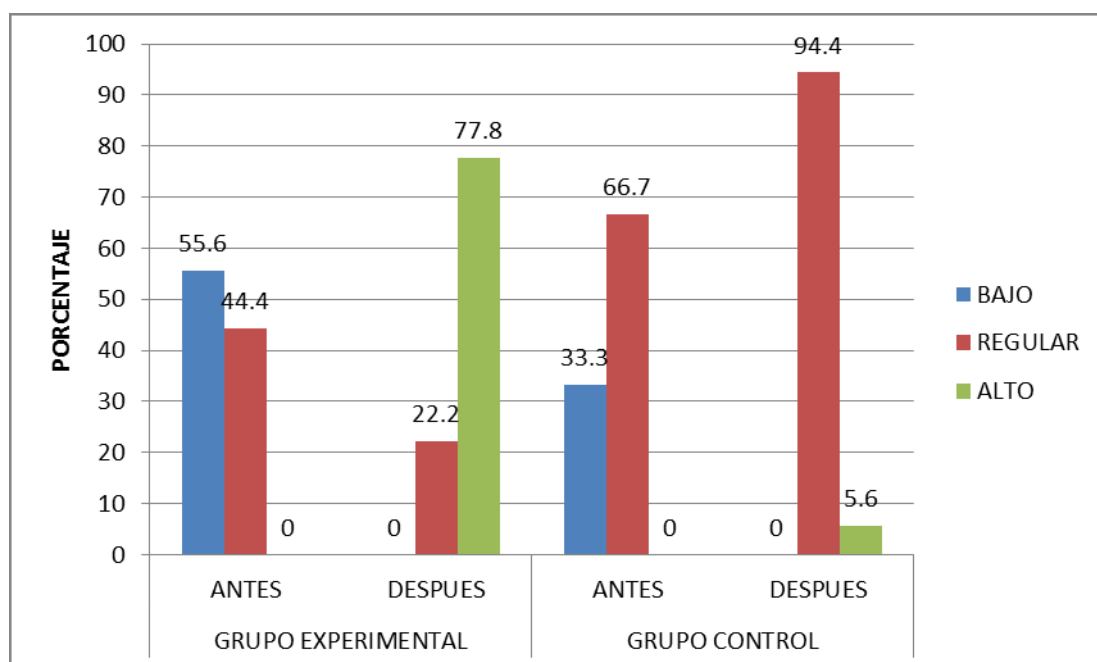


Figura 3:

Comparación del nivel de esquema corporal de los resultados en el grupo control y experimental, antes después de haber aplicado el Programa de Juegos Recreativos

Fuente: Tabla 3

En la tabla y figura 3, se comparan los resultados obtenidos antes y después de la aplicación del programa de juegos recreativos.

El Grupo Experimental; en el nivel alto logra incrementar a un 77.8% y el Grupo Control a un 5.6%, en el nivel bajo el Grupo Experimental y control disminuyen a un 0% después de la aplicación del programa de juegos recreativos.

La diferencia entre el Grupo experimental y control es de 72.2%, lo que significa que el Grupo experimental al aplicar el programa de juegos recreativos incrementa significativamente a diferencia del Grupo Control que no fue sometido a este programa.

Tabla 4.

Diferencia significativa del programa de juegos recreativos en el desarrollo del esquema corporal en estudiantes de primer grado de primaria de la I.E N° 88021 Alfonso Ugarte, Nuevo Chimbote.

ESTADÍSTICOS DEL POS TEST ENTRE GRUPO		
	GRUPO EXPERIMENTAL	GRUPO CONTROL
N	18	18
Media	17,00	12,89
Desv. típ.	1,910	2,139
Mínimo	14	8
Máximo	20	17

Fuente: Resultados del estadístico del post test entre grupo control y experimental

En la tabla y figura 4 se percibe el estadístico obtenido del Grupo experimental y control; donde el grupo experimental obtiene una media de 17 con una desviación estándar de 1.9; obteniendo como nota máxima de 20 y mínima de 14 a diferencia del grupo control que obtiene una media de 12.89 con una desviación estándar de 2.139 y obteniendo como nota mínima de 08 y máxima de 17.

Se concluye que la diferencia significativa es de 4.11 entre el Grupo experimental y control.

7.3. Prueba de hipótesis

Tabla 5

Análisis de significancia de la prueba t para una muestra

PRUEBA PARA UNA MUESTRA						
Valor de prueba = 0						
	T	Gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
					Inferior	Superior
G. EXPERIMENTAL	37,767	17	,000	17,000	16,05	17,95
GRUPO CONTROL	25,565	17	,000	12,889	11,83	13,95

Nota: Fuente: Resultados de la ficha de observación

En la Tabla 5, se ha determinado la significancia de la aplicación del programa al obtener una significancia bilateral de $0,000 < 0,05$ con una t del grupo experimental de 37.8 y del grupo control de 25.6 con un grado de libertad de 17 a un 95% de confianza.

Este resultado nos permite con un nivel de confianza al 95,0%, que efectivamente existe un desarrollo significativo al aplicar el programa de juegos recreativos hacia el nivel de esquema corporal.

Por lo tanto, se acepta la hipótesis: *“La aplicación del programa de juegos recreativos desarrolla significativamente el esquema corporal de los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E N° 88021 – Nuevo Chimbote”*

8. ANALISIS Y DISCUSIÓN

Los resultados encontrados plantean el siguiente panorama: En la Tabla 5, se ha determinado la significancia de la aplicación del programa al obtener una significancia bilateral de $0,000 < 0,05$ con una *t* del grupo experimental de 37.8 y del grupo control de 25.6 con un grado de libertad de 17 a un 95% de confianza. Esto implica que el programa de intervención experimental desarrolló significativamente el esquema corporal de los estudiantes de la población de estudio. Por lo tanto, se acepta la hipótesis propuesta.

El análisis de los resultados amerita presentarlo en detalle. Por una parte, como se puede observar en los resultados organizados en la Tabla N° 04, con respecto a la variable *esquema corporal*, los estudiantes del grupo experimental obtienen, luego de la intervención científica, una media aritmética de 17 con una desviación estándar de 1.9; obteniendo como puntaje máximo de 20 y mínimo de 14 a diferencia del grupo control que obtiene una media de 12.89 con una desviación estándar de 2.139 y obteniendo como puntaje máximo de 17 y mínimo de 08. Se concluye que la diferencia significativa es de 4.11 entre el Grupo experimental y control.

Ahora bien, Elkonin (1980), muy próximo a los planteamientos de Vygotski, señala que el juego tiene un origen histórico-cultural, posee naturaleza social porque obedece a la cultura. Los niños en sus juegos muestran comportamientos que tienen su referencia en la sociedad en que viven.

Igualmente, Gonzales (1987), menciona el juego para el niño en edad escolar es un asunto serio, le permite descubrir a sí mismo y a los demás, aprender a manejar situaciones cotidianas de su vida y a resolver problemas y conflictos de adaptación, así como a luchar por sobrevivir y por ser. Constituye el medio más importante de aprendizaje, por lo que todo educador debe ser consciente de ello para aprovechar este instrumento natural en lugar de reprimirlo.

Por otra parte, Piaget (1986). Es el primero en establecer que el juego evolucionaba con arreglo al desarrollo del conocimiento y la evolución del pensamiento infantil.

Ahora bien, los resultados de investigación realizado por García (2013), concluye que, los juegos educativos para el aprendizaje de la matemática son funcionales y que el juego es aprendizaje, como tal, modifica la forma en que los estudiantes puedan realizar actividades que además de interrelacionarlo con su entorno inmediato, le brinda conocimientos. Al respecto, Mercado, Montes de Oca y Zabala (2014), llegaron a la siguiente conclusión, las actividades recreativas son necesarias para el desarrollo de los procesos de integración y más si conllevan estrategias que posibiliten al grupo el ejercicio de la tolerancia, respeto, aceptación, participación, comunicación y cooperación a través del juego.

En esta perspectiva, durante la intervención experimental, en los meses de mayo, junio, mediante la aplicación de un programa de Juegos Recreativos en el desarrollo del esquema Corporal, se orientó a los niños a desarrollar una serie de habilidades motoras, para mejorar los niveles del esquema corporal; que, específicamente, implicó el desarrollo de las dimensiones: conocimiento del cuerpo, lateralidad y espacio con el propósito de optimizar el nivel de su esquema corporal.

En efecto, los juegos recreativos son un conjunto de acciones realizadas para la diversión y su finalidad principal consiste en lograr el disfrute de quienes lo realizan. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano. (Alejandro 2013; p. 60)

En ese sentido, Plasencia (2015), concluye que al aplicar el programa de juegos psicomotrices se logra mejorar la imagen corporal de los niños y niñas. También Alpaca y Arotaype (2016), dicen: con la aplicación del programa jugando con mis segmentos gruesos y finos los estudiantes logran un nivel de desarrollo alto en cuanto se refiere a las relaciones espaciales. Además, Alejandro (2013),

manifiesta que después de haber aplicado la estrategia didáctica basada en juegos recreativos supero significativamente la expresión oral de los estudiantes del grupo experimental. En la misma línea Carbajal y Pedreros (2014), concluyen que el juego es la actividad con el cual el niño puede potencializar diferentes destrezas y habilidades ya que al realizarlo desarrolla no solo a nivel físico si no también mental. Por otro lado, Atoche (2016), menciona que la aplicación de talleres de psicomotricidad mejora significativamente la motricidad gruesa. A parte de ello Ponte (2016), concluye que niños han mejorado su psicomotricidad fina después de haber aplicado talleres de psicomotricidad basado en el enfoque colaborativo. Todos estos resultados se asemejan a los encontrados por mi investigación en lo que se refiere a la aplicación del programa de juegos recreativos ya que fueron positivos.

Ahora bien, es preciso destacar que mis resultados también se aproximan a los hallazgos de Cruzado y Mego (2015) quien obtiene una importante mejora significativa y los de Salvatierra (2015), quien obtiene un 96 % de nivel bueno en el desarrollo del esquema corporal en niños de 5 años, mientras que en mi estudio se obtiene el 78% de nivel alto en el desarrollo de su esquema corporal en niños de 1° grado.

Igualmente se resalta el estudio de Taboada (2012), quien concluye que el 91% logra un nivel alto de desarrollo de su esquema corporal con lo que se demuestra el efecto positivo de la aplicación del programa de juegos infantiles, mis resultados arrojan un 78 % de nivel alto de desarrollo del esquema corporal lo que hace que se aproxime y por lo tanto se demuestre la influencia positiva de la aplicación del programa de juegos recreativos.

Claparéde (1980), Piaget, citado por Calero (1999), Gonzales (1987), también confirman que el juego es la actividad fundamental que ayuda a desarrollar y educar al niño en forma integral. Además, el niño plantea la solución de algunas tareas que requieren un esfuerzo mental, la concentración, la atención, el uso de la memoria y la imaginación. Así mismo es una herramienta didáctica fundamental en la labor educativa, mediante la cual se logra la adquisición de manera

significativa y entretenida nuevos conocimientos en el desarrollo del Área de educación física.

En la misma línea, los estudios de Le Boulch (1987) y Ajuriguerra (1977), confirman que el esquema corporal es el conocimiento inmediato y continuo que nosotros tenemos de nuestro cuerpo en estado estático o movimiento, en relación con sus diferentes partes y sobre todo en relación con el espacio y los objetos que nos rodean. Además, según Vayer (1985), a partir de los 7 años empieza la elaboración definitiva del esquema corporal

Sin embargo, existe una discrepancia con lo que señala Melo (2012), quien concluye que el 64 % tiene un nivel deficiente de desarrollo de su esquema corporal en niños de tercer año, mientras que mis resultados arrojan que el 78 % tiene un nivel alto de desarrollo de su esquema corporal en estudiantes de 1° grado.

Finalmente, lo anterior explica y confirma que, efectivamente los estudiantes de 1° grado de primaria de la I.E: N° 88021 Alfonso Ugarte Nuevo Chimbote, lograron un desarrollo significativo de su esquema corporal, resultado que valida nuestra hipótesis de investigación.

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

9.1. CONCLUSIONES

1. Con respecto al nivel de esquema corporal obtenido por los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 88021 antes de la aplicación del programa de juegos recreativos; se observa que en el grupo experimental se obtiene 55.6% en un nivel bajo y en el grupo control 33.3%, en el nivel regular el grupo experimental alcanza el 44.4% y el grupo control un 66.7% y en el nivel alto ambos grupos 0%.

Se concluye que el grupo control, obtiene 22.3% más que el grupo experimental en el nivel regular.

2. Con respecto al nivel de esquema corporal obtenido por los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 88021 después de la aplicación del programa de juegos recreativos; se observa en el grupo experimental y control un nivel bajo 0%, en el nivel regular el grupo experimental alcanza un 22.2% y el grupo control 94.4% y en el nivel alto el grupo control un 5.6% y el grupo experimental 77.8%.

Se concluye que los estudiantes del grupo experimental se ubican en un 72.2% más que el grupo control en el nivel alto.

3. Con respecto a la comparación del nivel de esquema corporal de los resultados en el grupo control y experimental, antes después de haber aplicado el programa de juegos recreativos; se observa que el grupo experimental, en el nivel alto logra incrementar a un 77.8% y el grupo control a un 5.6%, en el nivel bajo el grupo experimental y control disminuyen a un 0% después de la aplicación del programa de juegos recreativos.

La diferencia entre el grupo experimental y control es de 72.2%, lo que significa que el grupo experimental al aplicar el programa de juegos recreativos incrementa significativamente a diferencia del grupo control que no fue sometido a este programa.

9.2. RECOMENDACIONES

De los resultados obtenidos en la investigación se hace las siguientes recomendaciones:

1. Desarrollar investigaciones en las que se aplique el Programa de juegos recreativos para lograr mejores resultados en el desarrollo del esquema corporal en estudiantes de educación primaria.
2. Proponer a nivel de la Unidad de Gestión Educativa Local, se incorpore en el Proyecto Educativo Local, Programas de Juegos Recreativos para estudiantes del III ciclo del nivel primaria y así ayudarlos en el desarrollo de su esquema corporal.
3. Replicar el programa de Juegos Recreativos en otras investigaciones, en el contexto local, regional y nacional.
4. Los docentes de educación primaria deben aplicar el Programa de juegos recreativos, a fin de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en otras áreas.

10. AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por mi vida, mi salud y mi familia.

A las autoridades y maestros de la Universidad San Pedro por brindarme la oportunidad de alcanzar una meta.

A todas las personas que de una u otra manera colaboraron con su granito de arena para terminar con éxito mis estudios de post grado.

11. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Ajuriaguerra, J. (1977) *Manual de psiquiatría infantil*. Toray Masson S.A cuarta edición. Barcelona
- Alejandro, S. (2013) *propuesta de una estrategia didáctica basada en juegos recreativos para superar limitaciones de expresión oral de los estudiantes del 4° grado de primaria de la I.E N° 89011*, Chimbote. UNS 2013.
- Alpaca, A. y Arotaype, M. (2016), *Aplicación del programa jugando con mis segmentos gruesos y finos en el desarrollo de las relaciones espaciales de los niños y niñas de la I.E.P: Amigo de Jesús Miraflores – Arequipa*. Recuperado el 22 de Setiembre de 2017, de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/1925/EDalniaa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Atoche, M. (2016). *El taller de psicomotricidad en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 1648 “Carlota Ernestina” – Chimbote*. Recuperado el 10 de setiembre de 2017, de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1464/PSICOMOTRICIDAD_TALLER_ATOCHE_SALVADOR_MIDUA_PATRICIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Calero, M. (1999). *Educación Jugando*. Lima. Editorial San Marcos.
- Calero, M. (1998), *Educación Jugando*. Lima. Editorial San Marcos.
- Carbajal, E. y Pedreros, N. (2014), *Programa en base a juegos infantiles para mejorar el desarrollo del esquema corporal de los niños de 4 años; I.E N° 1613*, Cascajal Bajo. USP 2015.
- Calderón, M. (2001). *Estimulación Temprana. Guía para el Desarrollo Integral del Niño*. Madrid. Ediciones Internacionales S.A.
- Claparede, E. (1980). *La Educación Funcional*. Cátedra. Madrid.

- Cruzado, L. y Mego, E (2015), *Programa de juegos psicomotrices “Mi cuerpo se mueve” haciendo uso de material reciclable para mejorar el esquema corporal en los niños de 3 años del aula Arco Iris del jardín de niños N° 215 – Trujillo*. Recuperado el 10 de octubre de 2017, de <file:///F:/CRUZADO%20V%C3%81SQUEZMEGO%20V%C3%81SQUEZ-1.pdf>
- Chateau, J. (1976), *Psicología de los Juegos Infantiles*. Buenos Aires. Editorial Kapeluz.
- Durivage, J. (1999), *Educación y psicomotricidad: Pedagogía para la primera infancia*. 2ª ed. México. Trillas.
- Elkonin, D. (1980). *Psicología del juego. Aprendizaje – Visor* p.28. Madrid: Ediciones Paidós.
- García, P. (2013), *Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática, en la Universidad Rafael Landívar – Guatemala*. Recuperado el 04 de octubre de 2017, desde <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2015/05/83/García-Petrona.pdf>
- Gonzales, A. (1987), *El Niño y su mundo: Programa de desarrollo Humano*. Editorial Trillas. Chile.
- Le Boulch, J. (1987). *El movimiento en el desarrollo de la persona*. 1º ed. Barcelona, Paidotribo. S.f.
- Melo, F. (2012). *El desarrollo del esquema corporal y su relación con las dificultades en las operaciones básicas del área de matemática (suma y resta), en la Universidad Central de Ecuador*. Recuperado el 16 de setiembre de 2016, desde <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/686/1/T-UCE-0010-157.pdf>
- Mercado, O., Montes de Oca, D., y Sabalsa, A. (2014). *Juegos grupales como estrategia pedagógica para disminuir las conductas agresivas en los estudiantes de nivelación de la I.E.D Santa María de Barranquilla –*

Colombia. Recuperado el 04 de octubre de 2017, desde <http://repositorio.cuc.edu.co/xmlui/bitstream/handle/11323/221/22563216.pdf>

Moraleda, M. (2001), *Psicología del Desarrollo: Infancia, Adolescencia, Madurez y Senitud*. Argentina. Editorial Alfa Omega.

Pérez, J. (2004), *Clasificación de los juegos*. Madrid. Editorial Pearson, XII edición.

Pérez, A. (2005). *Fundamentos Teóricos de la recreación*. Ponencia presentada en el I Curso Básico de Auxiliares en Recreación San Cristóbal: Universidad Pedagógica Experimental Libertador, sede Rubio.

Perú. Ministerio de Educación (2016), *Currículo Nacional de Educación Básica Regular*. Lima Minedu.

Perú. Ministerio de Educación, *Proyecto Educativo Nacional*. Lima Minedu. Recuperado el 04 de octubre de 2017, desde <http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/xtras/PEN-2021.pdf>

Piaget, J. (1986), *La formación en el Símbolo del Niño*. F.C.E. MEXICO

Piaget, J. (1970). *El Criterio Moral en el Niño*. Fontanella. Barcelona

Ponte, I. (2016), *Talleres de psicomotricidad basados en el enfoque colaborativo en el desarrollo motor fino de los niños y niñas de 4 años de la I.E N° 88400 Jesús de Nazaret – Nuevo Chimbote*. Recuperado el 11 de Setiembre de 2017, de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1450/TALLERES_DE_PSICOMOTRICIDAD_PSICOMOTRICIDAD_PONTE_SAND_OVAL_ISABEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Plasencia, M. (2015), *juegos psicomotrices y el conocimiento del esquema corporal en niños y niñas de 3 años de la IEP: Valle Grande, Trujillo*. Recuperado el 05 de Setiembre de 2017, de <http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/4678?show=full>

Salvatierra, E. (2015), *Taller muévete y aprende basado en el juego para desarrollar el esquema corporal en los niños y niñas de cinco años de la Institución*

Educativa de Inicial N° 1564, Trujillo. Recuperado el 05 de Setiembre de 2017, de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/167/salvatierra_ve.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Taboada, H. (2012). *Efectos de la aplicación de un programa de juegos infantiles en el desarrollo del esquema corporal en niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 1692*, Chimbote. USP 2012.

UNESCO (2015), *Informe de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura*, recuperado el 04 de octubre de 2017 desde, <https://www.un.org/ruleoflaw/es/un-and-the-rule-of-law/united-nations-educational-scientific-and-cultural-organization/>

Vayer, P. (1985), *El niño frente al mundo*. Barcelona. Científico- Médica.

Wallon, H. (1970), *Esquema Corporal*. Recuperado el 26 de setiembre de 2016, de <http://www.uned.es/ntedu/espano/master/primer/modulos/multimedia/miguel/teorico/esqoor.htm>

12. APENDICES Y ANEXOS

ANEXOS N° 1

INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

SECCION DE POSGRADO EN EDUCACION

FICHA TECNICA DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Ficha de Observación sobre Esquema Corporal

ADAPTADO: Por el autor del trabajo

ADMINISTRACIÓN: Apropiada para estudiantes de 6 y 7 años.

FORMAS DE ADMINISTRACIÓN: El estudiante desarrolla las acciones dadas.

CAMPO DE APLICACIÓN: Educativo

DURACIÓN: 45 minutos

SIGNIFICACIÓN: Para medir la Variable Esquema Corporal

DESCRIPCIÓN: El instrumento consta de 20 ítems para medir tres dimensiones del Esquema Corporal.

FORMA DE CALIFICAR: Cada ítem tiene un valor de un punto, total 20 puntos.

ESCALA: SI = 1

NO = 0

NIVELES: ALTO = 15 a 20 Puntos

MEDIO = 08 a 14 puntos

BAJO = 00 a 07 Puntos

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,05	20

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE ESQUEMA CORPORAL

Código del estudiante:

Grado: **Sección:** **Fecha:**.....

OBJETIVO: Con el presente instrumento se propone recoger información sobre la situación real del Esquema Corporal en estudiantes de Primer grado.

N°	INDICADORES	ESCALA	
		SI	NO
DIMENSION: CONOCIMIENTO DEL CUERPO			
01	Conoce sus piernas, brazos y tronco		
02	Conoce su cintura, rodillas y tobillo		
03	Imita el vuelo de un avión		
04	Conoce su muñeca, mano y dedos		
05	Menciona el nombres de los dedos de su mano		
06	Explora diversas actividades con los conos		
07	Reconoce su talón, mentón y mejilla		
08	Señala el hombro, empeine y espalda de su compañero		
DIMENSIÓN : LATERALIDAD			
09	Golpea la pelota con los pies		
10	Lanza y recibe la pelotita con las manos		
11	Golpea la pelota con su pie izquierdo		
12	Rueda la pelota con su mano derecha		
13	Tocar el pie derecho del profesor		
DIMENSIÓN : ESPACIO			
14	Pasa por un aro sin tocarlo		
15	Pasa debajo de la valla sin hacerla caer		
16	Saltar atrás y luego delante de un banco pequeño		
17	Se ubica atrás y luego delante de una silla		
18	Sigue la trayectoria dada		
19	Con cuantos pasos grandes cruzas el patio		
20	Delinea la silueta de su compañero en el patio.		
TOTAL			

ANEXO N° 2

MATRIZ DE DATOS DEL PRE TEST

GRUPO EXPERIMENTAL

CÓDIGO	CONOCIMIENTO DEL CUERPO								LATERALIDAD					ESPACIO							TOTAL	NIVEL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	10	MEDIO
2	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	10	MEDIO
3	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	9	MEDIO
4	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	7	BAJO
5	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	6	BAJO
6	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	6	BAJO
7	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	7	BAJO
8	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	7	BAJO
9	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	8	MEDIO
10	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	7	BAJO
11	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	11	MEDIO
12	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	9	MEDIO
13	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	5	BAJO
14	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	8	MEDIO
15	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	5	BAJO
16	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	9	MEDIO
17	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	6	BAJO
18	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	6	BAJO

GRUPO CONTROL

CODIGO	CONOCIMIENTO DE CUERPO								LATERALIDAD					ESPACIO							TOTAL	NIVEL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	8	MEDIO
2	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	9	MEDIO
3	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	10	MEDIO
4	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	6	BAJO
5	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	9	MEDIO
6	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	8	MEDIO
7	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	12	MEDIO
8	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	9	MEDIO
9	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	6	BAJO
10	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	7	BAJO
11	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	6	BAJO
12	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	12	MEDIO
13	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	8	MEDIO
14	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	5	BAJO
15	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	10	MEDIO
16	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	7	BAJO
17	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	9	MEDIO
18	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	8	MEDIO

MATRIZ DE DATOS DEL POST TEST

GRUPO EXPERIMENTAL

COD.	CONOCIMIENTO DEL CUERPO								LATERALIDAD					ESPACIO							TOTAL	NIVEL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	18	ALTO	
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	ALTO	
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	19	ALTO	
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	17	ALTO	
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	17	ALTO	
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19	ALTO	
7	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	14	MEDIO	
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	17	ALTO	
9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	17	ALTO	
10	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	ALTO	
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	14	MEDIO	
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18	ALTO	
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	18	ALTO	
14	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	14	MEDIO	
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	19	ALTO	
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	14	MEDIO	
17	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18	ALTO	
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	17	ALTO	

GRUPO CONTROL

COD.	CONOCIMIENTO DEL CUERPO								LATERALIDAD					ESPACIO							TOTAL	NIVEL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	14	MEDIO
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	13	MEDIO
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	17	ALTO
4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	13	MEDIO
5	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	13	MEDIO
6	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	13	MEDIO
7	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	14	MEDIO
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	14	MEDIO
9	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	14	MEDIO
10	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	13	MEDIO
11	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	13	BAJO
12	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	14	MEDIO
13	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	14	MEDIO
14	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	8	BAJO
15	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	12	MEDIO
16	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	11	MEDIO
17	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	14	MEDIO
18	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	8	BAJO

PROPUESTA PEDAGÓGICA

Programa de Juegos Recreativos para desarrollar el Esquema Corporal en estudiantes de primer grado de educación primaria de la I.E N° 88021- Nuevo Chimbote.

I. Fundamentación teórica de la propuesta

El presente trabajo se fundamenta en los aportes de diversos autores, siendo Piaget (1970) y Wallon (1970) quienes ofrecen aportes modernos por decirlo así, ambos autores enfocan el juego desde el punto de la psicología, ya que infieren que los juegos de los niños constituyen simulacros que facilitan el acceso y dominio del campo simbólico, los cuales nos ofrecen tener mejor percepción acerca de cómo es que se debe desarrollar el juego en la etapa infantil que es fundamental que se dé dentro del proceso enseñanza – aprendizaje.

El desarrollo del esquema corporal en los estudiantes será alcanzado gracias al empleo de múltiples herramientas para el conocimiento de su cuerpo, de su lateralidad y de su ubicación espacial, a través de diversas actividades lúdico recreativas que serán utilizadas durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

Considerado como actividades y estrategias que ayudan a desarrollarse integralmente, el juego es parte fundamental en la vida del niño, y debe ser mediador en su aprendizaje. Por ello se recomienda que a esta actividad se le ponga mayor atención, puesto que permite que el niño articule emociones, sentimientos y conocimientos, de la misma manera tener relaciones interpersonales con las personas que lo rodean. Toda actividad de juego el estudiante lo tomará como una experiencia única que no lo comparará con ninguna otra.

Además, como punto de vista psicopedagógico por medio del juego recreativo, los estudiantes desarrollaran su esquema corporal debido a que es una estrategia que se basa en el desarrollo integral, encargada de la interacción entre el conocimiento, la emoción, el movimiento para lograr el desarrollo del niño, de su cuerpo y la relación con su entorno.

II. OBJETIVOS

Objetivo General

Desarrollar a través de la aplicación de un Programa de juegos recreativos el Esquema Corporal de los estudiantes de 1° grado.

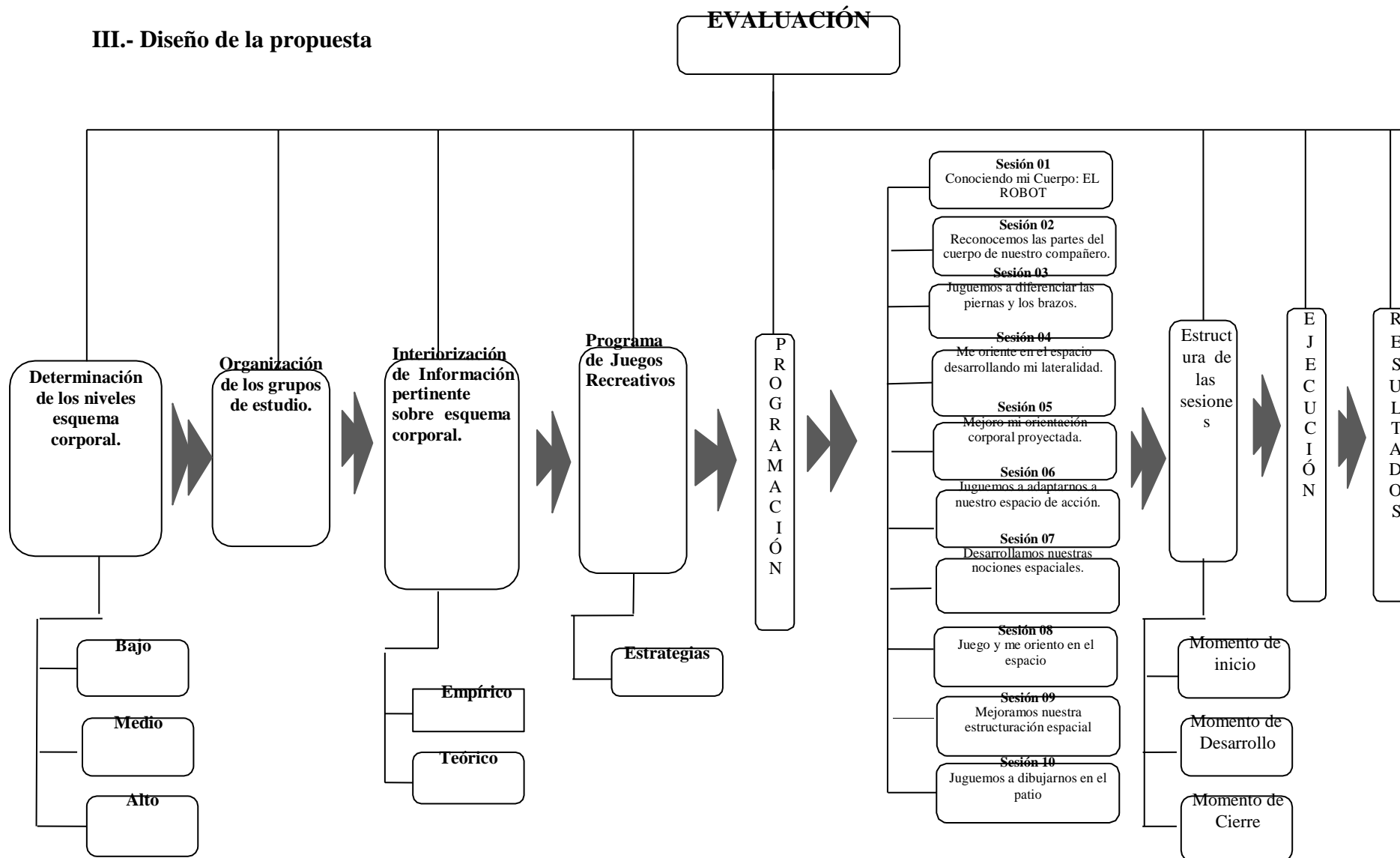
Objetivos específicos

Desarrollar la dimensión de conocimiento del cuerpo, a través de juegos recreativos.

Desarrollar la dimensión de lateralidad, a través de juegos recreativos.

Desarrollar la dimensión espacio, a través de juegos recreativos.

III.- Diseño de la propuesta



IV. COMPETENCIAS, CAPACIDADES, DESEMPEÑOS Y ESTANDARES.

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <p>-Comprende su cuerpo</p> <p>- Se expresa corporalmente</p>	<p>Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.</p> <p>Se orienta en un espacio y tiempo determinado, reconociendo su lado izquierdo y derecho, y a través de las nociones “arriba-abajo”, “dentro-fuera”, “cerca-lejos”, con relación a sí mismo y de acuerdo a sus intereses y necesidades.</p> <p>Explora nuevos movimientos y gestos para representar objetos, personajes, estados de ánimo y ritmos sencillos de distintos orígenes: de la naturaleza, del propio cuerpo, de la música, etc.</p> <p>Se expresa motrizmente para comunicar sus emociones (miedo, angustia, alegría, placer, torpeza, inhibición, rabia, entre otras) y</p>	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando comprende cómo usar su cuerpo esperado en las diferentes acciones que realiza utilizando su lado dominante y realiza movimientos coordinados que le ayudan en la práctica de actividades físicas. Se orienta espacialmente en relación a sí mismo y a otros puntos de referencia. Se expresa corporalmente con sus pares utilizando el ritmo, gestos y movimientos como recursos para comunicar.</p>

	<p>representa en el juego acciones cotidianas de su familia y de la comunidad; así, afirma su identidad personal.</p>	
<p>Asume una vida saludable</p> <p>- Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene y la salud</p> <p>- Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida</p>	<p>Describe los alimentos saludables de su dieta familiar y las posturas que son beneficiosas para su salud en la vida cotidiana y en la práctica de actividades lúdicas.</p> <p>Regula su esfuerzo al participar en actividades lúdicas e identifica en sí mismo y en otros la diferencia entre inspiración y espiración, en reposo y movimiento, en las actividades lúdicas.</p> <p>Realiza con autonomía prácticas de cuidado personal al asearse, al vestirse, al adoptar posturas adecuadas en la práctica de actividades lúdicas y de la vida cotidiana. Ejemplo: El estudiante usa diversos medios de protección frente a la radiación solar.</p> <p>Busca satisfacer sus necesidades corporales cuando tiene sed y resuelve las dificultades que le producen el cansancio, la incomodidad y la inactividad evidencia su bienestar al realizar actividades lúdicas y se siente bien consigo mismo, con los otros y con su entorno.</p>	<p>Asume una vida saludable cuando diferencia los alimentos saludables de su dieta personal y familiar, los momentos adecuados para ingerirlos y las posturas que lo ayudan al buen desempeño en la práctica de actividades físicas, recreativas y de la vida cotidiana, reconociendo la importancia del auto cuidado.</p> <p>Participa regularmente en la práctica de actividades lúdicas identificando su ritmo cardiaco, respiración y sudoración; utiliza prácticas de activación corporal y Psicológica antes de la actividad lúdica.</p>
<p>Interactúa a través de sus habilidades</p>	<p>Asume roles y funciones de manera individual y dentro de un grupo; interactúa de forma</p>	<p>Interactúa a través de sus habilidades socio motrices al aceptar al otro como compañero del juego y busca el</p>

sociomotrices	espontánea en actividades lúdicas y	consenso sobre la manera de jugar para
<p>-Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices</p>	<p>disfruta de la compañía de sus pares para sentirse parte del grupo.</p> <p>Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos; acepta al oponente como compañero de juego y las formas diferentes de jugar.</p>	<p>lograr el bienestar común y muestra una actitud de respeto evitando juegos violentos y humillantes; expresa su posición ante un conflicto con intención de resolverlo y escucha la posición de sus compañeros en los diferentes tipos de juegos.</p>
<p>-Crea y aplica estrategias y tácticas de juego</p>	<p>Propone soluciones a situaciones motrices y lúdicas, y llega a acuerdos con sus pares a fin de cumplir con los objetivos que surjan; respeta las reglas de juego propuestas (por ellos mismos, por el maestro o por las condiciones del entorno) en diferentes actividades lúdicas.</p>	<p>Resuelve situaciones motrices a través de estrategias colectivas y participa en la construcción de reglas de juego adaptadas a la situación y al entorno, para lograr un objetivo común en la práctica de actividades lúdicas.</p>

V. METODOLOGÍA

Para la ejecución de este programa se empleará diversas estrategias y diversos tipos de juegos en el que el niño irá desenvolviéndose.

Por otro lado, la adecuada selección de los juegos tiene una extraordinaria importancia por cuanto está relacionada directamente al proceso de enseñanza-aprendizaje de lo que se quiere lograr.

El contenido motor del juego es importante según los pasos a trabajar; los materiales que se utilizarán serán de acuerdo a los temas que trataremos en cada sesión, serán oportunos y necesarios.

La influencia educativa del juego debe considerarse desde su selección, basadas en el respeto entre los estudiantes.

VI. RECURSOS

6.1 Humanos

Estudiantes, Profesora y Padres de Familia

6.2 Materiales

Conos, discos, balones, globos, aros, etc

VII. SECUENCIA DE SESIONES

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I. Título: “Conociendo mi cuerpo a través de Diversos Juegos”

II. Datos Informativos:

- a. Área: Educación Física
- b. Docente: Miguel Oswaldo De La Cruz Becerra
- c. Grado y sección: 1° A
- d. Fecha: 29-05-2017

III. Propósito y evidencias de aprendizaje

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES?	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Explora de manera autónoma las partes gruesas y finas de su cuerpo en diferentes acciones mediante Juegos Recreativos.	Reconoce las partes gruesas y finas de su cuerpo a través de Juegos Recreativos	Lista de cotejo

IV. Preparación de la sesión de aprendizaje

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
Preparar el ambiente de la losa deportiva. Coordinar con la profesora de aula sobre la sesión a trabajar.	Conos y bastones. Silbato, cronometro.
Tiempo: 45 minutos.	

V. Momentos de la sesión

Inicio	<p>En grupo clase:</p> <p>El docente da a conocer el propósito de la sesión: “vamos a conocer las partes gruesas y finas de nuestro cuerpo”.</p> <p>Les muestra una lámina del cuerpo humano.</p> <p>Plantearles preguntas como: ¿Cuáles son las partes de tu cuerpo?, ¿Sabes que puedes hacer con ella?, ¿Sabes con cuantas partes de tu cuerpo te puedes desplazar?, ¿Cuáles son gruesa y finas?, ¿Conocer nuestro cuerpo es importante para nuestro desarrollo y tener una buena salud?</p> <p>Actividad</p> <p>Ejecuta movimientos libres de imitación, explorando las partes de su cuerpo: brazos, piernas desplazamientos laterales, etc.</p> <p style="text-align: center;">¿Conocías y practicabas estos movimientos?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Oxigenación.
---------------	--

<p>Desarrollo</p>	<p>En grupo clase:</p> <p>El docente recomienda a los estudiantes que pongan mucha atención en las indicaciones dadas para generar confianza en ellos, apoyarlos en forma verbal e indicarles que van a jugar y que lo pasaran muy bien.</p> <p><u>Actividad básica</u></p> <p><u>Juego: El Agua</u></p> <p>Los estudiantes se desplazarán por diferentes partes de la losa deportiva, al sonido del silbato movemos los brazos como si estuviéramos nadando, al siguiente sonido nos agrupamos de tres cogidos de la cintura y hacemos el trencito corriendo por diferentes direcciones, al tercer sonido nos sentamos e imitamos a un bote balanceando el tronco adelante y atrás.</p> <p>¿Creen ustedes que podemos imitar el pateo de un nadador?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Articulación y estiramiento: tobillo, rodillas, hombros y codos. <p><u>Actividad avanzada</u></p> <p><u>Juego: EL ROBOT</u></p> <p>Los estudiantes imitan a un robot de manera libre, luego el profesor indica la parte de su cuerpo que deben movilizar: Muñecas, manos y dedos. Variante. (Robot hablador: ejemplo meñique, meñique, etc)</p> <p>¿Diferenciaste las partes finas y gruesas de tu cuerpo?</p> <p><u>Actividad de aplicación</u></p> <p>Sortea los conos caminando como un cojo, manco, ciego, etc. Sortea los conos caminando en cuadrupedia baja y luego alta. Ubica el bastón en el nivel medio del cono.</p> <p>¿Sabías que es importante conocer las partes de nuestro cuerpo?</p>
<p>Cierre</p>	<p>Los estudiantes con asesoría del docente reflexionan sobre las actividades realizadas con sus compañeros.</p> <p>El docente pregunta a los niños (as):</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo se sintieron al realizar las actividades? ¿Que han aprendido sobre su cuerpo? ¿Podemos explicar lo aprendido a nuestros padres? ¿En qué momento de cada día pueden usar las partes de su cuerpo? <p>Los estudiantes responden en dialogo con el docente.</p> <p>El docente resuelve las preguntas que surgen, felicita las actitudes positivas, evidenciadas durante la sesión e invita a los estudiantes a realizar su aseo personal con orden y respeto.</p>

LISTA DE COTEJO

I.E : N° 88021 “Alfonso Ugarte”

AREA : Educación Física

Grado : 1° “A”

COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

CAPACIDAD: Comprende su cuerpo

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS ESTUDIANTES	INDICADORES					
		Imitación		Exploración		Nociones Corporales	
		Reproduce posiciones básicas		Explora diversas actividades con los conos		Señala diferentes partes de su cuerpo	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							

SI X NO

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

I. Título: “Juguemos a reconocer las partes del cuerpo de nuestros compañeros”

II. Datos Informativos:

- a. Área: Educación Física
- b. Docente: Miguel Oswaldo De La Cruz Becerra
- c. Grado y sección: 1° A
- d. Fecha: 02-06-2017

III. Propósito y evidencias de aprendizaje

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES?	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	Asume roles y funciones de manera individual y dentro de un grupo interactuando de manera espontánea en actividades lúdicas y disfruta de la compañía de sus pares para sentirse parte del grupo	Que disfrute jugando a reconocer las partes en su propio cuerpo y en sus compañeros	Lista de cotejo

IV. Preparación de la sesión de aprendizaje

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
Preparar el ambiente de la losa deportiva. Coordinar con la profesora de aula sobre la sesión a trabajar.	Conos y bastones. Cuerda y tarros Silbato, cronometro.
Tiempo: 45 minutos.	

V. Momentos de la sesión

Inicio	<p>En grupo clase: El docente da a conocer el propósito de la sesión: “Reconocer las partes del cuerpo de nuestros compañeros” Plantearles preguntas como: ¿Cuáles son las partes de tu cuerpo? ¿Saben cómo utilizar su cuerpo? ¿Podrían señalar algunas partes del cuerpo de sus amigos?</p>
---------------	---

	<p>Actividad Ejecuta movimientos libres utilizando las diversas partes de su cuerpo, luego imita los movimientos realizados por el profesor.</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>En grupo clase:</p> <p>El docente recomienda a los estudiantes que pongan mucha atención en las indicaciones dadas para generar confianza en ellos, apoyarlos en forma verbal e indicarles que van a jugar y que lo pasaran muy bien.</p> <p><u>Actividad básica</u></p> <p><u>Juego: El Circuito Mágico</u></p> <p>Los estudiantes exploran el circuito mágico utilizando su cuerpo de diversas formas: Estación 1 saltan el río, estación 2 sortean los conos, estación 3 pasan debajo de la cuerda, estación 4 arman la torre.</p> <p><u>Actividad avanzada</u></p> <p><u>Juego: LOS ROBOTS GEMELOS</u></p> <p>Los estudiantes en parejas imitan a un robot de manera libre, luego el profesor indica que uno de ellos será robot A y el otro será robot B. Los robots gemelos se desplazan libremente y a la señal el robot A toca las partes que indique el profesor del cuerpo de su compañero (hombro, empeine, espalda, etc); luego se intercambian los roles.</p> <p>Regla: Robot que se equivoque tres veces queda eliminado.</p> <p>¿Qué parte del cuerpo de su compañero no conocían?</p> <p><u>Actividad de aplicación</u></p> <p>Reconoce tu talón, tu mentón y tu mejilla Señala tu rodilla, cintura y hombros Toca la espalda, los pies y la cabeza de tu compañero Señala el hombro, codo y empeine de tu compañero</p> <p>¿Sera importante reconocer las partes del cuerpo de nuestros compañeros?</p>
<p>Cierre</p>	<p><u>Juego Calmante: La Pelota se Quema</u></p> <p>Todos los estudiantes formados en círculo, uno de ellos con una pelota, a la señal se pasarán la pelota de mano en mano diciendo la pelota se quema. Cuando el profesor diga la pelota se quemó se detienen y el que se queda con ella pagara un castigo consensuado con el grupo.</p> <p>Los estudiantes responden en dialogo con el docente.</p> <p>El docente resuelve las preguntas que surgen, felicita las actitudes positivas, evidenciadas durante la sesión e invita a los estudiantes a realizar su aseo personal con orden y respeto.</p>

LISTA DE COTEJO

IE : N° 88021 “Alfonso Ugarte”

AREA : Educación Física

Grado : 1° “A”

COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

CAPACIDAD: Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS ESTUDIANTES	INDICADORES				
		Reconoce su talón, mentón y mejilla		Señala el hombro, empuje y espalda de su compañero		
		SI	NO	SI	NO	COMENTARIOS
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						

SI X NO

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

I. **Título: “Juguemos a diferenciar las piernas y los brazos”**

II. **Datos Informativos:**

- a. Área: Educación Física
- b. Docente: Miguel Oswaldo De La Cruz Becerra
- c. Grado y sección: 1° A
- d. Fecha: 05-06-2017

III. **Propósito y evidencias de aprendizaje**

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES?	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	Asume roles y funciones de manera individual interactuando de manera espontánea en actividades lúdicas y disfruta de la compañía de sus pares para sentirse parte del grupo.	Que juegue con la pelota utilizando las manos y los pies, respetando a sus pares.	Lista de cotejo

IV. **Preparación de la sesión de aprendizaje**

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
Preparar el ambiente de la losa deportiva Coordinar con la profesora de aula sobre la sesión a trabajar.	Balones Pelotitas de trapo Silbato, cronometro.
Tiempo: 45 minutos.	

V. **Momentos de la sesión**

	<p>En grupo clase: El docente da a conocer el propósito de la sesión: “Juguemos a diferenciar las piernas y los brazos”. Plantearles preguntas como: ¿Cuáles son las piernas y para qué sirven? ¿Cuáles son los brazos y para qué sirven?</p>
--	---

Inicio	<p>Actividad Realiza movimientos libres explorando su espacio de acción y respetando el espacio de sus pares: Hacia atrás, hacia adelante, para un lado, para el otro, lento, rápido. ¿Conocías y practicabas estos movimientos?</p>
Desarrollo	<p>En grupo clase:</p> <p>El docente recomienda a los estudiantes que pongan mucha atención en las indicaciones dadas para generar confianza en ellos, apoyarlos en forma verbal e indicarles que van a jugar y que lo pasaran muy bien.</p> <p><u>Actividad básica</u></p> <p><u>Juego: El Globo Volador</u> Todos los estudiantes con un globo N° 5 inflado, a la señal todos sueltan el globo y deben golpearlo con cualquier parte del cuerpo evitando que toque el piso de tal forma que en todo momento permanezca volando por el aire. Regla: Pierde el que deja caer tres veces o rompe su globo.</p> <p>¿Cómo se sintieron y con qué partes del cuerpo golpearon mejor?</p> <p><u>Actividad avanzada</u></p> <p><u>Juego: EL SEÑOR MANCHA</u> Los estudiantes distribuidos por diferentes partes de la losa deportiva, el profesor será el señor mancha y estará de espaldas a ellos, los estudiantes dirán señor manchaaa, señor manchaaa, señor manchaaa y a la señal el profesor voltea y corre tratando de manchar (tocar en cualquier parte del cuerpo) a los estudiantes. Regla: Estudiante que es manchado está eliminado y se sienta a un lado.</p> <p><u>Actividad de aplicación</u> Golpea la pelota utilizando los pies Lanza y recibe las pelotitas con las manos Lanza la pelota con la mano y lo golpea con los pies ¿Sabías que es importante conocer las partes de nuestro cuerpo?</p>
Cierre	<p><u>Juego Calmante: El Balón Ouema</u> Todos los estudiantes sentados en círculo con un balón, al sonido del silbato ira pasando de mano en mano, al siguiente sonido el estudiante que se quede con el balón recibirán una acción reparadora consensuada. Los estudiantes responden en dialogo con el docente. El docente resuelve las preguntas que surgen, felicita las actitudes positivas, evidenciadas durante la sesión e invita a los estudiantes a realizar su aseo personal con orden y respeto.</p>

LISTA DE COTEJO

I.E : N° 88021 “Alfonso Ugarte”

AREA : Educación Física

Grado : 1° “A”

COMPETENCIA: Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices

CAPACIDAD: Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS ESTUDIANTES	INDICADORES				
		Golpea la pelota alternando los pies		Lanza y recibe la pelotita con las manos		
		SI	NO	SI	NO	COMENTARIOS
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						

SI X NO

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

I. **Título: “Me oriento en el espacio desarrollando mi lateralidad”**

II. **Datos Informativos:**

- a. Área: Educación Física
- b. Docente: Miguel Oswaldo De La Cruz Becerra
- c. Grado y sección: 1° A
- d. Fecha: 09-06-2017

III. **Propósito y evidencias de aprendizaje**

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES?	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Es autónomo cuando explora conscientemente distintas bases de sustentación, conociendo en sí mismo su lado dominante.	Utiliza los lados de su cuerpo en la ejecución de Juegos Recreativos	Lista de cotejo

IV. **Preparación de la sesión de aprendizaje**

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
Preparar el ambiente de la losa deportiva. Coordinar con la profesora de aula sobre la sesión a trabajar.	Balones Pelotitas de trapo Silbato, cronometro.
Tiempo: 45 minutos.	

V. **Momentos de la sesión**

Inicio	<p>En grupo clase: El docente da a conocer el propósito de la sesión: “Me oriento en el espacio desarrollando mi lateralidad”.</p> <p>Plantearles preguntas como: ¿Cuáles son los lados de tu cuerpo? ¿Conocen a un diestro y a un zurdo?</p> <p>Actividad Ejecuta movimientos libres, explorando las partes de su cuerpo: brazos, piernas</p>
---------------	---

	<p>desplazamientos laterales, etc.</p> <p style="text-align: center;">¿Conocías y practicabas estos movimientos?</p> <p>- Oxigenación.</p>
Desarrollo	<p>En grupo clase:</p> <p>El docente recomienda a los estudiantes que pongan mucha atención en las indicaciones dadas para generar confianza en ellos, apoyarlos en forma verbal e indicarles que van a jugar y que lo pasaran muy bien.</p> <p><u>Actividad básica</u></p> <p><u>Juego: Mancha Ayudada</u> Los estudiantes distribuidos por diferentes partes de la losa deportiva, el profesor será el señor mancha y estará de espaldas a ellos, los estudiantes dirán mancha ayudada, mancha ayudada, mancha ayudada, a la señal el profesor voltea y corre tratando de manchar (tocar en cualquier parte del cuerpo) a los estudiantes. Regla: Estudiante que es manchado ayuda a manchar al profesor, así hasta manchar a todos.</p> <p style="text-align: center;"><u>Actividad avanzada</u></p> <p><u>Juego: Mancha Salvada</u> Los estudiantes distribuidos por diferentes partes de la losa deportiva, el profesor será el señor mancha y estará frente a ellos, a la señal el profesor tratará de manchar a los estudiantes y el que quiera ser salvado debe adoptar la posición previamente acordada (equilibrio sobre su pie izquierdo, mano derecha levantada, apoyados sobre su pie y mano derecha, etc.) Regla: El que se equivoque o no siga la consigna será manchado y pasara a ser manchador.</p> <p style="text-align: center;">¿Diferenciaste los lados de tu cuerpo?</p> <p><u>Actividad de aplicación</u> Golpea la pelota alternando los pies de manera libre Rueda la pelota alternando las manos de manera libre Sortea los conos rodando la pelota con su mano derecha y regresa con la izquierda Sortea los conos conduciendo la pelota con el pie izquierdo y regresa con el derecho. ¿Sabías que es importante conocer el lado derecho e izquierdo de tu cuerpo?</p>
Cierre	<p><u>Juego Calmante: La Orquesta de Animales</u></p> <p>Todos los estudiantes formados en círculo, los hombres representarán a un animal y las mujeres a otro, por turno saldrán a pasear imitando al animal que representa. Por ejemplo Los Perros (guau guau), las gatas (miau miau); los gallos (kikirikiii), las ovejas (meeee), etc.</p> <p>Los estudiantes responden en dialogo con el docente.</p> <p>El docente resuelve las preguntas que surgen, felicita las actitudes positivas, evidenciadas durante la sesión e invita a los estudiantes a realizar su aseo personal con orden y respeto.</p>

LISTA DE COTEJO

I.E : N° 88021 “Alfonso Ugarte”

AREA : Educación Física

Grado : 1° “A”

COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

CAPACIDAD: Comprende su cuerpo

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS ESTUDIANTES	INDICADORES				
		Golpea la pelota con su pie izquierdo.		Rueda la pelota con su mano derecha		
		SI	NO	SI	NO	COMENTARIOS
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						

SI X NO

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

I. Título: “Mejoro mi Orientación Corporal Proyectada”

II. Datos Informativos:

- a. Área: Educación Física
- b. Docente: Miguel Oswaldo De La Cruz Becerra
- c. Grado y sección: 1° “A”
- d. Fecha: 12-06-2017

III. Propósito y evidencias de aprendizaje

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES?	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Crea y aplica estrategias y tácticas de juego	Propone soluciones a situaciones motrices y lúdicas poniéndose de acuerdo con sus pares, buscando cumplir con los objetivos que surjan y respeta las reglas de juego propuestas en diferentes actividades lúdicas	Reconoce las partes del cuerpo de su compañero a través de juegos recreativos	Lista de cotejo

IV. Preparación de la sesión de aprendizaje

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
Preparar el ambiente de la losa deportiva. Coordinar con la profesora de aula sobre la sesión a trabajar.	Conos Discos Silbato, cronometro.
Tiempo: 45 minutos.	

V. Momentos de la sesión

En grupo clase:

Inicio	El docente da a conocer el propósito de la sesión: “ Mejoramos nuestra orientación corporal proyectada ” Plantearles preguntas como: ¿Qué entienden por orientación corporal proyectada?, ¿Saben cómo mejorarla?
---------------	--

	<p>Actividad Ejecuta movimientos libres en parejas, explorando las partes de su cuerpo: brazos, piernas, desplazamientos laterales, cambio de ritmo. ¿Conocías y practicabas estos movimientos?</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>En grupo clase:</p> <p>El docente recomienda a los estudiantes que pongan mucha atención en las indicaciones dadas para generar confianza en ellos, apoyarlos en forma verbal e indicarles que van a jugar y que lo pasaran muy bien.</p> <p><u>Actividad básica</u> <u>Juego: Los Patitos y el Cazador</u> Los estudiantes serán los patitos y estarán en su laguna (lugar previamente demarcado) y el profesor será el cazador y estará ubicado a un costado de la laguna, cuando el profesor diga patitos a pasearse todos salen y se pasean imitando a un patito, luego el profesor dirá patitos a su laguna, los estudiantes regresan inmediatamente a su refugio y el cazador tratara de atrapar (tocar en cualquier parte del cuerpo) a la mayor cantidad de patitos , los mismos que se convierten automáticamente en cazadores y así sucesivamente hasta atraparlos a todos. Regla: Los cazadores no pueden ingresar a la laguna de los patitos. ¿Creen ustedes que es importante respetar reglas?</p> <p><u>Actividad avanzada</u></p> <p><u>Juego: Mancha Soldadito</u> Los estudiantes distribuidos por diferentes partes de la losa deportiva, el profesor será el señor mancha y estará frente a ellos, a la señal el profesor tratará de manchar a los estudiantes y el que quiera ser salvado debe adoptar el saludo de un soldado (mano derecha en la frente, izquierda a un costado del cuerpo; luego alternamos las manos) Regla: El que se equivoque o no siga la consigna será manchado y pasara a ser manchador. <u>Actividad de aplicación</u> En parejas cada uno con un disco plástico, a la señal se lo ponen en su muñeca derecha, luego en la izquierda. Ahora a la señal se lo quitan y lo ponen el en brazo izquierdo del compañero Finalmente, a la señal lo ubican sobre el pie derecho de su compañero ¿Sabías que es importante desarrollar nuestra orientación corporal proyectada?</p>
<p>Cierre</p>	<p><u>Juego Calmante: ¿Quién Falta?</u> Los estudiantes caminan lentamente por la losa deportiva, a la señal se detienen y cierran los ojos; el profesor sacara a un estudiante y lo esconderá, a la siguiente señal los estudiantes abren los ojos y adivinaran quien falta. Los estudiantes responden en dialogo con el docente. El docente resuelve las preguntas que surgen, felicita las actitudes positivas, evidenciadas durante la sesión e invita a los estudiantes a realizar su aseo personal con orden y respeto.</p>

LISTA DE COTEJO

I.E : N° 88021 “Alfonso Ugarte”

AREA : Educación Física

Grado : 1° “A”.

COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

CAPACIDAD: Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS ESTUDIANTES	INDICADORES				
		Ponen el disco en la muñeca de su compañero		Ubican el disco sobre el pie derecho de su compañero		
		SI	NO	SI	NO	COMENTARIOS
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						

SI X NO

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

I. **Título: “Juguemos a adaptarnos a nuestro espacio de acción”**

II. **Datos Informativos:**

- a. Área: Educación Física
- b. Docente: Miguel Oswaldo De La Cruz Becerra
- c. Grado y sección: 1° “A”
- d. Fecha: 16-06-2017

III. **Propósito y evidencias de aprendizaje**

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES?	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Asume una vida saludable	Incorpora prácticas que mejoren su calidad de vida	Realiza con autonomía prácticas de cuidado personal al adoptar posturas adecuadas en la práctica de actividades lúdicas y de la vida cotidiana	Que adopte posturas adecuadas en la ejecución de los juegos recreativos.	Lista de cotejo

IV. **Preparación de la sesión de aprendizaje**

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
Preparar el ambiente de la losa deportiva. Coordinar con la profesora de aula sobre la sesión a trabajar.	Conos y bastones. Aros, tizas Silbato, cronometro.
Tiempo: 45 minutos.	

V. **Momentos de la sesión**

Inicio	<p>En grupo clase: El docente da a conocer el propósito de la sesión: “Nos adaptamos a nuestro espacio de acción”. Plantearles preguntas como: ¿Qué es el espacio? ¿Cuáles son los espacios de acción?</p>
---------------	--

	<p><u>Actividad</u></p> <p>Ejecuta movimientos libres, explorando las partes de su cuerpo: brazos, piernas, tronco etc., a la señal se queda como una estatua.</p> <p>¿Conocías y practicabas estos movimientos</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>En grupo clase:</p> <p>El docente recomienda a los estudiantes que pongan mucha atención en las indicaciones dadas para generar confianza en ellos, apoyarlos en forma verbal e indicarles que van a jugar y que lo pasaran muy bien.</p> <p><u>Actividad básica</u></p> <p><u>Juego: Sol, Luna y Tierra</u></p> <p>Los estudiantes se desplazarán por diferentes partes de la losa deportiva, mientras el profesor marcara tres círculos (sol, luna, tierra) a la señal el profesor dirá sol, luna o tierra y los estudiantes entraran al círculo correspondiente.</p> <p>Regla: El estudiante que se equivoque tres veces queda eliminado.</p> <p>¿En qué círculo se sintieron cómodos?</p> <p><u>Actividad avanzada</u></p> <p><u>Juego: A Cuidar su Casa</u></p> <p>Los estudiantes se desplazan de manera libre cada uno con un aro (casa) a la señal dejan su casa en el piso y salen a pasear, a la siguiente señal todos corren y entran en cualquier casa, la misma que deben cuidar echándose dentro de ella sin que salga ninguna parte de su cuerpo.</p> <p>Regla: El que llegue ultimo a cuidar su casa será eliminado</p> <p>¿Qué diferencia hay entre el primer y segundo juego?</p> <p><u>Actividad de aplicación</u></p> <p>En equipo reptan por el túnel construidos por conos y vallas</p> <p>En equipos ponerse y quitarse el aro que estará a una distancia de seis metros</p> <p>Saltar la valla, reptar debajo de la siguiente valla y pasar por el aro sin tocarlo</p> <p>¿Sabías que es importante adaptarnos a nuestro espacio de acción?</p>
<p>Cierre</p>	<p><u>Juego Calmante: ¿La zapatilla voladora?</u></p> <p>Formados en círculo un estudiante en el centro con una zapatilla en su mano, a la señal lo lanzara hacia arriba, mientras este en el aire los estudiantes harán una bulla, reirán, silbaran, etc, cuando toque el piso todos quedaran en silencio.</p> <p>Los estudiantes responden en dialogo con el docente.</p> <p>El docente resuelve las preguntas que surgen, felicita las actitudes positivas, evidenciadas durante la sesión e invita a los estudiantes a realizar su aseo personal con orden y respeto.</p>

LISTA DE COTEJO

I.E : N° 88021 “Alfonso Ugarte”

AREA : Educación Física

Grado : 1° “A”

COMPETENCIA: Asume una vida saludable

CAPACIDAD: Incorpora prácticas que mejoren su calidad de vida

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS ESTUDIANTES	INDICADORES				
		Cuida su casa sin que salga ninguna parte de su cuerpo		Adopta diversas posturas para sortear el circuito sin hacer caer el material		
		SI	NO	SI	NO	COMENTARIOS
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						

SI X NO

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

I. **Título: “Desarrollamos nuestras nociones espaciales a través de juegos”**

II. **Datos Informativos:**

- a. Área: Educación Física
- b. Docente: Miguel Oswaldo De La Cruz Becerra
- c. Grado y sección: 1° “A”
- d. Fecha: 19-06-2017

III. **Propósito y evidencias de aprendizaje**

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES?	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Se orienta a través de sus nociones espaciales, atrás y luego delante en relación a sí mismo y de acuerdo a sus intereses y necesidades	Que se ubique atrás y delante de una silla	Lista de cotejo

IV. **Preparación de la sesión de aprendizaje**

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
Preparar el ambiente de la losa deportiva. Coordinar con la profesora de aula sobre la sesión a trabajar.	Conos y bastones. Banco y silla pequeña Silbato, cronometro.
Tiempo: 45 minutos.	

V. **Momentos de la sesión**

En grupo clase:

Inicio	<p>El docente da a conocer el propósito de la sesión: “Desarrollar las nociones espaciales”</p> <p>Plantearles preguntas como: ¿Cuáles son las nociones espaciales? ¿Saben que es atrás y delante?</p> <p>Actividad Ejecuta movimientos libres, utilizando las diferentes partes de su cuerpo y variando las formas y ritmos.</p>
---------------	--

	¿Conocías y practicabas estos movimientos?
Desarrollo	<p>En grupo clase:</p> <p>El docente recomienda a los estudiantes que pongan mucha atención en las indicaciones dadas para generar confianza en ellos, apoyarlos en forma verbal e indicarles que van a jugar y que lo pasaran muy bien.</p> <p><u>Actividad básica</u></p> <p><u>Juego: Los conejitos y el cazador</u> Los estudiantes serán los conejitos y estarán en su casa (lugar previamente demarcado) y el profesor será el cazador y estará ubicado a un costado de la casa, cuando el profesor diga conejitos a pasearse todos salen y se pasean imitando a un conejo, luego el profesor dirá conejitos a su casa, los estudiantes regresan inmediatamente a su casa y el cazador tratara de atrapar (tocar en cualquier parte del cuerpo) a la mayor cantidad de conejos, los mismos que se convierten automáticamente en cazadores y así sucesivamente hasta atraparlos a todos. Regla: Los cazadores no pueden ingresar a la casa de los conejos.</p> <p><u>Actividad avanzada</u></p> <p><u>Juego: Autos veloces y su estacionamiento</u> Los estudiantes serán los autos veloces y sus sillas su estacionamiento, a la señal salen a pasear por todo el patio, cuando el profesor dice a estacionarse todos corren y se estacionan según la consigna (Lado derecho o izquierdo, arriba o abajo, atrás o delante), al que se equivoca se le pone papeleta. Nota: La papeleta será pagada con ejercicios físicos consensuados.</p> <p><u>Actividad de aplicación</u> Saltan atrás y luego delante de un banco Desde el banco saltan hacia atrás y luego delante Se ubica atrás y luego delante de una silla Se ubica atrás y luego delante de un compañero</p>
Cierre	<p><u>CANCIÓN: REY DE REYES</u></p> <p>El Profesor: Que lo digan los estudiantes quién es el Rey de reyes (bis) Los Estudiantes: El Rey de reyes es el señor (bis)</p> <p>Los estudiantes responden en dialogo con el docente. El docente resuelve las preguntas que surgen, felicita las actitudes positivas, evidenciadas durante la sesión e invita a los estudiantes a realizar su aseo personal con orden y respeto.</p>

LISTA DE COTEJO

I.E : N° 88021 “Alfonso Ugarte”

AREA : Educación Física

Grado : 1°A”

COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

CAPACIDAD: Comprende su cuerpo

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS ESTUDIANTES	INDICADORES				
		Saltar atrás y luego delante de un banco		Se ubica atrás y luego delante de una silla		
		SI	NO	SI	NO	COMENTARIOS
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						

SI X NO

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

I. **Título: “Juego y me oriento en el espacio”**

II. **Datos Informativos:**

- a. Área: Educación Física
- b. Docente: Miguel Oswaldo De La Cruz Becerra
- c. Grado y sección: 1° A
- d. Fecha: 23-06-2017

III. **Propósito y evidencias de aprendizaje**

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES?	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar su movimientos siguiendo una trayectoria	Que reproduzca un trayecto con los ojos abiertos y cerrados	Lista de cotejo

IV. **Preparación de la sesión de aprendizaje**

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
Preparar el ambiente de la losa deportiva. Coordinar con la profesora de aula sobre la sesión a trabajar.	Conos y bastones. Aros. Silbato, cronometro.
Tiempo: 45 minutos.	

V. **Momentos de la sesión**

Inicio	<p>En grupo clase: El docente da a conocer el propósito de la sesión: “Juego a orientarme en el espacio”. Plantearles preguntas como: ¿Cómo me oriento en el espacio?, ¿Qué es reproducir un trayecto?, ¿Conoces un juego para mejorar la orientación?</p> <p>Actividad Explora movimientos caminando por las líneas curvas rectas y quebradas, variando las</p>
---------------	---

	<p>formas y ritmos.</p> <p style="text-align: center;">¿Conocías y practicabas estos movimientos?</p>
Desarrollo	<p>En grupo clase:</p> <p>El docente recomienda a los estudiantes que pongan mucha atención en las indicaciones dadas para generar confianza en ellos, apoyarlos en forma verbal e indicarles que van a jugar y que lo pasaran muy bien.</p> <p><u>Actividad básica</u></p> <p><u>Juego: Los autos veloces y el policía de tránsito</u></p> <p>Los estudiantes serán los autos veloces y estarán en su cochera (lugar previamente demarcado) y el profesor será el policía de tránsito y estará ubicado a un costado de la cochera, cuando el profesor diga autos a pasearse todos salen y se pasean a gran velocidad, luego el profesor hará sonar su silbato, todos frenan (autocontrol), al siguiente sonido los estudiantes regresan a su cochera y el policía tratara de atrapar (tocar en cualquier parte del cuerpo) a la mayor cantidad de autos, los mismos que se convierten en policías y así sucesivamente hasta atraparlos a todos.</p> <p>Regla: Los policías no pueden ingresar a la cochera de los autos veloces.</p> <p><u>Actividad avanzada</u></p> <p><u>Juego: El Circuito Mágico</u></p> <p>Los estudiantes divididos en dos equipos siguen la trayectoria dada: Estación 1 saltan en el cuadrilátero, estación 2 zigzag en los discos, estación 3 pasan debajo de la valla, estación 4 giran por los conos y retornan reproduciendo el mismo trayecto.</p> <p>Regla: Prohibido hacer caer el material y gana un punto el que llegue primero.</p> <p><u>Actividad de aplicación</u></p> <p>Sortea los conos caminando con los ojos abiertos primero y luego cerrados Explora los aros según el trayecto mostrado</p>
Cierre	<p><u>Juego Calmante: Visita al Zoológico</u></p> <p>Todos los estudiantes sentados en círculo, uno será el capitán y empezara el juego diciendo: Ayer visite el zoológico y vi un mono, el que sigue dirá ayer visite el zoológico vi un mono y una tortuga, así cada uno tratara de incrementar más animales.</p> <p>Regla: El que repite pagará una acción reparadora consensuada con el grupo.</p> <p>Los estudiantes responden en dialogo con el docente.</p> <p>El docente resuelve las preguntas que surgen, felicita las actitudes positivas, evidenciadas durante la sesión e invita a los estudiantes a realizar su aseo personal con orden y respeto.</p>

LISTA DE COTEJO

I.E : N° 88021 “Alfonso Ugarte”

AREA : Educación Física

Grado : 1° “A”

COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

CAPACIDAD: Comprende su cuerpo

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS ESTUDIANTES	INDICADORES				
		Sortea los conos con los ojos cerrados		Explora los aros según la trayectoria mostrada		
		SI	NO	SI	NO	COMENTARIOS
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						

SI X NO

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

I. **Título: “Mejoramos a través de juegos nuestra estructuración espacial”**

II. **Datos Informativos:**

- a. Área: Educación Física
- b. Docente: Miguel Oswaldo De La Cruz Becerra
- c. Grado y sección: 1° A
- d. Fecha: 26-06-2017

III. **Propósito y evidencias de aprendizaje**

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES?	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente	Se expresa motrizmente para comunicar sus emociones y representa en el juego acciones cotidianas de su familia y comunidad, afirmando su identidad personal.	Que se exprese a través del movimiento para estructurar diversos espacios	Lista de cotejo

IV. **Preparación de la sesión de aprendizaje**

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
Preparar el ambiente de la losa deportiva. Coordinar con la profesora de aula sobre la sesión a trabajar.	Conos y bastones. Cuerdas y silla Silbato, cronometro.
Tiempo: 45 minutos.	

V. **Momentos de la sesión**

Inicio	<p>En grupo clase: El docente da a conocer el propósito de la sesión: “Descubrir con cuantos pasos cruzamos el patio”. Plantearles preguntas como: ¿Qué es la estructuración espacial? ¿Saben calcular sus pasos?</p> <p>Actividad</p>
---------------	---

	<p>Ejecuta movimientos libres utilizando las partes de su cuerpo, variando formas y ritmos.</p> <p>¿Conocías y practicabas estos movimientos?</p>
Desarrollo	<p>En grupo clase:</p> <p>El docente recomienda a los estudiantes que pongan mucha atención en las indicaciones dadas para generar confianza en ellos, apoyarlos en forma verbal e indicarles que van a jugar y que lo pasaran muy bien.</p> <p><u>Actividad básica</u></p> <p><u>Juego: La Gallina Coja</u> Los estudiantes en grupos de tres, uno de ellos será la gallina coja, a la señal saldrá dando saltos con un pie, mientras los otros dos tratan de cazarlo cogidos de la mano e introducirlo dentro del círculo que forman con sus brazos. El juego termina cuando los tres realizaron el papel de gallina coja.</p> <p>¿Cómo se sintieron jugando?</p> <p><u>Actividad avanzada</u></p> <p><u>Juego: PAPÁ PUEDO ACERCARME</u> El Papá se sienta en una silla un lado del patio, los estudiantes se ubican en fila al otro lado del patio. Los estudiantes dicen: Papá puedo acercarme Papá responde: Sí, con dos pasos pequeños, con tres pasos largos, etc, hasta que un niño llegue al papá. Variante: uno por uno calcula con cuantos pasos llega al papá</p> <p>¿Es fácil o difícil calcular?</p> <p><u>Actividad de aplicación</u> Descubrir el camino más corto para cruzar el río dibujado con tiza Con cuántos pasos pueden cruzar este campo minado con discos Con cuantos pasos grandes cruzas el piso ¿Sabías que es importante desarrollar la estructuración espacial?</p>
Cierre	<p><u>Juego calmante: El Dormilón</u> Los estudiantes acostados en círculo imitan a un dormilón, luego se sientan y bostezan tres veces, se levantan y se estiran cinco veces. Los estudiantes responden en dialogo con el docente. El docente resuelve las preguntas que surgen, felicita las actitudes positivas, evidenciadas durante la sesión e invita a los estudiantes a realizar su aseo personal con orden y respeto.</p>

LISTA DE COTEJO

I.E : N° 88021 “Alfonso Ugarte”

AREA : Educación Física

Grado : 1° “A”

COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

CAPACIDAD: Comprende su cuerpo

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS ESTUDIANTES	INDICADORES				
		Con cuántos pasos puedes cruzar este campo demarcado con discos		Con cuántos pasos grandes cruzas el patio		
		SI	NO	SI	NO	COMENTARIOS
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						

SI X NO

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. Título: “Juguemos a dibujarnos en el patio”

II. Datos Informativos:

- a. Área: Educación Física
- b. Docente: Miguel Oswaldo De La Cruz Becerra
- c. Grado y sección: 1° A
- d. Fecha: 30-06-2017

III. Propósito y evidencias de aprendizaje

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJES?	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Asume una vida saludable	Comprende las relaciones entre actividad física, alimentación, postura e higiene corporal y salud	Reconoce los alimentos de su dieta familiar y las posturas que son beneficiosas para su salud en la vida cotidiana y en la práctica de actividades lúdicas.	Reconoce la figura de su compañero para delinear su silueta a través de juegos	Lista de cotejo

IV. Preparación de la sesión de aprendizaje

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARÁN EN ESTA SESIÓN?
Preparar el ambiente de la losa deportiva. Coordinar con la profesora de aula sobre la sesión a trabajar.	Cuerdas y tizas Silbato, cronometro.
Tiempo: 45 minutos.	

V. Momentos de la sesión

En grupo clase:

Inicio	<p>El docente da a conocer el propósito de la sesión: “Delinear la silueta de su compañero”.</p> <p>Plantearles preguntas como: ¿Saben delinear figuras? ¿Alguna vez dibujaron a su compañero?</p> <p>Actividad Ejecuta movimientos libres, explorando las partes de su cuerpo, variando las</p>
---------------	---

	<p>formas y ritmos. Formados en círculo realizamos articulación, estiramiento, oxigenación y rehidratación.</p>
Desarrollo	<p>En grupo clase:</p> <p>El docente recomienda a los estudiantes que pongan mucha atención en las indicaciones dadas para generar confianza en ellos, apoyarlos en forma verbal e indicarles que van a jugar y que lo pasaran muy bien.</p> <p><u>Actividad básica</u></p> <p><u>Juego: Cambiar de parejas</u></p> <p>Los estudiantes se organizan libremente en parejas frente a frente tomados de las manos, en este juego debe sobrar un estudiante, quien se pondrá junto al profesor, a la voz cambiar de pareja todos lo hacen y el que no tubo pareja tratara de ganar una. Regla: El que se queda sin pareja dirige el juego</p> <p><u>Actividad avanzada</u></p> <p><u>Juego: EL DIBUJANTE</u></p> <p>Los estudiantes en parejas dibujan la figura del compañero en la losa deportiva, considerando la talla y el peso de cada uno, luego por turnos tratara de acostar a su compañero en su dibujo para ver si calza, este juego lo gana quien más se acerque a la figura de su compañero.</p> <p><u>Actividad de aplicación</u></p> <p>Dibuja líneas rectas, quebradas y curvas dentro del espacio gráfico dado Delinea la figura de su compañero que estará echado de espaldas en el piso de la forma que él desea Acomodo a mi compañero de la forma que yo quiero y luego delinee su figura.</p>
Cierre	<p><u>Juego: A BORRAR LOS DIBUJOS</u></p> <p>Los estudiantes deben borrar sus figuras dibujadas en el piso; pero solo con la planta de los pies, gana el que lo hace primero. Regla: Se elimina al que utiliza las manos</p> <p>Los estudiantes responden en dialogo con el docente. El docente resuelve las preguntas que surgen, felicita las actitudes positivas, evidenciadas durante la sesión e invita a los estudiantes a realizar su aseo personal con orden y respeto.</p>

LISTA DE COTEJO

I.E : N° 88021 “Alfonso Ugarte”

AREA : Educación Física

Grado : 1° “A”

COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

CAPACIDAD: Comprende las relaciones entre actividad física, alimentación, postura e higiene corporal y salud

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS ESTUDIANTES	INDICADORES				
		Dibuja líneas rectas, quebradas y curvas dentro del espacio grafico dado		Delinea la silueta de su compañero en el patio		
		SI	NO	SI	NO	COMENTARIOS
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						

SI X NO

