

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



Programa en base a juegos infantiles y esquema corporal en
I.E N°1601- Conchucos 2017.

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

Autora

Pereda Tapia, Aidee Odeli

Asesor – Código ORCID 0000-0002-4401-7977

Vásquez Tolentino; Emérita

Chimbote – Perú

2018

INDICE

Índice.....	ii
1. Palabra clave.....	iii
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.....	1
5.1.2.1. Esquema corporal.....	1
5.1.2.1.1. Definición.....	1
5.1.2.1.2. Elementos del esquema corporal.....	2
5.1.2.1.3. Objetivos del esquema corporal.....	8
5.1.2.1.4. Etapas del desarrollo de la cognición del esquema corporal.....	9
5.1.2.1.5. Trastornos del esquema corporal.....	10
5.1.2.2. Programa en base a juegos infantiles.....	11
5.1.2.2.1. Teorías de los juegos infantiles.....	11
5.1.2.2.2. Juegos infantiles.....	13
5.1.2.2.3. Características del juego.....	13
5.1.2.2.4. Funciones del juego.....	14
5.1.2.2.5. Tipos de juego.....	14
5.1.2.2.6. Clasificación del juego.....	15
5.1.2.2.7. Etapas de desarrollo del juego.....	17
5.1.2.2.8. Factores que influyen en los juegos infantiles.....	18
5.1.2.2.9. Fases del juego.....	20

5.1.2.2.10. Importancia del juego como elemento didáctico.....	21
5.2. Justificación de la investigación.....	21
5.3. Problema.....	11
5.4. Conceptuación y operacionalización de las variables.....	23
5.5. Hipótesis.....	23
5.6. Objetivos.....	24
6. Metodología.....	24
6.1. Tipo y diseño de investigación.....	24
6.2. Población y muestra.....	24
6.3. Técnicas e instrumentos de investigación.....	25
6.4. Técnicas de procesamiento y análisis de información.....	25
7. Resultados.....	26
8. Análisis y discusión.....	30
9. Conclusión y recomendaciones.....	31
10. Agradecimiento.....	32
11. Referencias bibliográficas.....	33
12. Apéndice y anexos.....	35

1. PALABRAS CLAVE

1.1.En Español

TEMA : Esquema corporal

ESPECIALIDAD : Educación

1.2.En Inglés

TOPIC : Body scheme

SPECIALTY : Education

Líneas de investigación:

Línea de investigación	OCDE		
	Área	Sub área	Disciplina
Teoría y métodos educativos.	5. Ciencias Sociales	5.3 Ciencias de la Educación	Educación General

2. TÍTULO

**Programa en base a juegos infantiles y esquema corporal en niños, I.E
N°1601- Conchucos 2017.**

**Program based on children's games and body scheme in
children, I.E N ° 1601- Conchucos 2017.**

3. RESUMEN

Esta investigación considero en su propósito elevar el desarrollo del esquema corporal de niñas(os) de 5 años de la Educación N° 1601- Conchucos, en el año 2017; a través de las lúdicas o juegos infantiles. El tipo de investigación es aplicada con un boceto cuasi experimental aplicando un antes y un después en base a un Test. Como técnica se utilizó una observación sistemática, y para recoger información una lista de cotejo. Asimismo, la población escolar fue de 55 estudiantes; seleccionándose una muestra para la investigación de 17 participantes.

Se mejoró significativamente el esquema corporal en I.E N° 1601-Conchucos al obtener una media en el pre test de 2.40 y del pos en un 0.632, así también una media de 2.67 con una desviación estándar de ,088; de la diferencia se obtiene una media de 0.27. Quedando así determinada nuestra hipótesis la cual verifica la importancia de nuestro estudio y su validación.

4. ABSTRACT

This research considered in its purpose to increase the development of the body scheme of 5-year-old girls and boys of Education N° 1601-Conchucos, in 2017; through playful or children's games. The type of research is applied with a quasi-experimental sketch applying a before and after based on a Test. As a technique, a systematic observation was used, and to gather information a checklist. Also, the school population was 55 students; selecting a sample for research of 17 participants.

The body scheme was significantly improved in I.E No. 1601-Conchucos when obtaining a mean in the pre-test of 2.40 and the post in a 0.632, as well as an average of 2.67 with a standard deviation of, 088; from the difference an average of 0.27 is obtained. Thus determining our hypothesis which verifies the importance of our study and its validation.

5. INTRODUCCIÓN:

5.1. Antecedentes y fundamentación científica

5.1.1. Antecedentes

Flores (2015) en su tesis concluye que “Los niveles de influencia (...) son excelente y bueno. Reportado en su trabajo titulado: “Programa en base a juegos infantiles para mejorar el esquema del desarrollo corporal de los niños y niñas de 5 años en la I.E N° 1601, Llapo-2015”;

En la investigación de Carbajal y Pedreros (2015) para obtener el título de Licenciada en Educación Inicial, titulada “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-2014”; concluyen que “... se obtuvieron resultados eficientes (...) pues (...) existe un nivel de logro en relación del pre test con el post test”.

Agustín y Huanquis (2015) en su tesis; concluyen indicando que; “El programa "Cuentos Psicomotores" influye significativamente en el desarrollo del esquema corporal en niños(as) de 3 años de la I.E. N° 342 "Angelitos de Jesús" de Hualhuas, afirmación que se hace mediante la prueba t de Student ($t_c=22,905$), para un nivel de significación $\alpha=0,05$ y para 19 grados de libertad” (p.137), como queda evidenciado.

Del mismo modo, Taboada, Huamani y Rodríguez (2013), en su trabajo investigativo; concluyen: La técnica que tiende a favorecer el dominio y movimiento corporal es la psicomotricidad, mismo que apoya a la relación y comunicación asertiva que establecerá con el mundo que le rodea.

Consideramos de igual manera relevante el aporte de Taboada y Vilcarino (2010) en su trabajo titulado “Influencia de los juegos infantiles en el desarrollo del esquema corporal en los niños de 5 años del Colegio Parroquial Particular Antonio Raimondi Chimbote-2009”; para obtener el título de Licenciada en Educación Inicial, concluyen que “...la aplicación de los juegos infantiles mejoró en forma

significativa el desarrollo del esquema corporal del grupo experimental respecto al grupo control “quedando demostrado la hipótesis del trabajo.

No menos importante es el aporte de Méndez y Zamora (2016), quienes concluyen:

Encontramos dificultades muy urgentes de ser atendidos en los pequeños en relación a su lateralidad y direccionalidad, haciendo de ella urgente la atención más aun cuando se habla de esquema corporal, por cuanto ella es todo conocimiento del cuerpo ya sea estático o en movimiento, en relación a todo lo que le rodea al niño, es ahí donde radica su importancia de su desarrollo a temprana edad facilitando así su aprendizaje psicomotores en los escolares, también disminuye las posibilidades de sufrir deficiencias de aprendizaje asociadas al lenguaje y sus posibles problemas de lecto escritura.

Así también es necesario abordar el esquema corporal y sus elementos (como son planos corporales, parte, movimientos, lateralidad y direccionalidad corpórea) resaltando la influencia que tienen entre sí, determinando así la gran importancia de este trabajo.

5.1.2. Fundamentación científica

5.1.2.1. Esquema corporal

5.1.2.1.1. Definiciones

Hay diferentes autores que lo definen:

Le Boulch EN EL AÑO 1990, define al esquema corporal como la intuición total o conocimiento rápido del cuerpo, ya sea en estado estático o en movimiento, así también indica que su función está en relación con el espacio y todo lo que le rodea. Es necesario también considerar el aporte de la concepción de Coste (1979), quien refiere que, es el resultado o producto de la vivencia del cuerpo con el mundo.

Otra definición a considerar de Pieron (1975), precisa que, la obtención de información del mundo externo estructura sensaciones referentes al cuerpo, considera que producto y condición de una estrecha relación entre el sujeto y su mundo definen el esquema corporal.

Sin embargo, no menos importante es lo que indica Jiménez (1989) quien dice que; toda representación que uno realiza del propio cuerpo, constituye el esquema corporal, el cual puede ser total o parcial, en estado estático o dinámico, relacionado con el mundo exterior y todo lo que contenga.

Finalmente, Vayer (1977), lo fundamenta que es el origen o inicio de las grandes opciones de acciones que pueda realizar el individuo con referente a la estructuración de las emociones, sensaciones concernientes a su propio cuerpo relacionándolo con la información del mundo externo, porque lo primero que percibe el sujeto es su propio cuerpo, en base a el experimenta; dolor, satisfacción, se moviliza, desplaza, considera emociones visuales y auditivas.

5.1.2.1.2. Elementos del esquema corporal

Según Stamback (1979)

a. El control tónico o tono muscular

Tono muscular consta de una ligera construcción como estado permanente, en la que se ponen los músculos estriados, pero ella se manifiesta solamente cuando los músculos están en descanso, o cuando acompañan a cualquier actividad cinética o de postura. Tiene como finalidad servir de apoyo a las actividades posturales y motrices, siendo esta una actividad muscular que nos e acompaña de movimientos de desplazamiento condición para que se puedan producir los movimientos, es necesarios asimismo que los músculos tengan un nivel de tensión para mantener una postura corporal o realizar cualquier movimiento. Esta no es de una intensidad permanente, sino que varía para cada musculo pues debe armonizar en cada instante con el conjunto de musculaturas en función de

la estática y dinámica general de toda persona, ya que cada cual posee una organización de su tonicidad. Por tato el tono muscular brinda sensaciones propias y perceptibles que inciden en la construcción del esquema corporal fundamentalmente.

b. El control postural

Se desarrolla y se logra en diferentes situaciones y actividades dinámicas y estáticas, teniendo una relación bastante consistente entre la postura y el cuerpo, y el equilibrio es más relacionada con el espacio dándose en diversos planos como son: altura, forma que obliga al menor a mantener un equilibrio en diferentes altitudes, apoyándose en otros puntos.

Se considera elemento importante para el esquema corporal las experiencias o vivencias sensorio motrices que desarrolla el menor, pues en el yacen las experiencias vividas, por tanto, un inapropiado control postural hace perder la conciencia del movimiento de algunos segmentos corporales, mismo que entorpecerá la adecuada elaboración o estructuración del esquema corporal. Sin embargo, es necesario resaltar que el control y el equilibrio son base elemental de la configuración de la misma, toda vez que exista un habito de mantenerla. Siendo así, el sistema postural esté compuesto de una serie de vivencias y experiencias sensoriales del niño.

Cabe considerar así mismo que el control si posee muchos defectos, haría falta más energía y atención sabiendo que ocasionaría desperfectos a otros segmentos, por tanto hay que considerar también al equilibrio como un ajuste postural y tónico que asegure una relación fuerte entre el cuerpo y sus ejes además que con la actividad gravitatoria a la que se someten.

c. Equilibrio

Es la habilidad de aceptar y sostener diversas posiciones del cuerpo contra la ley gravitacional lo indica Mosston, por consiguiente, será otro factor

considerado importante en el desarrollo del esquema corporal, relacionado con el control tónico – postural, por lo que facilita el equilibrio del cuerpo.

Tipos: Estático

Dinámico

Reequilibración.

d. Espacio

Para Durivage (1984) espacio es una noción que es elaborada y diversificada de manera paulatina durante el desarrollo psicomotor infantil, por tanto, no es una noción simple ni mucho menos de espacio.

Cuando el niño posee dificultades con su espacio referencialmente consideremos que ha tenido etapas que se evadieron o saltaron, por consiguiente debemos hacer que viva corporalmente situaciones complejas cada vez más que le permita poner en acción sus percepciones propias y exteroceptivas, de manera visual, táctil o auditivas, ella deberá ser de manera sistemática, este desarrollo de las estructuras espaciales, se hará propicio a través de actividades que presenten consigo un sin número de desplazamientos, observación de móviles y cogerlos manipularlos, dando lugar al descubrimiento y asimilación de varias orientaciones relacionando el espacio, espacio exterior que debe ser explorado doblemente perceptible; una exteroceptiva (ver el objeto)y otra propioceptiva (mover para cogerlo), esta última deberá dejar huella buena haciendo uso de los gestos amplios, y desplazar el cuerpo en su totalidad.

e. Relajación

Permite al niño sentirse más a gusto pues es una expansión voluntaria del tono muscular, pues con ella tratamos de conseguir una descontracción

muscular como psíquica, mejoramos además el control tónico, así también facilitamos el conocimiento propio cuerpo y por ende el desarrollo de las capacidades motrices todo ello lo refiere Le Boulch.

Así también se refiere este mismo autor a los objetivos de la misma como son:

- Organizar de manera voluntaria los músculos de manera segmentaria para finalmente lo hagan de forma global.
- Erradicar las tensiones musculares inservibles que provocan cansancio.
- Frente a un proceso de ansiedad o estrés, se debe lograr un estiramiento psíquico.
- Asumir conciencia sobre la importancia de la respiración y su control de la misma redoblando esfuerzos en su búsqueda y extensión.

5.1.2.1.3. Objetivos del esquema corporal

- Conocer las distintas partes del cuerpo.
- Localizar asertivamente los distintos segmentos corporales tanto en su cuerpo como en el de otro.
- Concientizar sobre el uso de la vestimenta que cubre los distintos segmentos corporales.
- Conocer los distintos segmentos corporales y las funciones.
- Conocer la simetría corporal.
- Conocer los dobles de las partes y elementos.
- Aprender a ser espejo a través de la observación.
- Descubrir que las diferentes partes del cuerpo tienen posibilidades de movimiento.

5.1.2.1.4. Etapas del desarrollo de la cognición del esquema corporal

(PIERRE VAYER) considera las siguientes etapas de elaboración del esquema corporal;

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

- Endereza y mueve la cabeza.
- Luego endereza el tronco.
- Se posicionan sentado con el apoyo primero y luego sin apoyo.
- La reptación y luego el gateo conllevan a la individualización y el uso de los miembros.
- La fuerza muscular y el control del equilibrio permite el uso de los miembros mismos que coadyuvan a: enderezar su postura de forma erecta, posicionarse de pie con ayuda y sin ella manteniendo el equilibrio, marchar, Pensar realizando coordinaciones primarias y globales.

Segunda etapa: De los dos a los cinco años.

- La precisión en el prensado se realiza asociándose una locomoción coordinada cada vez mejor a través de la acción permanente.
- El conocer y uso de manera más precisa de su cuerpo del niño lo permite la motricidad y la cinestesia.
- Reconocerse como un ser humano autónomo en relación con el adulto ayuda a desprenderse del mundo exterior al niño.

5.1.2.1.5. Trastornos del esquema corporal.

Diferenciamos dos grupos:

- Uno de ellos referente al discernimiento e imagen mental del propio cuerpo.
- Otro concerniente al uso del cuerpo, pues es en este aspecto donde se ubican el máximo de incertidumbres (pues no se da un buen uso del cuerpo con su

entorno o contexto, existiendo una desorientación del mismo cuerpo y este con relación al espacio exterior).

Dentro de los trastornos encontramos:

a. Asomatognosia: La Agnosia digital es la más frecuente en los niños: este no es capaz de reconocer, mostrar ni nombrar los distintos dedos de la mano propia o de otra persona. Es decir el sujeto es capaz de reconocer y nombrar en su cuerpo algunas de sus partes. Suele esconder alguna lesión neurológica. Como que también suelen haber otras alteraciones motrices acompañando a esta.

b. Trastornos de la lateralidad: se da cuando no existe una adecuada orientación por tanto causa dificultades en su estructuración espacial repercutiendo en su lectoescritura, de ahí muchas veces el fracaso en la escolaridad.

Programa de juegos infantiles.

5.1.2.1.6. Teorías de los juegos infantiles

Olortegui (1998) cita las teorías del juego de:

-Hervert Spencer (Descarga), quien sostiene que en el juego se “descarga el exceso de energía” y no tiene finalidad alguna acompaña al juego el placer.

-Stendal (recreativa), dice que cuando se trabaja se debilitan partes del organismo, el juego permite “recrear”, restituir las energías debilitadas, pero también el juego consume las energías no gastadas en el trabajo.

-Schilier y Lange (Psicológica), quienes indican que el despliegue de la “imaginación”, el placer que acompaña a este despliegue ocasiona el juego, intervienen también otros hechos psicológicos en la elección como la afectividad. Sentimientos que despiertan ciertos juegos.

-Charlotte Buhler (libre desenvolvimiento), menciona que se pone énfasis en la necesidad del libre despliegue del niño para salir de las normas y de la rutina. El

juego ayuda a la liberación plena. La actividad libre produce placer y cuánto más libre más placer.

-Jean Chateau (estimativa), expresa que hay una fuerza psicológica a ser "estimado", "considerado", entre el grupo; para ello se vale del juego que despierta en los adultos admiración y afán de retribuir con halagos, que le niño vale. Cuando el niño representa al padre es admirado por los mayores. El juego tendrá una finalidad, encontrar "estimación".

-Freudiana (psicoanalítica), según el psicoanálisis en el juego se manifiestan las dificultades y frustraciones, expresan tensión que estuvieron reprimidas en el inconsciente. La ludoterapia es el método empleado por esta teoría (pp. 84-85)

5.1.2.1.7. Juegos infantiles

El niño pequeño posee una inteligencia, un cuerpo, un espíritu en proceso de desarrollo y construcción por ello esta actividad para el se considera de suma importancia, en donde interviene la destreza física, estrategias que la ejercen por tanto son acciones o actividades voluntarias, ellas se realizan de manera libre, consentida, pero completamente imperiosa, acompañada de un sentimiento de alegría y tensión, pues tiene un fin en si mismo, por consiguiente posee un valor educativo muy esencial para su desarrollo.

Por otro lado, ésta acción permitirá que el niño comience a conocer sus capacidades e inclinaciones para su futura profesión, desarrollará sus aprendizajes motores, mejorará su capacidad de coordinación, e incluso experimentará nuevas experiencias gratificantes llenos de algarabía, por ser natural en los infantes.

5.1.2.1.8. Características del juego

Para Calero (1988) el juego es caracterizado así:

- El juego es una actividad libre por cuanto si es por mandato no es juego.

- El juego constituye una esfera de tiempo pues consiste en escaparse de ella, pues tiene su tendencia propia, pues no es común ni propiamente dicha.
- Es independiente, de todo mundo externo, pues es o cae en un espacio subjetivo.
- Transforma la realidad exterior en fantasía, el mundo del juego.
- Se practica en razón de la satisfacción de su práctica en tanto es desinteresado, por ello es una actividad que transcurre dentro de sí misma.
- Considera límite de tiempo y espacio, y limitación.
- Produce ritmo y armonía, libera, oprime, arrebat, electriza, hechiza por lo que todo juego es atractivo.
- Finalmente indicamos que al ponerse en juego las facultades de los niños, conducen estos a la resolución de problemas.

5.1.2.1.9. Funciones del juego

- Cañete, Caracteriza al juego de acuerdo a las funciones establecidas como son:
 - Equilibrar el cuerpo con el alma: actividad natural que contribuye al equilibrio afectivo y natural.
- Descubrir: promoviendo la posibilidad de explorar y descubrir el mundo externo e interno.
- La actividad lúdica ayuda a tramitar valores, bienes y productos naturales: que el niño asimile complejos fenómenos de la realidad natural, social y aprenda las pautas culturales de su entorno.
- El juego favorece la construcción y la diferenciación de dos mundos; el de la realidad y el de la fantasía. Ello implica evadir saludablemente la realidad.

- El juego ayuda a conocer, establecer acuerdos, compartir y negociar con otros; significa relacionar a unos con otros, también implica el favorecer la aceptación del punto de vista ajeno.

5.1.2.1.10. Tipos de juego

Olortegui (1988) lo tipifica:

- Los juegos funcionales, como el estirarse, doblar los brazos, piernas, agitar dedos, coger objetos, balancearlos, emitir ruidos o sonidos, etc. constituyen movimientos simples de ella.
- También Juegos de ficción, en este tipo de juego todo niño se pretexta de un determinado objeto para figurar otro, por lo mismo se dice que el interés de ellos se centra en el yo y sus cambios que le brinda ya no al objeto mucho menos en sus modificaciones. Citamos como ejemplos; subir y montar a un palo como si fuera caballito, jugar con muñecas, así también en sus juegos a imitar animales produce sonidos onomatopéyicos, es decir asocia a su imaginación el ambiente, trata de hacer lo más real que pueda con el fin de que lo teman, recordando la actuación del animal para reproducirlo.
- Para desarrollar juegos de adquisición, todo niño hace esfuerzos por percibir y sobre todo comprender cosas y seres, además escenas, imágenes, cuentos y hasta canciones, para absorberlos totalmente para ello pone todo oídos y todo ojo, es decir mira y escucha atentamente para captarlos.
- Finalmente, los juegos de elaboración, son juegos que desarrolla todo niño sano, normal que posee y usa una notable parte de su valioso tiempo realizando esa actividad u ocupación que le brinda una enorme satisfacción por lo que hace.

5.1.2.1.11. Clasificación del juego

Llanos (1959) realiza una clasificación pedagógica del juego.

Por el objetivo educativo (entre profesor y estudiante):

Sensitivos. – Inicial el desarrollo del sentido en general que poseemos en base a los diversos accesorios como son la campanilla, timbales, saxófono, piano, triangulo, así como olores y objetos de diversas formas y tamaños (dirigido a niños y niñas con necesidades especiales o habilidades diferentes como son ciegos, sordomudos y sordos).

Cinético. – A través de la habilidad de destreza y fuerza desarrollan la coordinación del movimiento referida a la posición y actitud que asume, todo ello en base a los juegos que permiten desarrollar la coordinación motora

Eruditos. – So los que progresan en relación al poder de atención, percibiendo y clasificando. Aquí desarrollan juegos de deportes (destinado a niños y niñas menores de 16 años).

Colectivo. – Se asume una práctica para la vida, por tanto, este tipo de juego permite adquirir cualidades físicas y morales en los participantes.

En función al uso.

Activos. - Considera al maestro como un guía y al niño y niña capaz de producir.

Asociativos. - La adquisición del juego está dado de lo simple a lo complejo, de acuerdo al desarrollo del niño y niña.

Imitativos. - El maestro se convierte en modelo para para que los estudiantes desarrollen su creatividad.

Por la forma metodológica (Cumplimiento de normas)

Individuales. - Juegos que permiten corregir la personalidad de los estudiantes.

Colectivos. – Este tipo de juegos está regido por la competencia, saca a los menos aptos, por tanto, pero aun así permite la cooperación conjunta permitiendo la adaptación a ella.

Libres. - Juegos sin vigilancia pedagógica, poco aprendizaje, porque no hay corrección.

Vigilados. - La maestra brinda reglas de modo indirecto basándose en la algarabía de los infantes.

Organizados. - El docente de primaria interviene organizando, planificando, enseñando reglas, dirigiendo la práctica y controlando los resultados.

Los juegos espontáneos de cambios de posiciones, según la teoría de Pikler (1969).

Se observa cuando todo bebe examina todas las partes de su cuerpo dentro de un espacio determinado, posicionándose de diversas maneras, incluso con apoyo acodamientos, roídos y propulsiones; de acuerdo objetos que desea alcanzar o buscando comodidad. Durante esta etapa se utiliza materiales de juego blando, prensible, de tamaño mediano, como muñecos de peluche, pañuelos de algodón, aros de goma, sonajeros, palanganas pequeñas, cucharas, entre otros.

Corporales de vivencia, Calmels (2004) indica que los entretenimientos fáciles, de diario, emanan del calor afectivo de la madre, papá y abuelos y abuelas, como ejemplo podría ser el juego del vamos caballito en la que la pequeña cabalga en la pierna de los padres, entre otros.

El entretenimiento figurativo, son la imitación, exploración e invención ante vivencias diarias, de familia, como el juego de mama y bebito, papa y mama, etc.

Los tradicionales, se transmiten de tiempo en generación, como las bolitas, el trompo, Buenos días su señoría, Lobo está, entre otros (pp. 27-31).

5.1.2.1.12. Etapas de desarrollo del juego.

Según Hurlock (1988) el juego pasa por las siguientes etapas:

- Etapa de exploración. – Se trata de una etapa donde el niño hasta cerca de los tres meses de edad, juegan mirando al inicio a las personas y objetos,

haciendo intentos para coger objetos que se les brinda, controlan ante esta situación sus manos y sus brazos de manera suficiente y voluntario para coger, examinar dichos objetos. Llegan incluso a arrastrarse, gatear o caminar haciendo un exhaustivo examen de todo lo que haya en su paso o a su alcance.

- Etapa de los juguetes. – tiene un punto de finalización que es entre los cinco o seis años e inicia en los primeros años. Al inicio exploran, manipulan, imaginan que ellos poseen cualidades vitales ósea piensan que pueden actuar, hablar y sentir, pero ello a medida que van creciendo los niños intelectualmente, ya no les dan esa atribución a los objetos inanimados de poseer vida, y ello hace de los juguetes un objeto poco interesante, por ende, ya evitan los juegos solitarios y ya solicitan compañía. Luego del ingreso a la escuela en su mayoría los niños lo consideran a los juguetes objetos de bebes.
- Etapa de los juegos. – Una vez ingresado a las escuelas los niños aumentan sus repertorios de juegos, aumentando de manera abismal, principiando aún siguen usando juguetes, sobre todo cuando se encuentran solos, pero su interés sigue siendo los juegos de deportes, sus aficiones y otros juegos más maduros.
- Etapa de las fantasías. – En el acercamiento a la pubertad estos van perdiendo el interés por los juegos agradables para ellos anteriormente, y se vuelven soñadores, dedicando gran parte de su tiempo a fantasear y soñar despiertos, estos sueños en esta etapa son de tipo mártir, incomprensidos, donde ellos consideran que nadie los entiende y que todos lo maltratan.

5.1.2.1.13. Fases del juego

Chateau (1989) en su obra “Psicología de los juegos”, considera las siguientes fases que se debe tener en cuenta en el juego:

a) La presentación

Esta primera fase consiste en formar una asamblea donde todos puedan oír las reglas o acuerdos o normas del juego, a ello lo conocemos también como una explicación del inicio del juego, para repetir el juego debemos considerar y tener un diálogo con los participantes, para que emitan sus opiniones y resuelvan sus dudas con respecto a lo que realizarán.

b) La organización:

Segundo momento en la que se organiza y distribuirá a los participantes antes de la realización del juego, esta distribución se realiza en función a las necesidades, claro está que ellos también pueden elegir libremente el lugar o pueda ser designado por la maestra.

c) El desarrollo:

Toda base del juego lo constituye el captar el interés y la alegría del participante de manera primordial, y deben ser mantenidos desde el inicio hasta el final del desarrollo del juego.

5.1.2.1.14. Importancia del juego como elemento didáctico

En el proceso del crecimiento humano el juego es considerado como uno de los más puros y espirituales, al mismo tiempo constituye un modelo y reproducción de la vida total, de la íntima y misteriosa vida natural en el hombre y en todas las cosas. Por eso emana alegría libertad paz armonía con el mundo circundante, de él emanan todo lo bueno de la vida, toda persona que juega de modo tranquilo, con espontaneidad, resistiendo a la fatiga, llega a ser un ser humano activo, resistente, capaz de sacrificarse por sí y por los demás. Consideramos que la importancia del juego en sí está en el éxito en la educación pues existe una relación íntima con la naturaleza, la cual deberá ser cultivada y avanzada por los padres, por tanto, ellos deben brindar medios precisos veraces para la manifestación de la misma, de forma libre, espontánea, que sale del interior de ellos.

Otro autor no menos importante como Calero (1998), refiere la importancia del juego como inmensa, pues activa todos los órganos del cuerpo, fortalece y pone en ejercicio las funciones psíquicas. Por todo ello considera como importante factor para prepararse para la vida social del menor, ante ello manifiesta que jugando se aprende a ser solidario, se forma y fortalece el carácter y se estimula el poder.

5.2. Justificación

Durante el proceso de desarrollo del trabajo investigativo, analizaremos algunos elementos del esquema corporal, ya que a partir de su conocimiento y praxis pueden apoyarnos a comprender y mejorar por ende nuestras relaciones con nosotros mismos, con los objetos y otros seres humanos que nos rodean. Por lo que en el primer año de vida todo niño tiene como parte característica el juego en un principio sus juegos motores mismo que apoya a la separación del adulto.

La presente investigación será de gran importancia porque permitirá una mejor aproximación al conocimiento de nuestros niños y niñas como personas que están desarrollando todas sus potencialidades en forma integral: Físicas cognitivas y socio afectivas.

Ante esta problemática se propuso el desarrollo de los juegos infantiles como formas de hacer que los niños comiencen a reconocer su cuerpo y pueden ejecutar habilidades motoras en su aprendizaje; logrando así una formación integral que le permitan desenvolverse en el medio social.

Justificamos nuestro trabajo porque nos apoyara como fuente para el desarrollo y ejecución de otras novedosas investigaciones, especialmente aquellas que se relacionan al juego infantil, incrementando y afianzando el conocimiento en el campo de nuestra labor pedagógica.

5.3. Problema

¿Cómo influye la propuesta de juegos infantiles desarrolló el esquema corpóreo de los participantes del colegio N° 1601- Conchucos, 2017?

5.4. Conceptuación y Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
Variable Independiente PROGRAMA DE JUEGOS INFANTILES.	<ul style="list-style-type: none"> · Rememora su totalidad corpórea y toda posibilidad de acción. · Brinda el aprestamiento de motricidad fina y gruesa en los estudiantes. · Desarrolla la definición de autoimagen, auto concepto y autonomía. 	<ul style="list-style-type: none"> · Practica y reconoce su cuerpo además de sus posibilidades de accionar, según guía de la maestra. · Ejercita las piernas y brazos derecho e izquierdo, según indicaciones de la maestra, · Favorece el concepto de autoimagen, auto concepto y autonomía, según lo planeado por la maestra, en coordinación con el padre o madre de familia.
Variable Dependiente DESARROLLO DEL ESQUEMA CORPORAL.	<ul style="list-style-type: none"> · Control postural · Control tónico · Equilibrio · Espacio · Relajación · Lateralización 	<ul style="list-style-type: none"> · Movimiento de brazos y piernas · Imita, rueda y trota · Camina en dirección recta, se para y salta en un pie. · Señala y se ubica en relación a los objetos, · Balancea su cuerpo, relaja sus brazos y piernas · Ubica los objetos y reconoce su ubicación.

5.5. Hipótesis

La propuesta lúdico infantil desarrolló positivamente la representación corpórea en los pequeños del colegio N° 1601-Conchucos, 2017.

5.6. Objetivos

5.6.1. Objetivo general

Establecer de qué manera el programa juegos infantiles fomento la representación corpórea de los infantes del colegio N° 1601-Conchucos en el año 2017.

5.6.2. Objetivos específico

- Diagnosticar el avance del esquema corpóreo previo a la efectivización de la propuesta “lúdicos Infantil para los niños del colegio N° 1601-Conchucos en el año 2017.
- Diagnosticar el avance de la representación corpórea posterior a la aplicación de la propuesta “lúdicas Infantil para los pequeños del colegio N° 1601-Conchucos en el año.
- Comparar los logros obtenidos antes y después de aplicado la propuesta pedagógica en infantes de 5 años; luego de la aplicación de la propuesta lúdica infantil en el colegio 1601-Conchucos en el año 2017.

6. METODOLOGÍA

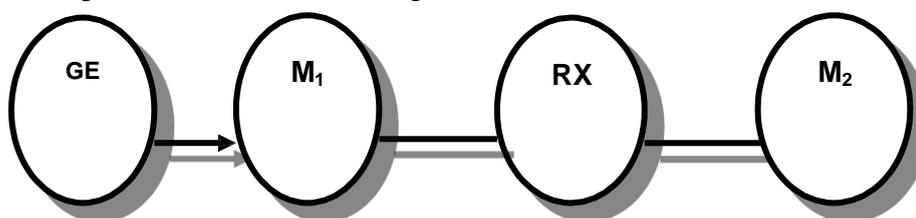
6.1. Tipo y Diseño de investigación

6.1.1. Tipo de investigación

El presente proyecto se enmarca en el rubro de las investigaciones experimentales, singularizándose en el pre experimental; ya que, se va a decidir el dominio.

Diseño de investigación

La representación de la investigación es:



Dónde:

GE : Grupo Experimental o donde se realiza el experimento

M1 : Pre test o primera medida.

RX : Aplicación de la propuesta lúdico infantiles.

M2 : Post test o segunda medida

6.2. Población y Muestra

La muestra y población estuvo constituido de 17 infantes de 5 años del colegio 1601-Conchucos en el año 2017.

6.3. Técnicas e instrumentos de investigación

En la obtención de información necesaria emplearemos tres opciones: Si, No y A veces, instrumento que permitirá en un instrumento que se aplicará antes y después de poner en marcha la propuesta en ella observaremos medir el avance en la adquisición de la representación corpórea en los sujetos motivo de estudio.

6.4. Procesamiento y análisis de la información

Para la elaboración de los cuadros y gráficos estadísticos se utilizará la estadística descriptiva, así también se considera el empleo de las siguientes medidas estadísticas: promedio, desviación estándar, coeficiente de variación, de igual forma la presente investigación exige emplear la estadística paramétrica como también la teoría científica para su interpretación y posterior discusión de los resultados.

7. RESULTADOS

7.1. Presentación de resultados

Nuestro trabajo ha tomado como población de estudio a 17 pequeños de 5 años con propósito de contrastar su hipótesis central.

Esta recolección de información ha sido fructífera en la medida del uso de la observación sistemática a través de la lista de cotejo, mediante la prueba de cuestionario para evaluar el programa y la técnica de test.

Se empleó el paquete estadístico SPS que detallamos teniendo en cuenta los objetivos que nos proponemos lograr.

7.2. Descripción de los resultados

Tabla 1

Nivel de desarrollo del esquema corporal antes de la aplicación del programa de juegos infantiles en niños de 5 años de la I.E.I. N° 1601-Conchucos; 2017.

NIVELES DE ESQUEMA CORPORAL	Intervalos	Fi	%
No logrado	[14-20]	07	41.2
Inicio	[11-13]	07	41.2
Logrado	[0-10]	03	17.6
TOTAL		17	100

Fuente: Resultados del cuestionario aplicado

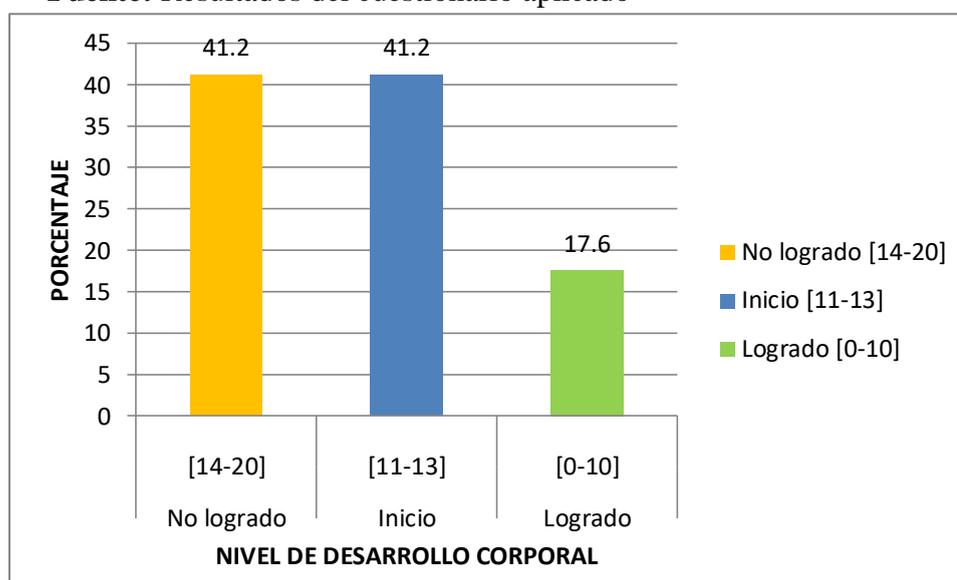


Figura 1: Nivel de desarrollo del esquema corporal antes.

Fuente: Tabla 1

Ambos cuadros nos permiten percibir respuestas luego de aplicar la prueba de pre test en la que el 41.2% se ubican en el nivel no logrado, el 41.2% en inicio y solo un 17.6% en un nivel logrado con respecto al programa. Así se concluye que en un 82.4% se ubican entre un nivel no logrado e inicio.

Tabla 2

Nivel de desarrollo del esquema corporal después de la aplicación del programa de juegos infantiles en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 1601-Conchucos; 2017

NIVELES DE EXPRESIÓN ORAL	intervalos	Fi	%
No logrado	[14-20]	02	11.8
Inicio	[11-13]	03	17.6
Logrado	[0-10]	12	70.6
TOTAL		17	100

Fuente: Resultados del cuestionario aplicado

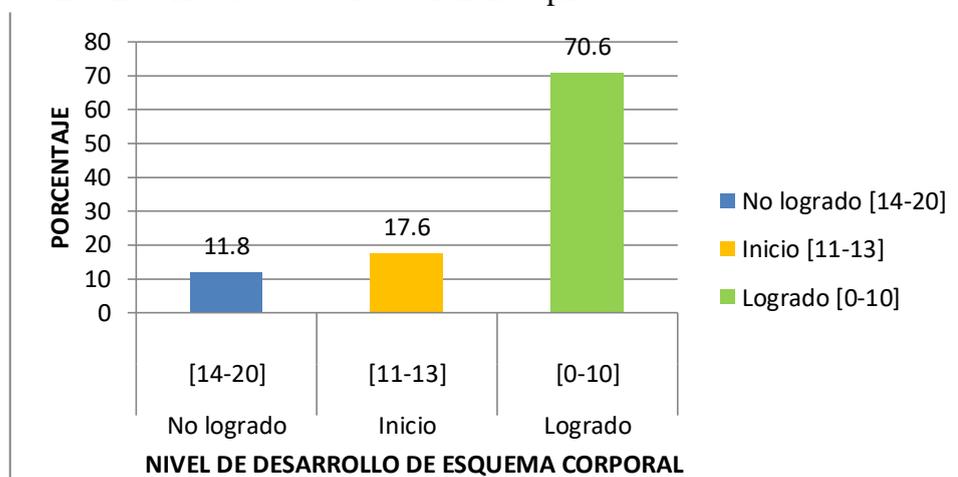


Figura 2: Nivel de desarrollo del esquema corporal después.

Fuente: Tabla 2

Podemos observar también que en estos gráficos sus resultados al aplicar la prueba de post test en la que el 11.8% se encuentran ubicados en el nivel no logrado, el 17.6% en inicio y un 70.6% muestran un nivel. Es así como se resalta que en un 70.6% han logrado desarrollar su esquema corporal a efectos del empleo la propuesta planteada y e investigada y desarrollada.

Tabla 3

Comparar el nivel de desarrollo del esquema corporal, obtenidos en el pre test con los resultados del post test

NIVELES DE ESQUEMA CORPORAL	Intervalos	ANTES		DESPEUES	
		Fi	%	Fi	%
No logrado	[14-20]	07	41.2	02	11.8
Inicio	[11-13]	07	41.2	03	17.6
Logrado	[0-10]	03	17.6	12	70.6
TOTAL		17	100	17	100

Fuente: Tabla 1 y 2

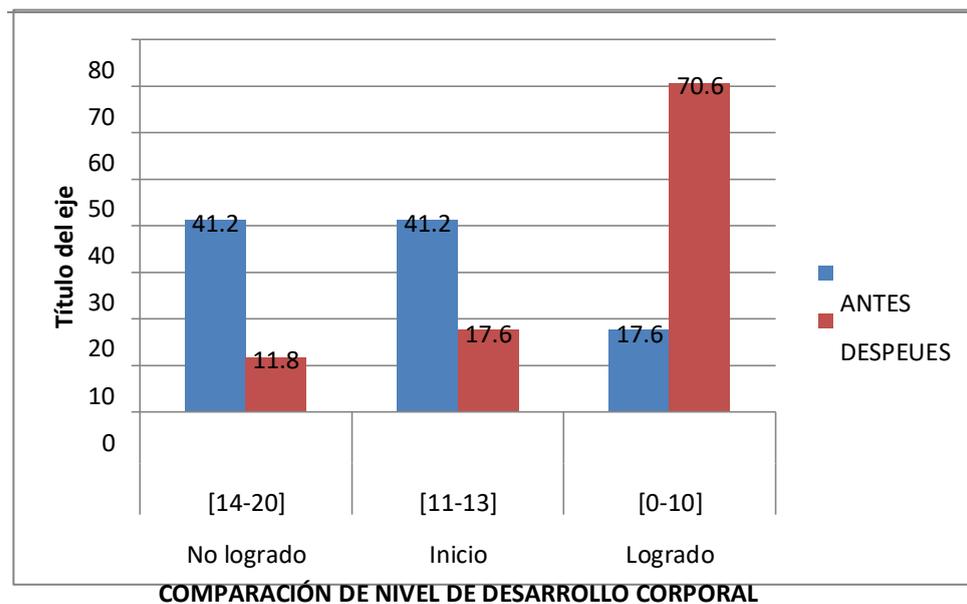


Figura 3: Nivel de desarrollo del esquema corporal después.
Fuente: Tabla 3

En la Tabla y figura 3 observamos la comparación entre los resultados obtenidos en el pre y post test; donde observamos diferencias significativas entre los resultados; así tenemos en el nivel no logrado en el pre test se ubican un 41.2%, logrando disminuir a un 11.8%; en el nivel inicio de un 41.2% se disminuye a un 17.6% y en el nivel logrado de un 17.6% se incrementa a un 70.6%.

Tabla 4. Estadístico con los resultados del pre test y post test.

		PRE	POST
N	Válidos	17	17
	Perdidos	0	0

Media	2,40	2,67
Desv. típ.	,632	,488
Varianza	,400	,238

Fuente: Tabla 1 y 2

Aquí mostramos las estadísticas obtenidas del pre y post test con respecto al nivel del desarrollo del esquema corporal; donde se observa en el pre test una media de 2.40 con una desviación estándar de 0.632 y en el post test una media de 2.67 con una desviación estándar de ,088. Concluyéndose que existe una diferencia de media 0.27; por lo que se acepta la hipótesis: El programa de juegos infantiles desarrolló significativamente el esquema corporal de los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 1601-Conchucos, 2017”.

8. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Las informaciones presentadas nos brindan las respuestas de la investigación, antes de la aplicación de la propuesta los pequeños con una media de 2.40 con una desviación estándar de 0.632 y en el post test una media de 2.67 con una desviación estándar de ,088; de la diferencia se obtiene una media de 0.27, dando a conocer una diferencia significativa de los niveles del pre test al pos test después de la aplicación de la propuesta del programa de juegos. Por lo tanto, se comprobó que la aplicación de la propuesta del programa de juegos infantiles mejoró significativamente el desarrollo del esquema corporal en los niños y niñas de 5 años de edad.

La investigación se ha realizado en un tiempo de 2 meses para mejorar el desarrollo del esquema corporal en los niños y niñas de 5 años de edad, permitiendo que los niños que obtuvieron puntaje malo o regular logren nivelarse o superar a los niños que obtuvieron puntajes más altos. Este programa puede ser aplicado con otros sujetos que tengan las mismas características de la muestra de la investigación; en estas condiciones se puede decir que el programa es efectivo y eficaz.

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

9.1. Conclusiones

Luego del estudio arribamos:

- ✔ Significativamente se mejoró el grado del progreso en el esquema corpóreo de los pequeños del colegio N° 1601-Conchucos al obtener una media en el pre test de 2.40 con una desviación estándar de 0.632 y en el post test una media de 2.67 con una desviación estándar de ,088; de la diferencia se obtiene una media de 0.27.
- ✔ El nivel inicial obtenida en el pre test fue de 41.2% de los pequeños se ubican en no logrado, el 41.2% en inicio y solo un 17.6% muestran un nivel logrado en esquema corpóreo.
- ✔ Luego que se puso en práctica la propuesta el 70.6% han logrado desarrollar su esquema corporal.
- ✔ Comparando respuestas y productos entre el antes y después de aplicado la propuesta: un 41.2% no lograron y en el nivel logrado se disminuye a un 11.8%; en el nivel inicio de un 41.2% se disminuye a un 17.6% y en el nivel logrado de un 17.6% se incrementa a un 70.6%.

9.2. Recomendaciones

- ✔ La Comunidad Educativa en general, debe considerar este aporte de investigación de la gran importancia que posee esta propuesta en base a juegos infantiles, ejecutando talleres que redundara en beneficio propio.
- ✔ Difundir esta modesta propuesta de juegos a través de charlas, talleres a partir de una sensibilización, a todos.
- ✔ La propuesta de juegos infantiles debe considerarse como relevante para las docentes del nivel Inicial considerando esta como una nueva estrategia de trabajo en su jornada pedagógica diaria.

4. AGRADECIMIENTO

Agradecimiento a los docentes de la casa de estudios universitarios quienes hicieron posible para poder realizar el presente trabajo de investigación.

De la misma manera a mis padres quienes día a día fueron alimentando y fortaleciendo nuestra vocación profesional hacia la niñez.

A todos los pequeños del colegio N° 1601-Conchucos quienes constituyeron nuestro objeto de estudio; de la misma manera a sus padres de familia y docentes de dicha institución mencionada.

10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Agustín, L. y Huanquis, A. (2015). *Programa cuentos psicomotrices• en el desarrollo del esquema corporal en niños(as) de 3 años de la I.E.N° 342 "Angelitos de Jesús" De Hualhuas"*. Universidad Nacional del Centro del Perú- Huancayo- Perú.

Caballero, A. (2004), *Metodología de la Investigación Científica*, Perú, Editorial UDECRAF. 1ª ed.

Durivage, J., (1984) *Educación y psicomotricidad: Manual para el nivel preescolar*, Editorial Trillas, México, 2ª ed.

Fernández, D. (2009), *El esquema corporal en niños y niñas*,
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/DAVID_FERNANDEZ_1.pdf, recuperado el 19 de enero del 2019.

Ferreiro, R. (2007), *Estrategias Didácticas del Aprendizaje Cooperativo*, México, Editorial TRILLAS, 1ª ed.

Fernández (2014), en España, *realizó un estudio denominado el juego libre y espontaneo en educación infantil*.

Froebel, F., (1913), *La educación del hombre*, España, Del jarro editor, traducido por Luis de Zulueta.

- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2009), *Metodología de la Investigación*, México, Editorial INFAGON, 5ª ed.
- Jiménez, F. (1989), *Talleres de actividades para el desarrollo del esquema corporal*, España, Ediciones CEAC, S.A., 2ª ed.
- Llanos, E. (1959), *500 juegos escolares*, Perú, Editorial colección Jellve, 3ª ed.
- Márquez (2015), en Ecuador con su *investigación titulada el desarrollo de capacidades comunicativas y sociales en niños*
- Méndez, J. y Zamora, M. (2016). Propuesta pedagógica para el mejoramiento del esquema corporal de los estudiantes de transición B en el Colegio Universidad Libre de Colombia. Universidad Libre de Colombia.
- Porstein, A. (2009), *Cuerpo, juego y movimiento en el nivel inicial*, Argentina, Homo sapiens ediciones, 1ª ed.
- Prieto, M. (2011), *La percepción corporal y espacial*,
http://ocw.uniovi.es/pluginfile.php/5876/mod_resource/content/1/esquema%20corporal%20y%20estructuracio%CC%81n%20espacial.pdf, recuperado el 19 de enero del 2019
- Rodríguez, R. y Fernández, M. (2000). *Desarrollo cognitivo y aprendizaje temprano*. Edit. LOM. Santiago de Chile.
- Samira, T. (2003). *Técnicas de la motivación infantil Colombia*: Editorial Gemma.
- Taboada, N., Huamani, B. y Rodríguez, C. (2013). Influencia de la actividad psicomotriz en el desarrollo del esquema corporal en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial 08 Villa Hermosa del distrito del Agustino -

UGÉL05 – 2012”. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
Lima-Perú.

Viera, E., *El desarrollo psicomotor, esquema corporal, elementos en su formación*,
file:///C:/Users/user/Downloads/Dialnet-
ElDesarrolloPsicomotorEsquemaCorporalElementosEnSu-6173986.pdf,
recuperado el 19 de enero del 2019.

Wenger, E. (2001). *Comunidades de práctica. Aprendizaje, significado e identidad*.
Barcelona: Paidós.

ANEXOS

LISTA DE COTEJO

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1 I.E :

1.2 NIÑO (A) :

1.3 AULA :

II.- INSTRUCCIONES:

Para determinar el desarrollo del esquema corporal de los niños y niñas se han considerado los siguientes ítems. Marcar con un aspa (X) según corresponda.

III.- DESARROLLO:

Elementos del esquema Corporal	Ítems	Valoración		
		Si	A veces	No
Control postural	1.- ¿Realiza movimientos para flexionar brazos y piernas realizando movimientos suaves?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	2.- ¿Anda con los brazos inmóviles pegados al cuerpo?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	3.- ¿Estira los brazos pasando objetos hacia atrás?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Control tónico	4.- ¿Imita movimientos según las indicaciones (juego de espejo)?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	5.- ¿Rueda con agilidad y destreza?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	6.- ¿Trota con agilidad y destreza?			
Equilibrio	7.- ¿Camina en dirección recta saltando en un pie sin salir de la línea?			
	8.- ¿Se para en un pie sin ayuda durante 8 minutos?			
	9.- ¿Salta en un mismo pie 5 veces seguidas?			
Espacio	10.- ¿Se ubica en relación a un objeto delante-detrás?			
	11.- ¿Ubica objetos que se encuentran encima-debajo de una mesa?			
	12.- ¿Señala los objetos que se encuentran arriba-abajo según las indicaciones?			
Relajación	13.- ¿Balancea su cuerpo según el ritmo de la música de relajación?			
	14.- ¿Realiza técnicas de relajación de brazos y piernas en material concreto (bolas de goma)?			
	15.- ¿Con la respiración consigue relajarse?			
Lateralización	16.- ¿Reconoce su izquierda?			
	17.- ¿Reconoce su derecha?			
	18.- ¿Se ubica a la izquierda de un objeto?			
	19.- ¿Se ubica a la derecha de un objeto?			



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO VICERRECTADO ACADEMICO FACULTAD
DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA PROFESIONAL
DE EDUCACION INICIAL**

INFORME DE OPINIÓN (JUICIO DEL EXPERTO)

I. DATOS GENERALES:

1. TITULO DEL PROYECTO DE:

**PROGRAMA EN BASE A JUEGOS INFANTILES Y ESQUEMA CORPORAL EN NIÑOS, I.E. N° 1601-
CONCHUCOS 2017”.**

2. INVESTIGADOR

AIDEE ODELI PEREDA TAPIA

3. OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERAL

Determinar de qué manera el programa de juegos infantiles desarrollo el esquema corporal de los niños de la institución educativa inicial N°1601 conchucos en el año 2017

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a. Diagnosticar el desarrollo del esquema corporal antes de la aplicación del programa de juegos infantiles en los niños de la Institución Educativa de Educación Inicial N°1601- Conchucos en el año 2017.
- b. Elaborar el programa de juegos infantiles que será aplicado en el desarrollo del esquema corporal de los niños de la institución educativa inicial N°1601 conchucos en el año 2017
- c. Comparar el desarrollo del esquema corporal, obteniendo en el pre tes con los resultados del post test de los niños y niñas de 5 años después de aplicar el programa de juegos infantiles en los niños de la Institución Educativa de Educación Inicial N°1601- Conchucos en el año 2017.

4. CARACTERISTICAS DE LA POBLACION:

Con respecto a la población se considera dos aspectos, las características globales de la población y el tamaño de la muestra. Los estudiantes de la Institución Educativa “1601 - conchucos”, población está conformada por 17 niños. Tal como se muestra en la siguiente tabla.

Distribución de la población estudiantil de la Institución Educativa “1601 - Conchucos - 2017

Aula de 5 años	Sexo		Total
	Hombres	Mujeres	
“Las gatitos ”	10	7	17

5. TAMAÑO DE LA MUESTRA

La totalidad de la población: 17 estudiantes.

6. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Lista de cotejo Test instrumento de observación para desarrollar el esquema corporal en niños de 5 años, "Institución Educativa "1601 - Conchucos - 2017".

II. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

1.- APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:

Martínez Sánchez Teresa Isabel

2.- PROFESIÓN Y/O GRADO ACADEMICO

Maestra en Educación con mención en Docencia e Investigación

3.- INSTITUCION DONDE LABORA:

IE. N.º 1549.

III. ASPECTOS DE VALIDACION

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INDICADORES DE EVALUACION								OBSERVACIONES		
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores				
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No			
PROGRAMA DE JUEGOS INFANTILES	DESARROLLO DEL ESQUEMA CORPORAL	EJERCITA PARA RECONOCER SU CUERPO	Realiza movimientos para flexionar brazos y piernas realizando movimientos suaves.	✓		✓		✓		✓				
			Anda con los brazos inmóviles pegados al cuerpo.	✓		✓		✓		✓				
			Estira los brazos pasando objetos hacia atrás .	✓		✓		✓		✓				
			Indica movimientos según las indicaciones (juego de espejo).	✓		✓		✓		✓				
			rueda con agilidad y destreza.	✓		✓		✓		✓				
		EJERCITA LAS PIERNAS Y BRAZOS DERECHO IZQUIERDO	Reconoce su izquierda	✓		✓		✓		✓				
			Reconoce su derecha	✓		✓		✓		✓				
			Se ubica a la izquierda de un objeto	✓		✓		✓		✓				
			Se ubica a la derecha de un objeto	✓		✓		✓		✓				
		CAMINA CON DIRECCION RECTA SE PARA Y SALTA EN UN PIE	Camina en dirección recta saltando en un pie sin salir de la línea	✓		✓		✓		✓		✓		
			salta en un mismo pie 5 veces seguidas	✓		✓		✓		✓		✓		
			Se para en un pie sin ayuda durante 8 minutos	✓		✓		✓		✓		✓		

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Se considera aplicable.

Nuevo Chimbote,25..... de Septiembre de 2017



Firma del Experto Informante
Teresa Martínez Sánchez.



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO VICERRECTORADO ACADEMICO FACULTAD
DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA PROFESIONAL
DE EDUCACION INICIAL**

INFORME DE OPINIÓN (JUICIO DEL EXPERTO)

I. DATOS GENERALES:

1. TITULO DEL PROYECTO DE:

**PROGRAMA EN BASE A JUEGOS INFANTILES Y ESQUEMA CORPORAL EN NIÑOS, I.E. N° 1601-
CONCHUCOS 2017”.**

2. INVESTIGADOR

AIDEE ODELI PEREDA TAPIA

3. OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERAL

Determinar de qué manera el programa de juegos infantiles desarrollo el esquema corporal de los niños de la institución educativa inicial N°1601 conchucos en el año 2017

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a. Diagnosticar el desarrollo del esquema corporal antes de la aplicación del programa de juegos infantiles en los niños de la Institución Educativa de Educación Inicial N°1601- Conchucos en el año 2017.
- b. Elaborar el programa de juegos infantiles que será aplicado en el desarrollo del esquema corporal de los niños de la institución educativa inicial N°1601 conchucos en el año 2017
- c. Comparar el desarrollo del esquema corporal, obteniendo en el pre tes con los resultados del post test de los niños y niñas de 5 años después de aplicar el programa de juegos infantiles en los niños de la Institución Educativa de Educación Inicial N°1601- Conchucos en el año 2017.

4. CARACTERISTICAS DE LA POBLACION:

Con respecto a la población se considera dos aspectos, las características globales de la población y el tamaño de la muestra. Los estudiantes de la Institución Educativa “1601 - conchucos”, población está conformada por 17 niños. Tal como se muestra en la siguiente tabla.

Distribución de la población estudiantil de la Institución Educativa “1601 - Conchucos - 2017

Aula de 5 años	Sexo		Total
	Hombres	Mujeres	
“Las gatitos ”	10	7	17

5. TAMAÑO DE LA MUESTRA

La totalidad de la población: 17 estudiantes.

6. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Lista de cotejo Test instrumento de observación para desarrollar el esquema corporal en niños de 5 años, "Institución Educativa "1601 - Conchucos - 2017".

II. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

1.- APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:

VARAS BOZA LUCY JOANET

2.- PROFESIÓN Y/O GRADO ACADEMICO

MAESTRO EN EDUCACION CON MENCIÓN EN PSICOLOGIA EDUCATIVA

3.- INSTITUCION DONDE LABORA:

I.E. PILOTO SAN JACINTO

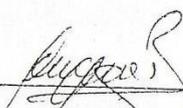
III. ASPECTOS DE VALIDACION

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INDICADORES DE EVALUACION								OBSERVACIONES
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
PROGRAMA DE JUEGOS INFANTILES	DESARROLLO DEL ESQUEMA CORPORAL	EJERCITA PARA RECONOCER SU CUERPO	Realiza movimientos para flexionar brazos y piernas realizando movimientos suaves.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Anda con los brazos inmóviles pegados al cuerpo.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Estira los brazos pasando objetos hacia atrás .	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Indica movimientos según las indicaciones (juego de espejo).	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			rueda con agilidad y destreza.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		EJERCITA LAS PIERNAS Y BRAZOS DERECHO IZQUIERDO	Reconoce su izquierda	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Reconoce su derecha	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Se ubica a la izquierda de un objeto	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Se ubica a la derecha de un objeto	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		CAMINA CON DIRECCION RECTA SE PARA Y SALTA EN UN PIE	Camina en dirección recta saltando en un pie sin salir de la línea	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			salta en un mismo pie 5 veces seguidas	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			Se para en un pie sin ayuda durante 8 minutos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

ES APLICABLE

Nuevo Chimbote, ...25... de Septiembre de 2017


Firma del Experto Informante

Ms. Lucy Joaqui Varas Boza,

DNI 32773567

PROGRAMA DE JUEGOS INFANTILES.

I. DATOS GENERALES:

UGEL :
I.E. : N° 1601
AULA : 5 años
ÁREA :
DIRECTORA :
DOCENTE :
AÑO ACADÉMICO : 2017

II. OBJETIVOS:

GENERAL:

Determinar cómo influye el programa de juegos infantiles en el desarrollo del esquema corporal de los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 1601 -Conchucos, 2017.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

Diagnosticar el desarrollo del esquema corporal antes de la aplicación del programa de juegos infantiles en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 1601-Conchucos, 2017.

Determinar el desarrollo del esquema corporal después de la aplicación del programa de juegos infantiles en los niños de 5 años de la I.E N° 1601-Conchucos 2017.

Comparar el desarrollo del esquema corporal, obtenidos en el pre test con los resultados del post test, de los niños y niñas de 5 años, después de aplicar el programa de juegos infantiles en los niños de 5 años de la I.E N° 1601-Conchucos 2017.

III. FUNDAMENTACIÓN

FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

Juego motriz

Cuando los niños juegan en el taller de psicomotricidad, exploran las posibilidades de su cuerpo, experimentando diversas acciones posturas y movimientos; al mismo tiempo, crean, representan y se expresan naturalmente por la vía corporal y motriz. Por tanto, es de suma importancia que al acompañarlos en este espacio, podamos observarlos de manera integral, prestando atención tanto al progreso de sus destrezas motrices, así como a lo que comunican a través de su cuerpo y sus movimientos. Como lo mencionamos en la propuesta anterior, vamos a favorecer el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas, a nivel de exploración y expresión. Para que este proceso se dé de una manera saludable, es importante que podamos acompañar a los niños en la regulación de sus emociones para que en estas exploraciones y expresiones no trasgredan los límites que permiten su cuidado. Es decir, debemos considerar que los niños pueden jugar y expresarse libremente a través de su cuerpo y sus movimientos, pero, a la vez, es muy importante que ellos puedan, poco a poco,

tener mayor control de sus acciones, al tomar en cuenta su cuidado, el cuidado hacia el otro y del material. Por ejemplo, cuando un niño tiene muchos deseos de deslizarse repetidas veces por el dispositivo de madera y empieza a hacerlo con poco cuidado hacia sí mismo o hacia otro niño, será necesario que le recordemos las reglas (cuidarse, respetar los turnos, etc.). Asimismo, si un niño se molesta con otro, porque no quiso compartir “su casita” (dentro del juego), no podemos permitir que pegue; debemos acompañarlo a que pueda expresar su enojo a través de la palabra, diciendo que está molesto y cuál es su razón, de esta manera lo ayudamos a expresar su sentir sin hacer daño a otros y a respetar las reglas acordadas. Recuerda, los niños a esta edad, se expresan mayormente a través de sus gestos, acciones y movimientos; antes que usar la palabra, se comunican, primeramente, a través de su cuerpo. Por tanto, es muy importante prestarle atención al quehacer del niño. Entonces, vamos a acompañar este proceso, observando de manera integral cómo el niño explora, juega, crea y se expresa a través de su cuerpo. Nos podemos preguntar: ¿a qué juega y qué te dicen sus juegos?, ¿qué te muestra a través de su gesto, su tono corporal y sus posturas: está calmado, inquieto, tenso, relajado, cómodo?, ¿se siente seguro con su cuerpo al momento de realizar distintas acciones/movimientos?, ¿cómo se organiza con su cuerpo para alcanzar sus objetivos, al realizar distintas acciones/movimientos: fácilmente, le es difícil, prueba nuevos movimientos?, ¿toma en cuenta el espacio del que dispone y los elementos a su alrededor al momento de jugar y moverse?, ¿se cuida?, etc. Anticípales cuando sea tiempo de ir terminando el juego para pasar a la historia. Invítalos a que te ayuden a guardar juntos los materiales que han utilizado.

No olvidemos estar atenta para poder acompañarlos en lo que necesiten: no solo recordándoles las pautas de cuidado, sino también observando si es necesaria tu cercanía, para ayudarles a comprender mejor sus propios deseos y emociones.

IV. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

SESIONES	NOMBRE DE LA SESION DE APRENDIZAJE.	FECHA
01	Jugamos y aprendemos.	
02	Jugamos a la mata gente.	
03	Jugamos Mundo.	
04	La gallinita ciega.	
05	Jugamos al gato y al ratón.	
06	El aro	
07	De esquina a esquina.	
08	carrera de sacos	
09	Jugando al salta soga.	
10	Jugamos a plancha quemada.	

V. DESARROLLO DE LAS SESIONES

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : INICIAL N° 1601
 1.2. Nivel Educativo : Inicial
 1.3. Edad : Sección:
 1.4. Área Curricular : P.S (PSICOMOTRIZ).
 1.5. Tema : Jugamos y aprendemos.
 1.6. Duración : 45 minutos
 1.7. Fecha :
 1.8. Nombre de la investigadora : Aidee Pereda Tapia.

II.- APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION.
CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	Manifiesta sus emociones y Sentimientos a través de gestos y movimientos.	Manifiesta, a través de movimientos, posturas y gestos, sus sensaciones, emociones y estados de ánimo (alegría, tristeza, enojo, etc.).	Cuaderno de campo.

ANTES DEL TALLER

Organiza el espacio y prevé los materiales que vas a utilizar para el taller

MATERIALES Y RECURSOS

Todos los materiales que se necesiten.

DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Luego de darles la bienvenida al taller de psicomotricidad, de una manera natural, se les pregunta cómo están, cómo se sienten y si tienen		10 MIN.

	<p>deseos de contar algo. Con ello generamos un momento de diálogo, escuchando a quienes lo deseen y cuidando de no hacer que se sientan obligados a participar.</p> <p>Poco a poco, esta introducción se volverá una rutina del taller, ya que al darles la oportunidad de contar diferentes vivencias y experiencias, podemos reconocer las diversas emociones que ellos puedan sentir. Así, al saber un poco más acerca de cómo se sienten, podremos saber también cómo acompañarlos mejor a lo largo del taller y, en general, en todo el día.</p> <p>Luego, tú irás reconociendo qué anticipaciones son necesarias o no de realizar. Por ejemplo, evalúa si los chicos aún necesitan que les cuentes sobre los materiales que has preparado o sobre cómo has acomodado el espacio. Si ya no es necesario, puedes pasar directamente a recordar las normas básicas de seguridad y cuidado.</p> <p>Asimismo, de manera breve, repasa la secuencia del taller. Si has elegido contar una historia, este será el momento para anticipar a los chicos.</p> <p>Entonces, les contarás que después del tiempo de juego, tú les dirás en qué momento pasar a la historia y luego al dibujo o construcción. Darás inicio al tiempo de juego. ¡Sé creativa!, tú vas a ir encontrando diferentes maneras de darles el aviso para este momento. Tal vez, a través de una pregunta o una invitación, como:</p> <p>“¿Quién quiere empezar a jugar? ¿Listos? ¡Vamos!”</p> <p>Acuerda con los niños y las niñas algunas normas de convivencia que los ayudarán a trabajar y aprender mejor.</p> <p>Normas de convivencia</p> <p>Respetar la opinión de los compañeros. Mantener el orden y la limpieza.</p>		
DESARROLLO	<p>Juego motriz</p> <p>Cuando los niños juegan en el taller de psicomotricidad, exploran las posibilidades de su cuerpo, experimentando diversas acciones posturas y movimientos; al mismo tiempo, crean, representan y se expresan naturalmente por la vía corporal y motriz. Por tanto, es de suma</p>		30 MIN.

	<p>importancia que, al acompañarlos en este espacio, podamos observarlos de manera integral, prestando atención tanto al progreso de sus destrezas motrices, así como a lo que comunican a través de su cuerpo y sus movimientos.</p> <p>Como lo mencionamos en la propuesta anterior, vamos a favorecer el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas, a nivel de exploración y expresión. Para que este proceso se dé de una manera saludable, es importante que podamos acompañar a los niños en la regulación de sus emociones para que en estas exploraciones y expresiones no trasgredan los límites que permiten su cuidado. Es decir, debemos considerar que los niños pueden jugar y expresarse libremente a través de su cuerpo y sus movimientos, pero, a la vez, es muy importante que ellos puedan, poco a poco, tener mayor control de sus acciones, al tomar en cuenta su cuidado, el cuidado hacia el otro y del material.</p> <p>Por ejemplo, cuando un niño tiene muchos deseos de deslizarse repetidas veces por el dispositivo de madera y empieza a hacerlo con poco cuidado hacia sí mismo o hacia otro niño, será necesario que le recordemos las reglas (cuidarse, respetar los turnos, etc.). Asimismo, si un niño se molesta con otro, porque no quiso compartir “su casita” (dentro del juego), no podemos permitir que pegue; debemos acompañarlo a que pueda expresar su enojo a través de la palabra, diciendo que está molesto y cuál es su razón, de esta manera lo ayudamos a expresar su sentir sin hacer daño a otros y a respetar las reglas acordadas.</p> <p>Recuerda, los niños a esta edad, se expresan mayormente a través de sus gestos, acciones y movimientos; antes que usar la palabra, se comunican, primeramente, a través de su cuerpo. Por tanto, es muy importante prestarle atención al quehacer del niño.</p> <p>Entonces, vamos a acompañar este proceso, observando de manera integral cómo el niño explora, juega, crea y se expresa a través de su cuerpo. Nos podemos preguntar: ¿a qué juega</p>		
--	--	--	--

	<p>y qué te dicen sus juegos?, ¿qué te muestra a través de su gesto, su tono corporal y sus posturas: está calmado, inquieto, tenso, relajado, cómodo?, ¿se siente seguro con su cuerpo</p> <p>Al momento de realizar distintas acciones/movimientos?, ¿cómo se organiza con su cuerpo para alcanzar sus objetivos, al realizar distintas acciones/movimientos: fácilmente, le es difícil, prueba nuevos movimientos?, ¿toma en cuenta el espacio del que dispone y los elementos a su alrededor al momento de jugar y moverse?, ¿se cuida?, etc.</p> <p>Anticípales cuando sea tiempo de ir terminando el juego para pasar a la historia.</p> <p>Invítalos a que te ayuden a guardar juntos los materiales que han utilizado.</p> <p>No olvides estar atenta para poder acompañarlos en lo que necesiten: no solo recordándoles las pautas de cuidado, sino también observando si es necesaria tu cercanía, para ayudarles a comprender mejor sus propios deseos y emociones.</p> <p>Historia oral</p> <p>En el taller anterior te propusimos ir observando las necesidades de tus chicos, en cuanto al momento del tránsito del juego motriz a una mayor calma (para la representación gráco-plástica); y decidir, sobre la base de tus observaciones, si vas a contar una historia o vas a pasar de frente al momento del dibujo y construcción.</p> <p>En caso hayas elegido contar una historia, aquí te sugerimos algunas que puedes seleccionar (del kit de cuentos para educación Inicial), pensando en las necesidades y características de tu grupo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. “Gato asustadizo y Buu” 2. “Elmer” 3. “Su propio color” 4. “Una mamá para Owen” 5. “Buenas noches, Gorila” <p>Todas tratan acerca de las diferentes emociones que pueden sentir los niños, en distintos momentos y experiencias de sus vidas. Recuerda que tú puedes seleccionar otras que consideres pertinentes.</p>		
--	--	--	--

	<p>Lo más importante es cómo, a través de este momento, les das la posibilidad de ir estableciendo relaciones con diversas emociones que ellos mismos pueden sentir (como el temor, la angustia, la preocupación, la alegría, el sentirse a gusto con uno mismo, el no sentirse a gusto con uno mismo, la tristeza, el dolor, etc.), reconociendo, a su vez, que existen “otros” que también pueden sentir lo mismo que ellos, y que es posible vivir o manejar estas emociones de una manera Saludable.</p> <p>Expresión gráfico-plástica</p> <p>Una vez terminada la historia, pueden pasar al momento del dibujo y la construcción con maderas. Como ellos ya conocen la dinámica, es probable que puedan organizarse más fluidamente. Asimismo, toma en cuenta que es posible que algunos niños deseen revisar sus fólderes anteriores, sintiendo curiosidad por lo que han dibujado antes. Permíteles hacerlo y si alguno desea retomar algún dibujo para agregarle nuevos elementos o detalles, esto también es posible. Solo recuerda estar atenta a lo que hacen, tomando en cuenta sus procesos individuales: ¿qué es lo que dibujan o construyen?, ¿qué te cuentan acerca de sus producciones?, ¿cómo se sienten respecto a su dibujo o construcción: satisfechos, inconformes, frustrados?, ¿les cuesta mucho iniciar y terminar o lo hacen fluidamente?, ¿cómo se sienten cuando se acercan a este Momento (cómodo, inquieto) Al mal, no olvides anotar tus observaciones.</p> <p>“En la representación, el niño utiliza materiales que le permiten retomar las imágenes mentales construidas en la acción y el movimiento y expresarlas por medio del dibujo o la construcción. Así, deja de ser “actor” para convertirse en “espectador” de sí mismo”.</p>		
CIERRE	Igual que en el taller anterior, vamos a propiciar el diálogo a partir de una pregunta abierta: “¿Alguien quiere comentar algo sobre el día de hoy?”. De esta manera, daremos lugar a que los niños y las niñas puedan comentar las distintas		5 MIN.

	<p>actividades que han realizado y cómo se Han sentido al respecto.</p> <p>En todo momento, recibe sus comentarios con mucha naturalidad, mostrando tu interés por lo que te cuentan, y acompañando de manera comprensiva y empática las diferentes Emociones que ellos vayan expresando. Así también, si tienes la oportunidad, puedes mencionar lo importante que es tomar en cuenta los límites y pautas de cuidado y cómo estos Nos ayudan a sentirnos mejor.</p> <p>Finalizado el trabajo sentados en semicírculo, realizamos las siguientes preguntas: ¿cómo se sintieron en la sesión?, ¿les gustó?, ¿por qué?; ¿de qué se trató nuestra sesión, que hicimos?</p> <p>De esta manera, daremos por terminado este taller.</p>		
--	--	--	--

BIBLIOGRAFIA:

- Rutas de Aprendizaje.
- DCN
- Guía curricular de educación Inicial.

INSTRUMENTO DE EVALUACION:

CUADERNO DE CAMPO:

NOMBRE DEL NIÑO(A).....

AULA:

FECHA:

.....

MOMENTO	ACTIVIDAD PSICOMOTRIZ: JUGAMOS Y APRENDEMOS
AREA	PERSONAL SOCIAL (PSICOMOTRIZ)
COMPETENCIA	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD
INDICADOR	Manifiesta, a través de movimientos, posturas y gestos, sus sensaciones, emociones y estados de ánimo (alegría, tristeza, enojo, etc.).

EVIDENCIAS :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

INTERPRETACION EN RELACION AL INDICADOR:

.....
.....
.....

.....

.....

REFLEXION DOCENTE EN RELACION A LA ACTIVIDAD DE TODA EL
AULA:

.....

.....

.....

.....

.....

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : INICIAL N° 1601
 1.2. Nivel Educativo : Inicial
 1.3. Edad : Sección:
 1.4. Área Curricular : P.S (PSICOMOTRIZ).
 1.5. Tema : Jugamos a la mata gente.
 1.6. Duración : 45 minutos
 1.7. Fecha :
 1.8. Nombre de la investigadora : Aídee Pereda Tapia.

II.- APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION.
CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno, tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Orienta su cuerpo y sus acciones en relación al espacio en el que se encuentra y los objetos que utiliza	Lista de cotejo

Propósito: Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de rodar la pelota en todas las direcciones utilizando ambas manos con libertad y espontaneidad.

DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Escuchamos la canción sobre mi cuerpo se mueve. - ¿de qué trato la canción? ¿Qué partes del cuerpo movimos? - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: - ¿Qué parte de nuestro cuerpo sirven para llevarnos la comida a la boca, para saludar y tomar las cosas? <p>La docente explicara antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas en el juego. Después de tomar los acuerdos.</p>	canción	10 MIN.
DESARROLLO	<p>Como en las fechas anteriores, invitamos a los niños y a las niñas a sentarse en el lugar de inicio. Seguramente este momento será más rápido, porque ellos ya conocen esta rutina.</p> <p>Se interroga:</p> <p>La docente forma dos grupos. De las cuales ellos elegirán de cada grupo a un representate quien será el que tire la pelota del otro equipo. Luego los dos grupos pasarán al centro y los representantes a los extremos los representantes de cada equipo deberán tirar la pelota a los niños que están en el centro, utilizando las dos manos, gana el equipo que tiene más jugadores que no fueron tocados por la pelota en el centro. Si desean repiten el juego hasta que se cansen.</p>	pelota	30 MIN.
CIERRE	<p>La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo.</p> <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición.</p> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos? 	Lista de cotejo.	5 MIN.

BIBLIOGRAFIA:

- Rutas de Aprendizaje.
- DCN
- Guía curricular de educación Inicial.

LISTA DE COTEJO:

N°	ESTUDIANTES	Orienta su cuerpo y sus acciones en relación al espacio en el que se encuentra y los objetos que utiliza.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : INICIAL N° 1601
 1.2. Nivel Educativo : Inicial
 1.3. Edad : Sección:
 1.4. Área Curricular : P.S (PSICOMOTRIZ).
 1.5. Tema : Jugamos Mundo.
 1.6. Duración : 45 minutos
 1.7. Fecha :
 1.8. Nombre de la investigadora : Aidee Pereda Tapia.

II.- APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION.
CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte.	Lanza libremente con una mano y salta usando los pies.	Cuaderno de campo.

Propósito: Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de saltar hacia adelante y atrás con libertad y espontaneidad.

DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Como en las fechas anteriores, invitarás a los niños y a las niñas a sentarse en el lugar de inicio. Seguramente este momento será más rápido, porque ellos ya conocen esta rutina. -la docente dibuja el mundo conformado por diez en el piso. Se interroga: - ¿Qué juego es el que está en el piso? - Luego se genera el conflicto cognitivo	tiza	10 MIN.

	<p>mediante las interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿conocen el juego del mundo? ¿cómo se juega?. <p>Elaboran sus acuerdos de convivencia para ejecutarlo durante la actividad.</p>		
DESARROLLO	<p>La docente explicara antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas en el juego. Después de tomar los acuerdos. La docente forma dos grupos. Con una tiza blanca y sobre el suelo se dibujan cuadrados y se enumeran del uno al diez.</p> <p>Luego, cada participante deberá coger una piedra y tirarla sobre cada casilla; deberá completar el casillero saltando con una sola pierna por cada número hasta llegar donde está la piedra, y así sucesivamente.</p> <p>Si la piedra no cae dentro de las casillas correspondientes pierde su turno y le toca al siguiente.</p> <p>El Ganador será el primero en llegar al Número Diez.</p>	<p>Preguntas Tizas Piedras de colores.</p>	30 MIN.
CIERRE	<p><input type="checkbox"/> La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo.</p> <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición.</p> <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos? 	ficha	5 MIN.

BIBLIOGRAFIA:

- Rutas de Aprendizaje.
- DCN
- Guía curricular de educación Inicial.

CUADERNO DE CAMPO:

NOMBRE DEL NIÑO(A).....

AULA:

FECHA:

.....

MOMENTO	ACTIVIDAD SICOMOTRIZ: JUGAMOS MUNDO.
AREA	PERSONAL SOCIAL (PSICOMOTRIZ)
COMPETENCIA	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD
INDICADOR	Lanza libremente con una mano y salta usando los pies.

EVIDENCIAS :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

INTERPRETACION EN RELACION AL INDICADOR:

.....

.....

.....

.....

.....

REFLEXION DOCENTE EN RELACION A LA ACTIVIDAD DE TODA EL
AULA:

.....
.....
.....
.....
.....

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : INICIAL N° 1601
 1.2. Nivel Educativo : Inicial
 1.3. Edad : Sección:
 1.4. Área Curricular : PSICOMOTRIZ.
 1.5. Tema : La gallinita ciega.
 1.6. Duración : 45 minutos
 1.7. Fecha :
 1.8. Nombre de la investigadora : Aídee Pereda Tapia.

II.- APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION.
CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte.	Se desplaza haciendo diferentes tipos de movimientos vendado los ojos.	Lista de cotejo

Propósito: Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de desplazarse haciendo diferentes tipos de figuras con el bastón. Con libertad y espontaneidad.

DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Como en las fechas anteriores, invitarás a los niños y a las niñas a sentarse en el lugar de inicio. Seguramente este momento será más rápido, porque ellos ya conocen esta rutina. -la docente pone la música y los niños bailan al compás del sonido Se interroga: - ¿les gusto la canción? ¿Cómo se sintieron? - Luego se genera el conflicto cognitivo	Canción Acuerdos de convivencia	10 MIN.

	<p>mediante las interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿conocen el juego de la gallinita ciega? ¿cómo se juega? <p>Elaboran sus a cuerdos de convivencia y dan a conocer las normas del juego.</p>		
DESARROLLO	<p>La docente explicara antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas en el juego.</p> <p>. La docente forma dos grupos.</p> <p>Los participantes sortean para ver quien comienza, éste tendrá que taparse los ojos con la prenda y dar vueltas sobre sí mismo.</p> <p>Cantando la siguiente canción: „Gallinita ciega que se te ha perdido una aguja y un dedal date la vuelta y lo encontrarás“.</p> <p>Una vez terminada la canción, el niño que tiene tapado los ojos tendrá que encontrar a los demás.</p>	Pañuelo Juego	30 MIN.
CIERRE	<p>La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo.</p> <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición.</p> <p>Evaluación</p> <p>Responde a las interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos? 	ficha	5 MIN.

BIBLIOGRAFIA:

- Rutas de Aprendizaje.
- DCN
- Guía curricular de educación Inicial.

Lista de cotejo

N°	ESTUDIANTES	Se desplaza haciendo diferentes tipos de movimientos vendado los ojos.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : INICIAL N° 1601
 1.2. Nivel Educativo : Inicial
 1.3. Edad : Sección:
 1.4. Área Curricular : P.S (PSICOMOTRIZ).
 1.5. Tema : Jugamos al gato y al ratón.
 1.6. Duración : 45 minutos
 1.7. Fecha :
 1.8. Nombre de la investigadora : Aidee Pereda Tapia.

II.- APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION.
CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte.	Camina y corre con libertad, identificando ubicaciones de los personajes de la ronda.	Lista de cotejo

Propósito: Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de Caminar y correr con libertad escuchando la voz de sus compañeros respetando las normas del juego.

DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Como en las fechas anteriores, invitarás a los niños y a las niñas a sentarse en el lugar de inicio. Seguramente este momento será más rápido, porque ellos ya conocen esta rutina. Escuchamos la canción sobre el gato y el ratón. Se interroga: - ¿de qué trata la canción? ¿Quiénes eran los personajes? - Luego se genera el conflicto cognitivo	canción	10 MIN.

	<p>mediante las interrogantes:</p> <p>- ¿conocen el juego del gato y el ratón? ¿Cómo se juega?</p> <p>La docente explicara antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas en el juego.</p>		
DESARROLLO	<p>Después de tomar los acuerdos. Se eligen el “ratón” y el “gato”. El resto se cogen de las manos y forman una ronda. El ratón, dentro del círculo, sale corriendo del círculo, pasando entre los jugadores. Después entra el gato y dice: “¿por dónde salió el ratón?”. Los de la ronda contestan “por la puerta” y señalan por donde salió el ratón. Por esa puerta sale el gato persiguiendo al ratón, pasando por todas las puertas por las que éste pasa. Si el gato coge al ratón, se cambian los papeles entre sí.</p>	Juego	30 MIN.
CIERRE	<p>La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo. os niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición. Evaluación Responde a las interrogantes: ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos?</p>	ficha	5 MIN.

BIBLIOGRAFIA:

- Rutas de Aprendizaje.
- DCN
- Guía curricular de educación Inicial.

Lista de cotejo

N°	ESTUDIANTES	Camina y corre con libertad, identificando ubicaciones de los personajes de la ronda.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : INICIAL N° 1601
 1.2. Nivel Educativo : Inicial
 1.3. Edad : Sección:
 1.4. Área Curricular : P.S (PSICOMOTRIZ).
 1.5. Tema : El aro
 1.6. Duración : 45 minutos
 1.7. Fecha :
 1.8. Nombre de la investigadora : Aídee Pereda Tapia.

II.- APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION.
CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas.	Corre libremente entre los aros.	Cuaderno de campo.

Propósito: Al finalizar la sesión los niños y las niñas serán capaces de correr libremente entre los aros demostrando equilibrio disfrutando del juego.

DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Como en las fechas anteriores, invitarás a los niños y a las niñas a sentarse en el lugar de inicio. Seguramente este momento será más rápido, porque ellos ya conocen esta rutina. Escuchamos la canción sobre las figuras geométricas.</p> <p>Se interroga:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿de qué trata la canción? ¿Cómo nos movimos? - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: - ¿conocen el juego del aro? ¿Cómo se juega? <p>La docente explicara antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas en el juego. Después de tomar los</p>	cancion	10 MIN.

	acuerdos.		
DESARROLLO	<p>Consiste en hacer rodar por el suelo un aro ayudándose de una vara de metal llamada guía, la cual en uno de sus extremos tiene forma de arco con la que sujeta dicho aro. Tras trazar un recorrido se pueden hacer carreras para ver quién rueda más deprisa el aro y también quién es capaz de hacerlo rodar durante más tiempo sin que se caiga.</p>		30 MIN.
CIERRE	<p>La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo. Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición. Evaluación Responde a las interrogantes: ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos?</p>	ficha	5 MIN.

BIBLIOGRAFIA:

- Rutas de Aprendizaje.
- DCN
- Guía curricular de educación Inicial.

CUADERNO DE CAMPO:

NOMBRE DEL NIÑO(A).....

AULA:

FECHA:

.....

MOMENTO	ACTIVIDAD PSICOMOTRIZ: JUGAMOS Y APRENDEMOS
AREA	PERSONAL SOCIAL (PSICOMOTRIZ)
COMPETENCIA	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD
INDICADOR	Corre libremente entre los aros.

EVIDENCIAS :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

INTERPRETACION EN RELACION AL INDICADOR:

.....
.....
.....
.....
.....

REFLEXION DOCENTE EN RELACION A LA ACTIVIDAD DE TODA EL

AULA:

.....
.....
.....
.....
.....

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : INICIAL N° 1601
 1.2. Nivel Educativo : Inicial
 1.3. Edad : Sección:
 1.4. Área Curricular : PSICOMOTRIZ.
 1.5. Tema : De esquina a esquina.
 1.6. Duración : 45 minutos
 1.7. Fecha :
 1.8. Nombre de la investigadora : Aídee Pereda Tapia.

II.- APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION.
CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas.	Realiza la técnica de dactilo pintura sobre una figura representando su recorrido.	Lista de cotejo

Propósito: Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de correr libremente.

DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Cantamos la canción mi cuerpo se está moviendo Se interroga: - ¿de qué trato la canción? ¿Cómo nos movimos? - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: - ¿conocen el juego de esquina a esquina? ¿Cómo se juega? La docente explicara antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las reglas en el juego.	canción	10 MIN.
DESARROLLO	Después de tomar los acuerdos. El juego comienza. Uno de los participantes se queda en el	Farolas arboles	30 MIN.

	<p>centro de las cuatro esquinas designadas, mientras el resto ocupa una esquina cada uno.</p> <p>En lugar de esquinas se pueden utilizar árboles, farolas, o simples piedras para delimitar el campo de juego.</p> <p>A la orden de uno o de todos los participantes, se intercambian las esquinas, muy rápidamente, para intentar así que quien se encuentra en el centro no consiga quitar “su” esquina a nadie.</p> <p>Si lo consigue, pasa al centro el participante que se ha quedado sin ella.</p>		
CIERRE	<p>Los niños y niñas dibujan el juego y decoran el recorrido y desplazamiento utilizando dactilo pintura.</p> <p>La docente evalúa los aprendizajes a través de un cuaderno de campo.</p> <p>Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición.</p> <p>Evaluación</p> <p>Responde a las interrogantes: ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos?</p>	Temperas ficha	5 MIN.

BIBLIOGRAFIA:

- Rutas de Aprendizaje.
- DCN
- Guía curricular de educación Inicial.

CUADERNO DE CAMPO:

NOMBRE DEL NIÑO(A).....

AULA:

FECHA:

.....

MOMENTO	ACTIVIDAD PSICOMOTRIZ: JUGAMOS Y APRENDEMOS
AREA	PERSONAL SOCIAL (PSICOMOTRIZ)
COMPETENCIA	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD
INDICADOR	Realiza la técnica de dátilo pintura sobre una figura representando su recorrido.

EVIDENCIAS :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

INTERPRETACION EN RELACION AL INDICADOR:

.....
.....
.....

.....

.....

REFLEXION DOCENTE EN RELACION A LA ACTIVIDAD DE TODA EL
AULA:

.....
.....
.....
.....
.....

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : INICIAL N°
 1.2. Nivel Educativo : Inicial
 1.3. Edad : Sección:
 1.4. Área Curricular : PSICOMOTRIZ.
 1.5. Tema : carrera de sacos
 1.6. Duración : 45 minutos
 1.7. Fecha :
 1.8. Nombre de la investigadora : Aidee Pereda Tapia.

II.- APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION.
CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas.	Ingresa medio cuerpo en un saco y salta hacia adelante.	Cuaderno de campo.

DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Como en las fechas anteriores, invitarás a los niños y a las niñas a sentarse en el lugar de inicio. Seguramente este momento será más rápido, porque ellos ya conocen esta rutina</p> <p>Escuchamos la canción sobre saltan los Conejito.</p> <p>Se interroga:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿de qué trata la canción? ¿Cómo saltan los conejitos? - Luego se genera el conflicto cognitivo mediante las interrogantes: - ¿se puede saltar hacia adelante y hacia atrás? ¿conocen el juego de los costales? ¿Cómo se juega? <p>La docente explicara antes del juego que los niños y niñas respetaremos las normas y las</p>	cancion	10 MIN.

	reglas en el juego.		
DESARROLLO	<p>Después de tomar los acuerdos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego comienza. - Se forman dos grupos y cada uno tendrá diferentes costales - Las cuales los niños y niñas saltaran con los costales hasta llegar a un punto - También pueden saltar hacia adelante y atrás. - Los niños tendrán que sortear diferentes obstáculos sin caer. - Gana el grupo que llega primero al punto de partida. 	costales	30 MIN.
CIERRE	<p>La docente evalúa los aprendizajes a través de Un cuaderno de campo. Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición.</p> <p>Evaluación Responde a las interrogantes: ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos?</p>	<p>Papel Goma</p> <p>Cuaderno decampo</p>	5 MIN.

BIBLIOGRAFIA:

- Rutas de Aprendizaje.
- DCN
- Guía curricular de educación Inicial.

CUADERNO DE CAMPO:

NOMBRE DEL NIÑO(A).....

AULA:

FECHA:

.....

MOMENTO	ACTIVIDAD PSICOMOTRIZ: JUGAMOS Y APRENDEMOS
AREA	PERSONAL SOCIAL (PSICOMOTRIZ)
COMPETENCIA	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD
INDICADOR	Ingresa medio cuerpo en un saco y salta hacia adelante.

EVIDENCIAS :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

INTERPRETACION EN RELACION AL INDICADOR:

.....
.....
.....

.....

.....

REFLEXION DOCENTE EN RELACION A LA ACTIVIDAD DE TODA EL
AULA:

.....

.....

.....

.....

.....

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : INICIAL N° 1601
1.2. Nivel Educativo : Inicial
1.3. Edad : Sección:
1.4. Área Curricular : P.S (PSICOMOTRIZ).
1.5. Tema : Jugamos al salta soga
1.6. Duración : 45 minutos
1.7. Fecha :
1.8. Nombre de la investigadora : Aidee Pereda Tapia.

II.- APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION.
CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.	Realiza acciones y juegos corporales explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio y los objetos	Cuaderno de campo.

Propósito: Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de rodar la pelota en todas las direcciones utilizando ambas manos con libertad y espontaneidad.

DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Se prepara el ambiente con los materiales para el desarrollo de la sesión. Dialogamos con los niños y niñas sobre lo que harán y respetarse a la hora del juego.	canción	10 MIN.

DESARROLLO	Desarrollo: Saltar la cuerda es un juego que se realiza tanto en la casa como en la escuela el juego consiste en agarrar un lazo por los extremos y hacerlo girar, a esto se le llama batir la cuerda, se juega con uno o dos participantes saltando la cuerda gana el que más saltos realice, el que tropiece con la cuerda pierde automáticamente.	"cuerda" o lazo.	30 MIN.
CIERRE	La docente evalúa los aprendizajes a través de Un cuaderno de campo. Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición. Evaluación - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos?	Cuaderno de campo.	5 MIN.

BIBLIOGRAFIA:

- Rutas de Aprendizaje.
- DCN
- Guía curricular de educación Inicial.

CUADERNO DE CAMPO:

NOMBRE DEL NIÑO(A).....

AULA:

FECHA:

.....

MOMENTO	ACTIVIDAD PSICOMOTRIZ: JUGAMOS Y APRENDEMOS
AREA	PERSONAL SOCIAL (PSICOMOTRIZ)
COMPETENCIA	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD
INDICADOR	Realiza acciones y juegos corporales explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio y los objetos.

EVIDENCIAS :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

INTERPRETACION EN RELACION AL INDICADOR:

.....
.....
.....

.....

.....

REFLEXION DOCENTE EN RELACION A LA ACTIVIDAD DE TODA EL
AULA:

.....
.....
.....
.....
.....

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : INICIAL N° 1601
1.2. Nivel Educativo : Inicial
1.3. Edad : Sección:
1.4. Área Curricular : P.S (PSICOMOTRIZ).
1.5. Tema : Jugando la plancha quemada.
1.6. Duración : 45 minutos
1.7. Fecha :
1.8. Nombre de la investigadora : Aidee Pereda Tapia.

II.- APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION.
CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno, tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Orienta su cuerpo y sus acciones en relación al espacio en el que se encuentra y los objetos que utiliza.	Lista de cotejo

Propósito: Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de Mejorar los lanzamientos. Y apreciar actividades lúdicas canarias como medio de ocupación del tiempo de ocio

DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Verbalización. Sentados en el centro de la pista se procede a explicar a los alumnos/as en qué va a consistir la sesión.	canción	10 MIN.
DESARROLLO	“La plancha quemada”. Un alumno/a se la queda y se le dan dos objetos blandos.El juego consiste en que el alumno que se la queda esconde una dentro de un espacio delimitado sin que los demás puedan mirar. Seguidamente el resto del alumnado buscará el objeto guardado teniendo como referencia las palabras “frío” o “caliente” del niño/a que se la queda. Cuando alguien encuentra el objeto dando, junto con el alumno que se la queda, pasan a golpear con ellas a todos los demás compañeros hasta que lleguen a una zona delimitada llamada “casa”. No se puede golpear en la cabeza. Finalmente el juego vuelve a empezar siendo el que se la quede el alumno/a que había encontrado el objeto escondido.	pelota	30 MIN.
CIERRE	La docente evalúa los aprendizajes a través de una lista de cotejo. Los niños reflexionan sobre sus aprendizajes a través de una ficha de metacognición. Evaluación - Responde a las interrogantes: - ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Cómo nos sentimos?	Lista de cotejo.	5 MIN.

BIBLIOGRAFIA:

- Rutas de Aprendizaje.
- DCN
- Guía curricular de educación Inicial.

Lista de cotejo

N°	ESTUDIANTES	Orienta su cuerpo y sus acciones en relación al espacio en el que se encuentra y los objetos que utiliza.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			

AIDEE PEREDA TAPIA
DOCENTE

Al finalizar la sesion, los niños y las niñas seran capaces de desplazarse haciendo diferentes tipos de figuras con el baston. Con libertad y espontaneidad Jugando a la gallinita ciega



Al finalizar la sesion, los niños y las niñas seran capaces de saltar con los costales hasta llegar a un punto hacia adelante y atrás este juego carrera de sacos.



Al finalizar la sesion los niños y niñas seran capaces de rodar la pelota en todas las direcciones utilizando ambas manos con libertad y espondeidad el juego a la mata gente



Al finalizar la sesión los niños y niñas serán capaces de mejorar los lanzamientos y apreciar actividades lúdicas canarias como medio de ocupación del tiempo de ocio juego de la plancha quemada.



