



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”



FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

**UNIDAD DE POSTGRADO
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**

**TRABAJO ACADÉMICO
PARA OBTENER EL TÍTULO DE ESPECIALISTA EN:
DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

**“APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA
DESARROLLAR LA COORDINACIÓN MOTORA GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 129 CENTRO POBLADO
CHIÑAMA DISTRITO CAÑARIS, PROVINCIA FERREÑAFE, REGIÓN
LAMBAYEQUE”**

AUTORAS: DORIS MAGALY SOLIS RIOJAS
ANASTACIA HUAMÁN CRISANTO

ASESORA: Mg. MERCY CARMEN PAREDES AGUINAGA

LAMBAYEQUE

2016



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”



FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

UNIDAD DE POSTGRADO
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

TRABAJO ACADÉMICO
PARA OBTENER EL TÍTULO DE ESPECIALISTA EN:
DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL

“APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA
DESARROLLAR LA COORDINACIÓN MOTORA GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 129 CENTRO POBLADO
CHIÑAMA DISTRITO CAÑARIS, PROVINCIA FERREÑAFE, REGIÓN
LAMBAYEQUE”

AUTORAS: DORIS MAGALY SOLIS RIOJAS
ANASTACIA HUAMÁN CRISANTO

MIEMBRO DEL JURADO

BERTHA BEATRIZ PEÑA PÉREZ

PRESIDENTE

LAURA ISABEL ALTAMIRANO DELGADO

SECRETARIO

ROSA ELENA SÁNCHEZ RAMÍREZ

VOCAL

Dedicatoria

A Dios por permitirme llegar hasta este momento de mi formación profesional. A mis queridos padres Anibel y Felicita, por brindarme la facilidad para seguir formándose profesionalmente. A mis queridos padres Anibal y Felicita, por brindarme la felicidad para seguir formándome profesionalmente

DORIS MAGALY

A Dios quien me dio la fuerza para seguir adelante y no desmayar frente a los problemas que se me presentan en el camino, y ante las adversidades. Para lograr mis objetivos que deseo cumplir.

ANASTACIA

Agradecimiento

A Dios en primer lugar por darnos salud y fuerza para continuar con este reto y a nuestra asesora Mg. MERCY CARMEN PAREDES AGUINAGA que nos brindo los conocimientos necesarios para hacer posible el presente informe profesional

DORIS Y ANASTACIA

Índice

ROSA ELENA SÁNCHEZ RAMÍREZ	2
VOCAL.....	2
Dedicatoria.....	3
Agradecimiento	4
Índice.....	5
I. Marco referencial.....	12
1.1. Referencia teórico conceptual	12
1.1.1. Referencia teórica	12
1.1.1.1. Teoría actividades psicomotrices Henry Wallon	12
1.1.1.2. Teoría cognitiva del juego: Piaget	13
1.1.2. Referencia conceptual	15
Motricidad gruesa	15
Coordinación general de la coordinación motora gruesa	16
Importancia de la coordinación motora gruesa.....	18
Etapas de la motricidad gruesa	19
Tipos de juego según Piaget.....	20
Los juegos psicomotrices	22
Juegos psicomotrices en educación inicial.....	22
Categorías básicas de los juegos.....	25
Importancia del juego	27
1.2. Propósitos de la intervención	28
1.2.1. Objetivo general.	28
1.2.2. Objetivos específicos.....	28
1.3. Estrategias de intervención.....	29
1.3.1. Coordinaciones previas.....	29
1.3.2. Metodología específica	29
1.3.3. Cronograma	30
II. Contenido.....	32
2.1. Evaluación de entrada	32
2.2. Propuesta o programa	39
2.2.1. Generalidades.....	39
2.2. Evaluación de salida	89
Conclusiones.....	101
Recomendaciones.....	102
Bibliografía.....	104
ANEXOS	106

RESUMEN

El presente trabajo académico titulado: Aplicación de un programa de juegos psicomotrices para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 129 centro poblado Chicama Distrito de Cañaris, Provincia Ferreñafe, Región Lambayeque, ha permitido que los niños y niñas de la referida Institución Educativa logren desarrollar la motricidad gruesa tal y como lo demuestra los resultados obtenidos luego de la aplicación del programa.

El estudio estuvo dirigido a una población de 6 niños y 11 niñas haciendo un total de 17 estudiantes matriculados en año académico 2016, de edad de 4 años con quienes se inició el proceso investigativo, mediante las mediciones antes y después del programa.

se hizo las coordinaciones con la directora para aplicar un programa de intervención denominado "Programa de juegos motrices en el desarrollo de la coordinación motora gruesa, para realizar el diagnóstico se aplicó una evaluación de entrada con indicadores elaborado por las autoras, información que fue de gran utilidad para la identificación de necesidades de la coordinación motora fina, donde se observa que los niños carecen de Dificultades en el reconocimiento de la coordinación motora gruesa al realizar las actividades en cuadrupedia tienen mucha dificultad al desplazarse, las actividades programadas de caminar lo realizan en forma incorrecta al darles una consigna dentro del espacio, los niños al correr tiene los malos hábitos que se empujan y no quieren dejar a su compañero y los juegos que se realizan de saltar muchas de las veces lo realizan en forma incorrecta no realizando los saltos adecuadamente.

El presente programa se encuentra situado en el área de personal social específicamente en la competencia de construye su corporeidad de acuerdo a las rutas de aprendizaje, cuya finalidad es Esta competencia, referida a la construcción de la corporeidad, está orientada a que nuestros niños puedan conocerse e ir tomando conciencia de sí mismos, es decir, a que construyan su esquema e imagen corporal como resultado de las experiencias que viven a través de los sentidos, la acción, el movimiento y la emoción.

Esta primera competencia incluye aspectos del desarrollo psicomotor, así como la manifestación de las emociones y la evolución de la expresividad y creatividad por la vía motriz.

Después de la aplicación del programa de juegos psicomotrices para desarrollar la motricidad gruesa y al comparar los resultados de la evaluación inicial y la evaluación final se comprobó que la aplicación de dicho programa mejora significativamente la coordinación motora gruesa, ya que se puede evaluar en un 60% el promedio del nivel de logro, demostrando que a mayor incidencia o dedicando mayor tiempo a desarrollar los juegos psicomotrices se logra una mejora significativa en la coordinación motora gruesa de los niños y niñas de 4 años de edad.

Por lo que se constituye que la aplicación de un programa de juegos psicomotrices para desarrollar la motricidad gruesa si influenció de manera significativa en el desarrollo de la coordinación motora gruesa de los niños y niñas de 4 años” de la Institución Educativa Inicial N° 129 centro poblado Chicama Distrito de Cañaris, Provincia Ferreñafe, Región Lambayeque; esto se ve reflejado en la práctica psicomotriz que alienta al movimiento y el juego para estimular el desarrollo de todas las capacidades, tanto físicas, afectivas, intelectuales y sociales.

Palabras clave: Motricidad, coordinación motora gruesa, actividades lúdicas, significatividad.

Presentación

El Presente Informe Técnico Profesional denominado: “Programa De Actividades Psicomotrices Para Desarrollar La Coordinación Motora Gruesa En Los Niños De 4 Años De La Institución Educativa Inicial N° 129 Centro Poblado Chiñama Distrito Cañaris, Provincia Ferreñafe Región Lambayeque, tiene como beneficiarios -17 - NIÑOS Y NIÑAS. Tiene como punto de partida el haber observado la realidad del contexto en el que se ubica la I.E. el cual presentamos.

Es precisamente en la provincia de Ferreñafe que se ubica el pueblo de Chiñama, distrito de Cañaris, los lugareños se dedican a la siembra y a las labores netamente de sembríos como el café y crianza de animales domésticos los cuales son utilizados para su alimentación. Cuenta con 7 caseríos: Santa Elena, Huarhuarcucho, Naranja Alto, Cruz Loma, Pampa Grande y San Vicente.

El Pueblo cuenta con una I.E. del Nivel Primario y una de Nivel Inicial, además de otras I.E, pero a larga distancia a 3 y 4 horas de camino. Existen también autoridades municipales, el alcalde, teniente alcalde, regidores; párrocos que llegan cada cierto tiempo, pastores de otras iglesias; autoridades judiciales: juez de paz, gobernador. También se observan hogares con inestabilidad laboral, poca difusión cultural, carencia de espacios de recreación para niños de 3 a 5 años; desconocimiento de fiestas comunales por parte de la población. Su acceso para llegar al Centro poblado Chiñama es accidentado la movilidad es de mañana combis, camión. El comercio de pan llevar lo realizan los miércoles y domingo donde realizan la venta de productos.

La Institución Educativa Inicial N° 129, se encuentra ubicada en el Centro Poblado Chiñama, Distrito de Cañaris, Provincia de Ferreñafe, Departamento de Lambayeque, ubicada en el cerro Colorado lugar que siempre es visitado por turistas que van al lugar.

La Institución Educativa Inicial N° 129, fue creada mediante Decreto Zonal N° 0044 de fecha 17 de junio de 1986, teniendo como directora a la Srta. Milagros Nicolás Barrios, quien inicia sus actividades en beneficio de la niñez en un área 880 metros cuadrados. Cuenta con 05 ambientes donde funcionan 3 secciones, una dirección y una cocina, con una población de 45 alumnos de ambos sexos, que son atendidos por 3 docentes.

La Institución Educativa Inicial N° 129, ha venido experimentando cambios en su infraestructura, aulas prefabricadas para protección del frío, y los otros ambientes son

de adobe. Los cambios que se realizan responden a las demandas de la comunidad a fin de brindar una mejor educación. Actualmente cuenta con un ambiente para la dirección, con 02 aulas prefabricadas y una aula de material de adobe con techo de calamina, que funcionan en 01 turno de 8:00 am a 1:00 pm, con servicio de agua, luz y desagüe. El mobiliario está en regular estado de conservación. El área de recreación la conforma un patio que carece de limpieza y desnivelación donde no hay las condiciones adecuadas.

Todo el personal docente así como la directora cuentan con título profesional, ninguna de ellas cuenta con maestría, sin embargo una de ellas tiene segunda especialidad, están aptas al cambio de nueva educación activa. Los Padres se encuentran organizados en la Asociación de Padres de Familia, muchos de ellos son obreros, trabajadores independientes y la mayoría se dedican a la siembra y cosecha de sus tierras de cultivo. La gran mayoría son padres de familia en condición de convivientes, pero si demuestran interés por la formación de sus hijos, pero cuando llega la cosecha o siembra no les interesa su educación de sus hijos llevándolos todos a ayudarle, sin tomar en cuenta la formación que deben tener sus hijos como niños.

El aula de intervención son los niños de 4 años con un total de 17 niños hombres 6 hombres y 11 mujeres. Su aula es amplia con ventilación tiene mobiliario adecuado a la edad del niño, poco material en los sectores por carecer de recursos económicos. Se encuentra implementado con material de la zona. No cuenta con material de psicomotricidad, muchos de ellos no les gusta ni correr, ni realizar juegos son pocos tímidos, al realizar sus actividades diarias. El clima en el aula es bueno por ello, niños tranquilos, existe buenas relaciones entre profesores y niños, niñas, etc.

Es en este contexto en que se ha identificado a través de la observación directa y la aplicación de la lista de cotejo como evaluación de entrada las dificultades que presentan los niños y niñas en el proceso del desarrollo de la motricidad gruesa: al realizar las actividades en cuadrupedia tienen mucha dificultad al desplazarse, las actividades programadas de caminar lo realizan en forma incorrecta al darles una consigna dentro del espacio, los niños al correr tiene los malos hábitos que se empujan y no quieren dejar a su compañero y los juegos que se realizan de saltar muchas de las veces lo realizan en forma incorrecta no realizando los saltos adecuadamente.

Frente a esta situación se hace necesario aplicar un programa de actividades psicomotrices, para desarrollar la coordinación de la Motricidad Gruesa, dado que consideramos que el tener una buena estimulación para desarrollar este aspecto facilitar. En el niño un adecuado control y manejo de su cuerpo, lo que le servirá en la realización de sus actividades cotidianas, además de brindarle las bases para un eficiente desenvolvimiento en los deportes y el desarrollo de su socialización, ya que se utilizaran actividades basadas en el juego.

Con el presente informe técnico, se está aportando en el estudio de la problemática educativa respecto a las necesidades de los estudiantes para el desarrollo de la motricidad gruesa lo que redundará en el equilibrio del sistema motriz, mejorando la calidad del servicio educativo.

El informe técnico profesional en su estructura presenta tres capítulos:

Capítulo I: Denominado Marco referencial, trata de reunir y plantear los aspectos de la referencia teórica y filosófica, además la referencia conceptual que han orientado el diagnóstico realizado, así como los propósitos de intervención y estrategias de intervención como especialistas.

Capítulo II: Denominado Contenido, está conformado por la evaluación de entrada, Programación didáctica, la evaluación de salida, y Resultado finales

Capítulo III. Al finalizar el informe se encuentra las conclusiones, recomendaciones.

Por último resulta necesario señalar que el presente trabajo servirá de orientación para futuras investigaciones, que al igual que esta buscan dirigir su accionar hacia el perfeccionamiento del profesorado del nivel inicial comprometido en la solución de los problemas y que permitirá, adquirir un conocimiento más profundo y comprensivo de la práctica educativa y de las circunstancias en las cuales se desarrolla.

Las autoras



**I. MARCO
REFERENCIAL**

I. Marco referencial

1.1. Referencia teórico conceptual

1.1.1. Referencia teórica

1.1.1.1. Teoría actividades psicomotrices Henry Wallon

Wallon planteó también un sistema clasificatorio de las etapas del desarrollo. Para él, el objeto de la psicología era el estudio del hombre en contacto con lo real, que abarca desde los primitivos reflejos hasta los niveles superiores del comportamiento.

Plantea la necesidad de tener en cuenta los niveles orgánicos y sociales para explicar cualquier comportamiento, ya que, según este autor, el hombre es un ser eminentemente social.

Para Wallon, el ser humano se desarrolla según el nivel general del medio al que pertenece, así pues para distintos medios se dan distintos individuos. Por otro lado, el desarrollo psíquico no se hace automáticamente, sino que necesita de un aprendizaje, a través del contacto con el medio ambiente. Considera este autor que la infancia humana tiene un significado propio y un papel fundamental que es el de la formación del hombre. En este proceso de la infancia se producen momentos críticos del desarrollo, donde son más fáciles determinados aprendizajes. Wallon intenta encontrar el origen de la inteligencia y el origen del carácter, buscando las interrelaciones entre las diferentes funciones que están presentes en el desarrollo.

Un estadio, para Wallon, es un momento de la evolución mandar, con un determinado tipo de comportamiento. Para Piaget este es un proceso más continuo y lineal. En cambio, para Wallon, es un proceso discontinuo, con crisis y saltos apreciables. Si el Piaget las estructuras cambian y las funciones no varían, en Wallon las estructuras y las funciones cambian.

Otra diferencia con Piaget es que mientras que este último utiliza un enfoque unidimensional en su estudio del desarrollo, Wallon utiliza un enfoque pluridimensional.

- **Estadio Sensorio motor y proyectivo.** Abarca del primero al tercer año. Este es el periodo más complejo. En él, la actividad del niño se orienta hacia el mundo exterior, y con ello a la comprensión de todo lo que le rodea. Se produce en el niño un mecanismo de exploración que le permite identificar y localizar objetos
- **Estadio del Personalismo.** Comprende de los tres a los seis años. En este estadio se produce la consolidación (aunque no definitiva) de la personalidad del niño. Presenta una oposición hacia las personas que le rodean, debido al deseo de ser distinto y de manifestar su propio yo. A partir de los tres años toma conciencia de que él tiene un cuerpo propio y distinto a los demás, con expresiones y emociones propias, las cuales quiere hacerlas valer, y por eso se opone a los demás, de aquí la conducta de oposición. Este comportamiento de oposición tiende a repetirse en la adolescencia, ya que los orígenes de ambas etapas son parecidos.

1.1.1.2. Teoría cognitiva del juego: Piaget

“El juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad”, así lo menciona Jean Piaget (1896 – 1980). Por medio de él, el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. Los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizajes individuales, fundamentales para su crecimiento, independientemente del medio ambiente en el que se desarrolle.

Para Piaget, en su teoría del desarrollo es parte de la formación del símbolo. Igual que la imitación, el juego tiene una función simbólica porque permite al niño enfrentarse a una realidad imaginaria que, por una parte tiene algo en común con la realidad efectiva, pero por otra parte, se aleja de ella. Así practican mentalmente eventos o situaciones no presentes en la realidad. El juego está dominado por la asimilación, un proceso mental por el que los niños adaptan y transforman la realidad externa en función de sus propias motivaciones y de su mundo interno.

Piaget, sostiene que antes del segundo año no se observa una conducta en el niño que implique la evocación de un objeto ausente; los mecanismos senso-motores ignoran la representación.

A partir del segundo año de vida el niño comienza a mostrar claramente la adquisición de la función simbólica, la cual le permite representarse lo real a través de "significantes" distintos de las cosas "significadas".

En el caso del juego simbólico o juego de ficción, la representación es neta y el significante diferenciado es un gesto imitador, pero acompañado de objetos que se han hecho simbólicos.

Los sistemas simbólicos se desarrollan muy rápidamente entre el segundo año de vida y el comienzo de la edad escolar. El autor afirma que es en el lenguaje donde es más evidente la velocidad, complejidad y facilidad de esta evolución.-

Piaget define el juego como una conducta de "orientación", como una actividad que encuentra su fin en sí misma. El juego es considerado una actividad auto-orientada hacia sí misma, una conducta autotélica. Hay otras conductas que él llama las reacciones circulares. Efectivamente, durante el período sensorio-motor, el juego no se diferencia del resto del comportamiento más que por una cierta "orientación" lúdica que el niño da a ciertas reacciones circulares "serias". Esta orientación viene dada por la relajación infantil hacia el equilibramiento de los esquemas sensorio-motores.

Para *Piaget*, el juego es siempre más egocéntrico y sólo perderá este carácter en el último escalón del proceso evolutivo, esto es en el penúltimo estadio del juego reglado con la incorporación de la conciencia moral sobre la naturaleza de las reglas (*Piaget*, 1932).

La espontaneidad es estudiada por *Piaget* como la segunda característica del juego, exponiendo que tanto la conducta indagatoria, como la conducta científica tienen características de conducta espontánea frente a la conducta obligada socialmente. Coloca así *Piaget* el juego y la actividad científica en una misma dimensión, si bien en niveles diferentes, el juego supone una espontaneidad no controlada (libre), mientras que el comportamiento científico es una espontaneidad controlada. De cualquier manera, el criterio de espontaneidad es explicable si se interpreta el juego como la asimilación relajada del esfuerzo acomodatorio a la realidad o conducta obligada.

El tercer criterio o **del placer** es analizado por *Piaget* en términos de contraposición a la conducta seria, la cual busca habitualmente una meta. Para él, el placer es la cara efectiva del autotelismo.

El cuarto criterio es la **falta de organización del juego**, la carencia de estructura organizada por oposición a la tendencia al orden lógico del pensamiento. De nuevo Piaget parece renunciar al principio establecido por él mismo de la organización constructivista y adaptativa de toda acción y proceso psicológico y anuncia su idea de la falta de organización interna del pensamiento simbólico frente a la organización y desarrollo del pensamiento como representación simbólica de la realidad o pensamiento lógico.

De cualquier manera el origen de esta desorganización derivaría de la naturaleza exclusivamente asimilatoria que *Piaget* atribuye a la acción lúdica, ya que es la acomodación o ajuste a la evidencia externa la que reequilibra las estructuras cognitivas del sujeto.

Un quinto criterio sobre la naturaleza del juego es el ser “**resolución de conflictos personales**”. Dice Piaget: que el juego ignora los conflictos cognitivos o evidencias de incoherencia interna de lo que pensamos o si los encuentra es para liberar al yo mediante una resolución de compensación o de liquidación, mientras que la actividad seria se debate en conflictos insolubles cuya resolución nos obliga a cambiar nuestras ideas y a abandonar nuestro egocentrismo. *Piaget (1946)* alude también a otros criterios como la superposición de motivos que se dan en el juego, pero de nuevo lo resuelve reduciéndola al papel de la asimilación en el juego, que permite no hacer verdaderamente frente al conflicto.

1.1.2. Referencia conceptual

Motricidad gruesa

La motricidad gruesa según. Jiménez, Juan, 1982, es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo.

Garza Fernández, Franco. 1978 define motricidad gruesa o global: se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también

llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota.).

Para el grupo investigadoras Motricidad Gruesa es la habilidad para realizar movimientos generales grandes, tales como agitar un brazo o levantar una pierna. Dicho control requiere la coordinación y el funcionamiento apropiados de músculos, huesos y nervios.

La **motricidad gruesa** se encarga de trabajar todas las partes del cuerpo, por medio de movimientos más bruscos como es caminar, correr, saltar y demás actividades que requieren esfuerzo y fortalece cada parte del cuerpo. Es importante trabajar la motricidad gruesa desde temprana edad para que los niños fortalezcan sus músculos y adquieran agilidad permite al hombre generar movimiento por sí mismo. Cuando se habla de motricidad gruesa se hace referencia al dominio de una motricidad amplia que lleva al individuo a una armonía en sus movimientos, a la vez que le permite un funcionamiento cotidiano, social y específico: movilidad, traslados, práctica laboral, prácticas culturales, sociales (deporte, teatro). Nuestra variable independiente que es la estrategia tarea de movimiento se le denomina a las ejecuciones de los movimientos libres y vivenciados por los propios niños donde el maestro interviene como mediador.

Coordinación general de la coordinación motora gruesa

La coordinación general es el aspecto más global del dominio motor amplio. Implica que el niño realiza los movimientos más generales en los cuales intervienen todas las partes del cuerpo y ha alcanzado esta capacidad con una armonía y una soltura que varían según las edades. El proceso evolutivo cronológico de estas actividades se ha analizado previamente en el perfil, aquí se plantean las diferentes formas de intervenir para garantizar una maduración.

Antes de analizar los diferentes tipos de actividades propias de la coordinación general es importante valorar el proceso previo. El desplazamiento o capacidad para ir de un lugar a otro sigue un proceso que no puede estandarizarse para determinar la evolución que deberían seguir todos los bebés. Los procesos para llegar a andar se dan de diferentes maneras ya que algunos bebés empiezan gateando otros se arrastran otros muy pronto se ponen de pie.

- **Subir:**

Esta actividad es interesante por el hecho de que implica además del desplazamiento, la coordinación de las piernas, el equilibrio en el momento en que debe alternar los pies a la vez que un dominio global del cuerpo especialmente para bajar.

El proceso puede ser más o menos lento según la personalidad del niño y el aprendizaje debe hacerse de forma paulatina. En un principio el niño sube las escaleras ayudado por las manos, con las que se apoya en los peldaños. Se siente seguro pero al no poder bajarlas de la misma manera, las baja de espaldas.

La presencia de barrotes una barandilla más o menos alta, el tamaño de los peldaños, etc., son elementos que pueden facilitar o añadir dificultad al aprendizaje. A partir de los 3 años el niño alcanzará la soltura necesaria para iniciar el salto de más de 2 peldaños, si antes lo había empezado a practicar en particular en escaleras de poca altura.

Este proceso estará muy vinculado al auto confianza del niño y a la agilidad y el dominio de su cuerpo. Por un proceso de maduración a partir de los 3 o 4 años podrá subir y bajar escaleras de manera inconsciente y segura y con un dominio adecuado.

- **Correr:**

Al medida que el niño adquiere dominio del desplazamiento irá más deprisa y podrá llegar a correr. Se debe considerar también que es uno de los aspectos del desplazamiento que tiene una evolución más larga no tanto porque el niño tarde mucho en hacer el aprendizaje básico sino porque tarda en adquirir una coordinación una velocidad y una eficacia adecuadas en su ejecución debido a que intervienen muchos factores como: Dominio muscular, fortaleza muscular, dominio de la respiración, coordinación de brazos y piernas, resistencia.

- **Saltar:**

Un paso más en la adquisición del dominio del desplazamiento y la fuerza muscular consiste en poder desplazar el cuerpo suspendido en el aire.

Con el salto, el niño conseguirá un movimiento que implica mayor complejidad y a la vez la intervención de aspectos diferentes de los movimientos anteriores. En efecto, el salto implica:

Tener fuerza suficiente para elevar el cuerpo del suelo.

Tener equilibrio suficiente para volver a tomar contacto con el suelo, en el momento de la caída, sin hacerse daño.

Tener dominio y fuerza muscular suficiente para tomar impulso y mantenerlo a fin de alcanzar una longitud determinada más o menos grande.

• **Trepar:**

Es una actividad relacionada con el dominio corporal dinámico en la que el niño utiliza las manos y los pies para subirse a algún sitio.

Es siempre descubre nuevas situaciones y posibilidades a la vez que el entorno le proporciona estímulos que le resultan atractivos ya los que quiere acceder. Así en la medida que va adquiriendo habilidades y seguridad puede intentar alcanzar otros objetivos.

Es positivo ofrecerle situaciones en las que pueda realizar esta actividad sin que ellos entrañen un riesgo exagerado, evitando que en situaciones domésticas corra el riesgo de sufrir accidentes.

Importancia de la coordinación motora gruesa

En los tres primeros años de vida del niño las adquisiciones en la coordinación motora gruesa son considerables. Al principio los movimientos son globales e incoordinados y progresivamente van adquiriendo mayor precisión. Durante la etapa preescolar se pretende ejercitar al niño de tal manera que alcance una adecuada disociación de los diferentes segmentos de su cuerpo, entre ellos mismos y en relación al tronco, para adquirir una mayor coordinación de sus movimientos gruesos.

El desarrollo psicomotor en los niños y las niñas, juega un papel relevante en el posterior progreso de las habilidades básicas de aprendizajes, desde la capacidad para mantener la atención, la coordinación visomotora o la orientación espacial. Siendo todos estos aspectos claves para el posterior desarrollo de la escritura y la lectura.

Los pasos fundamentales en el desarrollo psicomotor que facilitan el posterior desarrollo del aprendizaje son: el arrastre y el gateo.

La correcta realización de estos movimientos sientan las bases para la bipedestación (caminar) y estimulan aspectos básicos del aprendizaje como son:

- La coordinación entre la mano y el ojo.
- El desarrollo del cuerpo caloso.
- Aumentar el conocimiento del propio cuerpo.
- Facilita el proceso de lateralización.
- Estimula el ritmo y por tanto la orientación temporal.
- Facilita el desarrollo de las habilidades visuales.

Etapas de la motricidad gruesa

De 2 a 3 años

Suben escaleras perfectamente, saltan a pies juntos y pueden lanzar una pelota con dirección. Ésta es la edad en que se ponen trepadores y tratan de escalarlo todo, por lo que hay que estar observándolos para que no se expongan a peligros. El jardín es un excelente estímulo, por los juegos con los amigos y por el apoyo para desarrollar nuevas habilidades. En la casa se los puede estimular jugando con ellos a los saltos, haciéndolos imitar animales y con pelotas de diferentes tamaños y pesos.

De 3 a 4 años

Pueden pedalear en un triciclo y tienen dominada la mayoría de las habilidades motoras gruesas. Todo estímulo que apunte a ayudarlos a aprender cosas nuevas es bienvenido: bailar con canciones que impliquen ciertos movimientos, comprarles triciclo y motivarlos a pedalear, enseñarles a dar la vuelta de carnero y todo lo que se pueda, según el avance e interés que el niño vaya demostrando.

De 4 a 5 años

Ya saltan en un pie, pueden saltar obstáculos, correr hacia atrás y bajar escaleras sin problemas. En esta etapa, ya están capacitados para empezar a hacer deporte. En resumen, son capaces de hacer lo mismo que un adulto, sólo que un poco más lento y con pequeños problemas de coordinación. Éste es el momento para darles autonomía: que abran y cierren puertas, ayuden a poner la mesa, etc. Conviene sacarlos a pasear a lugares abiertos, enseñarles

a coordinarse con música y exponerlos poco a poco a nuevos desafíos, porque ya deberían estar preparados para hacer prácticamente cualquier cosa. Lo importante es respetar el interés y la capacidad del niño, para estimularlos adecuadamente y no frustrarlos exigiéndoles más de lo que puede hacer.

Tipos de juego según Piaget

Si siguiendo la teoría de *Piaget* (1932, 1945, 1966) podemos clasificar los juegos en cuatro categorías: motor, simbólico, de reglas y de construcción. Exceptuando la última, los juegos de construcción, las otras tres formas lúdicas se corresponden con las estructuras específicas de cada etapa en la evolución intelectual del niño: el esquema motor, el símbolo y las operaciones intelectuales y al igual que sucede con estas últimas, los juegos de reglas son los de aparición más tardía porque se “construyen” a partir de las dos formas anteriores, el esquema motor y el símbolo, integrados en ellos y subordinados ahora a la regla.

A. El juego motor

Los niños pequeños antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante, golpean un objeto contra otro, lo tiran para que se lo volvamos a dar, etc. Exploran cuanto tienen a su alrededor y cuando descubren algo que les resulta interesante lo “repiten” hasta que deje de resultarles interesante. Es importante señalar que el interés infantil no coincide con el del adulto.

Este carácter repetitivo del comportamiento lo adoptamos también los adultos cuando interaccionamos con niños de estas edades y si la interacción tiene lugar con una cierta frecuencia, los niños llegan a solicitar con la sonrisa o la mirada esos gestos y ruidos raros que constituyen los primeros “juegos sociales”. Es un modo de demostrar que nos reconocen.

B. El juego simbólico

Aunque hay distintos tipos de juegos, muchos consideran el juego de ficción como el más típico de todos, el que reúne sus características más sobresalientes. Es el juego de “pretender” situaciones y personajes “como si” estuvieran presentes.

Fingir, ya se haga en solitario o en compañía de otros niños, abre a éstos a un modo nuevo de relacionarse con la realidad. Al jugar, el niño “domina” esa realidad por la que se ve continuamente dominado.

Con el desarrollo motor se amplía enormemente su campo de acción se le permite o se le pide participar en tareas que antes le estaban vedadas y sobre todo, aparecen mundos y personajes suscitados por el lenguaje.

Los psicoanalistas han insistido en la importancia de estas elaboraciones fantásticas para poder mantener la integridad del yo y dar expresión a los sentimientos inconscientes.

C. Juegos de reglas

El final de preescolar coincide con la aparición de un nuevo tipo de juego: el de reglas. Su inicio depende, en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los posibles modelos que tenga a su disposición.

La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de preescolar situadas en centros de primaria facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos.

Pero en todos los juegos de reglas hay que “aprender” a jugar, hay que realizar unas determinadas acciones y evitar otras, hay que seguir “unas reglas”. Si en los juegos simbólicos cada jugador podía inventar nuevos personajes, incorporar otros temas, desarrollar acciones sólo esbozadas, en los de reglas se sabe de antemano lo que “tienen que hacer” los compañeros y los contrarios. Son obligaciones aceptadas voluntariamente y por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo que son las propias reglas.

Los preescolares se inician en estos juegos con las reglas más elementales y sólo a medida que se hacen expertos incorporarán e inventarán nuevas reglas. Ese conocimiento mínimo y la comprensión de su carácter obligatorio les permite incorporarse al juego de otros, algo mayores que ellos, especialmente cuando la necesidad de jugadores rebaja sus exigencias sobre la competencia de los mismos.

Los juegos psicomotrices

Muchos educadores han demostrado que los niños pequeños que han pasado por centros de educación preescolar desarrollan habilidades y conductas básicas, lo que les permite estar mejor adaptados emocional e intelectualmente antes de ingresar en las escuelas de enseñanza primaria. La educación preescolar se ofrece en centros de atención diaria y en instituciones educativas de inicial.

Los juegos motores son aquellos que implican algún grado de compromiso corporal y una acción motriz en el contexto de reglas. Juegos en los que la corporeidad y la motricidad devienen protagonistas esenciales de una situación identificada claramente por los niños como ficticia; "situación que los habilita a disfrutar del "fingir auténticamente", dado que allí se actúa (aun creativamente) de acuerdo a lo "esperado; en tanto la acción sigue reglas más o menos explícitas que configuran.

Estos juegos permiten "integrar las habilidades que los niños progresivamente van probando y logrando junto a los aprendizajes sociales conformando un espacio favorecedor de la descentración y la experimentación en situaciones de cooperación y oposición" (Gonzalez,Lady; 1994)

Juegos psicomotrices en educación inicial

Si bien se pueden atribuir a esta disciplina distintas finalidades en la primera infancia, aquí se enuncia una síntesis de los propósitos con los que se intenta expresar su 'sentido formativo', sin que esta formulación sea excluyente de otros posibles propósitos igualmente valiosos:

- ✓ Promover la constitución corporal y motriz de los niños a través del desarrollo de sus capacidades y adquisición de habilidades motrices, acordes con sus posibilidades evolutivas.
- ✓ Propiciar la práctica de hábitos y actitudes de cuidado de sí mismo y de los otros, en la realización de las actividades motrices.
- ✓ Facilitar la exploración, disfrute y cuidado del medio ambiente a través de la práctica de actividades lúdicas y motrices en él.
- ✓ Fomentar la adquisición de seguridad, autonomía y confianza en sí mismo en el desempeño e interacción motriz con los otros.

- ✓ Favorecer la participación placentera en juegos motores, asumiendo roles y respetando reglas.
- ✓ Contribuir al enriquecimiento de las posibilidades de resolución de situaciones problema usando acciones motrices diversas, en la relación con los otros, el espacio, el tiempo, los objetos y el entorno.

Los juegos motores pueden clasificarse de distintas formas, a partir de diferentes parámetros. Aquí se propone una clasificación de los juegos desde la perspectiva de su lógica interna, a partir de un enfoque de la praxiología motriz (Lavega Burgués; 2007). Esta clasificación se basa en dos criterios:

- a) Juegos psicomotores o en solitario: no presentan interacción, es decir los niños no interactúan de forma directa entre ellos. Son juegos que favorecen la práctica y automatización de las habilidades motrices, la repetición y constancia, la ejercitación de las capacidades condicionales y el dominio de la propia corporeidad.
- b) Juegos socio motor: son aquellos que exigen interacción motriz entre los niños. Se distinguen tres subgrupos de situaciones:
 - *Juegos cooperativos*: cuya lógica interna orienta a los jugadores al logro de un propósito común a todos, a buscar una estrategia colectiva y a tomar decisiones de modo compartido, a realizar acciones motrices conjuntamente y a estar en constante comunicación con los otros.
 - *Juegos de oposición*: Se caracterizan por modos de interacción en que los niños asumen roles antagónicos y se enfrentan entre sí.
 - *Juegos de cooperación-oposición*. En estos juegos los niños se agrupan, formando bandos o equipos, lo que conlleva la aparición de los roles de compañeros (con quienes se colabora) y adversarios (con quienes se enfrentan).

De acuerdo a la edad del niño, se observan en el juego seis conductas principales que dan forma al juego (Mack y Gilley 1980: 11-37, Arango 2000: 12-14):

- **Conducta desocupada**. Observa objetos y acciones cercanos a él momentáneamente sin participar directamente (2 y 2 1/2 años).

- **Comportamiento de espectador.** Observa mientras otros juegan, habla con otros pero no se ofrece a participar en el juego (2 y 2 1/2 años).

- **Juego solitario.** Juega solo con otros juguetes, no habla ni juega con los otros aunque puede intervenir en la conversación (2 y 2 1/2 años).

En esta etapa es normalmente el padre u otro adulto, quien puede intentar acercar al infante con los otros niños, o tratar de enseñarle la importancia de compartir con los otros al ser los únicos a quienes permite tomar sus objetos.

- **Juego paralelo.** Elige los mismos juguetes que los niños que lo rodean, pero no hace esfuerzos por interferir con los otros (3 años).

- **Juego asociativo.** Forma libre de juego en grupo y, es el intento inicial de actividad colectiva (3 1/2 a 4 años). En este caso, el niño ya tiene mayor capacidad para socializar y para seguir ciertas órdenes y patrones (de orden y limpieza) que observe a su alrededor. Empieza a tomar decisiones propias sin la necesidad de que un adulto le indique lo que es correcto. Puede interactuar cómodamente con niños que ya conoce, sin necesidad de enfrentarse, de esta manera los momentos en los que juega solo van disminuyendo cada vez más.

- **Juego cooperativo.** Actividad colectiva organizada donde participan en grupo para con una meta específica con materiales (4 a 5 1/2 años). La importancia del juego

A esta edad el juego ya tiene fines más específicos y, la actitud en ellos se va relacionando más con su personalidad y su sexo. Actúa de forma más realista, teniendo la capacidad de hacer nuevas relaciones sociales y desarrollar un mejor autocontrol.

- **Juego grupal.** El niño ya puede asociarse y hacer amigos al encontrar en ellos semejanzas en gustos e intereses (5 1/2 a 7 años). A esta edad el niño ya toma actitudes más reales en relación con el entorno exterior y, por lo tanto, sus juegos son más organizados y complejos. Se dirige ante la curiosidad por descubrirse a sí mismo y a su entorno. El sentimiento de realización y las lecciones que aprende, lo motivan a ejercitar después sus ideas en situaciones de la vida real.

Categorías básicas de los juegos

- El juego dirigido:

Es sin duda un importante medio educativo y también un importante recurso didáctico tanto en Educación Infantil como en Educación Primaria. Pero también se puede destacar que a través de él, el niño consigue multitud de aprendizajes de una forma fácil, motivadora y que aporta una gran transferencia para otros aprendizajes.

Otro elemento será la preparación del mismo. Nada debe quedar a la improvisación, tendremos preparado el material y el espacio adecuado para ello.

Por último, al aplicarlo se darán unas normas claras, intentaremos motivar lo máximo posible a nuestros alumnos. Se corregirán los errores para que el desarrollo del mismo sea adecuado.

En general se puede decir que los juegos que apliquemos deben ser fáciles de comprender. De esta forma el desarrollo, puesta en práctica y resultado final en cuanto a la consecución de los objetivos propuestos se podrá alcanzar de una manera más fácil y exitosa.

Nuestra labor deber ser una labor totalmente observadora, crítica y con capacidad de análisis para todo aquello que esté aconteciendo en nuestra aplicación del juego dirigido.

A. Elementos que se debe tener en cuenta para desarrollar el juego dirigido.

- ✓ Organizar el patio adecuadamente en cuanto al espacio necesario.
- ✓ Tener disponible el material en todo momento.
- ✓ Potenciar la actitud lúdica por encima de la actitud competitiva ya que ésta es inevitable en ocasiones.
- ✓ Agrupar a los alumnos de forma homogénea para favorecer el desarrollo del juego y de las capacidades que proporciona.
- ✓ Estar continuamente observando todas aquellas situaciones que ocurren en el desarrollo del mismo.
- ✓ Realizar una evaluación sobre el juego aplicado, su validez, posibles variantes y anotar todo en un registro, o crear una base de datos al respecto.

- ✓ Evitar intervenir en el juego de forma directa, participando en el mismo, solo cuando sea necesario para aportar información.
- ✓ Seleccionar los juegos.
- ✓ Favorecer actitudes de buen compañerismo, cooperación, estrategia, colaboración, respeto a las normas.
- ✓ Integrar y adaptar el juego a las necesidades educativas especiales que se planteen en la clase.

- El juego libre

Se entiende por juego libre el juego que realiza cualquier niño de forma espontánea o con otros compañeros, donde los lugares y espacios son elegidos por ellos mismos y se desarrollan tanto en forma personal o con los otros. Este tipo de juegos tiene un sentido espontáneo e imaginario y cuando existen reglas son impuestas por los mismos jugadores.

Evidentemente aquí el adulto no tiene una intervención, como antes se ha comentado en el juego dirigido. Aunque no se produce esta intervención eso no quiere decir que no aporte nada al niño. Todo lo contrario tiene un gran valor para favorecer el desarrollo del niño y también se puede obtener un gran valor educativo del mismo.

Entiendo que antes de programar una actividad educativa basada en el juego libre en primer lugar se debe observar al alumnado para ver y analizar que motivaciones e intereses tienen dentro del juego libre. De esta forma podremos encauzar de manera exitosa nuestra intervención en el mismo, aportando aquellos elementos que entendemos pueden favorecer su aprendizaje.

“El juego libre y dirigido no tienen por qué ser excluyentes; si bien en el juego libre es el exponente de la libertad y de la autonomía personal, al cual toda persona libre aspira; el juego dirigido si no es impuesto y excesivamente reglamentado, propicia la experiencia lúdica al ofrecer nuevas posibilidades, nuevas conductas, nuevos recursos y nuevas formas de juego, a partir de las cuales el sujeto -niño o adulto- reinventa y vuelve al juego autónomo con nuevas disposiciones en su hacer, fin de toda situación lúdico-educativa”.

Importancia del juego

El juego es uno de los aspectos más importantes en el desarrollo de los niños. Desde pequeños, los niños van superponiendo la imaginación a la realidad para ir descubriendo poco a poco el mundo que les rodea. Pero no sólo eso, jugar contribuye al buen desarrollo psicomotriz del niño, que sentará las bases para su posterior etapa de aprendizaje.

A través del juego, el niño se ve obligado a pensar en posibles soluciones, lo que influye en su desarrollo cognitivo; a idear soluciones originales, lo que fomenta su creatividad; a relacionarse con otras personas, lo que ayuda a sentar las bases de su desarrollo socioemocional; a adoptar puntos de vista externos a sí mismo, lo que ayuda a la construcción del pensamiento infantil, y un largo etcétera de mecanismos que serán muy útiles para el niño en su vida adulta.

El juego de los niños no es una actividad sin sentido, al contrario tiene una dimensión plural y definida dentro de su propio desarrollo, es una conducta innata que se inserta y permanece a través de toda la vida, incluso cuando ya se es un adulto.

Los juegos no son todos iguales, a través de la vida los juegos cambian como lo hace también el proceso del pensamiento, como madura el cuerpo con el ejercicio y como se enriquece la vida a través de la adquisición del lenguaje y la simbolización. Por eso es necesario respetar el juego de los niños y permitirles jugar porque así crecen, conocen y maduran y se vuelven más seguros. Porque los niños jugando se hacen adultos y los adultos al jugar vuelven a ser un poco niños.

Podemos concluir diciendo que el juego es un modo de interactuar con la realidad, propio de la infancia, que se caracteriza por su universalidad, regularidad y consistencia, siendo al mismo tiempo huella de la herencia biológica del hombre y producto de su capacidad creadora de cultura. Todo juego se desarrolla dentro de un marco psicológico que le da sentido y evoluciona con la edad reflejando en cada momento el modo en que el niño concibe el mundo y las relaciones que tiene con él.

Aplicación

Aplicación es un término que proviene del vocablo latino applicatio y que hace referencia a la acción y el efecto de aplicar o aplicarse (poner algo sobre otra cosa, emplear o ejecutar algo, atribuir).

La noción de aplicación también se utiliza para nombrar a la asiduidad o la afición con que se realiza algo. Esta utilización del concepto es frecuente en el ámbito del estudio, donde el alumno aplicado es aquel que cumple con sus obligaciones y acata las órdenes del docente: “Si sigues demostrando tu aplicación, serás elegido como abanderado de la escuela”.

Programa

Plan, proyecto o declaración de lo que se piensa realizar. Secuencias de instrucciones detalladas y codificadas que sirven para dirigir un proyecto de investigación.

1.2. Propósitos de la intervención

La intervención tiene como propósito atender las necesidades educativas en el área de psicomotricidad referente a la coordinación motora gruesa que presenta el grupo de niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 129Centro Poblado Chiñama, Distrito Cañaris, Provincia Ferreñafe, Región Lambayeque.

Los propósitos de la intervención han sido definidos por objetivos; general y específicos siendo estos:

1.2.1. Objetivo general.

Diseñar y ejecutar un programa de actividades psicomotrices para desarrollar la coordinación motora gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 129Centro Poblado Chiñama, Distrito Cañaris, Provincia Ferreñafe, Región Lambayeque.

1.2.2. Objetivos específicos.

- Identificar el desarrollo de la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 129Centro Poblado Chiñama, Distrito Cañaris, Provincia Ferreñafe, Región Lambayeque, a través de la evaluación de entrada.
- Diseñar un programa de juegos psicomotrices para el desarrollo de la coordinación motora gruesa de los niños de 4 años de la I.E.I. N° 129Centro Poblado Chiñama, Distrito Cañaris, Provincia Ferreñafe, Región Lambayeque.
- Aplicar un programa de juegos psicomotrices para el desarrollo de la coordinación motora gruesa de los niños de 4 años de la I.E.I. N° 129Centro Poblado Chiñama, Distrito Cañaris, Provincia Ferreñafe, Región Lambayeque.
- Evaluar el desarrollo de la coordinación motora gruesa de los niños de 4 años de la I.E.I. N° 129Centro Poblado Chiñama, Distrito Cañaris, Provincia Ferreñafe,

Región Lambayeque, después de la aplicación de un programa de juegos psicomotrices, a través de la evaluación de salida.

- Comparar el desarrollo de la coordinación motora gruesa establecido entre evaluación de entrada y de salida en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 129 Centro Poblado Chiñama, Distrito Cañaris, Provincia Ferreñafe, Región Lambayeque.

1.3. Estrategias de intervención

La presente investigación tiene como finalidad de aplicar un programa de juegos psicomotrices, para desarrollar la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años. A partir del trabajo que se realizaremos con los niños de la I.E.I. N° 129 Centro Poblado Chiñama, Distrito Cañaris, Provincia Ferreñafe, Región Lambayeque.

Para tal efecto se diseña y aplica un programa de juegos psicomotrices para mejorar la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años y que tengan logros de aprendizajes significativos en el área de psicomotricidad.

1.3.1. Coordinaciones previas

Se hicieron las coordinaciones con el Director de I.E.I. N° 129 Centro Poblado Chiñama, Distrito Cañaris, Provincia Ferreñafe, Región Lambayeque.

Solicitar la autorización al Director de la Institución: Se presentó a la secretaria de la Dirección de la I.E.I. N° 129 Centro Poblado Chiñama, Distrito Cañaris, Provincia Ferreñafe, Región Lambayeque a través de una solicitud pidiendo la autorización correspondiente para realizar acciones diversas enmarcadas al desarrollo del programa de juegos motrices para mejorar el desarrollo de la coordinación motora gruesa, con los niños de 4 años, entre ellas el acceso a la aplicación de instrumentos y recolección de información. Para iniciar el presente trabajo se seleccionó el aula de 4 años. El aula estuvo conformada por 17 niños, de los cuales 6 niños y 11 niñas estos niños son matriculados en el año 2016, en la cual se aplicó la lista de cotejo.

1.3.2. Metodología específica

Se aplicó una metodología adecuada para desarrollar la coordinación motora gruesa

Se diseñó un programa de juegos para desarrollar la coordinación motora gruesa de los niños de 4 años.

Se aplicó un procedimiento didáctico para el área de personal social

Además se está considerando la secuencia metodológica de la coordinación motora gruesa que es la siguiente:

Asamblea

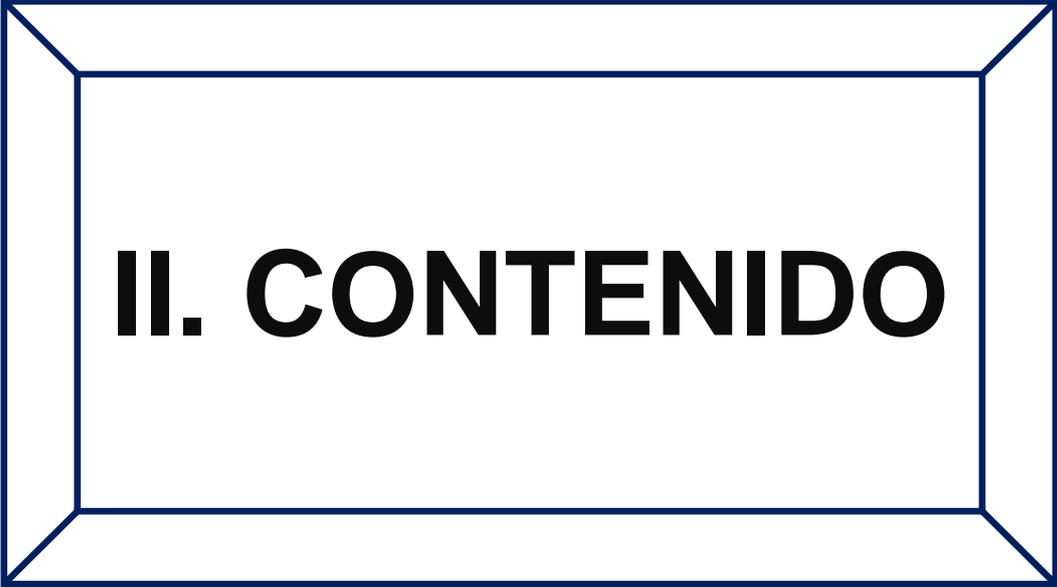
Expresión motriz

Relajación

Expresión gráfico plástica Cierre

1.3.3. Cronograma

Actividades	Abril	mayo	junio
Coordinación previas	x		
Coordinación con la docente de aula.	x	x	x
Aplicación del instrumento de evaluación entrada.	x	x	
Aplicación del programa.	x	x	x
Evaluación del instrumento de evaluación salida.			x
Comparación de la evaluación de entrada y salida			x



II. CONTENIDO

II. Contenido

2.1. Evaluación de entrada

Para evaluar el desarrollo de la coordinación motora gruesa se ha planteado la exigencia de formular un instrumento evaluativo. Se recurrió a elaborar una evaluación de entrada considerando 10 ítems sobre los aspectos, caminar, correr, saltar y cuadrupedia con una escala de valoración A: aprendizaje logrado, B: aprendizaje en proceso, C: aprendizaje en inicio, cuya aplicación dio como resultado la matriz general que presentamos a continuación.

Instrumentos de evaluación entrada y salida para desarrollar la coordinación motora gruesa.

MOTRICIDAD GRUESA	ITEMS		A	B	C
CAMINAR	01	Camina sobre una tabla con seguridad.			
	02	Camina sobre líneas dibujadas en el piso			
CORRER	03	Corre libremente sin chocarse con el compañero			
	04	Corre llevando un pañuelo en la mano			
	05	Corre esquivando obstáculos sin caerse.			
SALTAR	06	Salta dentro de los aros puestos en el piso			
	07	Salta abriendo y cerrando las piernas coordinadamente.			
	08	Salta hacia adelante y hacia atrás sin caerse.			
CUADRUPEDIA	09	Gatea desplazándose en forma libre por todo el espacio con movimientos coordinados.			
	10	Gatea sobre cubos puestos en el piso			

TABLA DE VALORACIÓN

ESCALA DESCRIPTIVA	ESCALA LITERAL	ESCALA VALORATIVA
APRENDIZAJE LOGRADO	A	ALTO
APRENDIZAJE EN PROCESO	B	MEDIO
APRENDIZAJE EN INICIO	C	BAJO

CUADRO 01: EVALUACIÓN DE ENTRADA DE LA COORDINACION MOTORA GRUESA

N°	NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS	CUADRUPEDIA		CAMINAR		SALTAR			CORRER		
		Gatea desplazándose en forma libre por todo el espacio con movimientos coordinados.	Gatea sobre cubos puestos en el piso	Camina sobre una tabla con seguridad.	Camina sobre líneas dibujadas en el piso	Salta dentro de los aros puestos en el piso	Salta abriendo y cerrando las piernas coordinadamente.	Salta hacia adelante y hacia atrás sin caerse.	Corre libremente sin chocarse con el compañero	Corre llevando un pañuelo en la mano	Corre esquivando obstáculos sin caerse.
1	Jhon Alexander	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
2	Alexander	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
3	Jhino Alexander	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
4	Luis David	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
5	Isacc	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
6	Gonzalo	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C

7	Medaly	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
8	Evelyn	A	B	A	B	B	A	B	A	A	B
9	Diana Gimena	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
10	Ana Brenda	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
11	Treyssi	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
12	Lucerito Belén	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
13	Mary Mar	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
14	Juanita	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
15	María	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
16	Esther	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
17	Rosario	B	B	B	C	B	B	C	B	B	C
Puntaje	A	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1
	B	5	6	5	5	6	5	5	5	5	5
	C	10	10	10	11	10	11	11	10	10	11
Porcentaj e	A	12%	6%	12%	6%	6%	6%	6%	12%	12%	6%
	B	29%	35%	29%	29%	35%	29%	29%	29%	29%	29%
	C	59%	59%	59%	65%	59%	65%	65%	59%	59%	65%

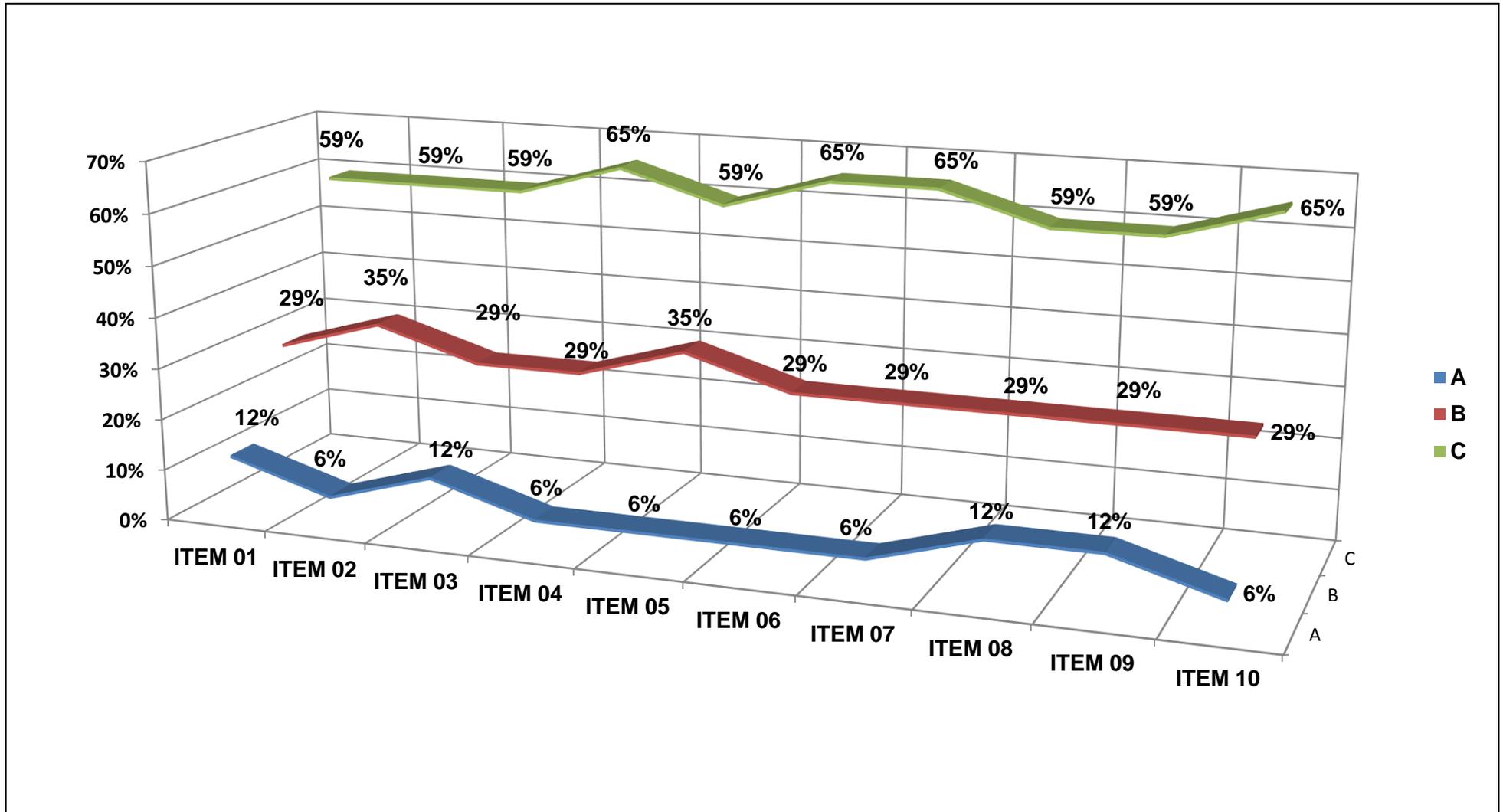
Fuente: Lista de cotejo evaluación entrada abril – junio 2016

**CUADRO 02: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA
EVALUACIÓN DE ENTRADA**

ITEMS		EVALUACIÓN ENTRADA						PROMEDIO		
		A		B		C		A	B	C
CAMINA	ITEM 01	2	12%	5	29%	10	59%	9%	32%	59%
	ITEM 02	1	6%	6	35%	10	59%			
CORER	ITEM 03	2	12%	5	29%	10	59%	8%	31%	61%
	ITEM 04	1	6%	5	29%	11	65%			
	ITEM 05	1	6%	6	35%	10	59%			
SALTAR	ITEM 06	1	6%	5	29%	11	65%	8%	29%	63%
	ITEM 07	1	6%	5	29%	11	65%			
	ITEM 08	2	12%	5	29%	10	59%			
CUADRUPEA	ITEM 09	2	12%	5	29%	10	59%	9%	29%	62%
	ITEM 10	1	6%	5	29%	11	65%			

Fuente: Resumen de la evaluación de entrada abril 2016

GRÁFICO 01: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE ENTRADA



Fuente: Resumen de la evaluación de entrada abril 2016

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA

El cuadro N° 02 nos indica la frecuencia y el porcentaje de ítems en la evaluación de entrada, para medir la coordinación motora gruesa, en los cuatro aspectos elegidos para efectos de esta intervención didáctica: Caminar, correr, saltar, cuadrupedia; luego de haberse aplicado el programa de actividades psicomotrices en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 129 Centro Poblado Chiñama, Distrito Cañaris, Provincia Ferreñafe, Región Lambayeque; se puede notar que la cantidad de logro en el aprendizaje es mínima.

En el logro del aprendizaje en el caminar y cuadrupedia tiene un promedio en el logro de su aprendizaje que corresponde al 9%; en tanto en el correr y saltar cuenta con un promedio que corresponde al 8%; todos con respecto a una población de 17 niños (100%).

Sin embargo el porcentaje del aprendizaje logrado resulta aún muy bajo, pues a la edad de cuatro años los niños ya deben caminar: sobre una tabla con seguridad, sobre líneas dibujadas en el piso; correr: libremente sin chocarse con el compañero, llevando un pañuelo en la mano, esquivando obstáculos sin caerse; saltar: abriendo y cerrando las piernas coordinadamente, dentro de los aros puestos en el piso; gatear: desplazándose en forma libre por todo el espacio con movimientos coordinados, sobre cubos puestos en el piso.

Estos resultados evidenciándose en el gráfico N°01, nos llevaron a la determinación de que se requería aplicar de forma urgente un programa de juegos psicomotrices, encaminadas a mejorar el desarrollo de la coordinación motora gruesa de los niños del aula de 4 años.

2.2. Propuesta o programa

2.2.1. Generalidades

a) Información General

-Institución Educativa Inicial: N° 129 C.P. Chiñama

-Edad: 4 años

-Número de niños: 20

-Docentes responsables: Doris Magaly Solis Riojas
Anastacia Huamán Crisanto

-Docente asesora: Mercy paredes Aguinaga

b) Objetivos:

- Desarrollar la coordinación motora gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 129 C.P. Chiñama del Distrito de Cañaris a través de la aplicación de un programa de juegos psicomotrices

c) Programa:

N°	LISTADO DE JUEGOS PSICOMOTRICES
01	“Nos divertimos corriendo”
02	“ Camina como malabarista sin caerse”
03	“Somos canguros”
04	“Gateando voy llegando”
05	“Nos divertimos caminando como el elefante”
06	“Juguemos a las carreras”
07	“Nos divertimos saltando muy alto”
08	“Nos divertimos caminado en cuadrupedia”
09	“Nos divertimos caminado por obstáculos”
10	“Corriendo sin parar”
11	“Nos divertimos equilibrándonos”
12	“Nos desplazamos en cuadrupedia”
13	“Nos divertimos saltando”
14	“Nos desplazamos gateando”
15	“Nos divertimos caminando”

2.2.2. Componente didáctico

El componente didáctico en el cual se ubica específicamente el programa de juegos psicomotrices es el componente contenido, específicamente la dimensión cognoscitiva del componente contenido.

En este sentido, las actividades propuestas corresponden al componente contenido del proceso enseñanza-aprendizaje, porque este componente es el que tiene como elemento fundamental las competencias las cuales se desagregan en conocimientos, capacidades o habilidades y actitudes.

Las actividades que se proponen tienen un sustento teórico manejado en este caso por el docente, pero cuando se trabaja con niños lo importante es lo práctica característica del nivel inicial.

2.2.3. Modelo didáctico

En la etapa de formulación se definen y ordenan los componentes del proceso enseñanza aprendizaje de una clase o sesión, dando como producto el plan de clase o plan de sesión de enseñanza aprendizaje. Considerando los componentes didácticos: objetivo, contenido, medios y materiales, método, evaluación y forma (su referente temporal). Por tratarse de componentes básicos y sustanciales.

Nuestra propuesta es un modelo que distingue tres grandes planos organizativos:

- ❖ El que corresponde a la información general que contiene datos informativos. Y que abarca los datos de la I.E, nivel educativo, edad y sección, área curricular, tema, fecha, duración, docente.
- ❖ Otra destinada a los componentes didácticos; el orden de los componentes es el siguiente :
 - Objetivo: El cual alude a la intención formativa y el logro de aprendizaje que debe alcanzar el niño y la niña de 04 años de edad. En este caso planteamos la “Aplicación de un Programa de juegos psicomotrices para desarrollar la coordinación motora gruesa en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 129 C.P. Chiñama Provincia de Ferreñafe, Región Lambayeque.
 - Los contenidos de la clase en razón a sus tres componentes : conocimientos (cuentos infantiles) habilidades y actitudes.
 - Prescripción metodológica, que contempla los tres momentos didácticos: inicio, proceso y salida. Considerando la secuencia metodológica inicio o asamblea, expresión motriz, relajación, expresión gráfico plástico, cierre planteado por Bernard Aucouturier (1936).

Inicio.- de carácter motivador y de predisposición implica la apropiación del espacio físico y la acomodación psicológica con el niño en razón al interés por la temática a ser abordada, partiendo de los conocimientos previos y la retroalimentación docente en la perspectiva de la declaración del tema y es aprendizaje esperado (objetivo).

Proceso.- Es el momento en que se produce la construcción del aprendizaje, que implica un conjunto de diversas actividades secuenciadas en relación a los contenidos.

Momento de salida.- Tiene que ver con el reforzamiento en el aula de lo aprendido.

-Especificación de los medios y materiales. Registra los recursos materiales que son empleados en el curso de los momentos considerados en las sesiones de aprendizaje.

-La prescripción temporal: indica los parámetros temporales de la clase o sesión.

-Prescripción evaluativa: Que radica en que los Indicadores de evaluación respondan a una determinada situación de aprendizaje; situación que varía en cada etapa o momento de la clase o sesión.

Es un modelo donde la secuencia didáctica integra el componente método, medios, forma (tiempo) y evaluación. Ubicarlos fuera no permite visualizar en que momento y cómo van a ser ejecutados.

Bajo esta concepción el modelo que proponemos es el modelo trabajado en el transcurso de nuestros estudios de segunda especialidad y que a continuación presentamos:

Utilizar los juegos motrices es una estrategia didáctica para el desarrollo motriz teniendo en cuenta la siguiente secuencia metodológica.

- **Asamblea:** Los niños, niñas y la educadora salen al patio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar, elaboran juntos las reglas o normas a tener en cuenta en lo que se refiere al uso del material.
- **Expresión Motriz:** Se invita a los niños y niñas a que jueguen con el material, que lancen una pelota hacia arriba y lo recepcionen, luego en parejas uno frente

al otro lanza la pelota al compañero, la profesora propone otras actividades utilizando de diferente forma la pelota.

- **Relajación:** La educadora propicia de tranquilidad donde los grupos eligen un lugar acogedor para echarse e ir normalizando su respiración después de la experiencia de juego vivida.
- **Expresión Gráfico Plástica:** Los niños expresan a través de diferentes técnicas, como el dibujo o la pintura lo que hicieron durante el desarrollo del juego.
- **Cierre:** La educadora, al recoger los trabajos de los niños preguntará sobre su producción, felicitándoles a seguir mejorando. Luego los colocará en un lugar visible, para que todos los niños del aula lo aprecie.

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E.I.N° :
 1.2.- NIVEL EDUCATIVO:
 1.3.- SECCION:
 1.4.-ÁREA CURRICULAR :
 1.5.-DENOMINACIÓN :
 1.6.- FECHA :
 1.7.- DURACIÓN :
 1.8.- DOCENTE :

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO:

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	METODOLOGIA	MEDIOS	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO				
PROCESO				
SALIDA				

SESIÓN E – A N° 01

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N° :129 centro poblado Chiñama, distrito Cañaris, provincia Ferreñafe, Región Lambayeque

1.2.- NIVEL EDUCATIVO: Inicial

1.3.- SECCION: Única

1.4.-ÁREA CURRICULAR :Psicomotricidad

1.5.-DENOMINACIÓN :Nos divertimos corriendo

1.6.- FECHA :05 de abril

1.7.- DURACIÓN :50 Minutos

1.8.- DOCENTES: Solís Riojas Doris Magaly

Huamán Crisanto Anastacia

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: correr, en actividades cotidianas con responsabilidad y autonomía.

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Motrices básicas como: correr.	Realiza acciones motrices.	Con responsabilidad y autonomía.

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente invita a los niños y niñas a participar de una canción denominada: “La batalla del calentamiento” (Anexo 01) ❖ Los estudiantes realizan diferentes movimientos con su cuerpo. ❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos hecho? • ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido? • ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo? ❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a realizar un competencia de carreras” 	<p style="text-align: center;">Canción</p> <p style="text-align: center;">Diálogo</p>	10 minu	✓ Participa activamente de juegos de grupos.
P R O C E S O	<p>Asamblea</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Nos reunimos con los niños y niñas en semicírculo y conversamos acerca de la actividad que vamos a realizar y los cuidados que debemos tener cuando realizamos una actividad de movimiento. ❖ Se les presenta los materiales (papeles de colores, postas, vinchas, banderines, silbato) y exploramos sus características. (Aneo 2) ❖ Se les invita a cada niño y niña a sacar un papel de color para así formar grupos de 5 integrantes. ❖ Luego se les entrega una cinta de color según corresponda para identificar sus equipos. ❖ Conversamos sobre las reglas de juego que hay que tener en cuenta: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ubicarse por filas, según su color. ✓ El juego se inicia al escuchar el sonido del silbato, desde el punto de salida. ✓ Cada niño o niña entregará la posta a su compañero que se encuentre delante de él hasta llegar a la meta. ✓ Ganará el quipo que llegue primero a la meta. <p>Expresividad motriz</p>	<p style="text-align: center;">Postas vinchas</p> <p style="text-align: center;">Papeles de colores</p> <p style="text-align: center;">Banderines</p> <p style="text-align: center;">silbato</p>	35 min.	✓ Escucha con atención las reglas del juego.

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños y niñas en forma organizada participan de la competencia. ❖ Se mueven usando el espacio que se les indico. ❖ Luego la docente hace rotar de posiciones a los niños y niñas para que todos tengan la posibilidad de empezar el juego. ❖ Se repite el juego según su el interés de los estudiantes. ❖ La docente registra con palotes en un cuadro de doble entrada las veces que ganen los equipos. <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Invitamos a los niños y niñas a caminar tranquilamente y respirar profundo. ❖ Luego imaginamos que tenemos en una mano una flor y en la otra una vela; olemos la flor y soplamos la vela. ❖ Por último los invitamos a acostarse, levantando sus piernas hacia arriba por unos instantes para relajar sus piernas. <p>Expresividad gráfica</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y los animamos a dibujar lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal. <p>Cierre</p> <p>Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>	<p>Cartulina plumones</p> <p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participa activamente de actividades corporales. ✓ Demuestra disposición para realizar la acción de relajación. ✓ Dibuja libremente el juego realizado. ✓ Expresa verbalmente su dibujo.
S A L I D A	<ul style="list-style-type: none"> ❖ A través de la dinámica “La papa caliente” se realizan preguntas a los niños tales como: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Les gustaría volverla a realizarla otro día? 	<p>Ficha de observación</p>	5min	<p>Responde a través de preguntas en forma asertiva</p>

SESIÓN E – A N° 02

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N° :129 centro poblado Chiñama, distrito Cañaris, provincia
Ferreñafe, Región Lambayeque

1.2.- NIVEL EDUCATIVO :Inicial

1.3.- SECCION : Única

1.4.-ÁREA CURRICULAR : Psicomotricidad

1.5.-DENOMINACIÓN :“Camina como malabarista sin caerse”

1.6.- FECHA :08 de abril

1.7.- DURACIÓN : 50 Minutos

1.8.- DOCENTES : Solis Riojas Doris Magaly
Huamán Crisanto Anastacia

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO:

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: caminar, en variadas situaciones de juego con autonomía.

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Motrices básicas como: caminar	Realiza acciones motrices.	Con autonomía

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente invita a los niños y niñas a participar de una canción denominada: “Mi cuerpo se mueve” ❖ Los niños realizan diferentes movimientos con su cuerpo. ❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos hecho? • ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido? • ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo? ❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a caminar como malabaristas sin caerse” 	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 min.	✓ Participa activamente de juegos de grupos.
P R O C E S O	<p>Asamblea Nos reunimos en el patio y nos sentamos formando un círculo.</p> <p>Observan a un títere payaso y se conversa sobre lo que hace en el circo y quienes más actúan en ella, resaltando sobre todo a los malabaristas.</p> <p>Responden ¿Qué podemos hacer para convertirnos en malabaristas?</p> <p>La docente muestra el material se dialoga sobre el juego a realizar, poniéndonos de acuerdo sobre las normas y reglas de juego.</p> <p>Expresividad motriz Pedimos a los niños recorrer el espacio de trabajo, se coloca adobes espaciados de uno a uno, formando un camino y a cada niño del grupo se le entrega varas de plástico.</p> <p>A la orden indicada caminan por sobre los adobes llevando una vara de un</p>	<p>Cartulina</p> <p>plumones</p>	35 min.	<p>✓ Escucha con atención las reglas del juego.</p> <p>✓ Participa activamente de actividades corporales.</p>

	<p>metro en las manos como los malabaristas manteniendo el equilibrio de su cuerpo</p> <p>Los ganadores son los que no se han caído de los adobes.</p> <p>Al terminar aplaudimos a todos por su participación</p> <p>Relajación Terminamos el juego, echamos boca arriba en el piso con los ojos cerrados, mientras la docente coloca una música de sonidos de la naturaleza</p> <p>Expresividad gráfica ❖ Entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y los animamos a dibujar lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad.</p> <p>Cierre Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>	<p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>		<p>✓ Demuestra disposición para realizar la acción de relajación.</p> <p>✓ Dibuja libremente el juego realizado.</p> <p>✓ Expresa verbalmente su dibujo.</p>
S A L I D A	<p>❖ Se realizan preguntas a los niños tales como: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Les gustaría volverla a realizarla otro día?</p>	<p>Ficha de observación</p>	5min	<p>Responde a través de preguntas en forma asertiva</p>

SESIÓN E- A N° 03

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N°:129 centro poblado Chiñama, distrito Cañaris, provincia Ferreñafe,
Región Lambayeque

1.2.- NIVEL EDUCATIVO: Inicial

1.3.- SECCION : Única

1.4.-ÁREA CURRICULAR : Psicomotricidad

1.5.-DENOMINACIÓN :“Somos canguros”

1.6.- FECHA :12 de abril

1.7.- DURACIÓN : 50 Minutos

1.8.- DOCENTES : Solís Riojas Doris Magaly
Huamán Crisanto Anastacia

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO:

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: saltar, en actividades cotidianas asumiendo responsabilidad en su acción.

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Motrices básicas como: saltar	Realizar acciones motrices.	Asumiendo responsabilidad en su acción

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente invita a los niños y niñas a realizar diferentes movimientos con su cuerpo. ❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos hecho? • ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido? • ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo? ❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a realizar saltos como los canguros. 	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 minu	✓ Participa activamente de juegos de grupos.
P R O C E S O	<p>Asamblea Sentados en el patio los niños y niñas escuchan una adivinanza que le formula la docente: Adivina, adivinador...¿Qué animalito será, el que tiene 2 patas cortas y 2 largas?, ¿Qué no deja a su cría para nada y lo lleva a todas partes?</p> <p>Los niños dan sus respuestas, luego manipulan el material: delantales y muñecos, trotan por todo el patio al ritmo del silbato</p> <p>Expresividad motriz La docente explica que se realizara el juego del canguro dando a conocer las normas y pautas del juego.</p> <p>Se forma cuatro grupos 6 integrantes, el primer grupo se ubica en una línea de partida y ante el silbato saltan como canguro evadiendo obstáculos en el patio hasta llegar donde está su cría y la colocan en su delantal y regresan al punto de partida, gana el que llega</p>	<p>silbato</p> <p>Cartulina plumones</p>	35 min.	<p>✓ Escucha con atención las reglas del juego.</p> <p>✓ Participa activamente de actividades corporales</p>

	<p>primero y así sucesivamente con los demás grupos.</p> <p>Los cuatro ganadores participan nuevamente y se le premia al único ganador(a).</p> <p>Relajación Se les pide a los niños colocarse boca abajo, luego la docente les cuenta un lindo cuento de “El Cangurito”, acompañado de un fondo musical. Terminado de contar el cuento, se sientan, luego se paran y se ubican en sus mesas</p> <p>Expresividad gráfica Se les proporciona a los niños plastilina para modelar lo que más les gusta de la clase.</p> <p>Cierre Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>	<p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>		<p>✓ Demuestra disposición para realizar la acción de relajación.</p> <p>✓ Dibuja libremente el juego realizado.</p> <p>✓ Expresa verbalmente su dibujo.</p>
S A L I D A	<p>❖ Se realizan preguntas a los niños tales como: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Les gustaría volverla a realizarla otro día?</p>	<p>Ficha de observación</p>	<p>5min</p>	<p>Responde a través de preguntas en forma asertiva</p>

SESIÓN E – A N° 04

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N° :129 centro poblado Chiñama, Distrito Cañaris, provincia
Ferreñafe, Región Lambayeque

1.2.- NIVEL EDUCATIVO: Inicial

1.3.- SECCION: Única

1.4.-ÁREA CURRICULAR : Psicomotricidad

1.5.-DENOMINACIÓN : “Gateando voy llegando”

1.6.- FECHA : 15 de abril

1.7.- DURACIÓN : 50 Minutos

1.8.- DOCENTES : Solís Riojas Doris Magaly
Huamán Crisanto Anastacia

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO:

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: gatear en cuadrupedia alternado pies y manos con apertura y responsabilidad.

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Motrices básicas como: gatear en cuadrupedia alternado pies y manos	Realizar acciones motrices.	Con apertura y responsabilidad.

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente invita a los niños y niñas a participar de una dinámica denominada: simón manda ❖ Los niños realizan diferentes movimientos con su cuerpo. ❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos hecho? • ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido? • ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo? ❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a realizar gateo en cuadrupedia. 	<p>dinámica</p> <p>Diálogo</p>	10 minu	✓Participa activamente de juegos de grupos.
P R O C E S O	<p>Asamblea</p> <p>- La docente entona la canción “gateo gateo” los niños escuchan con atención la canción.</p> <p>- La docente pregunta: ¿De quién habla la canción? ¿Qué es lo que hacen? ¿Quiénes gatean?</p> <p>- Escuchan con atención las indicaciones que da la docente.</p> <p>Expresividad motriz</p> <p>La docente explica que se realizara la actividad del gateo dando a conocer las normas y pautas del juego.</p> <p>Se forma cuatro grupos 6 integrantes, el primer grupo se ubica en una línea de partida y ante el silbato los niños van</p>	<p>canción</p> <p>silbato</p> <p>Cartulina</p> <p>plumones</p>	35 min.	<p>✓Escucha con atención las reglas del juego.</p> <p>gatea en cuadrupedia alternado pies y manos</p>

	<p>gateando evadiendo obstáculos en el patio hasta llegar a la meta, gana el que llega primero y así sucesivamente con los demás grupos.</p> <p>Los cuatro ganadores participan nuevamente y se le premia al único ganador(a).</p> <p>Relajación Se les pide a los niños colocarse boca abajo, luego la docente les cuenta un lindo cuento de “El globo”, acompañado de un fondo musical. Terminado de contar el cuento, se sientan, luego se paran y se ubican en sus mesas</p> <p>Expresividad gráfica ❖ Entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y los animamos a dibujar lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad.</p> <p>Cierre Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>	<p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>		<p>✓Demuestra disposición para realizar la acción de relajación.</p> <p>✓Dibuja libremente el juego realizado.</p> <p>✓Expresa verbalmente su dibujo.</p>
S A L I D A	<p>❖ Se realizan preguntas a los niños tales como: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Les gustaría volverla a realizarla otro día?</p>	<p>Ficha de observación</p>	<p>5min</p>	<p>Responde a través de preguntas en forma asertiva</p>

SESIÓN N° 05

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N° :129 centro poblado Chiñama, distrito Cañaris, provincia
Ferreñafe, Región Lambayeque

1.2.- NIVEL EDUCATIVO :Inicial

1.3.- SECCION : Única

1.4.-ÁREA CURRICULAR : Psicomotricidad

1.5.-DENOMINACIÓN : “Nos divertimos caminando como el elefante”

1.6.- FECHA : 19 de abril

1.7.- DURACIÓN : 50 Minutos

1.8.- DOCENTES: Solis Riojas Doris Magaly
Huamán Crisanto Anastacia

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO:

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: caminar con el cuerpo curvado sobre la cintura y los brazos colgando delante, con autonomía y precisión

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Motrices básicas como: caminar con el cuerpo curvado sobre la cintura y brazos colgando	Realizar acciones motrices.	Con autonomía. Y precisión

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Con ayuda de una pandereta, invitamos a los niños y niñas a explorar el espacio que lo rodea. ❖ Poco a poco se les va dando diferentes consignas como: dar pasos de gigantes, saltar con las piernas juntas, con un solo pie. <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo? ❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a caminar con en el cuerpo curvado sobre la cintura y los brazos colgado delate 	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 minu	✓Participa activamente de juegos de grupos.
P R O C E S O	<p>Asamblea Con los niños y niñas realizamos breves ejercicios escuchando una canción infantil.</p> <p>Realizamos ejercicios de estiramiento de músculos; luego les mencionados que vamos a imitar la caminata de un elefante y entablamos diálogo: Cómo caminan los elefantes, será fácil imitar a un elefante</p> <p>Expresividad motriz Ubicamos a los niños y niñas en círculo, nosotras también somos parte del círculo. Les mostramos cómo imitar a un elefante.En la práctica, di: “mira, soy un elefante”, o ayúdalo a ponerse en esa posición y camina junto a él como si fueses elefantes, para que pueda imitarte. Al principio, no se tendrá en cuenta con que mantenga la postura por mucho tiempo. Cuando se sienta más cómodo y seguro de sí mismo, caminando como</p>	<p>silbato</p> <p>Cartulina plumone s</p>	35 min.	<p>✓Escucha con atención las reglas del juego.</p> <p>✓Participa activamente de actividades de caminar con el cuerpo curvado hasta la cintura</p>

	<p>un elefante, traza un recorrido de diez metros e intenta conseguir que lo siga hasta el final.</p> <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Invitamos a los niños y niñas a caminar tranquilamente y respirar profundo. ❖ Luego imaginamos que tenemos en una mano una flor y en la otra una vela; olemos la flor y soplamos la vela. ❖ Por último los invitamos a acostarse, levantando sus piernas hacia arriba por unos instantes para relajar sus piernas. <p>Expresividad gráfica</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y los animamos a dibujar lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal. <p>Cierre</p> <p>Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>	<p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>		<p>✓Demuestra disposición para realizar la acción de relajación.</p> <p>✓Dibuja libremente el juego realizado.</p> <p>✓Expresa verbalmente su dibujo.</p>
S A L I D A	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se realizan preguntas a los niños tales como: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Les gustaría volverla a realizarla otro día? 	<p>Ficha de observación</p>	<p>5min</p>	<p>Responde a través de preguntas en forma asertiva</p>

SESIÓN E – A N° 06

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N° :129 centro poblado Chiñama, distrito Cañaris,
provincia Ferreñafe, Región Lambayeque

1.2.- NIVEL EDUCATIVO :Inicial

1.3.- SECCION : Única

1.4.-ÁREA CURRICULAR : Psicomotricidad

1.5.-DENOMINACIÓN : “Juguemos a las carreras”

1.6.- FECHA : 22 de abril

1.7.- DURACIÓN: 50 Minutos

1.8.- DOCENTES : Solis Riojas Doris Magaly
Huamán Crisanto Anastacia

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO:

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: correr, demostrando responsabilidad en el grupo.

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Motrices básicas como: correr.	Realizar acciones motrices.	Demostrando responsabilidad en el grupo.

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente invita a los niños y niñas a participar de una canción denominada: “Cuando los niños bailan.....” ❖ Los niños realizan diferentes movimientos con su cuerpo. ❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos hecho? • ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido? • ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo? ❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a realizar un competencia de carreras” 	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 minu	✓Participa activamente de juegos de grupos.

	<p>Relajación Los niños se ubicaran echados en el piso por 5 minutos relajando su cuerpo.</p> <p>Expresividad gráfica ❖ Entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y los animamos a dibujar lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal.</p> <p>Cierre Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>			✓ Expresa verbalmente su dibujo.
S A L I D A	<p>❖ Se realizan preguntas a los niños tales como: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Les gustaría volverla a realizarla otro día?</p>	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

SESIÓN E – A N° 07

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N° :129 centro poblado Chiñama, distrito Cañaris, provincia Ferreñafe, Región Lambayeque

1.2.- NIVEL EDUCATIVO :Inicial

1.3.- SECCION: Única

1.4.-ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad

1.5.-DENOMINACIÓN :“Nos divertimos saltando muy alto”

1.6.- FECHA : 26 de abril

1.7.- DURACIÓN : 50 Minutos

1.8.- DOCENTES : Solis Riojas Doris Magaly

Huamán Crisanto Anastacia

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO:

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: saltar con sogas sin caerse con autonomía y responsabilidad.

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Motrices básicas como: saltar con sogas	Realiza acciones motrices.	Con autonomía y responsabilidad.

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente invita a los niños y niñas a participar de una canción denominada: “<i>Jugando con mi cuerpo</i>” ❖ Los estudiantes realizan diferentes movimientos con su cuerpo. ❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido? • ¿Qué puedo hacer con mis manos? • ¿Qué puedo hacer con mis pies? <p>Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a saltar con los dos pies juntos evadiendo obstáculos”</p>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 minu	✓ Participa activamente de juegos de grupos.
P R O C E S O	<p>Asamblea</p> <p>- La docente muestra unas sogas pregunta ¿Qué son? ¿Para qué sirven? ¿Saben lo que vamos hacer?</p> <p>- Escuchan con atención las indicaciones que da la docente, sin olvidar las normas.</p> <p>Expresividad motriz</p> <p>La docente forma 2 grupos, ubicando a los niños una tras de otro, en fila india. Coloca delante de ellos las sogas sostenidas en cada extremo por un compañerito.</p> <p>- Cada sog a tiene una distancia adecuada del piso hacia donde está ubicada la sog a (hacia arriba)</p> <p>- Todas las sogas tienen diferente altura y están separadas a distancias prudenciales una de otra para que los</p>	<p>sogas silbato</p> <p>Cartulina</p> <p>plumones</p>	35 min.	<p>✓ Escucha con atención las reglas del juego.</p> <p>✓ Participa activamente de actividades como saltando en una sog a</p>

	<p>niños puedan correr y tomar impulso.</p> <p>- Saldrán en forma ordenado esperando cada uno su turno. Todos los niños y niñas saltaran con cuidado sin caerse porque cada sogá tiene una altura diferente</p> <p>Relajación Todos realizan movimiento de relajación moviendo los brazos lentamente, respirando y expirando a la vez.</p> <p>Expresividad gráfica ❖ Entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y los animamos a dibujar lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad.</p> <p>Cierre Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>	<p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>		<p>✓ Demuestra disposición para realizar la acción de relajación.</p> <p>✓ Dibuja libremente el juego realizado.</p> <p>✓ Expresa verbalmente su dibujo.</p>
<p>S A L I D A</p>	<p>❖ Se realizan preguntas a los niños tales como: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Les gustaría volverla a realizarla otro día?</p>	<p>Ficha de observación</p>	<p>5min</p>	<p>Responde a través de preguntas en forma asertiva</p>

SESIÓN E- A N° 08

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N° :129 centro poblado Chiñama, distrito Cañaris, provincia
Ferreñafe, Región Lambayeque

1.2.- NIVEL EDUCATIVO:Inicial

1.3.- SECCION : Única

1.4.-ÁREA CURRICULAR : Psicomotricidad

1.5.-DENOMINACIÓN :“Nos divertimos caminado en cuadrupedia”

1.6.- FECHA :29 de abril

1.7.- DURACIÓN : 50 Minutos

1.8.- DOCENTES : Solis Riojas Doris Magaly
Huamán Crisanto Anastacia

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO:

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: gatear, como los animales en actividades cotidianas con responsabilidad y autonomía

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO		CAPACIDAD	ACTITUD
Motrices básicas como: gatear como los animales		Realizar acciones motrices.	Con responsabilidad y autonomía.

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente invita a los niños y niñas a participar de una canción denominada: “La batalla del calentamiento” ❖ Los niños realizan diferentes movimientos con su cuerpo. ❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos hecho? • ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido? • ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo? ❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a realizar gateo imitando como los animales” 	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 minu	✓Participa activamente de juegos de grupos.
P R O C E S O	<p>Asamblea Salimos al patio y formamos un círculo.</p> <p>- La docente entona la canción “forma de caminar” los niños escuchan con atención la canción.</p> <p>- La docente pregunta: ¿De quién habla la canción? ¿Qué es lo que hacen? ¿Quiénes caminan en 4 patas?</p> <p>- Escuchan con atención las indicaciones que da la docente.</p> <p>Expresividad motriz La docente explica que se realizara la actividad de caminar en cuadrupedia dando a conocer las normas y pautas del juego. utilizando mascararas</p> <p>Se forma 4 grupos 4 integrantes, el primer grupo se ubica en una línea de partida y ante el silbato los niños van</p>	<p>Postas</p> <p>vinchas</p> <p>Papeles de colores</p> <p>Banderines</p> <p>silbato</p>	35 min.	<p>✓Escucha con atención las reglas del juego.</p> <p>✓Participa activamente de actividades de gateo imitando a los animales.</p>

	<p>imitando a los animales que caminan en cuadrupedia acompañado de su sonido onomatopéyicos evadiendo obstáculos en el patio hasta llegar a la meta, gana el que llega primero y así sucesivamente con los demás grupos.</p> <p>Los cuatro ganadores participan nuevamente y se le premia al único ganador(a).</p> <p>Relajación Se pide a los niños que se acueste en el suelo y escuchen con los ojos cerrados una canción instrumental de relajación, la docente indica que respiren lentamente.</p> <p>Expresividad gráfica ❖ Entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y los animamos a dibujar lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal.</p> <p>Cierre Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>	<p>Cartulina plumones</p> <p>Hoja bond Lápiz</p>		<p>✓Demuestra disposición para realizar la acción de relajación.</p> <p>✓Dibuja libremente el juego realizado.</p> <p>✓Expresa verbalmente su dibujo.</p>
S A L I D A	<p>❖ Se realizan preguntas a los niños tales como: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Les gustaría volverla a realizarla otro día?</p>	<p>Ficha de observación</p>	5min	<p>Responde a través de preguntas en forma asertiva</p>

SESIÓN E- A N° 09

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N° :129 centro poblado Chiñama, distrito Cañaris, provincia Ferreñafe, Región Lambayeque

1.2.- NIVEL EDUCATIVO :Inicial

1.3.- SECCION : Única

1.4.-ÁREA CURRICULAR : Psicomotricidad

1.5.-DENOMINACIÓN :“Nos divertimos caminado por obstáculos”

1.6.- FECHA :03 mayo

1.7.- DURACIÓN: 50 Minutos

1.8.- DOCENTES : Solis Riojas Doris Magaly

Huamán Crisanto Anastacia

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO:

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: caminar por un circuito de obstáculo llegando hacia una meta con responsabilidad y autonomía

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Motrices básicas como: caminar por un circuito de obstáculo	Realizar acciones motrices.	Con responsabilidad y autonomía.

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente invita a los niños y niñas a realizar diferentes movimientos con su cuerpo a través de una dinámica. ❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos hecho? • ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido? • ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo? ❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a caminar por un circuito de obstáculos” 	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 minu	✓ Participa activamente de juegos de grupos.
P R O C E S O	<p>Asamblea Salimos al patio y se motiva a los niños mediante la canción “La batalla del calentamiento”, realizando diferentes movimiento a la indicación de la canción</p> <p>- Los niños y niñas se ubican en semicírculo y se les presenta una caja de sorpresa con conos,, pelotas se pregunta ¿Qué será lo que he traído?, con su ayuda se descubre el material y responden ¿Para qué lo he traído? ¿Qué podemos hacer? - La docente anota las normas y reglas del juego.</p> <p>Expresividad motriz La docente da las pautas del juego que van a realizar, se colocan en el piso los conos, varas en forma de sic sac dejando un espacio por c/u, formando dos grupos</p> <p>- En columna de dos grupos: 5 niños (azul) y 5 niñas (rojo) se entrega una pelota a c/u y a la orden del silbato caminan rápidamente tratando de no topar en los conos y varas hasta llegar a dejarlo en la caja que está</p>	<p>Postas</p> <p>vinchas</p> <p>Papeles de colores</p> <p>Banderines</p> <p>silbato</p> <p>Cartulin</p>	35 min.	<p>✓ Escucha con atención las reglas del juego.</p> <p>✓ Participa activamente de actividades como caminar por un circuito de obstáculo.</p> <p>✓ Demuestra</p>

	<p>ubicada al final. El que ha dejado más rápido las pelotas es el ganador. Este juego se continuará con los otros grupos.</p> <p>Relajación Se pide a los niños que se acueste en el suelo y escuchen con los ojos cerrados una canción instrumental de relajación, la docente indica que respiren lentamente.</p> <p>Expresividad gráfica ❖ Entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y los animamos a dibujar lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal.</p> <p>Cierre Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>	<p>a plumones</p> <p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>		<p>disposición para realizar la acción de relajación.</p> <p>✓Dibuja libremente el juego realizado.</p> <p>✓Expresa verbalmente su dibujo.</p>
S A L I D A	<p>Se realizan preguntas a los niños tales como:</p> <p>¿Qué hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿Cómo nos sentimos?</p> <p>¿Les gustaría volverla a realizarla otro día?</p>	<p>Ficha de observación</p>	5min	<p>Responde a través de preguntas en forma asertiva</p>

SESIÓN E- A N° 10

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N° :129 centro poblado Chiñama, distrito Cañaris, provincia Ferreñafe, Región Lambayeque

1.2.- NIVEL EDUCATIVO:Inicial

1.3.- SECCION : Única

1.4.-ÁREA CURRICULAR : Psicomotricidad

1.5.-DENOMINACIÓN :“Corriendo sin parar”

1.6.- FECHA :06 de mayo

1.7.- DURACIÓN : 50 Minutos

1.8.- DOCENTES : Solis Riojas Doris Magaly
Huamán Crisanto Anastacia

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO:

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: correr por todo el patio cumpliendo las reglas del juego.

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Motrices básicas como: correr.	Realizar acciones motrices.	Cumpliendo las reglas del juego.

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente invita a los niños y niñas a participar en el juego del dado ❖ Los niños realizandiferente movimiento de acuerdo a la imagen que salió del dado. ❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos hecho? • ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido? • ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo? ❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a realizar un competencia de carreras” 	<p>dado</p> <p>Diálogo</p>	10 minu	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participa activamente de juegos de grupos.
P R O C E S O	<p>Asamblea Invitamos a los niños a correr libremente por el espacio y el ritmo del toctoc; rápido y lento. Cuando decimos “Se cierra la cajita”, los niños se arrodillan, colocan su cabeza sobre sus rodillas y los brazos a los costados de la cabeza, envolviéndose como si fuesen unas cajas cerradas. Se les anunciara la actividad del día</p> <p>Expresividad motriz -Se ubicaran por pareja en fila y a la orden del silbato salen a correr hasta ser atrapados, luego siguen el siguiente pareja al termino que todos hayan corrido continúan los ganadores a correr hasta ser atrapados por los que perdieron. El juego termina cuando todos hayan sido atrapados</p> <p>Relajación ❖ Invitamos a los niños y niñas a caminar tranquilamente y respirar profundo.</p>	<p>Toc toc silbato</p> <p>Cartulina a plumones</p>	35 min.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Escucha con atención las reglas del juego. ✓ Participa activamente de actividades corporales. como correr

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Luego imaginamos que tenemos en una mano una flor y en la otra una vela; olemos la flor y soplamos la vela. ❖ Por último los invitamos a acostarse, levantando sus piernas hacia arriba por unos instantes para relajar sus piernas. <p>Expresividad gráfica</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y los animamos a dibujar lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal. <p>Cierre Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>	<p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>		<ul style="list-style-type: none"> ✓Demuestra disposición para realizar la acción de relajación ✓Dibuja libremente el juego realizado. ✓Expresa verbalmente su dibujo.
S A L I D A	<p>Se realizan preguntas a los niños tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Les gustaría volverla a realizarla otro día? 	<p>Ficha de observación</p>	5min	<p>Responde a través de preguntas en forma asertiva</p>

SESIÓN E – A N° 11

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N° :129 centro poblado Chiñama, distrito Cañaris, provincia Ferreñafe, Región Lambayeque

1.2.- NIVEL EDUCATIVO:Inicial

1.3.- SECCION : Única

1.4.-ÁREA CURRICULAR : Psicomotricidad

1.5.-DENOMINACIÓN :“Nos divertimos equilibrándonos”

1.6.- FECHA : 10 de mayo

1.7.- DURACIÓN : 50 Minutos

1.8.- DOCENTES : Solis Riojas Doris Magaly

Huamán Crisanto Anastacia

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO:

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de explorar sus potencialidades de movimientos, vivenciando el equilibrio en sus posturas, con seguridad y espontaneidad.

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Explorar sus potencialidades de movimiento vivenciando el equilibrio.	Explorar	Con seguridad y espontaneidad.

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Con ayuda de una pandereta, invitamos a los niños y niñas a explorar el espacio que lo rodea. ❖ Poco a poco se les va dando diferentes consignas como: dar pasos de gigantes, saltar con las piernas juntas, con un solo pie. ❖ Preguntamos: ¿Podemos caminar sobre una tabla delgada extendiendo las manos? ❖ Se da a conocer el propósito de la clase: <i>“El día de hoy vamos a jugar a hacer equilibristas”</i> 	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 minu	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participa en movimientos vivenciando el equilibrio
P R O C E S O	<p>Asamblea</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Al sonido de la pandereta les invitamos a sentarnos en círculo con los niños y niñas y conversamos sobre la actividad a realizar. ❖ Les preguntamos si alguna vez han cruzado un puente. Escuchamos sus experiencias. ❖ Les contamos que vamos a crear un puente para cruzarlo utilizando para ello materiales del aula. ❖ Les recordamos que jueguen con mucho cuidado para evitar golpearnos o golpear a alguien. <p>Expresividad motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Organizamos el puente utilizando: sillas, ladrillos, ❖ La docente les da algunas indicaciones de cómo pasar el puente: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Primero, pasarán el puente con los materiales ubicados juntos, uno pegado al otro. (pueden pasarlo caminando o corriendo) ✓ la segunda consigna consiste en que pasen el puente pero esta vez los materiales estarán separados de tal modo que los niños y niñas tengan que dar un paso largo 	<p>Postas</p> <p>vinchas</p> <p>Papeles de colores</p> <p>Banderines</p> <p>silbato</p>	35 min.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Escucha con las reglas del juego. ✓ Participa activamente de actividades corporales.

	<p>guardando el equilibrio para no caerse.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Una tercera consigna será que pasen el puente bajando y subiendo de él, para ello los materiales deberán estar más separados. ❖ Animamos a los niños y niñas a proponer otras formas para pasar el puente. <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Parados y con los ojos cerrados, imaginamos que hay mucho viento y tomamos todo el aire que podamos. El viento se va y botamos el aire. Repetimos la acción. <p>Expresividad gráfica</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les pide a los niños y niñas que dibujen cómo pasaron el puente. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Nos acercamos a cada uno para que nos cuenten que están dibujando, se escribe en la parte inferior. ❖ Les pedimos que comenten lo que han dibujado. 	<p>Cartulina</p> <p>plumones</p> <p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Demuestra disposición para realizar la acción de relajación. ✓ Dibuja libremente el juego realizado. ✓ Expresa verbalmente su dibujo.
S A L I D A	<p>Se realizan preguntas a los niños tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Les gustaría volverla a realizarla otro día? 	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

SESIÓN E- A N° 12

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N° :129 centro poblado Chiñama, distrito Cañaris, provincia Ferreñafe,
Región Lambayeque

1.2.- NIVEL EDUCATIVO :Inicial

1.3.- SECCION : Única

1.4.-ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad

1.5.-DENOMINACIÓN :“Nos desplazamos en cuadrupedia”

1.6.- FECHA : 13 de mayo

1.7.- DURACIÓN : 50 Minutos

1.8.- DOCENTES : Solis Riojas Doris Magaly

Huamán Crisanto Anastacia

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO:

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: gatear, participando con seguridad y responsabilidad.

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Motrices básicas como: gatear	Realizar acciones motrices.	Con seguridad y responsabilidad

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente invita a los niños y niñas a participar de una canción denominada: “La batalla del calentamiento” ❖ Los estudiantes realizan diferentes movimientos con su cuerpo. ❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos hecho? • ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido? • ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo? ❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a realizar gateando” 	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 minu	✓Participa activamente de juegos de grupos.
P R O C E S O	<p>Asamblea Salimos al patio y formamos un círculo. La docente entona la canción “gateo gateo” los niños escuchan con atención la canción.La docente pregunta: ¿De quién habla la canción? ¿Qué es lo que hacen? ¿Quiénes gatean?</p> <p>Escuchan con atención las indicaciones que da la docente.</p> <p>Expresividad motriz Los niños y niñas forman grupos y se colocaran uno tras de otro en posición de gateo. Al oír el silbato saldrá el primer niño y niña de cada grupo hacia el otro extremo donde podrá coger un juguete. Regresara gateando tal cual hicieron a la salida. El grupo que termine primero y obtenga más juguetes gana.</p> <p>Relajación</p>	<p>silbato</p> <p>Cartulina plumones</p>	35 min.	<p>✓Escucha con atención las reglas del juego.</p> <p>✓Participa activamente de actividades corporales gateado</p>

	<p>Se pide a los niños que se acueste en el suelo y escuchen con los ojos cerrados una canción instrumental de relajación, la docente indica que respiren lentamente.</p> <p>Expresividad gráfica</p> <p>❖ Entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y los animamos a dibujar lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal.</p> <p>Cierre</p> <p>Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>	<p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>		<p>✓ Demuestra disposición para realizar la acción de relajación.</p> <p>✓ Dibuja libremente el juego realizado.</p> <p>✓ Expresa verbalmente su dibujo.</p>
<p>S A L I D A</p>	<p>❖ Se realizan preguntas a los niños tales como:</p> <p>¿Qué hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿Cómo nos sentimos?</p> <p>¿Les gustaría volverla a realizarla otro día?</p>	<p>Ficha de observación</p>	<p>5min</p>	<p>Responde a través de preguntas en forma asertiva</p>

SESIÓN E-A N° 13

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N° :129 centro poblado Chiñama, distrito Cañaris, provincia
Ferreñafe, Región Lambayeque

1.2.- NIVEL EDUCATIVO :Inicial

1.3.- SECCION : Única

1.4.-ÁREA CURRICULAR : Psicomotricidad

1.5.-DENOMINACIÓN:“Nos divertimos saltando”

1.6.- FECHA: 17 de mayo

1.7.- DURACIÓN : 50 Minutos

1.8.- DOCENTES : Solis Riojas Doris Magaly

Huamán Crisanto Anastacia

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO:

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: saltar hacia una distancia, en actividades cotidianas con responsabilidad y autonomía

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Motrices básicas como: saltar hacia una distancia	Realiza acciones motrices.	Con responsabilidad y autonomía.

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente invita a los niños y niñas a participar a través de una dinámica. ❖ Los estudiantes realizan diferentes movimientos con su cuerpo. ❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos hecho? • ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido? • ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo? ❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a realizar un competencia de carreras” 	<p>Dinámica</p> <p>Diálogo</p>	10 minu	✓Participa activamente de juegos de grupos.
P R O C E S O	<p>Asamblea</p> <p>. La docente junto con los niños y niñas se dirigen al patio.</p> <p>Los niños y las niñas se ubican en círculo.La docente les muestra a los niños unas orejas de conejo y unos costales, ¿Qué son? ¿A quién le pertenece? ¿Qué hacen?Los niños y niñas escuchan con atención la explicación que da la docente acerca de las reglas del juego.</p> <p>Expresividad motriz</p> <p>Los niños y niñas se colocan las orejas de conejitos, y exploran el área del recorrido. Formando grupos de siete. Al oír la canción que la docente coloca (saltan los conejitos.)</p> <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Invitamos a los niños y niñas a caminar tranquilamente y respirar profundo. 	<p>Postas</p> <p>vinchas</p> <p>Papeles de colores</p> <p>Banderines</p> <p>silbato</p>	35 min.	<p>✓Escucha con atención las reglas del juego.</p> <p>✓Participa activamente de saltando con autonomía</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Luego imaginamos que tenemos en una mano una flor y en la otra una vela; olemos la flor y soplamos la vela. ❖ Por último los invitamos a acostarse, levantando sus piernas hacia arriba por unos instantes para relajar sus piernas. <p>Expresividad gráfica</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y los animamos a dibujar lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal. <p>Cierre Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>	<p>Cartulina plumones</p> <p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Demuestra disposición para realizar la acción de relajación. ✓ Dibuja libremente el juego realizado. ✓ Expresa verbalmente su dibujo.
<p>S A L I D A</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se realizan preguntas a los niños tales como: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Les gustaría volverla a realizarla otro día? 	<p>Ficha de observación</p>	<p>5min</p>	<p>Responde a través de preguntas en forma asertiva</p>

SESIÓN E – A N° 14

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N° :129 centro poblado Chiñama, distrito Cañaris, provincia Ferreñafe,
Región Lambayeque

1.2.- NIVEL EDUCATIVO: Inicial

1.3.- SECCION: Única

1.4.-ÁREA CURRICULAR : Psicomotricidad

1.5.-DENOMINACIÓN: “Nos desplazamos gateando”

1.6.- FECHA: 20 de mayo

1.7.- DURACIÓN : 50 Minutos

1.8.- DOCENTES : Solis Riojas Doris Magaly
Huamán Crisanto Anastacia

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO:

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: gatear de manera coordinada, en forma individual y con responsabilidad

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Motrices básicas como: gatear de manera coordinada	Realizar acciones motrices.	En forma individual y con responsabilidad

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente invita a los niños y niñas a cantar la canción denominada: “Yo soy un muñeco” ❖ Los niños cantan la canción y realizan los movimientos respectivos. ❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué canción hemos cantado? • ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos dado cuerda? • ¿Qué actividades podemos realizar con las partes de nuestro cuerpo? ❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a realizar un juego de lanzamientos” 	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 minu	✓Participa activamente de juegos de grupos.
P R O C E S O	<p>Asamblea</p> <p>. La docente dirige a los niños y niñas al patio.Los niños y niñas se desplazan por todo el patio caminando, trotando, al son del silbato.La docente muestra a los niños y niñas sogas de diferentes colores y pregunta ¿Qué son? ¿Para qué sirven? ¿Por qué las he traído?Con la participación de los niños y niñas colocan las sogas en el piso del patio.La docente explica a los niños y niñas las reglas del juego</p> <p>Expresividad motriz</p> <p>Los niños y niñas se ubican en un extremo del patio agrupados de siete por colores. Las sogas están frente a ellos, en forma de gusanito.Los niños y niñas parados uno tras de otro en sus respectivos grupos al oír el silbato reptaran como el gusano hasta llegar al</p>	<p>Postas</p> <p>vinchas</p> <p>Papeles de colores</p> <p>Banderines</p> <p>silbato</p>	35 min.	<p>✓Escucha con atención las reglas del juego.</p> <p>✓Participa activamente de actividades de ganeo</p>

	<p>otro extremo. Al llegar el niño y niña al otro extremo permitirá que salga su compañerito que le sigue y así seguirán la secuencia hasta que todos los niños y niñas imiten al gusano. El grupo que termine primero gana el juego</p> <p>Relajación Se pide a los niños que se acueste en el suelo y escuchen con los ojos cerrados una canción instrumental de relajación, la docente indica que respiren lentamente.</p> <p>Expresividad gráfica ❖ Entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y los animamos a dibujar lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal.</p> <p>Cierre Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>	<p>Cartulina plumones</p> <p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>		<p>✓ Demuestra disposición para realizar la acción de relajación.</p> <p>✓ Dibuja libremente el juego realizado.</p> <p>✓ Expresa verbalmente su dibujo.</p>
S A L I D A	<p>Se realizan preguntas a los niños tales como: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Les gustaría volverla a realizarla otro día?</p>	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

SESIÓN E – A N° 15

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N° :129 centro poblado Chiñama, distrito Cañaris, provincia
Ferreñafe, Región Lambayeque

1.2.- NIVEL EDUCATIVO :Inicial

1.3.- SECCION : Única

1.4.-ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad

1.5.-DENOMINACIÓN : “Nos divertimos caminando”

1.6.- FECHA :24 de mayo

1.7.- DURACIÓN : 50 Minutos

1.8.- DOCENTES : Solis Riojas Doris Magaly
Huamán Crisanto Anastacia

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO:

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: caminar por diferentes direcciones en forma individual y con responsabilidad

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Motrices básicas como: caminar por diferentes direcciones	Realizar acciones motrices.	En forma individual y con responsabilidad.

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente invita a los niños y niñas a participar de una canción denominada: “La batalla del calentamiento” ❖ Los estudiantes realizan diferentes movimientos con su cuerpo. ❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos hecho? • ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido? • ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo? ❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a realizar a caminar por diferentes direcciones” 	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 minu	✓Participa activamente de juegos de grupos.
P R O C E S O	<p>Asamblea</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les dará las normas del juego estableciendo algunos acuerdos hechos por los niños <p>Expresividad motriz</p> <p>Hacen un reconocimiento del espacio recorriendo al ritmo de una canción y exploran el material. La docente da las pautas del juego que van a realizar, se colocan en el piso los conos, varas en forma de sic sac dejando un espacio por c/u, formando dos grupos. En columna de dos grupos: 5 niños (amarillo) y 5 niñas (verde) se entrega una pelota a c/u y a la orden del silbato caminan rápidamente tratando de no topar en los conos pasándolo rápidamente a sus compañeros. El que ha dejado más rápido las pelotas es el ganador. Este juego se continuará con los otros grupos.</p>	<p>Postas</p> <p>vinchas</p> <p>Papeles de colores</p> <p>Banderines</p> <p>silbato</p>	35 min.	<p>✓Escucha con atención las reglas del juego.</p> <p>✓Participa activamente de actividades corporales.</p>

	<p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Invitamos a los niños y niñas a caminar tranquilamente y respirar profundo. ❖ Luego imaginamos que tenemos en una mano una flor y en la otra una vela; olemos la flor y soplamos la vela. ❖ Por último los invitamos a acostarse, levantando sus piernas hacia arriba por unos instantes para relajar sus piernas. <p>Expresividad gráfica</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y los animamos a dibujar lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal. <p>Cierre</p> <p>Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>	<p>Cartulina plumones</p> <p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>		<p>✓Demuestra disposición para realizar la acción de relajación.</p> <p>✓Dibuja libremente el juego realizado.</p> <p>✓Expresa verbalmente su dibujo.</p>
<p>S A L I D A</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ A través de la dinámica “La papa caliente”se realizan preguntas a los niños tales como: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Les gustaría volverla a realizarla otro día? 	<p>Ficha de observación</p>	<p>5min</p>	<p>Responde a través de preguntas en forma asertiva</p>

2.4.-MÉTODO/TÉCNICA/PROCEDIMIENTO

Procedimiento Didáctico: para el área de personal social

Evaluación

2.5.-FORMA DIDÁCTICA

2.6.-EVALUACIÓN

INDICADOR DE LOGRO

2.2. Evaluación de salida

CUADRO 03: EVALUACIÓN DE SALIDA DE LA COORDINACION MOTORA GRUESA

N°	NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS	CAMINAR		CORRER			SALTAR			CUADRUPEDIA	
		Camina sobre una tabla con seguridad.	Camina sobre líneas dibujadas en el piso	Corre libremente sin chocarse con el compañero	Corre llevando un pañuelo en la mano	Corre esquivando obstáculos sin caerse.	Salta dentro de los aros puestos en el piso	Salta abriendo y cerrando las piernas coordinadamente.	Salta hacia adelante y hacia atrás sin caerse.	Gatea desplazándose en forma libre por todo el espacio con movimientos coordinados.	Gatea sobre cubos puestos en el piso
1	Jhon Alexander	A	A	B	B	B	A	B	A	B	B
2	Alexander	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
3	Jhino Alexander	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
4	Luis David	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
5	Isacc	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
6	Gonzalo	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
7	Medaly	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A

8	Evelyn	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
9	Diana Gimena	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
10	Ana Brenda	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
11	Treyssi	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
12	Lucerito Belén	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
13	Mary Mar	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
14	Juanita	B	B	B	B	B	B	B	B	A	B
15	María	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
16	Esther	C	B	C	C	A	C	C	C	B	C
17	Rosario	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Puntaje	A	12	12	11	11	12	12	11	12	12	11
	B	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5
	C	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1
Porcentaje	A	71%	71%	65%	65%	71%	71%	65%	71%	71%	65%
	B	23%	29%	29%	29%	29%	23%	29%	23%	29%	29%
	C	6%	0%	6%	6%	0%	6%	6%	6%	0%	6%

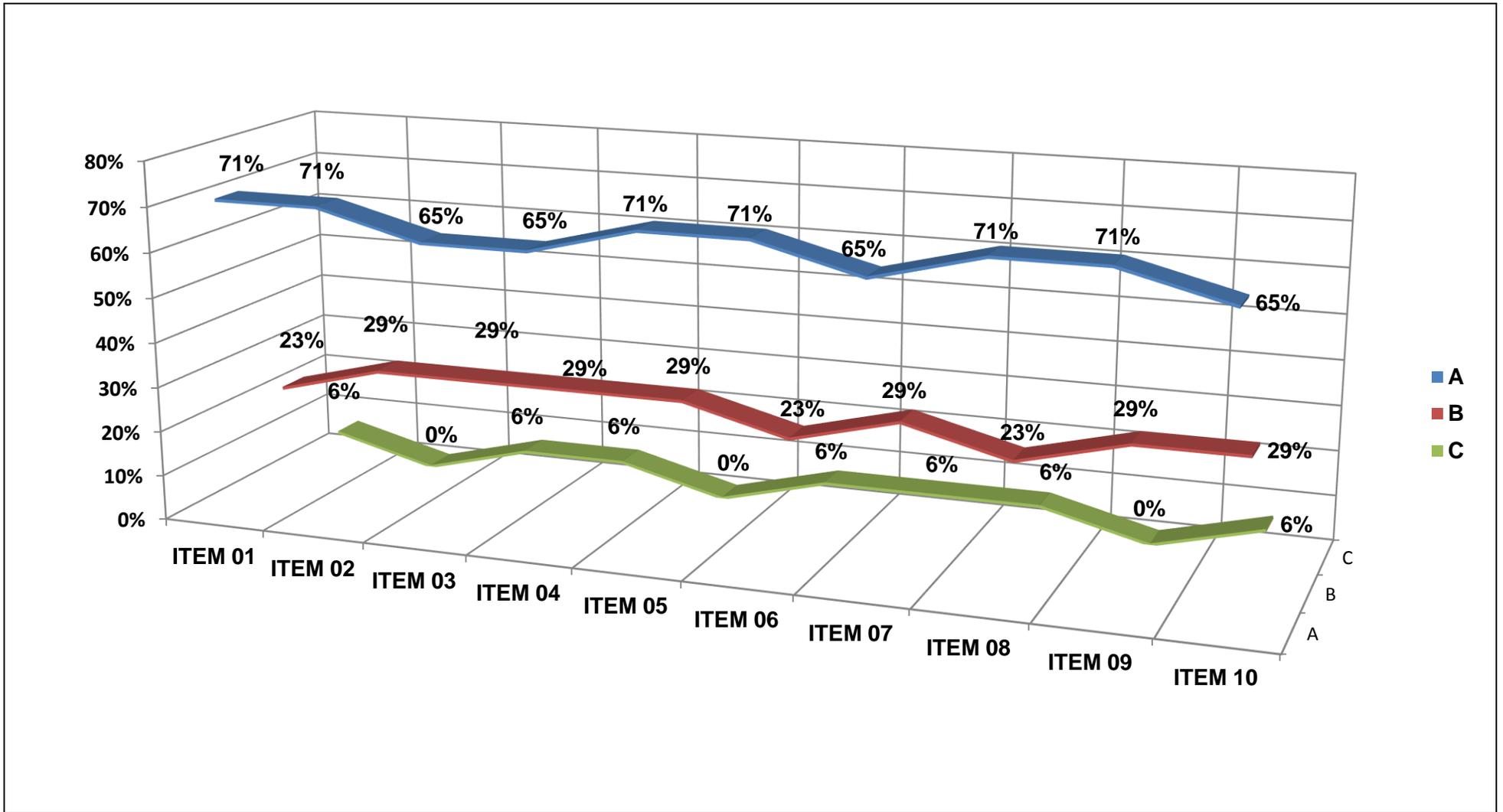
Fuente: Lista de cotejo evaluación salida abril – junio 2016

**CUADRO 04: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA
EVALUACIÓN DE SALIDA**

ITEMS		EVALUACIÓN SALIDA						PROMEDIO		
		A		B		C		A	B	C
CAMINAR	ITEM 01	12	71%	4	23%	1	6%	71%	26%	3%
	ITEM 02	12	71%	5	29%	0	0%			
CORER	ITEM 03	11	65%	5	29%	1	6%	67%	29%	4%
	ITEM 04	11	65%	5	29%	1	6%			
	ITEM 05	12	71%	5	29%	0	0%			
SALTAR	ITEM 06	12	71%	4	23%	1	6%	69%	25%	6%
	ITEM 07	11	65%	5	29%	1	6%			
	ITEM 08	12	71%	4	23%	1	6%			
CUADRUPEDIA	ITEM 09	12	71%	5	29%	0	0%	68%	29%	3%
	ITEM 10	11	65%	5	29%	1	6%			

Fuente: Resumen de la evaluación de salida junio 2016

GRÁFICO 02: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE SALIDA



Fuente: Resumen de la evaluación de salida junio 2016

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA

El cuadro N° 04 nos indica la frecuencia y el porcentaje de ítems logrados en la evaluación de salida, para medir la coordinación motora gruesa, en los cuatros aspectos elegidos para efectos de esta intervención didáctica: Caminar, correr, saltar, cuadrupedia; luego de haberse aplicado el programa de juegos psicomotrices en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 129 Centro Poblado Chiñama, Distrito Cañaris, Provincia Ferreñafe, Región Lambayeque; se puede notar los logros alcanzados.

En caminar refleja que el logro en su aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 71% con respecto a una población de 17 niños (100%); constituyéndose de esta manera en los niños y niñas quienes caminan: sobre una tabla con seguridad, sobre líneas dibujadas en el piso.

En correr refleja que el logro en su aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 67% con respecto a una población de 17 niños (100%); constituyéndose de esta manera en los niños y niñas quienes corren: libremente sin chocarse con el compañero, llevando un pañuelo en la mano, esquivando obstáculos sin caerse.

En saltar refleja que el logro en su aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 69% con respecto a una población de 17 niños (100%); constituyéndose de esta manera en los niños y niñas quienes saltan: dentro de los aros puestos en el piso, abriendo y cerrando las piernas coordinadamente, hacia adelante y hacia atrás sin caerse.

En cuadrupedia refleja que el logro en su aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 68% con respecto a una población de 17 niños (100%); constituyéndose de esta manera en los niños y niñas quienes gatean: desplazándose en forma libre por todo el espacio con movimientos coordinados, sobre cubos puestos en el piso.

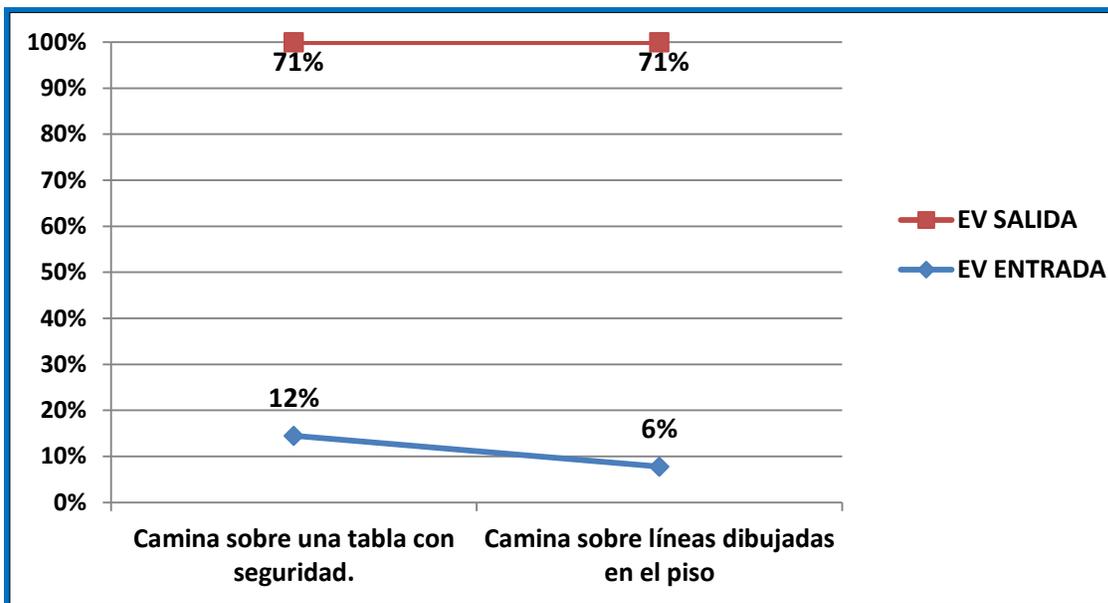
Estos resultados reflejan la eficacia de nuestro programa de juegos psicomotrices, encaminadas a mejorar el desarrollo dela coordinación motora gruesa de los niños de cuatro años.

CUADRO 05: CUADRO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA EVALUACION DE ENTRADA Y SALIDA

MOTRICIDAD GRUESA	ITEMS	EVALUACIÓN ENTRADA		EVALUACIÓN SALIDA		% DE MEJORA
		A		A		
		F	%	F	%	
Caminar	Camina sobre una tabla con seguridad.	2	12%	12	71%	59%
	Camina sobre líneas dibujadas en el piso	1	6%	12	71%	65%
Correr	Corre libremente sin chocarse con el compañero	2	12%	11	65%	53%
	Corre llevando un pañuelo en la mano	1	6%	11	65%	59%
	Corre esquivando obstáculos sin caerse.	1	6%	12	71%	65%
Saltar	Salta dentro de los aros puestos en el piso	1	6%	12	71%	65%
	Salta abriendo y cerrando las piernas coordinadamente.	1	6%	11	65%	59%
	Salta hacia adelante y hacia atrás sin caerse.	2	12%	12	71%	59%
Cuadrupedia	Gatea desplazándose en forma libre por todo el espacio con movimientos coordinados.	2	12%	12	71%	59%
	Gatea sobre cubos puestos en el piso	1	6%	11	65%	59%
PROMEDIO						60%

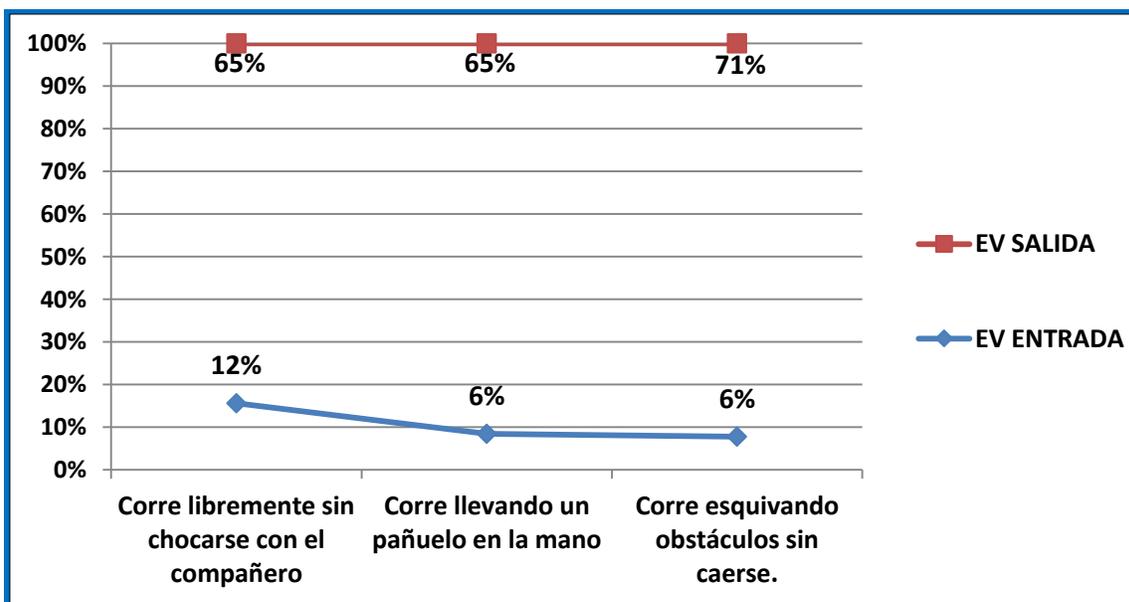
Fuente: Evaluación de entrada y salida abril– junio 2016

GRÁFICO 03: GRÁFICO DE COMPARACIÓN EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA - CAMINAR



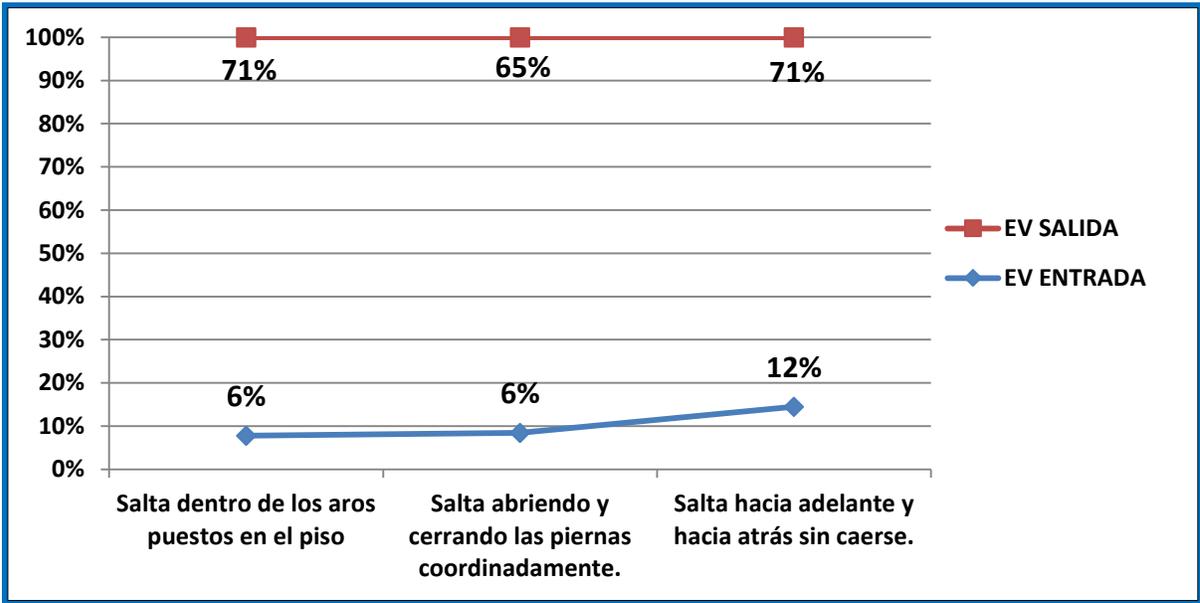
Fuente: Evaluación de entrada y salida abril- junio 2016

GRÁFICO 04: GRÁFICO DE COMPARACIÓN EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA - CORRER



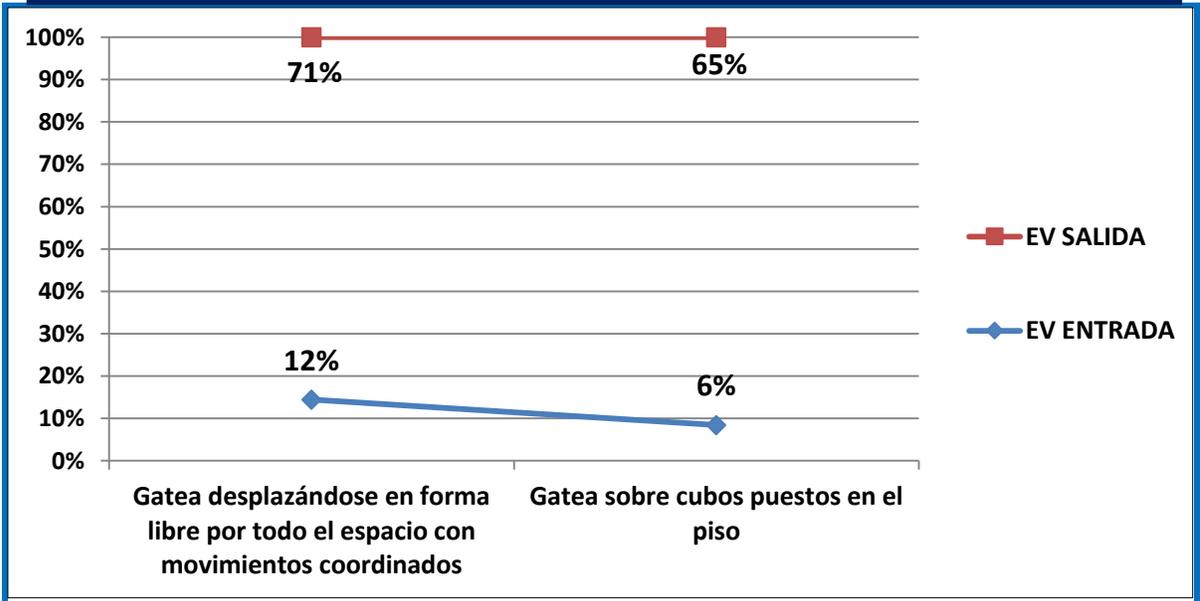
Fuente: Evaluación de entrada y salida abril- junio 2016

GRÁFICO 05: GRÁFICO DE COMPARACIÓN EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA - SALTAR



Fuente: Evaluación de entrada y salida abril- junio 2016

GRÁFICO 06: GRÁFICO DE COMPARACIÓN EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA - CUADRUPEDIA



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA EVALUACION DE ENTRADA Y SALIDA

En el cuadro N° 03 el cual es complementado con el gráfico N° 03, 04, 05 y 06 se presentan los puntajes alcanzados por el grupo de niños intervenidos tanto en la evaluación de entrada como la de salida. Si comparamos resultados la aplicación del programa de actividades psicomotrices resultó ser muy significativo siendo el promedio logrado del 60%.

En caminar se observa que en la evaluación de entrada, el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 9%, en tanto en su evaluación de salida, el logro del aprendizaje alcanza un promedio de 71%, ambos respecto de una población de 17 niños (100%); obteniendo en su logro una mejora del 62%, de esta manera los niños caminan: sobre una tabla con seguridad, sobre líneas dibujadas en el piso.

En correr se observa que en la evaluación de entrada, el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 8%, en tanto en su evaluación de salida, el logro del aprendizaje alcanza un promedio de 67%, ambos respecto de una población de 17 niños (100%); obteniendo en su logro una mejora del 62%, de esta manera los niños corren: libremente sin chocarse con el compañero, llevando un pañuelo en la mano, esquivando obstáculos sin caerse.

En saltar se observa que en la evaluación de entrada, el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 8%, en tanto en su evaluación de salida, el logro del aprendizaje alcanza un promedio de 69%, ambos respecto de una población de 17 niños (100%); obteniendo en su logro una mejora del 61%, de esta manera los niños saltan: dentro de los aros puestos en el piso, abriendo y cerrando las piernas coordinadamente, hacia adelante y hacia atrás sin caerse.

En cuadrupedia se observa que en la evaluación de entrada, el logro del aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 9%, en tanto en su evaluación de salida, el logro del aprendizaje alcanza un promedio de 69%, ambos respecto de una población de 17 niños (100%); obteniendo en su logro una mejora del 60%, de esta manera los niños gatean: desplazándose en forma libre por todo el espacio con movimientos coordinados, sobre cubos puestos en el piso.

En los ítems evaluados, se observa que los niños y niñas, al inicio del estudio alcanzaban un porcentaje bajo en el desarrollo de la coordinación motora gruesa, entre el 6% al 12%; sin embargo luego de la aplicación del programa de actividades psicomotrices, durante tres meses que duró el estudio, se evidenció una gran mejoría en todos los ítems, con logros entre 65% y 71%.

Según los resultados obtenidos, los 17 niños evaluados tienen un alto porcentaje de mejora en el desarrollo de su coordinación motora gruesa.

CONCLUSIONES

Y

RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Al inicio del informe, se evidenció que el desarrollo de la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I.N° 129 Centro Poblado Chiñama, Distrito Cañaris, Provincia Ferreñafe, Región Lambayeque, presenta dificultades, ubicándose en un nivel de aprendizaje de inicio para lo cual era importante diseñar y aplicar el programa de intervención, lo cual refleja en su evaluación de entrada: en su logro de aprendizaje se obtuvo un 9% en caminar y cuadrupedia y un 8% en correr y saltar, mientras tanto en el proceso de aprendizaje se obtuvo un 29% en saltar y cuadrupedia, un 32% en caminar y un 31% en correr; asimismo en el aprendizaje en inicio se obtuvo 59% en caminar, un 61% en correr, un 63% en saltar y un 62% en cuadrupedia, lo cual se da la necesidad de aplicar un programa de juegos psicomotrices.
- Se diseñó y aplicó de un programa de juegos psicomotrices basado en la teoría actividades psicomotrices Henry Wallon, para desarrollar la coordinación motora gruesa.
- Al finalizar el Informe Profesional, se evidenció que el desarrollo de la coordinación motora gruesa, después de aplicar la evaluación de salida, en su logro de aprendizaje se obtuvo un 71% en caminar, un 67% en correr, un 69% en saltar y un 68% en cuadrupedia, mientras tanto en el proceso de aprendizaje se obtuvo un 29% en correr y cuadrupedia, un 25% en saltar y un 26% en correr; asimismo en el aprendizaje en inicio se obtuvo 3% en caminar y cuadrupedia, un 4% en correr, un 6% en saltar, estos logros se deben a la aplicación de un programa de juegos psicomotrices.
- Al comparar los resultados de la evaluación de entrada y evaluación de salida, podemos determinar que han mejorado significativamente pues el porcentaje de mejora alcanza entre el 53% y 65% con un promedio del 60% en caminar, correr, saltar y cuadrupedia; esto se debe a la aplicación de un programa de juegos psicomotrices, motivándolos a participar activamente en las sesiones de aprendizaje.

Recomendaciones

- A los docentes de la Institución Educativa Inicial N° 129 Centro Poblado Chiñama, Distrito Cañaris, Provincia Ferreñafe, Región Lambayeque, se les recomienda aplicar el programa de juegos psicomotrices en el proceso de desarrollo de la coordinación motora gruesa con la finalidad de realizar sesiones más dinámicas y creativas que despierte el interés en los niños y niñas del nivel inicial, para obtener mayores y mejores beneficios en su formación especialmente, a fin de acreditar la competitividad en el proceso de la enseñanza aprendizaje tal como lo requiere la sociedad actual.
- Llevar a la reflexión crítica, ya que es posible el mejoramiento del presente trabajo y por lo que se considera que aún quedan pendiente muchas orientaciones por investigar en aras de alcanzar conocimientos que enriquezcan este tema de estudio.
- El programa de juegos psicomotrices, son necesarias para mejorar la coordinación motora gruesa de los niños y niñas porque ayudan al niño a expresar sus vivencias y emociones, adquiriendo nuevos conocimientos y fomentando la capacidad creadora con distintos materiales permitiéndolo a expresar o representar su realidad.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía

- **ARNÁIZ SÁNCHEZ, Pilar (2001).** La psicomotricidad en la escuela: una práctica preventiva y educativa. Ediciones Aljibe. ISBN 84-9700-016-1.
- **AUCOUTURIER, DARRAULT, EMPINET (1985).** La práctica psicomotriz. Reeducción y terapia. Editorial Científico Médica. ISBN 84-224-0810-4.
- **AUCOUTURIER, LAPIERRE (1980).** El cuerpo y el inconsciente en educación y terapia. Editorial Científico Médica. ISBN 84-224-0756-6.
- **AUCOUTURIER, LAPIERRE (1978).** La educación psicomotriz como terapia "Bruno". Editorial Médica y Técnica, S.A.. ISBN.
- **CASTAÑER, M. y CAMERINO, O. (1991):** La E. F. en la enseñanza primaria. Ed. Inde. Barcelona.
- **CONTRERAS, O. (1998):** Didáctica de la Educación Física. Un Enfoque Constructivista. Ed. Inde. Barcelona.
- **DECRETO DE ENSEÑANZAS DE ANDALUCÍA. (1992):** Anexo II: Área de Educación Física. CEJA. Sevilla.
- **DOLTO, Françoise. (1985).** En el juego del deseo. 2ª. Ed. México: Ed. Siglo XXI.
- **DOLTO, Françoise. (1994).** La imagen inconsciente del cuerpo. 3a. ed. España: Ed. Paidós.
- **ESCOBAR, R. (2004):** Taller de Psicomotricidad. Guía práctica para docentes. Ed. Ideas propias. Vigo.
- **GARCÍA, J. A. y FERNÁNDEZ, F. (2002):** Juego y Psicomotricidad. Ed. CEPE. Madrid.
- **GUTIÉRREZ, M. (1991):** La Educación Psicomotriz y el Juego en la Edad Escolar. Ed. Wanceulen. Sevilla.
- **JIMÉNEZ, J. Y JIMÉNEZ, I. (2002):** Psicomotricidad. Teoría y programación. Ed. Escuela Española. Barcelona.
- **LE BOULCH, J. (1997):** La Educación Psicomotriz en la Escuela Primaria. Ed. Paidós. Barcelona.
- **MARISCAL ORTIZ, M. (1987):** Medicina Deportiva. Ed. Copiservic. Jaén.

- **ORTEGA, E. y BLÁZQUEZ, D. (1997):** La Actividad Motriz, en el niño de 3 a 6 años. Ed. Cincel. Argentina.
- **ORTEGA, E. y BLÁZQUEZ, D. (1997):** La Actividad Motriz, en el niño de 6 a 8 años. Ed. Cincel. Argentina.
- **PICQ, L. y VAYER, P. (1977):** Educación Psicomotriz. Ed. Científico Médica. Barcelona.
- **TRIGUEROS, C. y RIVERA, E. (1991):** Educación Física de Base. Ed. Gioconda. Granada.
- **JACQUES RICHARD (2004).** Patología Psicomotriz. Editorial Dossat 2000. ISBN 84-89656-37-1.
- **PIAGET, J (1973)-** *es al juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa la inteligencia sensorio-motora"* (pág. 222)
- **RIGAL, Robert (2006).** Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria. ISBN 84-9729-071-2.
- **RUBIOLINA, Zori Carolina (2008).** La psicomotricidad en la escuela. Editorial Dossat 2000. ISBN 978-84-96437-43-2.
- **RODRÍGUEZ, R (2005).** Terapia psicomotriz. Casos de los 3 a los 11 años. CIE Dossat 2000. ISBN 84-89656-67-3.
- **LAPIERRE, AUCOUTURIER (1977).** Simbología del movimiento. Editorial Científico Médica. ISBN 84-224-0686-1.
- **LAPIERRE (1977).** Educación psicomotriz en la escuela maternal. Editorial Científico Médica. ISBN 84-224-0687-X.
- **SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, Josefina Y LLORCALLINARES, Miguel (2008).** Recursos y estrategias en psicomotricidad. Ediciones Aljibe. ISBN 978-84-9700-442-8.
- **SÁNCHEZ ORTEGA, Paula y Morales Hernández, Xiomara (2000)** *La Educación Musical y la Expresión Corporal.* Editorial Pueblo y Educación. 97p.
- **SCHILDER, Paul. (1989).** Imagen y apariencia del cuerpo humano. México: Ed. Paidós.
- **SCEINES, G. (1998)** *Juegos inocentes, juegos terribles,* Ed. Eudeba, Buenos Aires.
- **WALLON, H. (1987)** Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la Educación Infantil. Madrid, Visor-Mec.

ANEXOS

FICHA DE TRABAJO N° 01
"NOS DIVERTIMOS CORRIENDO"



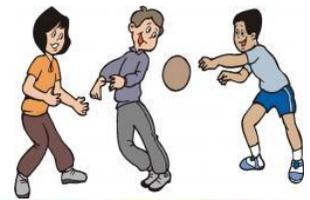
NOMBRE:

FECHA:

CONSIGNA: DIBUJA LO QUE MAS TE GUSTO DE LA ACTIVIDAD

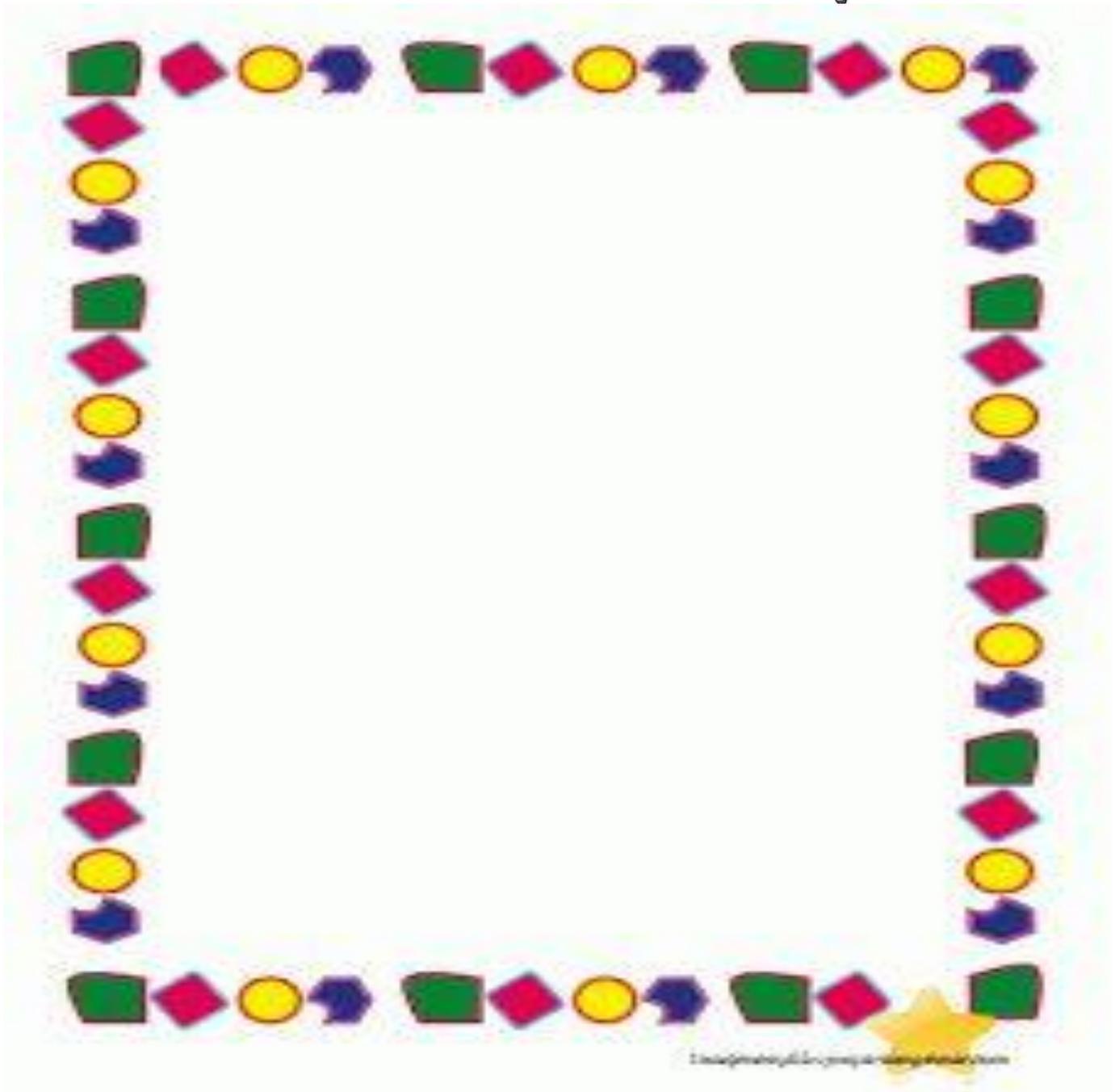
A large, empty rectangular box with an orange border, intended for the student to draw their favorite part of the activity. The bottom right corner of the box is folded over, showing a grey underside.

FICHA DE TRABAJO Nº 02
"CAMINO COMO LOS MALABARISTA"



NOMBRE:

FECHA:



FICHA DE TRABAJO Nº 03
"SOMOS CANGUROS"



NOMBRE:

FECHA:

CONSIGNA: MODELA LO QUE MAS TE GUSTO DE LA CLASE



FICHA DE TRABAJO Nº 04
"GATEANDO VOY LLEGANDO"



NOMBRE:

FECHA:

CONSIGNA: MODELA LO QUE MAS TE GUSTO DE LA CLASE

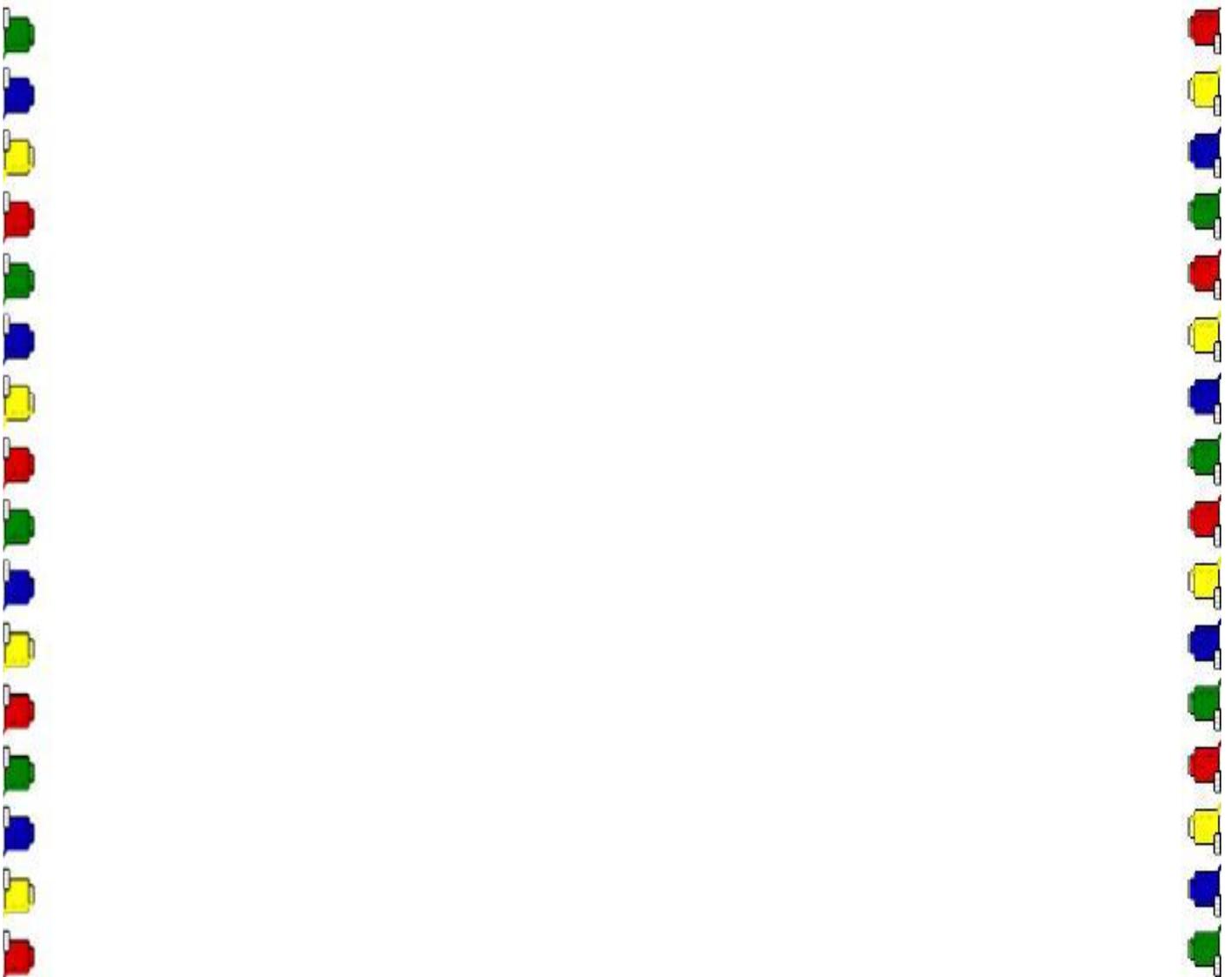
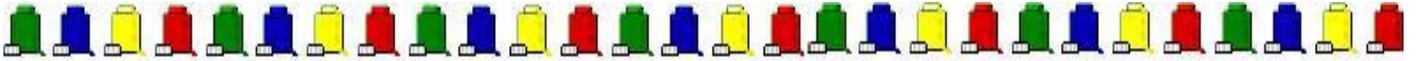


FICHA DE TRABAJO N° 05
"CAMINO COMO EL ELEFANTE"

NOMBRE:

FECHA:

CONSIGNA: DIBUJA LO QUE MAS TE GUSTO DE LA ACTIVIDAD



FICHA DE TRABAJO N° 06
"JUGUEMOS A LAS CARRERAS"



NOMBRE:

FECHA:

CONSIGNA: DIBUJA LO QUE MAS TE GUSTO DE LA ACTIVIDAD



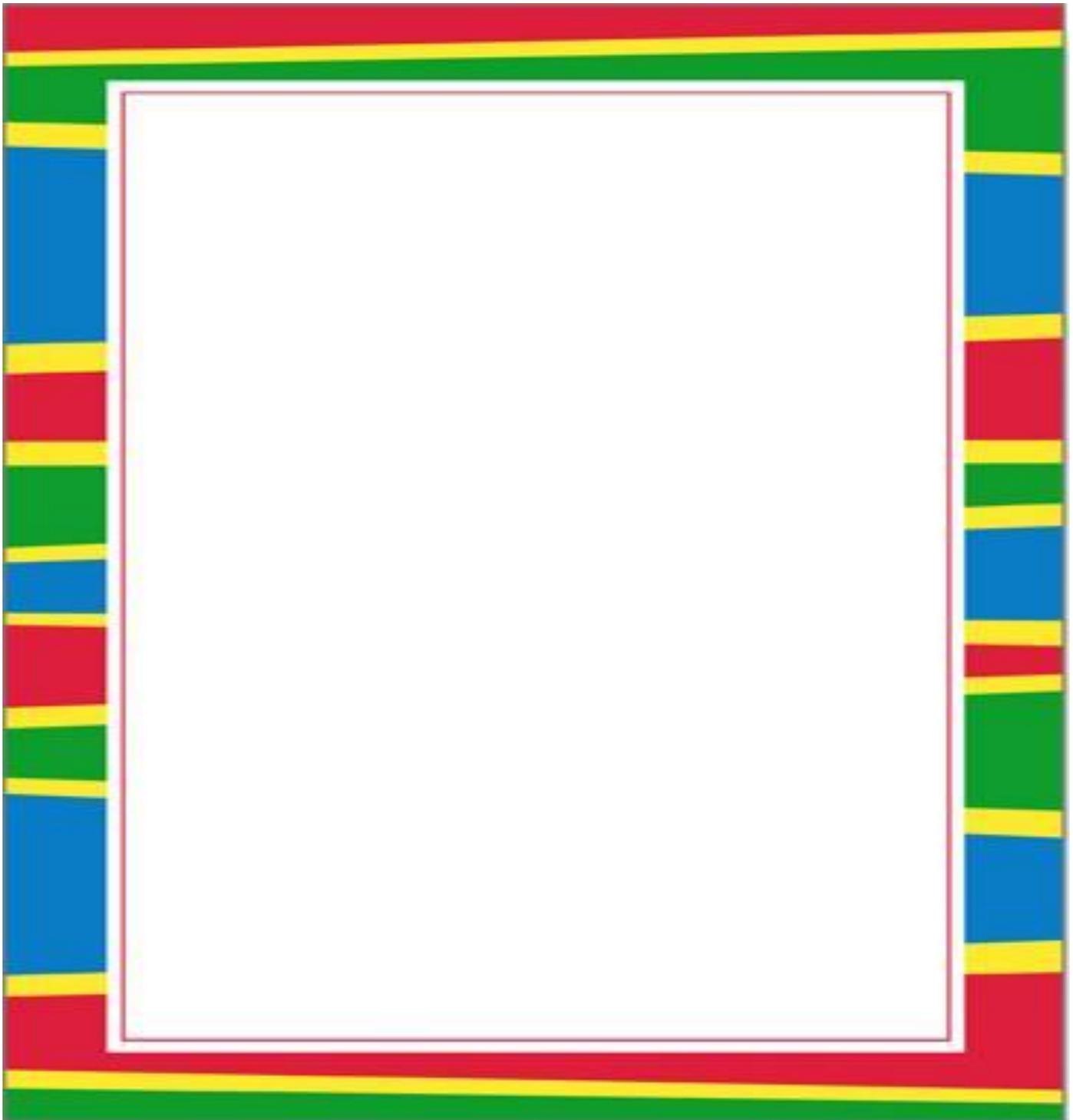
FICHA DE TRABAJO Nº 07

“SALTO ALTO”

NOMBRE:

FECHA:

CONSIGNA: Dibuja lo que más te gusto de la actividad

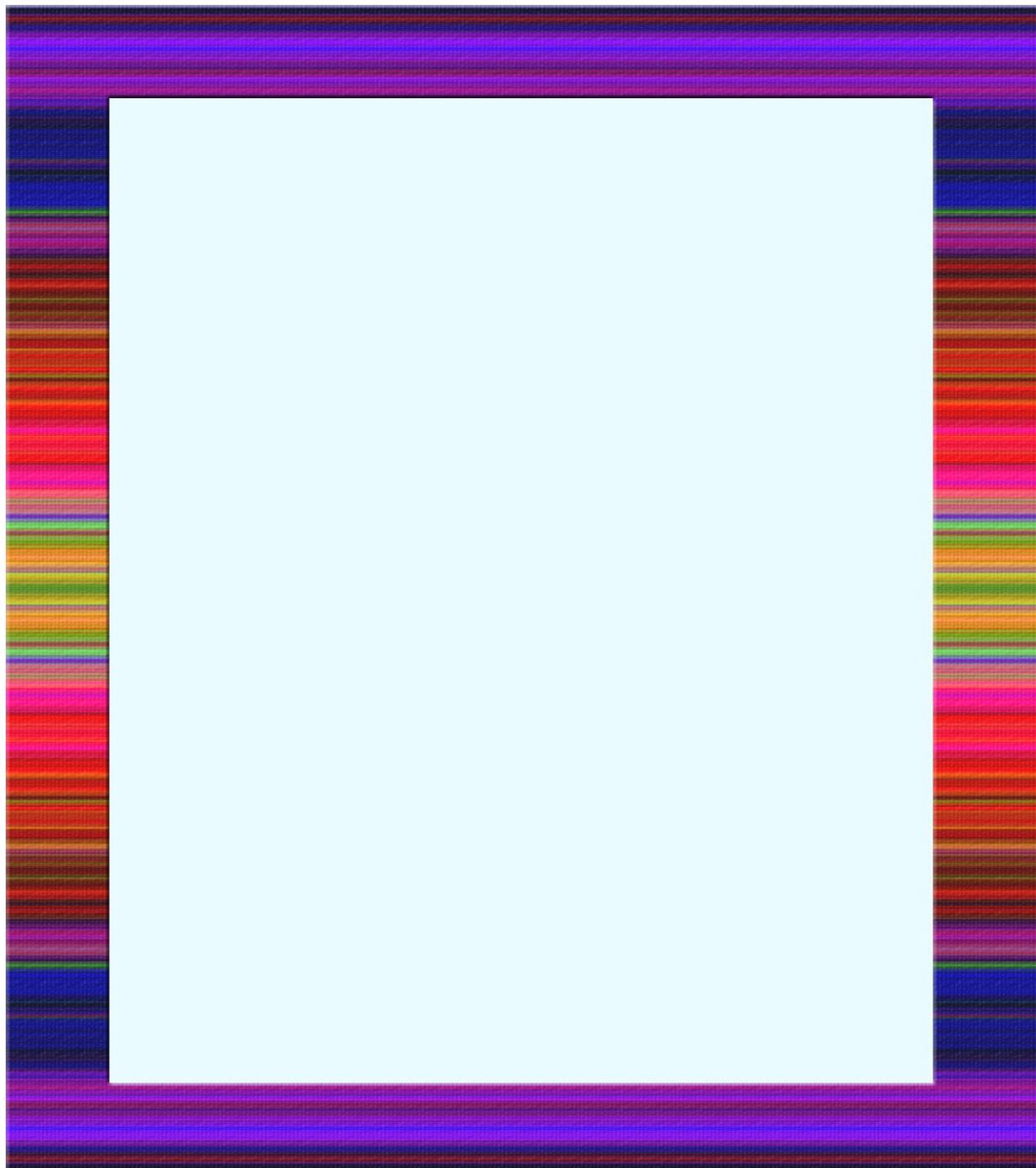


FICHA DE TRABAJO Nº 08
"NOS DIVERTIMOS CAMINANDO"

NOMBRE:

FECHA:

CONSIGNA: DIBUJA EL ANIMALITO QUE REPRESENTASTES

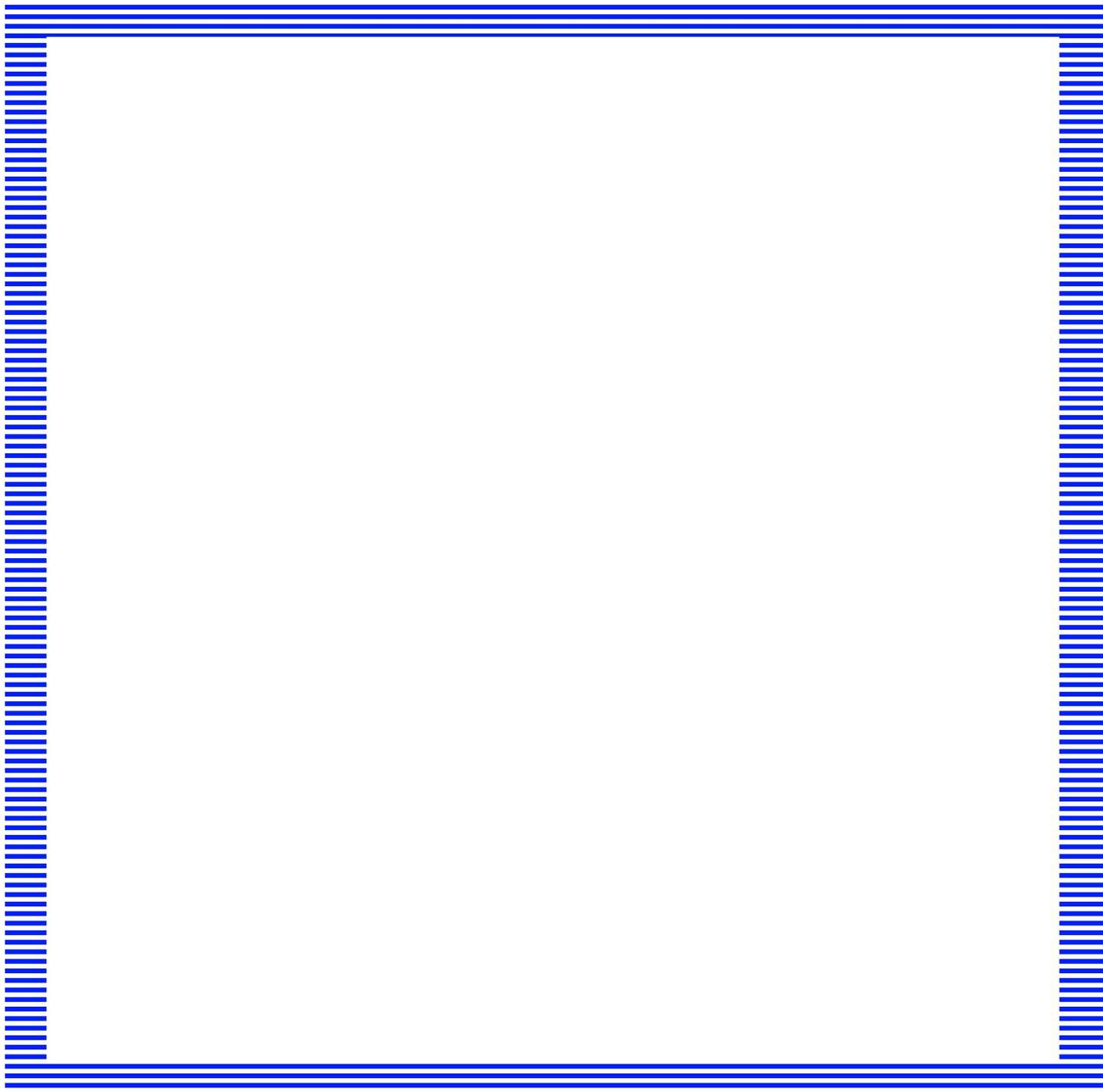


FICHA DE TRABAJO N° 09
“CAMINO POR OBSTACULOS”

NOMBRE:

FECHA:

CONSIGNA: DIBUJA LO QUE MAS TE GUSTO DE LA ACTIVIDAD

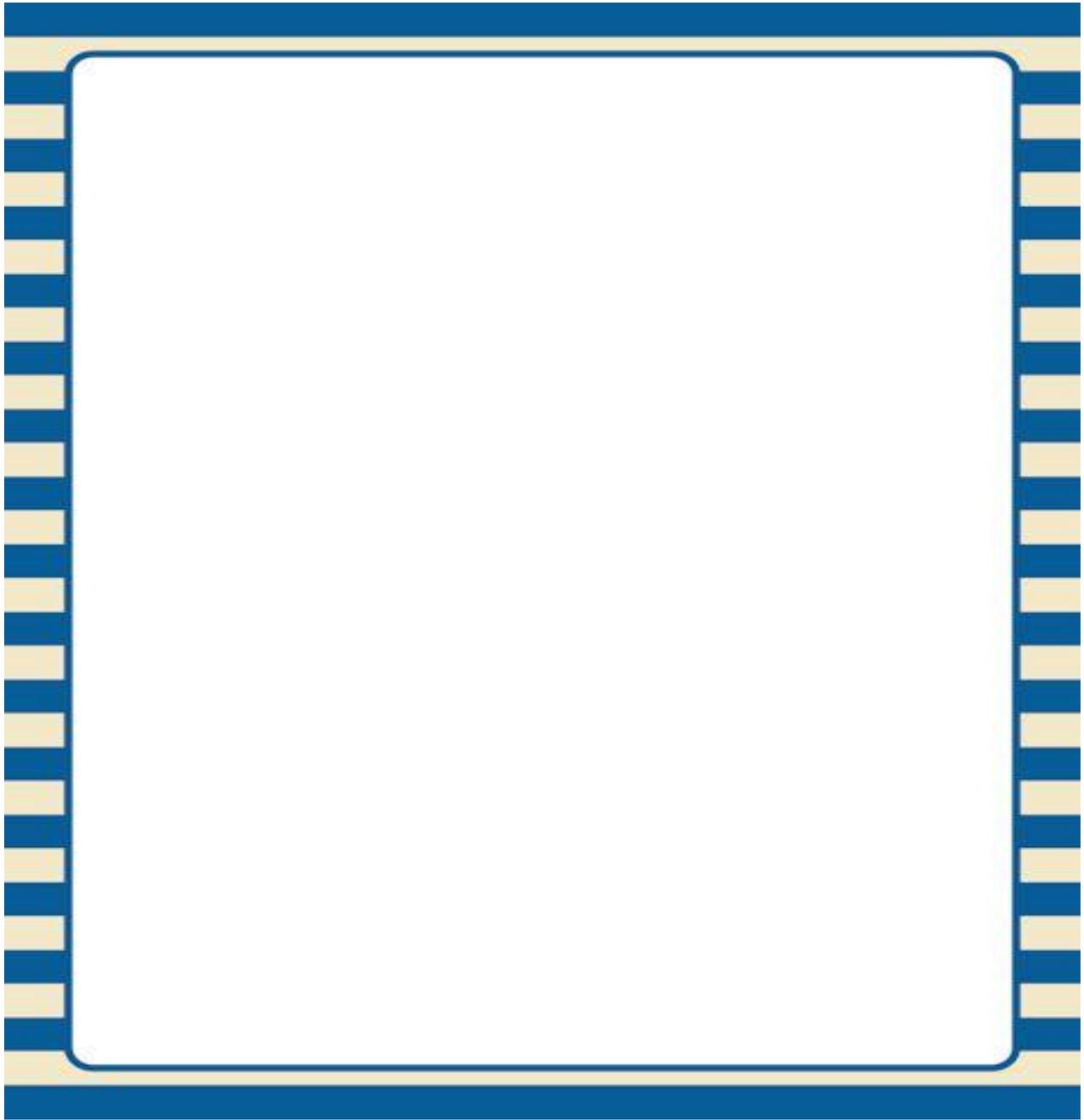


FICHA DE TRABAJO N° 10
“CORRIENDO SIN PARAR”

NOMBRE:

FECHA:

CONSIGNA: DIBUJA LO QUE MAS TE GUSTO DE LA ACTIVIDAD



FICHA DE TRABAJO Nº 11
"NOS DIVERTIMOS EQUILIBRANDONOS"

NOMBRE:

FECHA:

CONSIGNA: DIBUJA LO QUE MAS TE GUSTO DE LA ACTIVIDAD

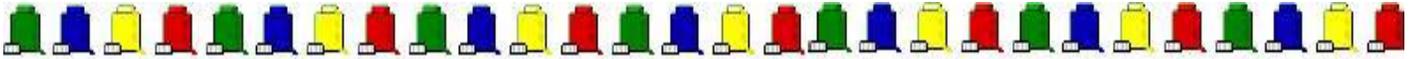


FICHA DE TRABAJO Nº 12
"NOS DESPLAZAMOS EN CUADRUPEDIA"

NOMBRE:

FECHA:

CONSIGNA: DIBUJA LO QUE MAS TE GUSTO DE LA ACTIVIDAD



FICHA DE TRABAJO Nº 13
"NOS DIVERTIMOS SALTANDO"

NOMBRE:

FECHA:

CONSIGNA: DIBUJA LO QUE MAS TE GUSTO DE LA ACTIVIDAD

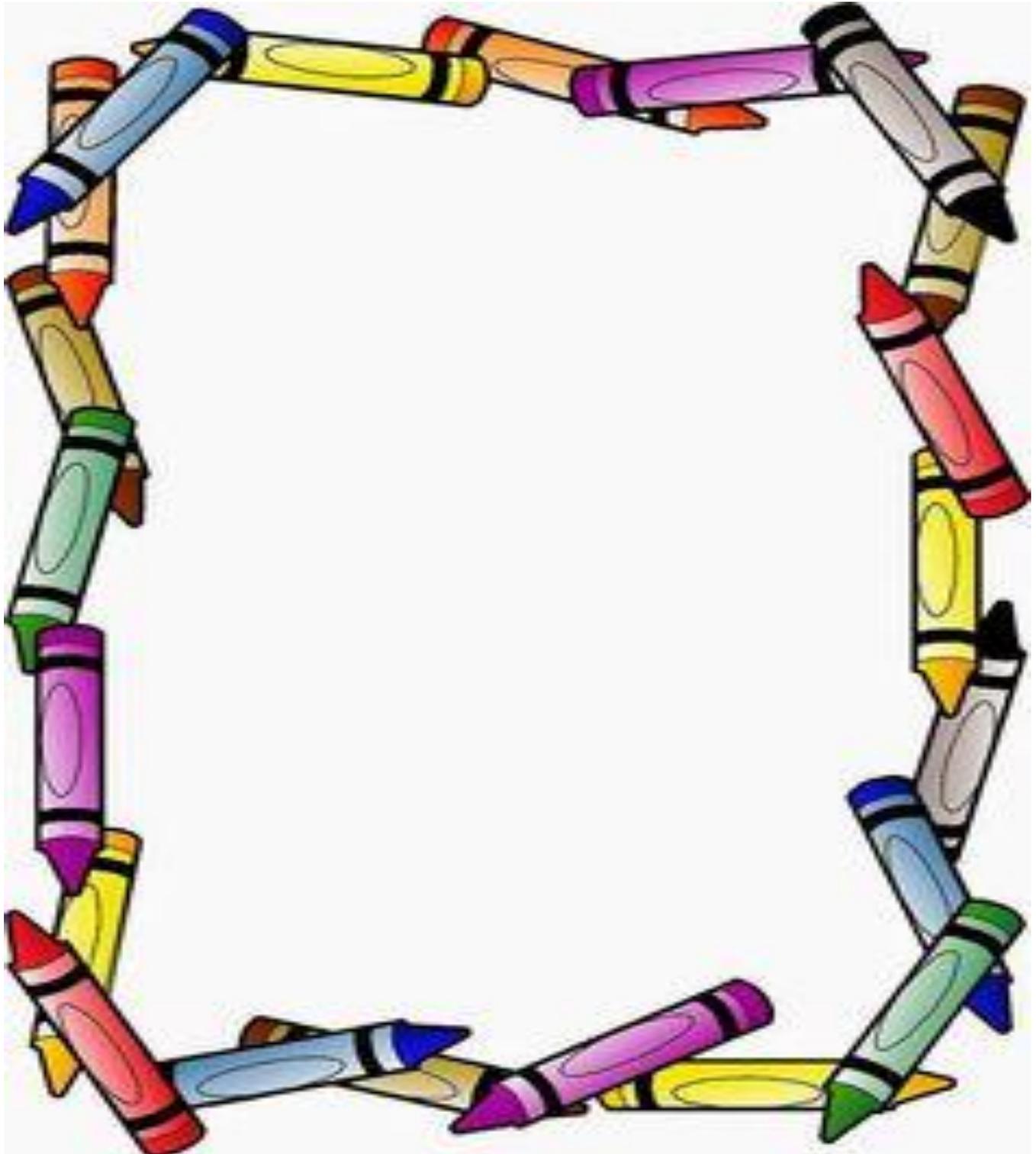


FICHA DE TRABAJO Nº 14
"NOS DESPLAZAMOS GATENDO"

NOMBRE:

FECHA:

CONSIGNA: DIBUJA LO QUE MAS TE GUSTO DE LA ACTIVIDAD



FICHA DE TRABAJO Nº 15
"NOS DIVERTIMOS CAMINANDO"

NOMBRE:

FECHA:

CONSIGNA: DIBUJA LO QUE MAS TE GUSTO DE LA ACTIVIDAD



FOTOGRAFÍAS



NIÑOS REALIZANDO LA ACTIVIDAD DE JUEGO
EL MATAGENTE CON SUS COMPAÑEROS





DOCENTE ORIENTADO A LOS NIÑOS CON LA ACTIVIDAD IMITANDO A LOS ANIMALES





MOMENTO DE ASAMBLEA DONDE SE LES ENTREGA SU MATERIAL PARA LA EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD SOMOS CANGUROS

