



**UNIVERSIDAD NACIONAL
“PEDRO RUIZ GALLO”**



**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

**TRABAJO ACADEMICO
PARA OBTENER EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL CON MENCIÓN EN
DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

Aplicación de un programa de actividades lúdicas “jugando aprendo” para desarrollar la coordinación motora gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 259 del Centro Poblado Túpac Amaru I, Distrito de Imaza - Provincia de Bagua – Región Amazonas.

AUTORAS:

Rasco Zelada Manuela Zoila

Merino Campoverde Ani Rosario

ASESORA:

Mg. Paredes Aguinaga Mercy Carmen

Bagua – Perú

2018

ACTA JURADO



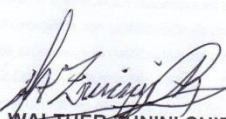
Dra. LAURA ISABEL ALTAMIRANO DELGADO

PRESIDENTE.



Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO

SECRETARIO.



M.Sc. WALTHER ZUNINI CHIRA

VOCAL.

Dedicatoria

Hoy le doy gracias a Dios por
ser mi guía y fortaleza en los
momentos que quise desfallecer y no
dejarme caer.

A mi Padre, por siempre estar
apoyándome y brindándome toda su
colaboración, gracias por cuidarme.
A todos los docentes que me guiaron
durante este largo camino, gracias de
corazón.

MANUELA

A mi familia dedico con mucho amor por el gran apoyo incondicional
en seguir superándome como profesional

Y a los niños del jardín por permitir aplicar el programa y de esta
manera contribuir al mejoramiento de la educación.

ANI

Agradecimiento

A nuestros padres, por
apoyarnos constantemente para
superándonos cada día.

A nuestras profesoras,
Por sus orientaciones en esta
Especialidad para sobresalir y
Ser buenas profesionales
y a nuestra asesora Mg. Mercy Paredes Aguinaga
por su apoyo para culminar nuestro trabajo académico

MANUELA Y ANI



Índice

Contenido

Dedicatoria.....	3
Agradecimiento	4
Índice	5
PRESENTACIÓN.....	7
1.1. Referencia teórico conceptual.....	11
1.1.1. Referencia teórica	11
1.1.1.1. Teoría psicomotriz de Henry Wallon	11
1.1.2. Planteamiento teórico.....	13
1.1.3 Referencia conceptual	23
1.2. Propósitos de la intervención.....	24
1.2.1. Objetivo general.....	24
1.2.2. Objetivos específicos.....	24
1.3. Estrategias de intervención	25
1.3.1. Coordinaciones previas.....	25
1.3.2. Metodología específica	26
1.3.3. Cronograma	28
II. Contenido.....	30
2.1. Evaluación de entrada	30
2.2. Instrumentos de evaluación entrada y salida para desarrollar la coordinación motora gruesa.....	30
2.2. Propuesta o programa	37
2.2.1. Generalidades	37
2.2.2. Componente didáctico.....	38
2.2.3. Modelo didáctico	39
2.2.4 Sesiones de enseñanza - aprendizaje.....	41
2.3. Evaluación de salida	83
2.4. Resultados finales.....	88

III. Conclusiones y recomendaciones.....	93
3.1. Conclusiones	93
3.2. Recomendaciones.....	94
Bibliografía.....	95

PRESENTACIÓN

La Institución Educativa Inicial N° 259 está ubicada en el centro poblado Túpac Amaru I, Distrito de Imaza, provincia de Bagua, el cual se encuentra ubicada en la Región Amazonas.

Se creó en 1990 donde comenzó como un PRONOEI que duro 5 años pero los padres vieron la necesidad de crearlo Jardín y fue el 14 de Octubre de 1994 con Resolución Directoral N° 001663.

El acceso al Centro Poblado es por vía terrestre tomando la carretera Túpac Amaru I - Imaza con una distancia 40 km. En tiempo de 1 hora aproximadamente desde Imaza. Su vía de acceso cuenta con una carretera normal, se puede llegar en vehículos menores los cuales hacen servicios de pasajeros y carga. Asimismo cuenta con los siguientes medios de comunicaciones local, masiva como son: el celular, altavoces, televisión por cable, etc.

También el Centro Poblado de Túpac Amaru I cuenta con las siguientes instituciones: Institución Educativa Primaria N° 16616, Institución Educativa Secundaria “José Gabriel Condorcanqui”, Posta Medica, Tenencia de Gobernación, Municipalidad delegada, Instituciones religiosas: católica, pentecostal, del mismo modo cuenta con organizaciones sociales tales como: Vaso de leche, Comedor popular y Comité de autodefensa.

Cuenta con los siguientes servicios básicos como son: alumbrado eléctrico, agua tratada que captan del distrito de Imaza y reparten por medio de tubería a las viviendas.

De tal modo cuenta con escasos recursos naturales a excepción de una franja de tierra que utilizada por los pobladores para la siembra de plátano, papaya, aguaje, cacao, etc. También cuenta con animales silvestres, plantas medicinales, plantas madereras.

La Institución Educativa Inicial N° 259, solo cuenta con dos docentes. En el presente año acoge a un total de 28 educandos entre niñas y niños.

Con relación a su infraestructura, cuenta con tres ambientes construidos de material rustico, de los cuales se utilizan para el aula de 3 años, una para 4 y 5 años, un comedor y 02 servicios higiénicos, este está construido de material noble.

El aula de intervención son los niños de 4 años con una cantidad de 15 niños a través de la evaluación de entrada y la observación directa se observó que los niños y niñas muestran debilidades para desarrollar su coordinación motora entre ellas tenemos:

- Los niños al correr con un objeto para llegar a la meta no lo cumplen su término.
- Al saltar en varias direcciones, imitando movimientos no lo realizan en forma adecuada, se caen repetidas veces.
- Al trepar sujetándose con sus manos, muchos de ellos no tienen resistencia y se caen con mucha facilidad.
- Las carreras que realizan no respetan los acuerdos tomados llegándose a chocarse con sus compañeros.

Frente a estas dificultades se ha tomado a bien desarrollar un programa de actividades lúdicas “jugando aprendo, las cuales se encuentran secuenciadas, pertinentes y dosificadas, de acuerdo a la edad.

Es muy importante que los niños tengan una buena coordinación motor gruesa ya que les permitirá realizar ejercicios sin ninguna dificultad.

El presente informe técnico profesional realiza un programa de actividades lúdicas “Jugando aprendo” para desarrollar la coordinación motora gruesa para lograr las metas descritas, porque es conocido que en las instituciones educativas las maestras del Nivel Inicial realizan muchas actividades lúdicas con los niños, procurando desarrollar la motricidad gruesa para mantener una buena salud física y emocional aspectos importantes en la formación integral de los niños.

El presente trabajo académico , en su estructura presenta tres partes:

- La primera referida a la referencia teórica – conceptual y la segunda al contenido. Además cuenta con conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

- En la parte I: Denominado marco referencial, trata de reunir referencia teórica.
 - conceptual que han orientado el diagnóstico realizado, así como los propósitos y estrategias de intervención como especialistas.
- En la parte II: Titulada contenido, está conformado por la evaluación inicial, resultados e interpretación de la misma, diseño del programa de actividades lúdicas para la construcción de los aprendizajes, la evaluación final (de salida), y la evaluación comparativa de los resultados e interpretación de los mismos.
- En la parte III: Se encuentra las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos que ayudarán a comprender su contenido.

Por último resulta necesario señalar que el presente trabajo servirá de orientación para futuras investigaciones, que al igual que esta buscan dirigir sus acciones hacia el perfeccionamiento de las maestras del Nivel Inicial comprometidos en la solución de los problemas en el proceso de enseñanza – aprendizaje que permitirá el desarrollo de la coordinación motora gruesa

LAS AUTORAS

I. MARCO REFERENCIAL

I. Marco referencial

1.1. Referencia teórico conceptual

1.1.1. Referencia teórica

1.1.1.1. Teoría psicomotriz de Henry Wallon.

Wallon, H (1987), En el campo psicomotriz influye significativamente en la educación preescolar, marcando una doble acción sobre el sujeto, considerando este en doble vertientes individual y social y es el sentido o nivel psicomotor en el que Wallon aporta la necesidad del movimiento en la educación preescolar, por su influencia en el desarrollo general y porque lo considera como el paso previo hacia el pensamiento conceptual.

Para Wallon, el movimiento revierte una importancia insoslayable en el desarrollo psicológico del niño. Basó sus trabajos en la unidad psicobiológica del ser humano; donde psiquismo y motricidad, no constituyen dos dominios distintos o yuxtapuestos, sino que representan la expresión de las relaciones reales del ser y del medio.

Este autor distingue dos tipos de actividad motriz:

a) La actividad cinética (comprende los movimientos propiamente dichos y está dirigida al mundo exterior); y

b) La actividad tónica (mantiene al músculo en cierta tensión y viene siendo la tela de fondo en la cual se elaboran las actitudes, las posturas y la mímica).

En este contexto, Wallon, confiere al tono postural un importante rol, constituyéndose como elemento indispensable tanto en la vida afectiva como en la de relación.

Wallon establece los siguientes estadios del desarrollo psicomotriz del niño, hasta los tres años:

- **Estadio de impulsividad motriz**, contemporánea al nacimiento, en el cual los actos son simples descargas de reflejos o automatismos (estado impulsivo puro).
- **Estadio emotivo**, en el cual las primeras emociones se manifiestan por el tono muscular o la función postural. Las situaciones las conocemos por la agitación que producen y no por sí mismas (papel preponderante de la afectividad).
- **Estadio sensorio motor**, en el que aparece una coordinación mutua de las diversas percepciones (marcha, formación del lenguaje).
- **Estadio proyectivo**, en el que la movilidad se hace intencionada, orientada hacia un objeto.

Entre los tres y los seis años, tiene lugar el **estadio del personalismo**, el cual se caracteriza por "la toma de conciencia del yo", su afirmación y utilización. En esta etapa, las adquisiciones psicomotrices más importantes, son la toma de conciencia del propio cuerpo y la afirmación de la dominancia lateral. La imagen que el niño tiene de su propio cuerpo, constituye un elemento indispensable para la formación de su personalidad.

Para este autor, que propugnaba una concepción dialéctica del desarrollo, el movimiento constituye un factor decisivo en el desarrollo psíquico del niño, por su significación en sus relaciones con los demás, porque influye en su conducta habitual y porque de esta manera, contribuye a la estructuración de su personalidad. Afirmaba que el pensamiento nace de la acción, para volver a ella.

1.1.2. Planteamiento teórico

a. En relación a la coordinación motora gruesa:

Coordinación motriz

Se hace referencia a la capacidad de los músculos esqueléticos del cuerpo de lograr una sincronización para lograr un determinado movimiento. Así, los músculos de las extremidades conjuntamente con son movidos por impulsos del sistema nervioso a partir de las directrices del cerebro de un modo armónico en vistas de la consecución de un objetivo en términos de movimiento; conjuntamente, el cerebelo controla al denominado tono muscular. Esta capacidad es extremadamente importante en los deportistas, en especial los que se desarrollan en áreas que requieren de habilidad con el cuerpo. Es importante resaltar que este tipo de coordinación puede aprenderse y desarrollarse.

Coordinación motora gruesa

Se define motricidad gruesa como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varia de un sujeto a otro (pero siempre entre unos parámetros), de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental. Este desarrollo va en dirección céfalo-caudal es decir primero cuello, continua con el tronco, sigue con la cadera y termina con las piernas.

Importancia de la motricidad gruesa

La motricidad gruesa es de vital importancia en el desarrollo integral del niño, ya que implica acciones relacionadas con movimientos de todo su cuerpo. La motricidad gruesa incluye movimientos musculares de piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Su correcto desarrollo le permitirá al niño poder subir la cabeza, gatear, incorporarse a la postura inicial, voltear y mantener el equilibrio, entre otras habilidades.

Este tipo de motricidad permite que tu pequeño sea capaz de desplazarse, además facilita que se atreva a conocer su entorno experimentando con todos sus sentidos.

Por otro lado, los distintos tipos de motricidad, sea fina o gruesa, constituyen la base para el desarrollo del área cognitiva del niño

Fases de la coordinación motora gruesa

En el desarrollo motor, según la edad, se observan cinco fases:

- 0 a 6 meses: Dependencia completa de la actividad refleja, en especial la succión. Hacia los tres o cuatro meses se inician los movimientos voluntarios debido a estímulos externos.
- 6 meses a 1 año: Se caracteriza por la organización de las nuevas posibilidades del movimiento. Se observa una movilidad más grande que se integra con la elaboración del espacio y del tiempo. Esta organización sigue estrechamente ligada con la del tono muscular y la maduración propia del proceso de crecimiento, la cual se enriquece continuamente debido al feedback propio del desarrollo cognitivo. Cerca del año, algunos niños caminan con ayuda.
- 1 a 2 años: alrededor del año y medio el niño anda solo y puede subir escalones con ayuda. Su curiosidad le hace tocar todo y se puede sentar en una silla, agacharse, etc..., A los 2 años el niño corre y puede saltar con los dos pies juntos. Se pone en cuclillas, sube y baja las escaleras sintiendo el apoyo de la pared.
- 3 a 4 años: se consolida lo adquirido hasta el momento, se corre sin problemas, se suben y bajan escaleras sin ayuda ni apoyos, pueden ir de puntillas andando sobre las mismas sin problemas. Al llegar a los 4 años se puede ir solo con un pie, el movimiento motor a lo largo del año se irá perfeccionando hasta poder saltar, mover, subir y bajar por todas partes.
- 5 a 7 años: El equilibrio entra en la fase determinante, donde se adquiere total autonomía en este sentido a lo largo de este período. En

esta fase, se automatizan los conocimientos adquiridos hasta el momento, que serán la base de los nuevos conocimientos tanto internos como socio-afectivos. Las posibilidades que se abren al niño delante de las siguientes fases de crecimiento (adolescencia, pubertad) hasta llegar al desarrollo completo vendrán marcadas ineludiblemente por lo adquirido y consolidado en estas etapas.

- A partir de los 7 años la maduración está prácticamente completada, por lo que a partir de ahora y hasta los 12 años es el momento idóneo para realizar actividades que favorezcan el equilibrio y la coordinación de movimientos.

b. En relación a las actividades psicomotrices:

Actividades lúdicas

El objetivo principal de las actividades lúdicas buscar el recreo, el desarrollo de las capacidades motoras, la buena utilización del tiempo libre, así como también la adaptación del individuo a situaciones semejantes a la vida. En la etapa infantil el juego adquiere una connotada importancia al facilitar el desarrollo de habilidades y destrezas permitiéndole así a los niños aprender a conocerse a sí mismo y explorar el entorno en el que viven, conformando de esta manera un espacio lúdico para él y personal del niño.

Para el niño la única forma realmente viva es el juego. Es por ello, que el juego es considerado como una actividad en la cual el niño se involucra "de todo corazón", ya que estimula la imaginación creadora, la invención, la experimentación y la expresión corporal. La relación que el juego establece entre la realidad interna y la externa lo vincula estrechamente al ejercicio de la imaginación, la invención y la expresión. Al respecto Dávila (1987), plantea: "que todo esfuerzo sea adaptado al desarrollo y edad del niño. Que todo juego, ocupación o esfuerzo tenga interés para el niño y que sus resultados sean igualmente placenteros".

Para el niño, el mismo juego será diferente cada vez que se juegue, favoreciendo el desarrollo de la imaginación y el pensamiento creativo.

Características de las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas poseen características generales que estimulan al individuo y brindan al docente la oportunidad de conocer y evaluar el juego. Existen una serie de características generales y comunes a las conductas de juego, entre las cuales Hernández (2002), señala las siguientes:

La actividad lúdica es voluntario y espontáneo; es iniciado por voluntad propia y en el desarrollo del mismo se ejercita la libertad de ir eligiendo y modificando el transcurso del mismo. Responde a una necesidad y produce placer; necesidad que evoluciona con el sujeto y cuya satisfacción contribuye a un desarrollo emocional armónico, proporcionando placer y despertando su interés por volver a jugar proporciona satisfacción personal y equilibrio emocional presenta una organización propia de conductas; que lo definen como tal, y provienen en gran parte de imitar conductas observables.

Las entidades cognitivas, lenguaje y psicomotriz se encuentran sustentadas en las bases socio afectivo que rodean al niño desde el mismo momento en que nace.

Actualmente los juegos son de gran utilidad en el medio educativo y funcionan como estrategias de enseñanza, de tal manera que el objetivo principal del juego en escuela, es de incrementar y estimular a los estudiantes, hacia una enseñanza-aprendizaje creativa.

Tipos de actividades lúdicas.

El juego dirigido

El juego dirigido es en el ámbito escolar muy importante. 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 o niña consigue multitud de aprendizajes de una forma fácil, motivadora y que aporta una gran transferencia para otros aprendizajes. Por todo ello es necesaria una planificación del juego para que alcance los objetivos que pretendemos alcanzar.

Aquí cada especialista debe valorar que pretende conseguir y documentarse para buscar aquellos juegos que considere oportunos o aquellos que ya conozca. Debemos tener en cuenta, pues, unas consideraciones específicas en relación con el juego. Al elegirlo tendremos en cuenta la edad de nuestros educandos para que sea motivador, las capacidades físicas necesarias para el mismo y por último valorar si es adecuado para trabajar aquello que pretendemos. 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 niños y niñas. 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. Por ello tendremos en cuenta los siguientes elementos:

- 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 niños y niñas 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 y niña de forma espontánea o con otros compañeros. 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. A continuación expongo un ejemplo de actividad de observación en este sentido.

Las Actividades lúdicas en el desarrollo evolutivo del niño o niña “un juego para cada edad”

Hay una serie de etapas evolutivas en el niño, con determinadas características fisiológicas y psicológicas. Basados /as en ellas hemos establecido una clasificación general por edades, con los juegos que potencian el desarrollo de determinadas características en cada una de las etapas y que son más indicados:

a) Del nacimiento a los 3 años.

Características:

- Coordinación de la vista y el tacto para descubrir las diversas posibilidades de los objetos. Para que el niño/a explore su entorno y se adapte a él, hay que presentarle a gran cantidad de estímulos, y su propio cuerpo como base de conocimiento del medio.
- Realiza reflejos hereditarios que responden a tendencias instintivas, como la nutrición.
- A falta de palabras y conceptos con los que expresarse, empieza a practicar movimientos organizados, que suplen a los primeros como forma de comunicación.

Tipos de actividades lúdicas en educación

- Juegos de educación de los sentidos; la exploración, descubrimiento y manipulación de objetos o del propio cuerpo, mediante sensaciones táctiles, ruidos.
- Juegos psicomotrices, para la coordinación de movimientos.

b) De 3 años a 6 años.

Características:

- Juegos de educación de los sentidos, con una participación plena, por ejemplo con modelados que permitan construir, crear
- Juegos de expresión dramática, en cuanto imitación, vinculan al medio social o familiar inmediato (en esta etapa les gusta especialmente aprender canciones con gestos).

- Juegos de expresión verbal, con conceptos sencillos tomados de la realidad cercana (Ejemplo: veo – veo), alternarse con la intención de hacer comprender ciertos conceptos del tipo dentro-fuera (Con juegos como Tierra-Mar-Aire, por ejemplo.).
- Juegos populares o tradicionales (Ej.: Escondite inglés, ratón que te pilla el gato.).
- Juegos pre-deportivos elementales; basados en la importancia que tiene el desarrollo psicomotriz en esta etapa.

Didáctica de las actividades lúdicas

Según Machado (1992: 56), el docente guiará el juego atendiendo a los criterios siguientes:

- **Socio-emocional:** aliviar tensión, integración grupal, desarrollo espiritual, auto disciplina, liderazgo, cooperación.
- **Valor físico:** precisión, velocidad, flexibilidad, agilidad, uso y desarrollo de destrezas básicas, relajación.
- **Valor intelectual:** aplicación de conocimientos adquiridos en la vida escolar, apreciación de conocimientos adquiridos en otros lugares.
- **Desarrollo Integral.** El desarrollo integral infantil abarca las siguientes áreas: cognitiva, social, emocional y moral psicomotriz y se produce de acuerdo a los siguientes principios:
- **Integral:** integración de estructuras orgánicas, psicológicas, sociales y se verifican como un todo organizado y equilibrado.
- **Individual:** es pautado por sus características propias y el contexto social.
- **Vulnerable:** está expuesto a diferentes factores que tienden a influir sobre su dinámica.
- **Diferenciado:** va de lo general a lo particular.
- **Relevante:** se establecen las bases esenciales y lineamientos generales de la posterior evolución del ser humano.
- **Continuo:** se da durante todo el proceso vivencial del ser humano.
- **Intencional:** todas las etapas son guiadas por acciones pedagógicas.

Condiciones para elegir actividades lúdicas

¿Qué se debe tener en cuenta a la hora de elegir un juego?

- Conocer el juego a fondo, es decir, haberlo jugado antes.
- No es lo mismo leerlo que ponerlo en práctica.
- Que presenten el máximo de estructuras de comunicación distintas. Es decir romper la tendencia a jugar siempre con las estructuras clásicas. Proponiendo alternativas.
- Tender a equilibrar las estructuras de oposición y cooperación, para no fomentar la competitividad.
- Que sean flexibles, puedan dar pie a la iniciativa, sean flexibles a los comportamientos imprevisibles y a la creatividad individual.
- Que no afecten a la integridad física, psíquica o afectiva de los o las participantes. (no ridiculizar, ni humillar).
- Adaptarlos al espacio – tiempo en que se va a desarrollar, y a las personas.
- Amplia diversidad, que permita desarrollar distintas aptitudes (que no sean siempre juegos de fuerza, potencia o velocidad, que fomenten la observación, el razonamiento, los sentidos)
- Que no discriminen por razones de sexo.

Forma de presentación de las actividades lúdicas

El juego, a pesar de no tener edad, suele estar asociado a la etapa evolutiva del niño/a.

- Una característica de los adolescentes es “querer ser”, sentirse adultos/as.
Por lo que hay que prestar atención en esto. Que no consideren que estamos “infantilizando”.
- Intentar realizar las propuestas de forma sugerente y motivante.
- Ser lo más claro/a concreto/a posible; la explicación no debe durar nunca más que el propio juego.
- Poner atención en la forma de explicar el juego (lenguaje) para que este primer acercamiento, no excluya a nadie. A menudo, cuando

más estructuradas están las situaciones, menos tiempo tienen las personas y lo que quieren es una muestra.

El papel del educador/a en un juego dirigido es muy importante; coordinar, organizar, motivar, observar, revisar, ayudar, corregir, etc.

Recomendaciones para la presentación de las actividades lúdicas

Algunas recomendaciones para las presentaciones son:

- Reduce las instrucciones verbales al mínimo (Es preferible hacer una prueba).
- Comienza con alguna actividad donde esté todo el grupo unido.- Alterna actividades sedentarias y activas.
- Si las personas están cansadas o se han despertado hace poco comienza con actividades sedentarias.
- Busca muestras de “hartura” e intenta introducir un nuevo juego antes de que el interés comience a decaer (por aburrimiento o fatiga) Ten bastantes juegos en la cabeza (o en el papel), como para continuar durante más tiempo que el de una sesión.
- Ten en la cabeza algunos juegos especiales por si los necesitas (Por ejemplo si tienes prevista una sesión de juegos de calle y se pone a llover, deberías tener previstos juegos de interior).
- Asegúrate de que todo el material necesario está en el sitio antes de comenzar la sesión.
- Anima a los/as participantes a hacer adaptaciones creativas durante los juegos o a intentar distintas versiones.-Consigue opiniones y comentarios durante la sesión (Ejemplo adaptaciones de juegos), así como al final (Ejemplo Cosas que nos gustaron, no nos gustaron y sugerencias).
- Acaba con una actividad sedentaria que permita reagruparse a todas las personas de una forma divertida e intenta que el grupo acabe riéndose.

1.1.3 Referencia conceptual

Aplicación

La 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.

Programa

Instrumento curricular donde se organizan las actividades de enseñanza-aprendizaje, que permite orientar al docente en su práctica con respecto a los objetivos a lograr, las conductas que deben manifestar los alumnos, las actividades y contenidos a desarrollar, así como las estrategias y recursos a emplear con este fin.

Desarrollo

Es un proceso multidimensional, que abarca todos los aspectos de manera integral, es decir, que los diferentes elementos del desarrollo del niño están interrelacionados y deben ser considerados en su conjunto; los cambios que se producen en una dimensión influyen en el desarrollo de las otras y viceversa.

Motricidad gruesa

La motricidad gruesa es uno de los dos tipos de habilidades motoras que tienen que aprender los niños durante su desarrollo. Tiene que ver con los movimientos que utilizan músculos de gran tamaño, como los de los brazos, las piernas o el torso. Esta es distinta de la motricidad fina, que tiene que ver con movimientos muy específicos.

Actividades psicomotrices

Proporciona el desarrollo de hábitos, habilidades y capacidades motrices como caminar, correr, saltar, lanzar, capturar, equilibrio, reptación, destreza, flexibilidad, rapidez y resistencia entre otros. De las cualidades morales y evolutivas como la voluntad, el valor, la perseverancia, la ayuda mutua, la disciplina y el colectivismo, etc.

1.2. Propósitos de la intervención

El presente programa de intervención tiene como propósito primordial desarrollar la coordinación motora gruesa en todos los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 259 Centro poblado Túpac Amaru I, Distrito de Imaza, Provincia de Bagua y Región Amazonas, en área de Psicomotricidad a través de la aplicación de un programa basados en actividades lúdicas “Jugando Aprendo”, con las cuales se podrá desarrollar la coordinación motora gruesa en los niños que pertenecen al grupo de investigación.

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

1.2.1. Objetivo general:

Proponer y ejecutar un programa de actividades lúdicas “Jugando Aprendo”, para desarrollar la coordinación motora gruesa, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 259 Centro poblado Túpac Amaru I, Distrito de Imaza, Provincia de Bagua y Región Amazonas.

1.2.2. Objetivos específicos:

- Identificar el nivel de desarrollo de la coordinación motora gruesa, en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 259 Centro poblado Túpac Amaru I, Distrito de Imaza, Provincia de Bagua y Región Amazonas, a través de la evaluación de entrada.
- Diseñar sesiones de enseñanza-aprendizaje con actividades lúdicas “Jugando Aprendo”, que permita el nivel de desarrollo de la coordinación motora gruesa, en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 259 Centro poblado Túpac Amaru I, Distrito de Imaza, Provincia de Bagua y Región Amazonas.
- Aplicar sesiones de enseñanza-aprendizaje con actividades lúdicas “Jugando Aprendo”, que permita el nivel de desarrollo de la coordinación motora gruesa, en

los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 259 Centro poblado Túpac Amaru I, Distrito de Imaza, Provincia de Bagua y Región Amazonas.

- Evaluar el nivel de desarrollo de la coordinación motora gruesa, en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 259 Centro poblado Túpac Amaru I, Distrito de Imaza, Provincia de Bagua y Región Amazonas, después de la aplicación de un programa de actividades lúdicas “Jugando Aprendo”, mediante la evaluación de salida.
- Comparar el nivel de desarrollo de la coordinación motora gruesa, a través de la evaluación de entrada y salida en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 259 Centro poblado Túpac Amaru I, Distrito de Imaza, Provincia de Bagua y Región Amazonas.

1.3. Estrategias de intervención

El presente programa tuvo como finalidad desarrollar el nivel de la coordinación motora gruesa con los niños de la Institución Educativa Inicial N° 259 Centro poblado Túpac Amaru I, Distrito de Imaza, Provincia de Bagua y Región Amazonas. Se ha tenido a bien realizar la investigación aplicando un programa de actividades lúdicas “Jugando Aprendo”.

1.3.1. Coordinaciones previas

Se efectuaron las coordinaciones con la Directora de la Institución Educativa Inicial N° 259 Centro poblado Túpac Amaru I, Distrito de Imaza, Provincia de Bagua y Región Amazonas.

Para iniciar el presente trabajo se seleccionó el aula de 4 años. El aula estuvo conformada por 15 niños, estos niños son matriculados en el año 2018, en la cual se aplicó la evaluación de entrada

Todos los niños y niñas tuvieron la misma posibilidad de matrícula en los días indicados, lo que nos lleva a indicar cierto nivel de representatividad (nómina de matrícula).

Luego se procedió a aplicar la evaluación de entrada con indicadores para conocer el desarrollo de la coordinación motora gruesa de los niños sometidos al estudio antes de la aplicación del programa. Los resultados demostraron que el grupo no había desarrollado la coordinación motora gruesa de acuerdo a su edad. Se diseñó un programa de actividades lúdicas “Jugando Aprendo”, para desarrollar la coordinación motora gruesa en niños de 4 años, procediendo luego a aplicarla al grupo de estudio.

1.3.2. Metodología específica

Primer momento

Se seleccionó el aula de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 259 Centro poblado Túpac Amaru I, Distrito de Imaza, Provincia de Bagua y Región Amazonas.

El aula estuvo conformada por 15 niños para efecto del estudio se decidió homogenizar la muestra en cuanto a edad. Fuente: nómina de matrícula 2018.

CUADRO N° 1

MUESTRA DE ESTUDIO

**NIÑOS DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL QUE ASISTEN A LA I.E.I. N° 259–
TUPAC AMARU – DISTRITO DE IMAZA - PROVINCIA BAGUA, REGION
AMAZONAS**

GRUPO	F	%
Niños de 4 años de la I.E. N° 259 centro poblado Túpac Amaru I – distrito de Imaza provincia de Bagua Región Amazonas de la Región Amazonas.	15	100 %

FUENTE: Nómina de Matrícula 2018.

Segundo momento

Luego se procedió a aplicar una evaluación de entrada para mejorar el desarrollo de la coordinación motora gruesa en los 15 niños antes de la aplicación de un programa de actividades lúdicas “Jugando Aprendo”, Luego de analizar los resultados se demostró que el grupo de estudio tenía dificultad para desarrollar la coordinación motora gruesa.

Tercer momento

Se aplicó un programa de actividades psicomotrices, para mejorar el desarrollo de la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 259 Centro poblado Túpac Amaru I, Distrito de Imaza, Provincia de Bagua y Región Amazonas.

Finalmente se procedió a su aplicación al grupo de niños en estudio durante los meses de agosto – octubre 2018.

Cuarto momento

Para comprobar la eficacia del programa se aplicó la evaluación de salida cuyos resultados demostraron que los niños del aula de 4 años habían incrementado y mejorar la coordinación motora gruesa de manera significativa.

Al comparar los resultados de la evaluación de entrada y salida se puede comprobar la validez del programa realizado.

1.3.3. Cronograma

ACTIVIDADES	AGOSTO	SETIEMBRE	OCTUBRE
Coordinación previas	X		
Coordinación con la docente de aula.	X	X	X
Aplicación del instrumento de evaluación entrada.		X	
Aplicación del programa.		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

el grupo de intervención es el aula de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 259 Centro poblado Túpac Amaru I, Distrito de Imaza, Provincia de Bagua y Región Amazonas. Se ha elaborado un instrumento de evaluación la cual consta de 8 indicadores relacionados a los aspectos de la coordinación motora gruesa en sus tres dimensiones.

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

Dimensiones	INDICADORES		ESCALA LITERAL		
			A	B	C
SALTAR	1	Salta en varias direcciones sin caerse			
	2	Salta coordinando manos y piernas imitando a los animalitos			
	3	Salta con una adecuada coordinación de su cuerpo			
CORRER	4	Corre en diferentes direcciones por el patio sin chocarse con el compañero			
	5	Corre a un ritmo determinado.			
	6	Corre llevando un objeto en la mano			
TREPAR	7	Trepa por el pasamano de la escalera mostrando resistencia			
	8	Trepa por la escalera doble alternando pies y manos.			

Tabla de valoración

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

**CUADRO 01: EVALUACIÓN DE ENTRADA PARA EVALUAR LA
COORDINACIÓN MOTORA GRUESA**

NIÑOS Y NIÑAS		Salta en varias direcciones sin caerse.	Salta coordinando manos y piernas imitando a los animalitos.	Salta con una adecuada coordinación de su cuerpo.	Corre en diferentes direcciones por el patio sin chocarse con el compañero.	Corre a un ritmo determinado.	Corre llevando un objeto en la mano	Trepa por el pasamano de la escalera mostrando resistencia	Trepa por la escalera doble alternando pies y manos.
		SALTAR			CORRER			TREPAR	
1	JOSÉ FERNANDO	C	C	C	C	C	C	C	C
2	VIVIANA	C	C	C	C	C	C	C	C
3	ÁNGEL	C	C	C	C	C	C	C	C
4	PEDRO	B	B	B	C	B	B	B	B
5	CRISTINA	C	C	C	C	C	C	C	C
6	MARCOS	C	A	A	A	C	C	C	C
7	KATERINE	C	C	C	C	C	C	C	C
8	DANIELA	C	C	C	C	C	C	C	C
9	FRANK	B	B	B	B	B	B	B	B
10	BARAYAN	C	C	C	C	C	C	C	C
11	NICOLLE	C	C	C	C	C	C	C	C

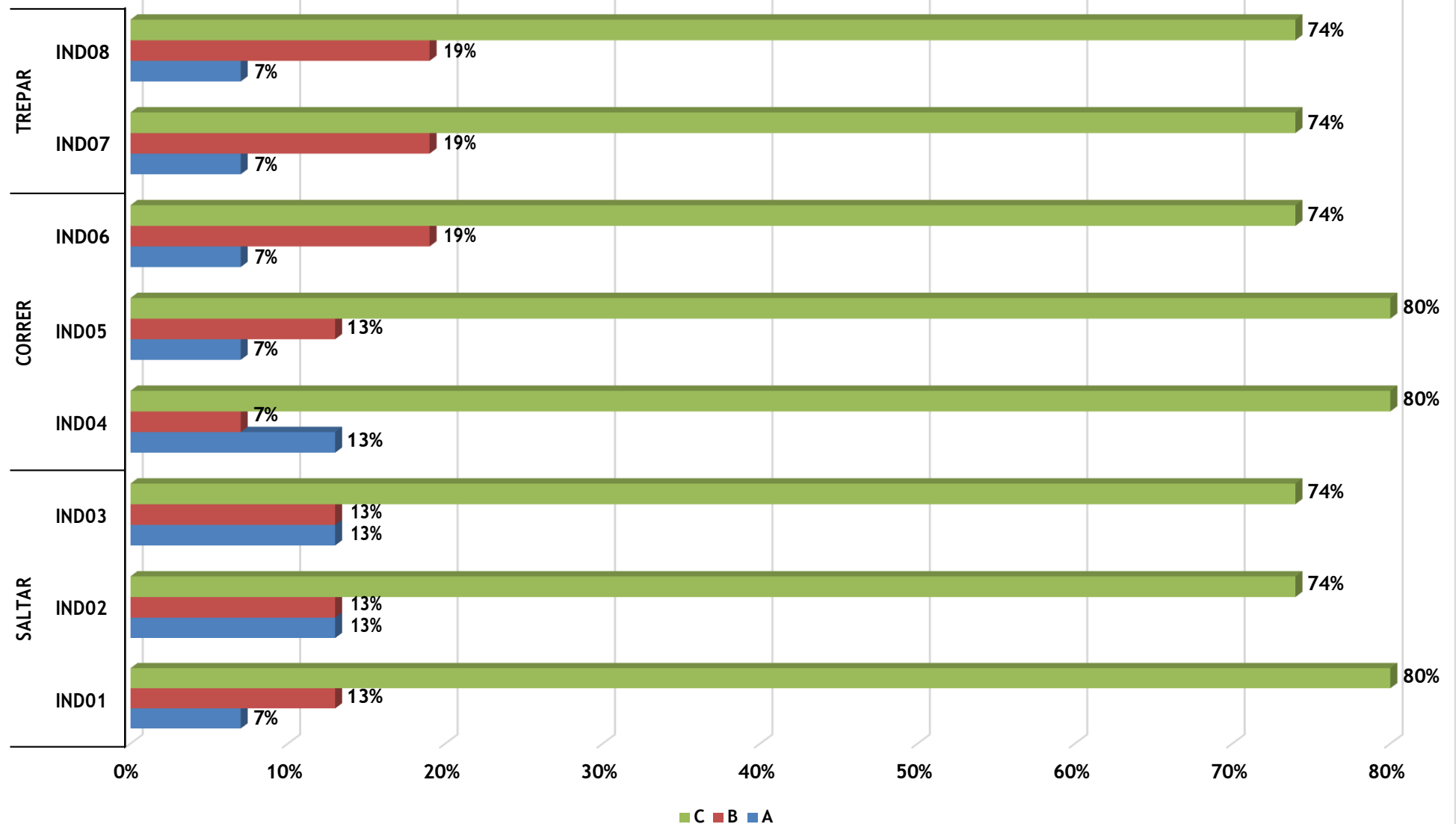
12	ABEL	C	C	C	C	C	C	C	C
13	JOSWIL	C	C	C	C	C	B	B	B
14	JEFERSON	A	A	A	A	A	A	A	A
15	ABELITO	C	C	C	C	C	C	C	C
PUNTAJE	A	1	2	2	2	1	1	1	1
	B	2	2	2	1	2	3	3	3
	C	12	11	11	12	12	11	11	11
PORCENTAJE	A	7%	13%	13%	13%	7%	7%	7%	7%
	B	13%	13%	13%	7%	13%	19%	19%	19%
	C	80%	74%	74%	80%	80%	74%	74%	74%

Fuente: Evaluación entrada agosto 2018

CUADRO 02: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA

Dimensiones	INDICADORES	EVALUACION DE ENTRADA						PROMEDIO		
		A		B		C		A	B	C
SALTAR	Salta en varias direcciones sin caerse	1	7%	2	13%	12	80%	11%	13%	76%
	Salta coordinando manos y piernas imitando a los animalitos	2	13%	2	13%	11	74%			
	Salta con una adecuada coordinación de su cuerpo	2	13%	2	13%	11	74%			
CORRER	Corre en diferentes direcciones por el patio sin chocarse con el compañero	2	13%	1	7%	12	80%	9%	13%	78%
	Corre a un ritmo determinado.	1	7%	2	13%	12	80%			
	Corre llevando un objeto en la mano	1	7%	3	19%	11	74%			
TREPAR	Trepa por el pasamano de la escalera mostrando resistencia	1	7%	3	19%	11	74%	7%	19%	74%
	Trepa por la escalera doble alternando pies y manos.	1	7%	3	19%	11	74%			

GRÁFICO 01: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE ENTRADA



Fuente: Resumen de la evaluación de entrada agosto 2018

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LOS INDICADORES EN LA EVALUACIÓN DE ENTRADA

El cuadro N° 02 nos indica el porcentaje de los indicadores en la evaluación de entrada, para medir el nivel del desarrollo de la coordinación motora gruesa; en los niños 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 259 Centro poblado Túpac Amaru I, Distrito de Imaza, Provincia de Bagua y Región Amazonas; se puede notar un nivel bajo de logro en el aprendizaje.

En lo que respecta **logro (A)** los promedios más bajos en las dimensiones: correr y trepar con 9% y 7% respectivamente, en lo que respecta a **inicio (C)** las tres dimensiones evaluadas: tienen un promedio de 76%; todos con respecto a una población de 15 niños (100%), esto refleja que más de la mitad de niños tienen dificultades en cuanto a su coordinación motora gruesa.

En lo que respecta al saltar, los indicadores donde los niños evaluados tienen mayor dificultad es en el indicador 01; donde obtiene el 80% en inicio y el 13% en proceso; observándose que no saltan en varias direcciones sin caerse.

En lo que respecta al correr, los indicadores donde los niños evaluados tienen mayor dificultad es en el indicador 04; donde obtiene el 80% en inicio y el 7% en proceso; observándose que no corren en diferentes direcciones por el patio sin chocarse con el compañero.

En lo que respecta al trepar, los indicadores donde los niños evaluados tienen mayor dificultad es en los indicadores 07 y 08; donde la mayoría obtienen el 74% en inicio y el 19% en proceso; observándose que no trepan por el pasamano de la escalera mostrando resistencia y no trepan por la escalera doble alternando pies y manos.

Estos resultados evidenciándose en el gráfico N°01, nos llevaron a la determinación de que se requería aplicar un programa de actividades lúdicas “Jugando Aprendo”, encaminadas a mejorar el nivel del desarrollo en la coordinación motora gruesa, niños del aula de 4 años.

2.2. Propuesta o programa

2.2.1. Generalidades

a) Información General

**-I.E.I N° 259 DEL CENTRO POBLADO TUPAC AMARU I, DISTRITO DE IMAZA -
PROVINCIA DE BAGUA – REGION AMAZONAS**

- Edad: 4 años

- Número de niños: 15

- Docentes responsables: RASCO ZELADA MANUELA ZOILA

ANI ROSARIO MERINO CAMPOVERDE

- Docente asesora: Mg. Mercy Paredes Aguinaga.

b) objetivo General:

Desarrollar el nivel de la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 259 Centro poblado Túpac Amaru I, Distrito de Imaza, Provincia de Bagua y Región Amazonas, mediante un programa de actividades lúdicas “Jugando aprendo”.

c) Objetivos específicos:

- Desarrollar la coordinación motora gruesa: Saltar, en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 259 Centro poblado Túpac Amaru I, Distrito de Imaza, Provincia de Bagua y Región Amazonas, a través de la aplicación de un programa de actividades lúdicas “Jugando aprendo”.
- Desarrollar la coordinación motora gruesa: Correr, en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 259 Centro poblado Túpac Amaru I, Distrito de Imaza, Provincia de Bagua y Región Amazonas, a través de la aplicación de un programa de actividades lúdicas “Jugando aprendo”.
- Desarrollar la coordinación motora gruesa: Trepas, en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 259 Centro poblado Túpac Amaru I, Distrito de Imaza, Provincia de Bagua y Región Amazonas, a través de la aplicación de un programa de actividades lúdicas “Jugando aprendo”.

c) Contenido del Programa:

La relación que presentamos es el programa de actividades lúdicas seleccionadas para desarrollar la coordinación motora gruesa.

N°	ACTIVIDADES LÚDICAS
1	SALTANDO COMO LA RANA
2	EL CANGURO FELIZ
3	EL CONEJO RABY
4	JUEGO CON LAS CINTAS
5	LA CARRERA DE POSTA
6	LOS ENCOSTALADOS
7	MATA GENTE
8	LA PEGA
9	QUE PASE EL REY
10	CARRERA DE CON LAS CINTAS
11	EL GATO Y EL RATON
12	JUGUEMOS AL MONO
13	EL BATALLON

2.2.2. Componente didáctico

Demostrar que al finalizar la aplicación de un programa de actividades lúdicas “Jugando Aprendo”, los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 259 del centro poblado Túpac Amaru I – Imaza, provincia de Bagua, Región Amazonas.

El programa se encuentra distribuido en 13 actividades de actividades lúdicas “Jugando Aprendo” dosificadas y pertinentes para su edad.

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 la aplicación de los juegos que permitirá mejorar la coordinación motora gruesa en los niños en intervención.

2.2.3. Modelo didáctico

Teniendo entendido existe en la actualidad una variedad de modelos o esquemas de sesiones de enseñanza aprendizaje. Por tal sentido existe una gran variedad de modelos de como ordenar los componentes del proceso enseñanza aprendizaje: objetivo, contenido, método, medios, forma y evaluación.

El problema radica que en muchos casos algunos esquemas no consideran algunos componentes, por diferentes razones. Pero si se trata de componentes básicos y sustanciales. Ninguno debe estar ausente. Bajo esta visión el modelo que aquí se propone es el modelo que hemos desarrollado en el transcurso de nuestros estudios de segunda especialidad y que se presenta a continuación:

Sesión enseñanza – aprendizaje

Se ha elegido esta denominación pues consideramos que todo proceso implica la conjugación de la enseñanza y del aprendizaje. Además en todo proceso de enseñanza aprendizaje se ponen de manifiesto varios tipos de aprendizaje no solo el aprendizaje significado.

I. Parte Informativa

Dedicada a registrar los datos institucionales donde se lleva a cabo la experiencia, la ubicación de los estudiantes, las referencias curriculares, el tema y los autores.

II. Aspectos didácticos

Donde se ordenan los seis componentes básicos del proceso enseñanza aprendizaje.

2.1. Objetivos (logros de aprendizaje)

El para que de la enseñanza y el aprendizaje.

2.2. Contenidos

En razón a sus elementos básicos:

CAPACIDAD/HABILIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUDES

Como se ha dicho, en el acápite de los conocimientos corresponde a ubicar el tema propuesto.

2.3. Secuencia didáctica

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO				
PROCESO				
SALIDA				

Como se aprecia, la ruta establecida tomo en cuenta los seis componentes básicos del proceso enseñanza-aprendizaje: objetivo, contenido, método, medios, forma (tiempo) y evaluación. Los primeros expresan la intencionalidad pedagógica en relación a que debe enseñarse y aprender (contenido) y para que se enseñes y se aprende (objetivo) y que van separados de los demás. Los cuatro restantes aparecen juntos dentro de lo que se denomina secuencia didáctica, tratando de mostrar en que momento y como deben ser desarrollados. Las sesiones tienen una duración aproximada de 50 minutos.

El componente método no solo abarca la metodología donde se muestra la secuencia de estrategias, métodos, técnicas y procedimientos que van a utilizarse, sino también, los momentos, en la medida que representan las grandes fases o etapas que debe seguir el desarrollo de la clase o sesión.

2.2.4 Sesiones de enseñanza - aprendizaje.

Siguiendo con el esquema diseñado se aplicaron diez sesiones de enseñanza aprendizaje, una para cada técnica propuesta y que se expresan a continuación.

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 01

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.	: N° 259
1.2.- NIVEL EDUCATIVO	: Inicial
1.3.- SECCION	: Única
1.4.-ÁREA CURRICULAR	: Psicomotricidad
1.5.-DENOMINACIÓN	: LOS ENCANTADOS
1.6.- FECHA	: Agosto 2018
1.7.- DURACIÓN	: 50 Minutos
1.8.- DOCENTES	: Rasco Zelada Manuela Zoila Ani Rosario Merino Campoverde

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar Saltos en varias direcciones sin caerse a través la actividad lúdica “saltando como la rana”, mostrando autonomía y precisión en sus movimientos.

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Realiza Saltos en varias direcciones sin caerse	Actividad lúdica “saltando como la rana”	Muestra autonomía y precisión en sus movimientos

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? <p>Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos realizar Saltos en varias direcciones</p>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 min.	✓ Participa activamente de juegos de grupos.
P R O C E S O	<p>Asamblea</p> <p>Con los niños y niñas realizamos breves ejercicios escuchando una canción infantil.</p> <p>Luego se les hace recordar las reglas del juego y las orientaciones para iniciar el juego.</p> <p>Expresividad motriz</p> <p>Los niños se ubicaran en semicírculo y luego al toque del silbato los niños iniciaran a saltando imitando a la rana por todo el patio en búsqueda de un tronco donde pararse, cuando están cerca del</p>	silbato	35 min.	<p>✓ Escucha con atención las reglas del juego.</p> <p>Realiza Saltos en varias direcciones sin caerse</p>

	<p>tronco se paran y luego se regresan saltando.</p> <p>Termina el juego cuando los niños hayan caminado y descubierto todos los tesoros escondidos.</p> <p>Relajación</p> <p>❖ Por último los invitamos a acostarse, levantando sus piernas hacia arriba por unos instantes para relajar sus piernas.</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>
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>	<p>5min</p>	<p>Responde a través de preguntas en forma asertiva</p>

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 02

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E.I. : N° 259
1.2.- NIVEL EDUCATIVO : Inicial
1.3.- SECCION : Única
1.4.-ÁREA CURRICULAR : Psicomotricidad
1.5.-DENOMINACIÓN : El canguro feliz
1.6.- FECHA : Agosto 2018
1.7.- DURACIÓN : 50 Minutos
1.8.- DOCENTE : Rasco Zelada Manuela Zoila
Ani Rosario Merino Campoverde

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de ejecuta Saltos con una adecuada coordinación de su cuerpo a través la actividad lúdica “el canguro feliz”. Mostrando autonomía y precisión en sus movimientos.

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Ejecuta saltos con una adecuada coordinación de su cuerpo	Actividad lúdica “el canguro feliz”.	Muestra autonomía y precisión en sus movimientos

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"> ❖ Los niños realizaran diferentes desplazamientos por todo el patio <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo? ¿ de qué manera nos podemos desplazarnos ❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a ejecutar saltos con una adecuada coordinación de su cuerpo 	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	<p>.</p> <p>10 min</p>	<p>✓ Participa activamente de juegos de grupos.</p>
P R O C E S O	<p>Asamblea</p> <p>La docente invita a todos los niños a realizar el juego del salto adoptando a un canguro.</p> <p>Luego se les hará recordar las normas del juego para realizar el juego la gallinita ciega.</p> <p>Expresividad motriz</p> <p>Ubicamos a los niños y niñas en círculo, nosotras también somos parte del círculo. Les mostramos mascararas de canguro donde los niños se colocaran y al toque del silbato se desplazaran por todo el patio.</p> <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Invitamos a los niños y niñas a 	<p>silbato</p>	<p>35 min.</p>	<p>Ejecuta saltos con una adecuada coordinación de su cuerpo</p>

	<p>❖ imaginamos que tenemos en una mano una flor y en la otra una vela; olemos la flor y soplamos la vela.</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>		
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>	<p>5min</p>	<p>Responde a través de preguntas en forma asertiva</p>

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 03

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E.I. : N° 259
1.2.- NIVEL EDUCATIVO : Inicial
1.3.- SECCION : Única
1.4.-ÁREA CURRICULAR : Psicomotricidad
1.5.-DENOMINACIÓN : EL CONEJO RABY
1.6.- FECHA : Agosto 2018
1.7.- DURACIÓN : 50 Minutos
1.8.- DOCENTE : Rasco Zelada Manuela Zoila
Ani Rosario Merino Campoverde

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de demostrar saltos coordinando manos y piernas imitando a los animalitos a través la actividad lúdica “el conejo Raby”, mostrando autonomía y precisión en sus movimientos

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Demuestra saltos coordinando manos y piernas imitando a los animalitos	Actividad lúdica “El conejo Raby”,	Muestra autonomía y precisión en sus movimientos

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: demuestra saltos coordinando manos y piernas imitando a los animalitos 	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 min.	✓ Participa activamente de juegos de grupos.
P R O C E S O	<p>Asamblea</p> <p>Nos reunimos en asamblea para recordar las normas del juego, donde los niños cumplirán durante el juego.</p> <p>Expresividad motriz</p> <p>Juego “el rey manda” donde los niños saltaran de acuerdo al lugar que mencione. Como zona de hogar, los</p>		35 min.	Demuestra saltos coordinando manos y piernas imitando a los animalitos

	<p>niños caminaran ubicándose en cada espacio del aula hayan participado</p> <p>Responden ¿Qué juego hemos realizado? ¿Cómo lo hemos representado?</p> <p>Relajación</p> <p>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</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.</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>		
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>	<p>5min</p>	<p>Responde a través de preguntas en forma asertiva</p>

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 04

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E.I. : N° 259
1.2.- NIVEL EDUCATIVO : Inicial
1.3.- SECCION : Única
1.4.-ÁREA CURRICULAR : Psicomotricidad
1.5.-DENOMINACIÓN : JUEGO CON LAS CINTAS
1.6.- FECHA : Agosto 2018
1.7.- DURACIÓN : 50 Minutos
1.8.- DOCENTE : Rasco Zelada Manuela Zoila
Ani Rosario Merino Campoverde

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de correr a un ritmo determinado. A través la actividad lúdica “Juego con las cintas”, mostrando autonomía y precisión en sus movimientos.

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Corre a un ritmo determinado	Actividad lúdica “juego con las cintas”	Muestra autonomía y precisión en sus movimientos

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: “Los ratoncitos” ❖ 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 correr a un ritmo determinado 	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 min	Participa en actividades con sus compañeros
P R O C E S O	<p>Asamblea</p> <p>Nos ubicamos parados en un círculo y escuchamos las reglas del juego ordenadamente, respetar su turno,</p> <p>Expresividad motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente invita a los niños a jugar pasar por las líneas trazadas en el piso ➤ Los niños realizan el juego por grupos al terminar encontrara a la docente para que decidan donde ir al sol o a la luna ➤ Terminada la actividad los niños regresar a pasar por las líneas plasmadas en el piso y en forma libre. 	<p>Niños</p> <p>Docente</p> <p>canción</p>	35 min.	Corre a un ritmo determinado

	<p>Relajación</p> <p>➤ La docente narra a los niños un cuento pequeño para relajarlos por unos minutos cierran sus ojitos.</p> <p>Representación gráfica</p> <p>La docente entrega a los niños una hoja de trabajo para que ellos dibujen lo que más les ha llamado la atención del juego</p> <p>Cierre</p> <p>➤ La docente pregunta ¿Qué juego hemos jugado? ¿Cómo se hizo el juego?</p> <p>.</p>	<p>Hoja de trabajo</p> <p>Crayola</p>		
<p>S</p> <p>A</p> <p>L</p> <p>I</p> <p>D</p> <p>A</p>	<p>La docente realiza la meta cognición</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>5 min</p>	

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 05

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E.I. : N° 259
1.2.- NIVEL EDUCATIVO : Inicial
1.3.- SECCION : Única
1.4.-ÁREA CURRICULAR : Psicomotricidad
1.5.-DENOMINACIÓN : La carrera de posta
1.6.- FECHA : Agosto 2018
1.7.- DURACIÓN : 50 Minutos
1.8.- DOCENTE : Rasco Zelada Manuela Zoila
Ani Rosario Merino Campoverde

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 diferentes direcciones por el patio sin chocarse con el compañero a través la actividad lúdica “La carrera de posta”, mostrando autonomía y precisión en sus movimientos

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Realiza acciones motrices básicas de correr en diferentes direcciones por el patio sin chocarse con el compañero	Actividad lúdica “La carrera de posta”	Muestra autonomía y precisión en sus movimientos

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: Correr en diferentes direcciones por el patio sin chocarse con el compañero 	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 min.	✓ Participa activamente de juegos de grupos.
P R O C E S O	<p>Asamblea</p> <p>Nos reunimos en asamblea para recordar las normas del juego, donde los niños cumplirán durante el juego</p> <p>Expresividad motriz</p> <p>Los niños en forma grupal van a realizar la actividad lúdica “la carrera de posta” donde los niños correrán de acuerdo al lugar que mencione. Cada grupo que va a correr tomara un pañuelo y luego le</p>		35 min.	

	<p>pasara a su compañero hasta llegar a la meta</p> <p>Responden ¿Qué juego hemos realizado? ¿Cómo lo hemos representado?</p> <p>Relajación</p> <p>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</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.</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>Realiza acciones motrices básicas de correr en diferentes direcciones por el patio sin chocarse con el compañero</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 ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 06

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E.I. : N° 259
1.2.- NIVEL EDUCATIVO : Inicial
1.3.- SECCION : Única
1.4.-ÁREA CURRICULAR : Psicomotricidad
1.5.-DENOMINACIÓN : LOS ENCOSTALADOS
1.6.- FECHA : setiembre 2018
1.7.- DURACIÓN : 50 Minutos
1.8.- DOCENTE : Rasco Zelada Manuela Zoila
Ani Rosario Merino Campoverde

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: Salta con una adecuada coordinación de su cuerpo a través la actividad lúdica “Los encantados”, mostrando autonomía y precisión en sus movimientos

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Realiza acciones motrices básicas: Salta con una adecuada coordinación de su cuerpo	Actividad lúdica “Los encostalados”	Muestra autonomía y precisión en sus movimientos

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 Salta con una adecuada coordinación de su cuerpo 	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 min.	✓ Participa activamente de juegos de grupos.
P R O C E S	<p>Asamblea</p> <p>En el patio se ubican los niños en semicírculo y se les motiva mediante la canción “¡A mover tu cuerpo!”, realizando diferentes movimiento a la indicación de la canción.</p> <p>-Luego les explicaremos que realizaremos el juego de los encantados para lo cual la docente brindara las pautas del juego</p>		35 min.	✓ Escucha con atención las reglas del juego.

O	<p>Expresividad motriz</p> <p>Previamente realizaremos una carrera para elegir al grupo de niños que van a saltar dentro del costal. La carrera se inicia con los grupos de 5 compañeros saltando colocados un costal donde los niños sujetaran el costal para iniciar el salto.</p> <p>Relajación</p> <p>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</p> <p>- En el aula se reparte hojas y dibujan sobre el juego, lo que más les impactó o gusto. Luego lo pintan,</p> <p>Cierre</p> <p>Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>	<p>equipo</p> <p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>		<p>Realiza acciones motrices básicas: Salta con una adecuada coordinación de su cuerpo</p>
---	---	---	--	--

S A L I D A	❖ 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?	Ficha de observa ción	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva
----------------------------	---	--------------------------------	------	---

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 07

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E.I. : N° 259
1.2.- NIVEL EDUCATIVO : Inicial
1.3.- SECCION : Única
1.4.-ÁREA CURRICULAR : Psicomotricidad
1.5.-DENOMINACIÓN : MATA GENTE
1.6.- FECHA : setiembre 2018
1.7.- DURACIÓN : 50 Minutos
1.8.- DOCENTE : Rasco Zelada Manuela Zoila
Ani Rosario Merino Campoverde

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: Corre llevando un objeto en la mano a través la actividad lúdica “Mata gente”, mostrando autonomía y precisión en sus movimientos

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Realiza acciones motrices básicas: Corre llevando un objeto en la mano	Actividad lúdica “Mata gente”	Muestra autonomía y precisión en sus movimientos

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"> • Los niños motivados con una canción realizaron diferentes movimientos • Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas: • ¿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 correr llevando un objeto en la mano" • 	Diálogo	10 min	✓ Participa activamente de juegos de grupos.
P R O C E S O	<ul style="list-style-type: none"> • Asamblea • Se les dirá a los niños que vamos a jugar al matagente, se les dará las indicaciones y las normas del juego. • Expresividad motriz • Los niños sentados en semicírculo escucharán el juego a realizar • Se agrupan para jugar un grupo se colocarán dentro de todos ellos y el otro grupo con una pelota intentará tirarlos hasta pegar con la pelota. Una vez que el grupo allá sido 	silbato	35 min.	<p>Escucha con atención las reglas del juego.</p> <p>Realiza acciones motrices</p>

	<p>pegado con la pelota, el otro grupo repetirá el juego</p> <p>• Relajación</p> <p>Invitamos a los niños a echarse en el piso para que descanse por unos minutos.</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>básicas: Corre llevando un objeto en la mano</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>	<p>5min</p>	<p>Responde a través de preguntas en forma asertiva</p>

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 08

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E.I. : N° 259
1.2.- NIVEL EDUCATIVO : Inicial
1.3.- SECCION : Única
1.4.-ÁREA CURRICULAR : Psicomotricidad
1.5.-DENOMINACIÓN : LA PEGA
1.6.- FECHA : Setiembre 2019
1.7.- DURACIÓN : 50 Minutos
1.8.- DOCENTE : Rasco Zelada Manuela Zoila
Ani Rosario Merino Campoverde

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 llevando un objeto en la mano a través la actividad lúdica “La pega”, mostrando autonomía y precisión en sus movimientos

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Realiza acciones motrices básicas correr llevando un objeto en la mano	Actividad lúdica “La pega”	Muestra autonomía y precisión en sus movimientos

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente invita a los niños y niñas a participar de una canción denominada: “Mi cuerpo se está moviendo” ❖ 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 Correr llevando un objeto en la mano 	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 min.	✓ Participa activamente de juegos de grupos.
PROCESO	<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. <p>Expresividad motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños y niñas en forma organizada participan juego. En dos grupos se 	<p>Postas</p> <p>Papeles de colores</p>	35 min.	✓ Escucha con atención las reglas del juego.

O	<p>dividen a los niños un grupo iniciara el juego correrán con un objeto en la mano hasta alcanzar y coger a cada uno de sus integrantes. Termina el juego cuando todos hayan sido atrapados. Luego se da la oportunidad al otro grupo para que alcance y coger a cada uno de sus integrantes.</p> <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Invitamos a los niños y niñas a caminar tranquilamente y respirar profundo. ❖ 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>Banderi nes</p> <p>silbato</p> <p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>		<p>Realiza acciones motrices básicas correr llevando un objeto en la mano</p>
S A L I D A	<p>Responde a las siguientes preguntas</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 observa ción</p>	<p>5min</p>	<p>Responde a través de preguntas en forma asertiva</p>

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 09

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E.I. : N° 259
1.2.- NIVEL EDUCATIVO : Inicial
1.3.- SECCION : Única
1.4.-ÁREA CURRICULAR : Psicomotricidad
1.5.-DENOMINACIÓN : QUE PASE EL REY
1.6.- FECHA : Setiembre 2018
1.7.- DURACIÓN : 50 Minutos
1.8.- DOCENTE : Rasco Zelada Manuela Zoila
Ani Rosario Merino Campoverde

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 a un ritmo determinado a través la actividad lúdica “Que pase el rey”, mostrando autonomía y precisión en sus movimientos.

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Realiza acciones motrices básicas: correr a un ritmo determinado	Actividad lúdica “Que pase el rey”	Muestra autonomía y precisión en sus movimientos

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente invita a los niños y niñas a participar de una canción denominada: “Los ratoncitos” ❖ 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 Correr a un ritmo determinado” 	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 min	Participa en actividades con sus compañeros
PROCESO	<p>Asamblea</p> <p>Nos ubicamos parados en un círculo y escuchamos las reglas del juego ordenadamente, respetar su turno,</p> <p>Expresividad motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente invita a los niños a jugar pasar por las líneas trazadas en el piso ➤ Los niños realizan el juego por grupos al terminar encontrara a la docente para que decidan donde ir al sol o a la luna ➤ Terminada la actividad los niños regresar a pasar por las líneas plasmadas en el piso y en forma libre. <p>Relajación</p>	<p>Niños</p> <p>Docente</p> <p>canción</p>	35 min.	Realiza acciones motrices básicas: correr a un ritmo determinado

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente pide a los niños que se ubiquen en semicírculo sentados ➤ La docente narra a los niños un cuento pequeño para relajarlos por unos minutos cierran sus ojitos <p>Representación gráfica</p> <p>La docente entrega a los niños una hoja en blanco para que ellos dibujen lo que más les ha llamado la atención del juego</p> <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente pregunta ¿Qué juego hemos jugado? ¿Cómo se hizo el juego? ➤ La docente felicita a los niños por el trabajo realizado y le coloca una carita feliz como premio. 	<p>Hoja de trabajo</p> <p>Crayola</p>		
S A L I D A	<p>La docente realiza la meta cognición</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>	5 min	

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 10

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E.I. : N° 259
1.2.- NIVEL EDUCATIVO : Inicial
1.3.- SECCION : Única
1.4.-ÁREA CURRICULAR : Psicomotricidad
1.5.-DENOMINACIÓN : CARRERA DE SACOS
1.6.- FECHA : setiembre 2018
1.7.- DURACIÓN : 50 Minutos
1.8.- DOCENTE : Rasco Zelada Manuela Zoila
Ani Rosario Merino Campoverde

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de Saltar en varias direcciones sin caerse a través la actividad lúdica “Carrera de sacos”, mostrando autonomía y precisión en sus movimientos.

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Salta en varias direcciones sin caerse	Actividad lúdica “Carrera de sacos”	Muestra autonomía y precisión en sus movimientos

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 saltos" 	Dinámica Diálogo	10 min	✓ 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>	Postas vinchas Papeles de colores Banderines	35 min.	

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 11

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E.I. : N° 259 del centro poblado Túpac Amaru I – Imaza
1.2.- NIVEL EDUCATIVO : Inicial
1.3.- SECCION : Única
1.4.-ÁREA CURRICULAR : Psicomotricidad
1.5.-DENOMINACIÓN : EL GATO Y EL RATON
1.6.- FECHA : octubre 2018
1.7.- DURACIÓN : 50 Minutos
1.8.- DOCENTE : Rasco Zelada Manuela Zoila
Ani Rosario Merino Campoverde

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de correr en por el patio siguiendo instrucciones de la docente a través la actividad lúdica “El gato y el ratón”, mostrando autonomía y precisión en sus movimientos.

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Corre en por el patio siguiendo instrucciones de la docente	Actividad lúdica “El gato y el ratón”	Muestra autonomía y precisión en sus movimientos

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? <p>Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a Correr en diferentes direcciones por el patio sin chocarse con el compañero</p>	<p>Dinámica</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"> - Salimos al patio y nos sentamos en semicírculo. - La docente presenta una caja sorpresa la cual contiene la máscaras y las colas de ratón y la de gato, los niños lo descubren y describen: - ¿Qué son?, ¿Para qué sirven?, ¿Para qué las podemos utilizar?, los niños responden y brindan sus aportes. <p>Expresividad motriz</p>	<p>Postas</p> <p>vinchas</p> <p>Papeles de colores</p> <p>Banderines</p>	35 min.	corre en por el patio siguiendo instrucciones de la docente

	<p>-Luego les explicamos que vamos a utilizarlas para realizar el juego de: “El gato y el ratón”</p> <p>-La docente explica que un niño hará de ratón y otro de gato, colocándose la máscara y la cola.</p> <p>-El resto de niños y niñas forman una ronda con las manos unidas y los brazos levantados, procurando dejar espacio suficiente entre unos y otros para que pueda pasar el gato y el ratón.</p> <p>-El gato tiene que atrapar al ratón, y los niños cantar la ronda: “Ratón, que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, Sí, no te pilla esta noche, te pilla de madrugada. Ratón, que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillaré”.</p> <p>- El niño que hace de gato, persigue al niño que hace de ratón, quien para escaparse entra y de la ronda formada por sus compañeros, pasando a través de los espacios que han dejado los niños.</p> <p>- El gato debe pasar por los huecos por donde se coló el ratón; cuando el gato consigue cazar al ratón se acaba el juego y se vuelve a comenzar con otro par de niños.</p>	silbato		
--	---	---------	--	--

	<p>- termina el juego cuando todos los niños hayan jugado de cada uno de los protagonista de los animales.</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>		
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? 	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 12

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E.I. : N° 259
1.2.- NIVEL EDUCATIVO : Inicial
1.3.- SECCION : Única
1.4.-ÁREA CURRICULAR : Psicomotricidad
1.5.-DENOMINACIÓN : JUEGUEMOS COMO EL MONO
1.6.- FECHA : octubre 2018
1.7.- DURACIÓN : 50 Minutos
1.8.- DOCENTE : Rasco Zelada Manuela Zoila
Ani Rosario Merino Campoverde

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de: Tregar por el pasamano mostrando resistencia a través la actividad lúdica “La carretilla”, mostrando autonomía y precisión en sus movimientos

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Trega por el pasamano mostrando resistencia	Actividad lúdica “La carretilla”	Muestra autonomía y precisión en sus movimientos

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	<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 Tregar por el pasamano mostrando resistencia 	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 min.	✓ Participa activamente de juegos de grupos.
PROCESO	<p>Asamblea</p> <p>Nos reunimos en asamblea para recordar las normas de juego donde los niños se comprometen a cumplirlo. La docente da algunas pautas de recordar las normas del juego.</p> <p>Expresividad motriz</p> <p>Realizamos el juego haciendo una fila india donde los niños se trepan mediante el juego somos monos, donde cada niño participaran del juego mecánico trepándose hasta que el niño pueda resistir</p>	<p>Cartulina</p> <p>plumones</p> <p>Hoja bond</p>	35 min.	Trega por el pasamano mostrando resistencia

	<p>Relajación</p> <p>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</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.</p> <p>Cierre</p> <p>Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>	Lápiz		
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>	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 13

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E.I. : N° 259
1.2.- NIVEL EDUCATIVO : Inicial
1.3.- SECCION : Única
1.4.-ÁREA CURRICULAR : Psicomotricidad
1.5.-DENOMINACIÓN : EL BATALLÓN
1.6.- FECHA : octubre 2018
1.7.- DURACIÓN : 50 Minutos
1.8.- DOCENTE : Rasco Zelada Manuela Zoila
Ani Rosario Merino Campoverde

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: Trepa por la escalera doble alternando pies y manos a través la actividad lúdica “El batallón”, mostrando autonomía y precisión en sus movimientos

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Realiza acciones motrices básicas de trepar por la escalera doble alternando pies y manos	Actividad lúdica “El batallón”	Muestra autonomía y precisión en sus movimientos

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
INICIO	<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 Tregar por la escalera doble alternando pies y manos a caminar de manos” 	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 min.	✓ Participa activamente de juegos de grupos.
PROCESO	<p>Asamblea</p> <p>Nos reunimos con los niños y niñas recordamos las normas y reglas del juego que hemos acordado para realizar actividades de movimiento: divertarnos sin hacer daño a los demás jugar de acuerdo al espacio, ordenar y ayudar con los materiales, otros.</p> <p>- Nos desplazamos como soldados y marchamos libremente por el patio, al ritmo de la pandereta.</p> <p>Expresividad motriz</p> <p>El juego consiste en jugar al batallón de marcha donde los niños marcharan coordinando brazos y piernas, la</p>	<p>Cartulina</p> <p>plumones</p>	35 min.	Realiza acciones motrices básicas de tregar por la escalera doble

	<p>actividad se realiza cuando la maestra da la orden y los niños lo realizan</p> <p>-La marcha puede ser de ida, de ida y vuelta por filas.</p> <p>Relajación</p> <p>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</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</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>alternando pies y manos</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>	Ficha de observación	5min	<p>Responde a través de preguntas en forma asertiva</p>

2.3. Evaluación de salida

**CUADRO 03: EVALUACIÓN DE SALIDA PARA EVALUAR LA
COORDINACIÓN MOTORA GRUESA**

NIÑOS Y NIÑAS		Salta en varias direcciones sin caerse.	Salta coordinando manos y piernas imitando a los animalitos.	Salta con una adecuada coordinación de su cuerpo.	Corre en diferentes direcciones por el patio sin chocarse con el compañero.	Corre a un ritmo determinado.	Corre llevando un objeto en la mano	Trepa por el pasamano de la escalera mostrando resistencia	Trepa por la escalera doble alternando pies y manos.
		SALTAR			CORRER			TREPAR	
1	JOSÉ FERNANDO	B	B	B	B	B	B	B	B
2	VIVIANA	A	A	A	A	A	A	A	A
3	ÁNGEL	A	A	A	A	A	A	A	A
4	PEDRO	A	A	A	A	A	A	A	A
5	CRISTINA	A	A	A	A	A	A	A	A
6	MARCOS	B	A	A	A	B	B	B	B
7	KATERINE	A	A	A	A	A	A	A	A
8	DANIELA	A	A	A	A	A	A	A	A
9	FRANK	A	A	A	A	A	A	A	A

10	BARAYAN	A	A	A	A	A	A	A	A
11	NICOLLE	A	A	A	A	A	A	A	A
12	ABEL	A	A	A	A	A	A	A	A
13	JOSWIL	A	A	A	A	A	A	A	A
14	JEFERSON	A	A	A	A	A	A	A	A
15	ABELITO	C	C	C	C	C	C	C	C
PUNTAJE	A	12	13	13	13	12	12	12	12
	B	2	1	1	1	2	2	2	2
	C	1	1	1	1	1	1	1	1
PORCENTAJE	A	80%	86%	86%	86%	80%	80%	80%	80%
	B	13%	7%	7%	7%	13%	13%	13%	13%
	C	7%	7%	7%	7%	7%	7%	7%	7%

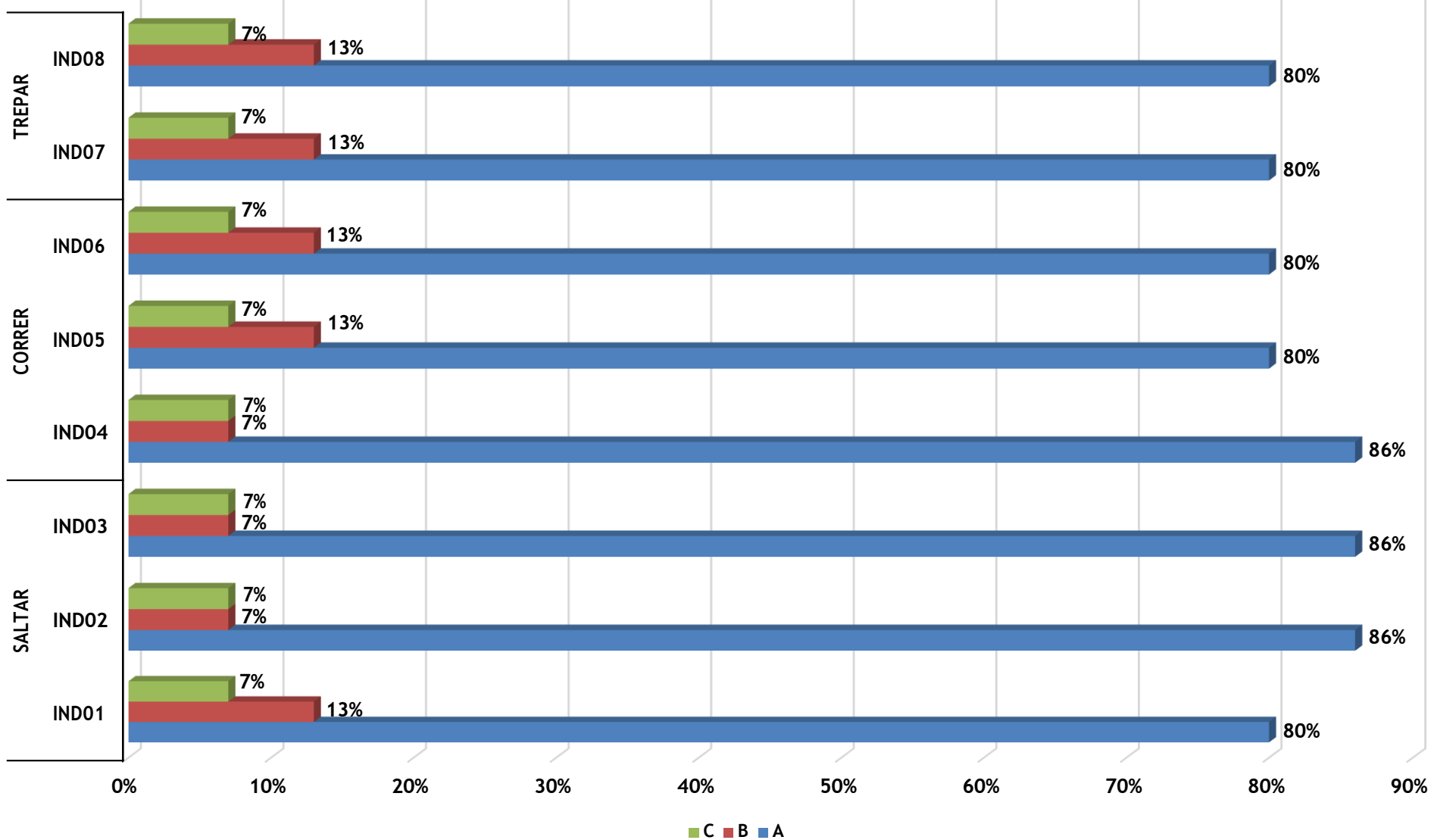
Fuente: Evaluación salida octubre 2018

CUADRO 04: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA

Dimensiones	INDICADORES	EVALUACION DE SALIDA						PROMEDIO		
		A		B		C		A	B	C
SALTAR	Salta en varias direcciones sin caerse	12	80%	2	13%	1	7%	84%	9%	7%
	Salta coordinando manos y piernas imitando a los animalitos	13	86%	1	7%	1	7%			
	Salta con una adecuada coordinación de su cuerpo	13	86%	1	7%	1	7%			
CORRER	Corre en diferentes direcciones por el patio sin chocarse con el compañero	13	86%	1	7%	1	7%	82%	11%	7%
	Corre a un ritmo determinado.	12	80%	2	13%	1	7%			
	Corre llevando un objeto en la mano	12	80%	2	13%	1	7%			
TREPAR	Trepa por el pasamano de la escalera mostrando resistencia	12	80%	2	13%	1	7%	80%	13%	7%
	Trepa por la escalera doble alternando pies y manos.	12	80%	2	13%	1	7%			

Fuente: Resumen de la evaluación de salida octubre 2018

GRÁFICO 02: GRÁFICO DEL RESULTADO DE LA EVALUACION DE SALIDA



Fuente: Resumen de la evaluación de salida octubre 2018

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LOS INDICADORES EN LA EVALUACIÓN DE SALIDA

El cuadro N° 04 nos indica el porcentaje de los indicadores en la evaluación de salida, para medir el desarrollo de la coordinación motora gruesa; luego de haberse aplicado el programa de actividades lúdicas “Jugando Aprendo”, en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 259 Centro poblado Túpac Amaru I, Distrito de Imaza, Provincia de Bagua y Región Amazonas; se puede notar los logros alcanzados en un nivel alto.

En lo que respecta a **logro (A)**, los promedios más altos se aprecian en **Saltar y Correr** con 84% y 82% de logro respectivamente. En lo que respecta a **inicio (C)** las tres dimensiones: saltar, correr y trepar, tienen un promedio de solamente el 7%; todos con respecto a una población de 15 niños (100%), esto refleja que la gran mayoría de niños superó las dificultades que tenían en cuanto a su coordinación motora gruesa.

En lo que respecta a saltar, los indicadores donde los niños evaluados obtienen mayores progresos son los indicadores 02 y 03; donde la mayoría obtienen el 86% de logro y solamente el 7% están en inicio; observándose que logran saltar coordinando manos y piernas imitando a los animalitos y saltar con una adecuada coordinación de su cuerpo.

En lo que respecta a correr, los indicadores donde los niños evaluados obtienen mayores progresos es el indicador 04; donde la mayoría obtienen el 86% de logro y solamente el 7% están en inicio; observándose que logran correr en diferentes direcciones por el patio sin chocarse con el compañero.

En lo que respecta a trepar, los indicadores donde los niños evaluados obtienen mayores progresos son los indicadores 07 y 08; donde la mayoría obtienen el 80% de logro y solamente el 7% están en inicio; observándose que logran trepar por el pasamano de la escalera mostrando resistencia y trepar por la escalera doble alternando pies y manos.

Estos resultados se evidencian además en el gráfico N°02 y permitieron demostrar que la aplicación del programa de actividades lúdicas “Jugando Aprendo”, logró desarrollar la coordinación motora gruesa de los niños del aula de 4 años del nivel inicial.

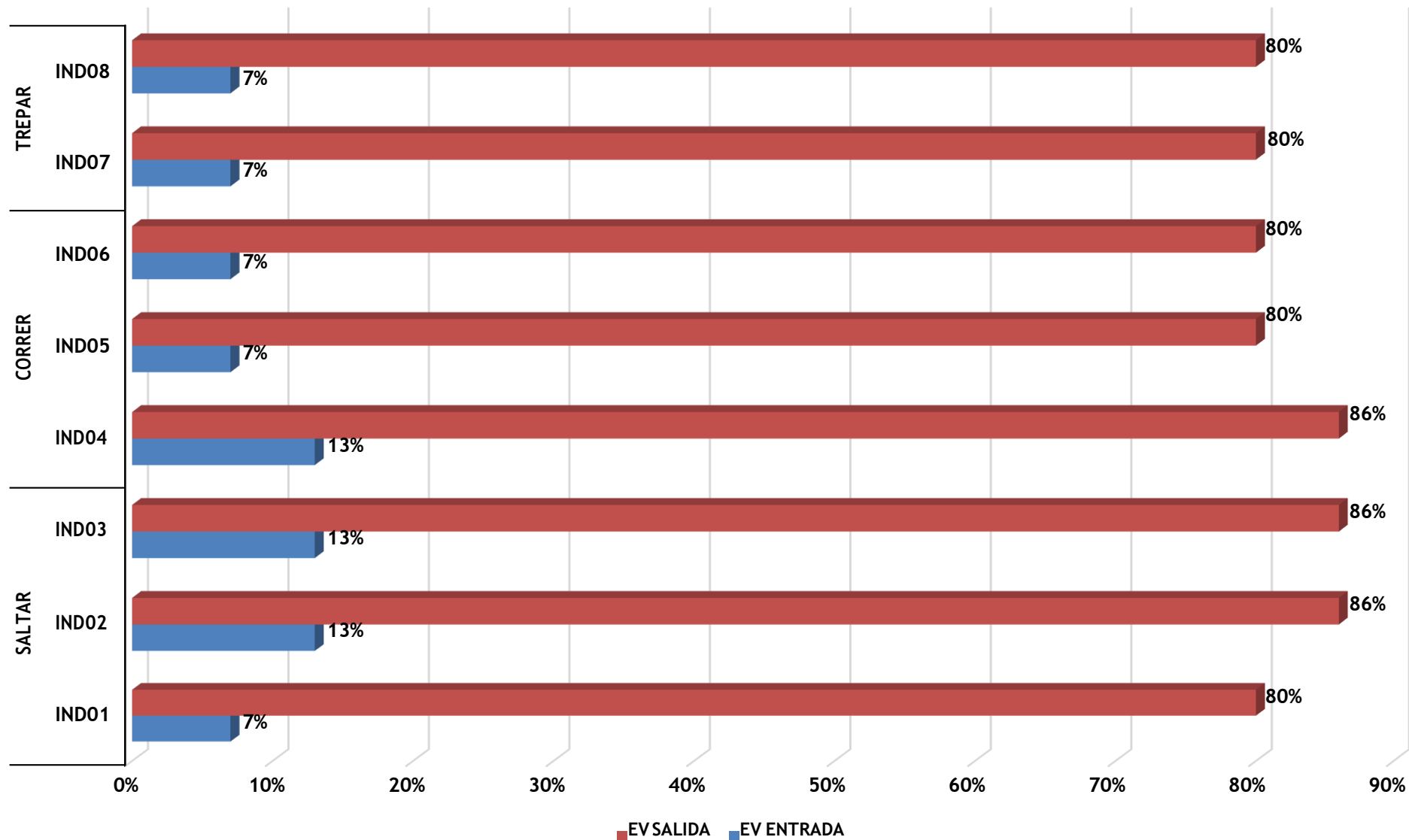
2.4. Resultados finales

**CUADRO 05: RESULTADOS FINALES EN LA EVALUACION DE
ENTRADA Y SALIDA**

Dimensiones	INDICADORES	EVALUACIÓN ENTRADA		EVALUACIÓN SALIDA		% DE MEJORA
		A		A		
		F	%	F	%	
Saltar	Salta en varias direcciones sin caerse	1	7%	12	80%	73%
	Salta coordinando manos y piernas imitando a los animalitos	2	13%	13	86%	73%
	Salta con una adecuada coordinación de su cuerpo	2	13%	13	86%	73%
Correr	Corre en diferentes direcciones por el patio sin chocarse con el compañero	2	13%	13	86%	73%
	Corre a un ritmo determinado.	1	7%	12	80%	73%
	Corre llevando un objeto en la mano	1	7%	12	80%	73%
Tregar	Trega por el pasamano de la escalera mostrando resistencia	1	7%	12	80%	73%
	Trega por la escalera doble alternando pies y manos.	1	7%	12	80%	73%
PROMEDIO						73%

Fuente: Evaluación de entrada y salida agosto - octubre 2018

GRÁFICO 03: GRÁFICO DE COMPARACIÓN EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA



Fuente: Evaluación de entrada y salida agosto - octubre 2018

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

En el cuadro N° 05 el cual es complementado con el gráfico N° 03, 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 lúdicas “Jugando Aprendo”, resultó ser muy significativo siendo el promedio logrado del 73%.

En saltar, se observa que en la evaluación de entrada los indicadores con mayor nivel de mejora; donde podemos apreciar que **logro (A)** tiene un porcentaje del 11%, en tanto en su evaluación de salida, **logro (A)** alcanza un porcentaje del 84%, esto con respecto a una población de 15 niños (100%); obteniendo en su logro una mejora del 73%, de esta manera los niños intervenidos: Saltan en varias direcciones sin caerse y saltan coordinando manos y piernas imitando a los animalitos.

En correr, se observa que en la evaluación de entrada los indicadores con mayor nivel de mejora; donde podemos apreciar que **logro (A)** tiene un porcentaje del 9%, en tanto en su evaluación de salida, **logro (A)** alcanza un porcentaje del 82%, esto con respecto a una población de 15 niños (100%); obteniendo en su logro una mejora del 73%, de esta manera los niños intervenidos: Corren en diferentes direcciones por el patio sin chocarse con el compañero, corren a un ritmo determinado y corren llevando un objeto en la mano.

En trepar, se observa que en la evaluación de entrada los indicadores con mayor nivel de mejora; donde podemos apreciar que **logro (A)** tiene un porcentaje del 7%, en tanto en su evaluación de salida, **logro (A)** alcanza un porcentaje del 80%, esto con respecto a una población de 15 niños (100%); obteniendo en su logro una mejora del 73%, de esta manera los niños intervenidos: Trepan por el pasamano de la escalera mostrando resistencia y trepan por la escalera doble alternando pies y manos.

En los 8 indicadores 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 7% al 13%; sin embargo luego de la aplicación del programa de actividades

lúdicas “Jugando Aprendo”, durante tres meses que duró el estudio, se evidenció una gran mejoría en todos los indicadores, con logros entre 80% y 86%.

Según los resultados obtenidos, los 15 niños evaluados tienen un alto porcentaje de mejora en el desarrollo de la coordinación motora gruesa.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

III. Conclusiones y recomendaciones

3.1. Conclusiones

- Se identificó el desarrollo de la coordinación motora gruesa de los niños de 4 años de la I.E.I N° 259 Centro poblado Túpac Amaru I, Distrito Imaza, Provincia Bagua y Región Amazonas, a través de la evaluación de entrada la cual se pudo observar que en sus elementos de: saltar, correr y trepar obtuvo un aprendizaje en inicio en sus indicadores de que no saltan en varias direcciones sin caerse, no corren en diferentes direcciones por el patio sin chocarse con el compañero, no trepan por la escalera doble alternando pies y manos.
- Se diseñó un programa de actividades lúdicas “Jugando Aprendo”, como contenido didáctico, genera y permite el desarrollo de la coordinación motora gruesa en los niños, que a partir de la mediación de las docentes ponen en funcionamiento las habilidades motoras.
- Se evaluó el desarrollo de la coordinación motora gruesa, en los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 259 Centro poblado Túpac Amaru I, Distrito Imaza, Provincia Bagua y Región Amazonas, mediante la evaluación de salida, la cual evidenció que los elementos de la coordinación motora gruesa, el logro más alto se obtiene en saltar, con un 84% de niños que tiene su aprendizaje logrado.
- Al comparar los resultados de la evaluación de entrada y evaluación de salida establecidas en los niños de 4 años de edad de la I.E.I. N° 259 Centro poblado Túpac Amaru I, Distrito Imaza, Provincia Bagua y Región Amazonas, podemos determinar que han mejorado significativamente en un 73%, en los elementos de la coordinación motora gruesa.

3.2. Recomendaciones

- A las docentes de la I.E.I. N° 259 Centro poblado Túpac Amaru I, Distrito Imaza, Provincia Bagua y Región Amazonas, se le sugiere aplicar el programa de actividades lúdicas “Jugando Aprendo”, 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.
- El programa de actividades lúdicas “Jugando Aprendo”, son necesarias para mejorar la coordinación motora gruesa porque ayudan al niño a expresar sus vivencias y emociones, adquiriendo nuevos conocimientos y fomentando la capacidad motora en los distintos aspectos: correr, saltar, trepar.
- El papel de los adultos es importante para facilitar el aprendizaje de la coordinación motora gruesa, a través de experiencias significativas y variadas dónde se empleen las mismas durante su ejecución para que el niño se vaya apropiando de ellas con su significación total incorporándolas de manera efectiva propias de la coordinación motora gruesa, siendo generadores de aprendizajes en los niños de cuatro años.

Bibliografía

- Alfaro Torres, rolando (2002) juegos cubanos. Casa editorial abril. Ciudad de la habana. 2002. 182p.
- Barbón Forbes, Raymer (2007) sistema de juegos tradicionales del barrio Versalles de la ciudad de cárdenas. Tesis para optar por el título de licenciado en cultura física. Facultad de cultura física. Matanzas. 61p.
- Carrillo, G. (1993). Importancia de los juegos folklóricos infantiles en la enseñanza preescolar. Tesis de grado. Universidad de los andes. Mérida, Venezuela.
- Castañeda, M. (1999). Los juegos tradicionales y las nociones viso-espaciales en los niños en edad preescolar. Tesis de grado, universidad de los andes, Mérida, Venezuela.
- De Borja solé. M (1980). "el juego infantil. (Organización de las ludotecas)". ediciones oikos-tau. s.a. Barcelona.
- Decroly. y Monchamp (1986). "el juego educativo iniciación a la actividad intelectual y motriz". Ediciones Morata. España.
- Garvey. c. (1981) "el juego infantil". Serie Bruner. Ediciones Morata. España
- Díaz, f. y Hernández, g. (1998). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. Caracas: editorial mc Graw-hill.
- Duran, t. (2003). Actividades lúdicas para favorecer el desarrollo psicomotor en el nivel de educación preescolar. Trabajo de grado no publicado. Universidad valle del Momboy. Valera.
- Hernández, n. (1995). El coeficiente de proporción de rangos: una alternativa para calcular la validez en instrumentos con escalamientos Likert. Mérida: universidad de los andes.
- Ministerio de educación (2009). Diseño curricular nacional de educación básica regular. Primera edición-2009.Lima –Perú.
- Piaget, j. (1995). El juego asumido por el niño. Caracas: editorial McGraw-Hill.
- Puentes, y. (1995). Ludoteca espacio de recreación y aprendizaje. Universidad de los andes, Mérida, Venezuela.
- Renson, r. (1991). El retorno de los deportes y juegos tradicionales. Revista de la actividad física y el deporte, no 8, león.

- Rondón, N. (2003). Métodos lúdicos pedagógicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje del nivel inicial. Trabajo de grado no publicado. Universidad valle del Momboy. Valera.
- Sánchez Devis, j. y, r. (1996). "la enseñanza alternativa de los juegos deportivos: antecedentes, modelos actuales de iniciación y reflexiones finales". Murcia.
- Sánchez, s. (1985). La lucha canaria y otras luchas del mundo. Centro de la cultura popular, s/c de Tenerife.
- Vigotsky, I. (1983). El juego en pedagogía preescolar. La Habana: ed. pueblo y educación.
- Wallon, d. (1991). Psicomotricidad y expresión corporal. México: editorial McGraw-Hill hispanoamericana.
- Watson Brown, Herminia (2008) teoría y práctica de los juegos. Editorial deportes. Ciudad de la habana.

ANEXOS

ANEXO N° 01

**EVALUACIÓN DE ENTRADA Y SALIDA PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE
LA COORDINACIÓN MOTORA GSA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS**

Nombre:.....

Dimensiones	INDICADORES		ESCALA LITERAL		
			A	B	C
SALTAR	1	Salta en varias direcciones sin caerse			
	2	Salta coordinando manos y piernas imitando a los animalitos			
	3	Salta con una adecuada coordinación de su cuerpo			
CORRER	4	Corre en diferentes direcciones por el patio sin chocarse con el compañero			
	5	Corre a un ritmo determinado.			
	6	Corre llevando un objeto en la mano			
TREPAR	7	Trepa por el pasamano de la escalera mostrando resistencia			
	8	Trepa por la escalera doble alternando pies y manos.			

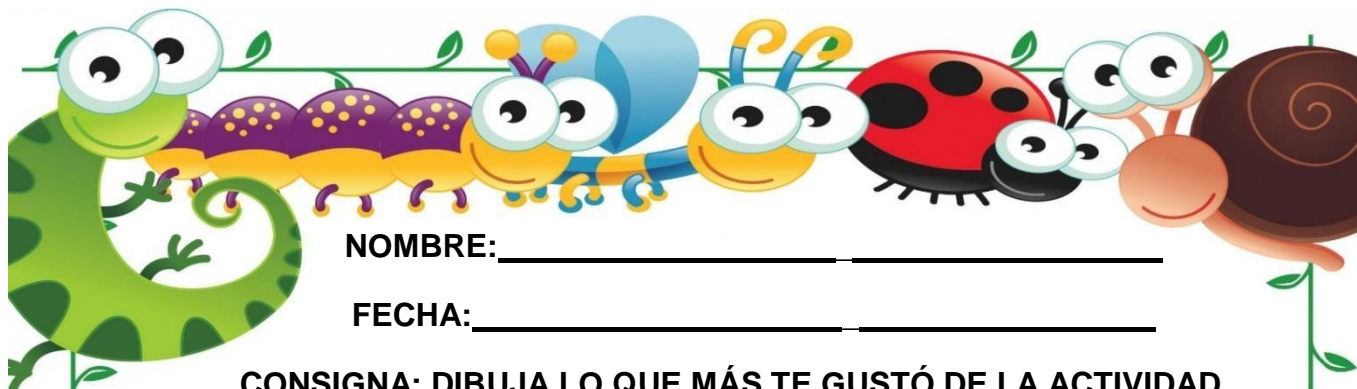
Tabla de valoración

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

ANEXO N° 02: FICHAS DE TRABAJO

FICHA DE TRABAJO N°01

SALTANDO COMO LA RANA



FICHA DE TRABAJO N°02
EL CANGURO FELIZ

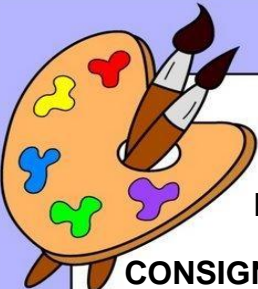
NOMBRE: _____

FECHA: _____

CONSIGNA: PINTA CREATIVAMENTE


FICHA DE TRABAJO N°03

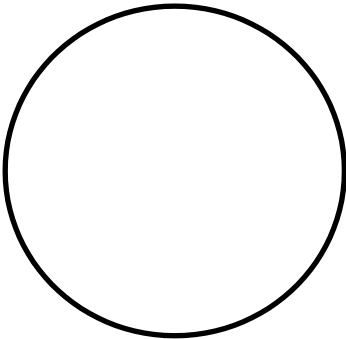
EL CONEJO RABY

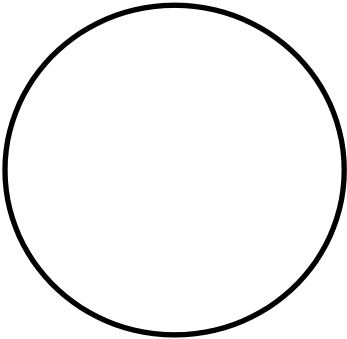
 **NOMBRE:** _____

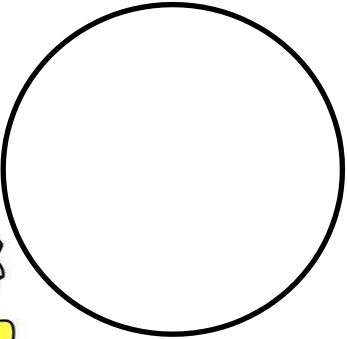
FECHA: _____

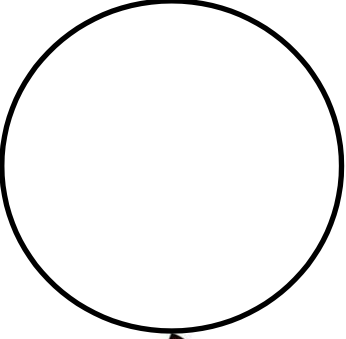
CONSIGNA: Dibuja y colorea los objetos que rey te pidió traer dentro del círculo


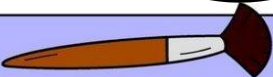











FICHA DE TRABAJO N°04
JUEGO CON LAS CINTAS



NOMBRE: _____

FECHA: _____

CONSIGNA: DIBUJA LO QUE MAS TE GUSTO DE LA ACTIVIDAD

FICHA DE TRABAJO N°05
CARRERA DE POSTA

NOMBRE: _____

FECHA _____

CONSIGNA: DIBUJA Y PINTA CREATIVAMENTE AL TRENCITO

FICHA DE TRABAJO N°06
LA CARRERA DE POSTAS




NOMBRE: _____

FECHA: _____

CONSIGNA: DIBUJA Y PINTA CREATIVAMENTE LA ACTIVIDAD QUE REALIZASTE

FICHA DE TRABAJO N°07




MATA GENTE



NOMBRE: _____

FECHA: _____

CONSIGNA: DIBUJA Y PINTA CREATIVAMENTE LA ACTIVIDAD QUE REALIZASTE



FICHA DE TRABAJO N°08
LA PEGA

NOMBRE: _____

FECHA: _____

CONSIGNA: DIBUJA Y PINTA CREATIVAMENTE LA ACTIVIDAD QUE REALIZASTE

FICHA DE TRABAJO N°09
QUE PASE EL REY

NOMBRE: _____

FECHA: _____

CONSIGNA: DIBUJA Y PINTA CREATIVAMENTE LA ACTIVIDAD QUE REALIZASTE



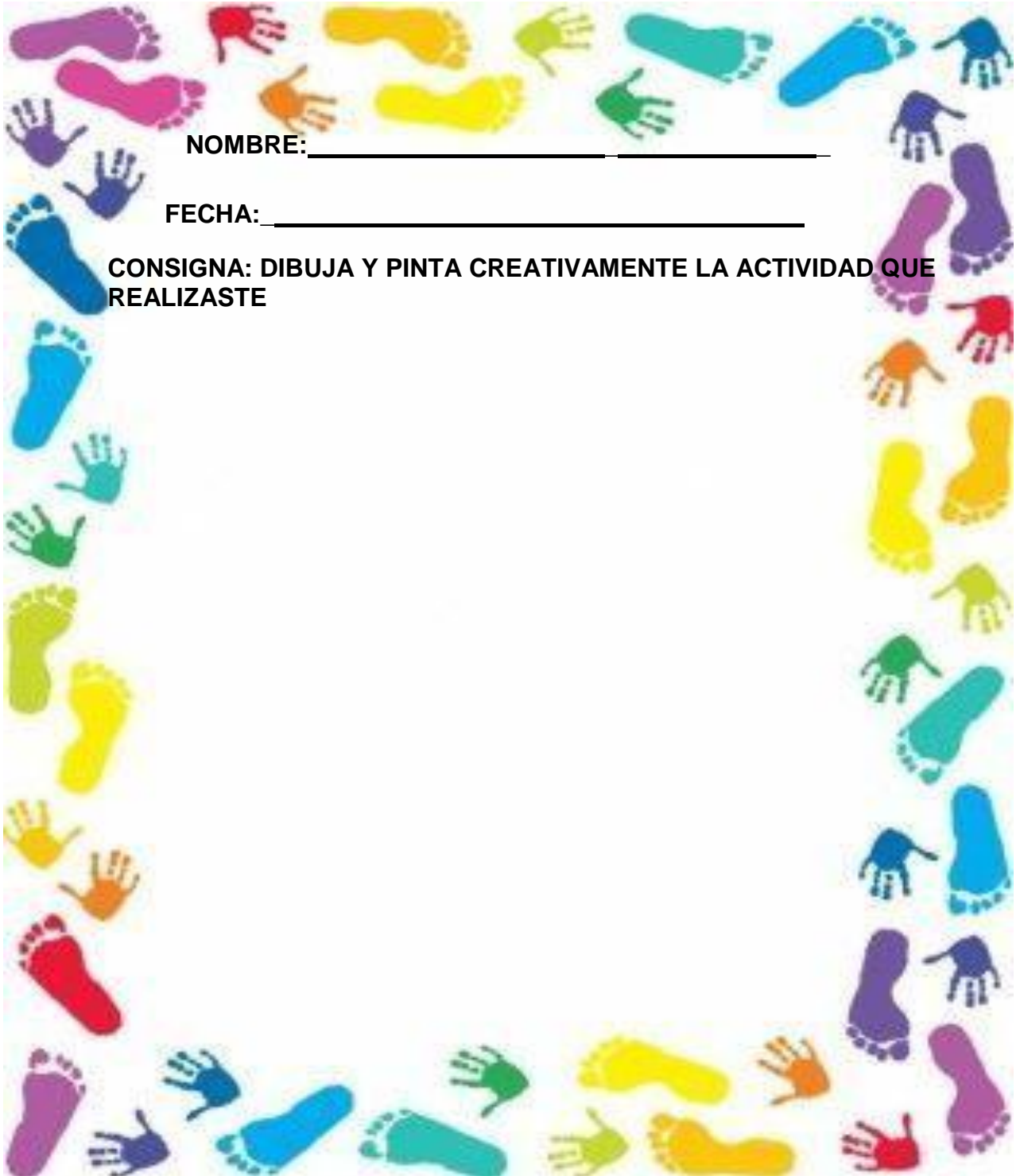
FICHA DE TRABAJO N°10

CARRERA DE SACOS

NOMBRE: _____

FECHA: _____

CONSIGNA: DIBUJA Y PINTA CREATIVAMENTE LA ACTIVIDAD QUE REALIZASTE



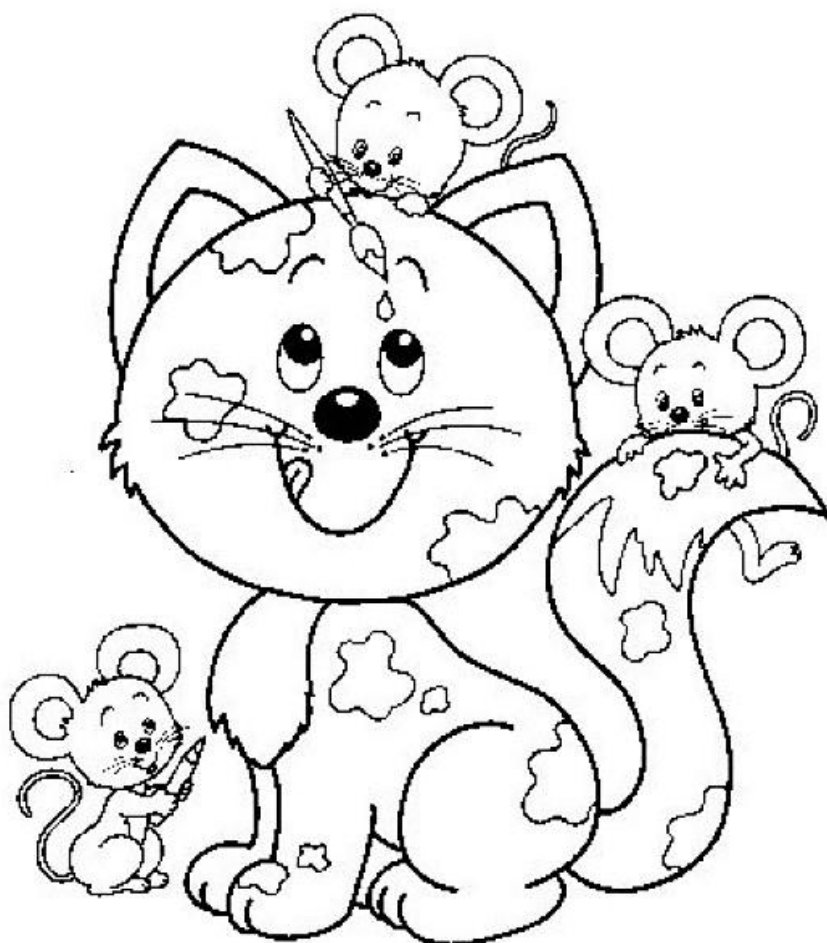
FICHA DE TRABAJO N°11

EL GATO Y EL RATON

NOMBRE: _____

FECHA: _____

CONSIGNA: PINTA CREATIVAMENTE LA ACTIVIDAD QUE REALIZASTE



FICHA DE TRABAJO N°12

LA CARRETILLA

NOMBRE: _____

FECHA: _____

**CONSIGNA: DIBUJA Y PINTA CREATIVAMENTE LA ACTIVIDAD
QUE REALIZASTE**



FICHA DE TRABAJO N°13
EL BATALLON

NOMBRE: _____

FECHA: _____

**CONSIGNA: PINTA CREATIVAMENTE LA ACTIVIDAD QUE
REALIZASTE**

ANEXO N° 03: GALERIA FOTOGRAFICA



NIÑOS TRABAJANDO EL CONEJITO RABY DEMOSTRANDO SUS HABILIDADES



Niños realizando la carrera de posta con sus compañeros



Niños trepando en la casita durante el desarrollo de la sesión