



PERÚ

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CAJAMARCA

FACULTAD
DE
EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial

dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica

pedagógica en el II Ciclo del Nivel de Educación Inicial 2015-2017

Trabajo de Investigación Acción:

“APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA HABILIDAD
MOTRIZ GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I.
“LICLIPAMPA BAJO” DEL DISTRITO DE CACHACHI, PROVINCIA DE
CAJABAMBA: AÑO 2016”.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Belissa Betania Jara Anticona

Asesor:

M.Cs. Cecilio Enrique Vera Viera

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

**COPYRIGHT© 2017 by
BELISSA BETANIA JARA ANTICONA
Todos los derechos reservados**



PERÚ

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CAJAMARCA

FACULTAD
DE
EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial

dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica

pedagógica en el II Ciclo del Nivel de Educación Inicial 2015-2017

Trabajo de Investigación Acción:

“APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA HABILIDAD
MOTRIZ GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I.
“LICLIPAMPA BAJO” DEL DISTRITO DE CACHACHI, PROVINCIA DE
CAJABAMBA: AÑO 2016”.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Belissa Betania Jara Anticona

Aprobado por el Jurado Evaluador:

Mg. Antero Francisco Alva León

Presidente

Prof. Demóstenes Marín Chávez

Secretario

Lic. Oscar Marín Rosell

Vocal

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

A:

A mis familiares.

A mi madre Susana por ser mi motivación y la persona que más amo en la vida.

Belissa Betania Jara Anticona

AGRADECIMIENTOS

A mi familia por su comprensión y estímulo inquebrantable, además de su apoyo ilimitado a lo largo de mis estudios.

A mi Asesor: Mg. Sc Cecilio Enrique Vera Viera, por su asesoramiento permanente.

A la Universidad Nacional de Cajamarca, Facultad de Educación, Escuela Académico profesional de Perfeccionamiento Docente, por permitirme realizarme como profesional en la especialidad de educación inicial y fortalecer mi desempeño docente.

INDICE GENERAL

AGRADECIMIENTOS.....	v
INDICE GENERAL	vi
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCION.....	1
CAPITULO I	3
1. FUNDAMENTACION DEL PROBLEMA	3
1.1 Caracterización de la práctica pedagógica.....	4
1.2 Caracterización del entorno social cultural	5
1.3 Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía	6
CAPITULO II.....	9
2. JUSTIFICACION DE LA INVESTIGACIÓN.....	9
2.1 Teórica.....	10
2.2 Metodológica	10
2.3 Práctica	11
CAPITULO III	12
3.1 BASES TEÓRICAS	13
3.1.1 Teoría de Karl Gross	13
3.1.2 Teoría del Juego de Jean Piaget.....	14
3.1.3 Teorías de Vygotski y Elkonim.....	15
3.1.4 Teorías sobre el efecto del medio externo en el juego	16
3.2 MARCO CONCEPTUAL.....	17
3.2.1 Teoría del desarrollo Cognitivo de Piaget.....	17
3.2.2 Teoría de David Ausubel.....	17
3.2.3 Brunner - Aprendizaje por Descubrimiento	18
3.2.4 Teoría de Carr y Kemmis	19

3.2.5 El juego.....	21
3.2.5.1 Actividades lúdicas en el currículo nacional en educación inicial	26
3.2.5.2 Enfoque metodológico de los aprendizajes	26
CAPITULO IV.....	30
METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN.....	30
4.1 Tipo de investigación	31
4.2 Objetivos.....	31
4.2.1 Objetivo General	31
4.2.2 Objetivos Específicos	31
4.3 Hipótesis de acción.....	39
4.4 Beneficiarios de la propuesta.....	32
4.5 Instrumentos	32
4.5.1 Diario de campo reflexivo	32
4.5.2 Lista de cotejo.....	32
CAPITULO V	33
PLAN DE ACCIÒN Y DE EVALUACIÒN.....	33
5.1 Matriz del plan de acción.....	34
5.2 Matriz de evaluación	35
CAPITULO VI.....	36
DISCUSION DE LOS RESULTADOS	37
6.1 Triangulación.....	37
6.2 Lecciones aprendidas.....	37
CAPITULO VII.....	38
DIFUSIÒN DE LOS RESULTADOS	38

7.1 Matriz de difusión.....	39
Conclusiones.....	41
Sugerencias.....	43
Referencias	44
ANEXOS	46

Matriz de Análisis De Sesiones De Aprendizaje

Matriz de Análisis De Diarios Reflexivos

Matriz de Aplicación De La Estrategia De Investigación Acción

Matriz de Procesamiento Del Nivel De Logro Del Aprendizaje, Por Indicador y Sesión

Matriz de Procesamiento Del Nivel De Logro Del Aprendizaje, Por Indicador Y Sesión

Sesiones

Instrumentos

Evidencias

RESUMEN

El objetivo de esta investigación fue determinar la influencia de la aplicación de actividades lúdicas en el mejoramiento de la habilidad motriz gruesa en los niños de 5 años de edad de la Institución educativa “Liclipampa Bajo” del distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba: año 2016; estudio de Investigación - Acción de la práctica pedagógica, aborda el siguiente problema: ¿Cómo aplicó Actividades Lúdicas para mejorar la Habilidad Motriz Gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa “Liclipampa Bajo” del distrito de Cachachi provincia de Cajabamba: año 2016?. Se realizó con 10 niños en edad pre escolar. Uno de los principales hallazgos revelan que en la comparación de resultados del Pre-test y post-test de la habilidad motriz gruesa en los niños de la muestra fueron: En el nivel de logro previsto, un 00% de los niños se ubican en la prueba de pre- test, mientras que en el post- test, un 90% de los niños; en el nivel en proceso, un 40% de los niños se ubican en la prueba de pre- test, mientras que en el post- test, un 10% de los niños; en el nivel de aprendizaje en inicio, un 20% de los niños se ubican en la prueba de pre- test, mientras que en el post- test, no se ubica ningún niño, está representado por el 00%. La metodología utilizada consiste en la aplicación de un conjunto de instrumentos como los diarios de campo relacionados con la enseñanza-aprendizaje. La hipótesis de acción fue contrastada en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje que permitió mejorar la habilidad motriz gruesa. Los resultados obtenidos en la aplicación de las actividades lúdicas, lograron competencias actuando de manera pertinente y con sentido ético; además, actuaron de manera competente utilizando conocimientos y habilidades motrices finas y actitudes que los estudiantes utilizaron para afrontar una situación determinada.

Palabras clave: Actividad lúdica, capacidades, competencias, motricidad gruesa, práctica pedagógica.

ABSTRACT

The objective of this research was to determine the influence of the application of play activities in the improvement of gross motor skills in the 5 year old children of the "Liclipampa Bajo" educational institution of the district of Cachachi, province of Cajabamba: year 2016 ; Study of action - pedagogical practice, addresses the following problem: What is the influence of the application of play activities on the gross motor skills of 5 - year - old children of the Liclipampa Bajo Educational Institution of the district of Cachachi Province of Cajabamba: year 2016 ?. It was performed with 10 pre-school children. One of the main findings reveals that in the comparison of pre-test results and post-test of gross motor ability in the sample children were: At the level of expected accomplishment, 00% of the children are located in the Pretest test, while in the post-test, 90% of children; At the level in process, 40% of the children are in the pre-test, while in the post-test, 10% of the children; In the initial learning level, 20% of the children are in the pre-test, while in the post-test, no child is located, it is represented by 00%. The methodology used consists of the application of a set of instruments such as field diaries related to teaching and learning. The hypothesis of action was contrasted in the development of the learning sessions that allowed to improve the gross motor ability. The results obtained in the application of the activities lúdicas, obtained competences acting of pertinent way and with an ethical sense; In addition, they acted in a competent way using knowledge and fine motor skills and attitudes that the students used to face a certain situation.

Key words: Play activity, skills, competencies, gross motor skills, pedagogical practice.

INTRODUCCIÓN

Actualmente la educación inicial constituye el primer nivel y atiende el desarrollo integral de los niños y niñas menores de 5 años de edad; priorizando aprendizajes fundamentales, valorar y utilizar las posibilidades expresivas de su cuerpo en movimiento con autonomía, desarrollando un estilo de vida saludable, a través de la actividad lúdica en relación con los demás, esto supone que todos los estudiantes son capaces de actuar, reconociendo y valorando su cuerpo como parte fundamental de su formación integral, demostrando seguridad y conciencia de sí mismo al explorar su entorno y al realizar actividades recreativas, físicas y deportivas. Afianza su personalidad, generando un estilo de vida activo y saludable, adoptando valores de convivencia y respeto que permite desenvolverse en diferentes situaciones y contextos sociales.

En la actualidad la constante preocupación de los jefes de Estado y de gobierno en el mundo, y las afirmaciones y propuestas de las sucesivas conferencias internacionales, señalan la necesidad de reforzar la educación inicial para favorecer un mejor desempeño de los niños en los grados posteriores y como factor de compensación de desigualdades.

Por otro lado, la realidad educativa del Perú para la educación inicial, revela que las instituciones educativas están enfatizadas más en el aspecto cognitivo del niño, basándose en la enseñanza tradicional, dejando de lado las actividades y ejercicios que estimulen la motricidad gruesa. Estas actividades son las que llevan a los niños a cambiar la posición de su cuerpo y ayudan a controlar su fuerza.

Sin embargo, esta afirmación carece de valor si no se clarifican cuáles son las interacciones de habilidades socio motriz creando y aplicando estrategias de aprendizaje y tácticas de actividades lúdicas. Desde esa perspectiva la presente investigación, se realizó en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa de Inicial “Liclipampa Bajo” ubicado en el distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba: año escolar 2016; un lugar favorable para realizar la aplicación de actividades lúdicas y su incidencia en el

desarrollo de habilidades de motricidad gruesa, donde se encontró la colaboración para realizar este estudio.

Es por ello, que desde que somos pequeños empezamos a trabajar nuestra motricidad gruesa como gatear, girar, moverse, entre otros. Conforme vamos creciendo se van realizando tras actividades que ayudan a trabajar la motricidad gruesa como: caminar, correr, saltar, bailar, entre otras.

Hacer hincapié, que el estudiante de la muestra de estudio participó en actividades lúdicas desarrollando habilidades motrices gruesas exigiendo movimientos coordinados y trabajo de equilibrio esencial para el desarrollo de la motricidad gruesa.

El estudio para su entendimiento se lo ha dividido en 7 capítulos: El capítulo I se refiere a la fundamentación del problema, en el cual se toma en cuenta el planteamiento del problema y la formulación de la pregunta guía. El Capítulo II: Se trabaja la justificación de la Investigación; Capítulo III: Se trabajará el sustento teórico, tomando en cuenta las teorías existentes, las estrategias trabajadas para esta investigación; Capítulo IV: La Metodología de la investigación, lo que se va obtener datos de la investigación, la hipótesis, objetivos planteados; Capítulo V: El plan de acción y evaluación de las matrices aplicadas; Capítulo VI: La discusión de los resultados obtenidos; Capítulo VII: La discusión de los resultados obtenidos. Finalmente el Capítulo VIII: La difusión de los resultados.

Por todo lo mostrado se espera que el problema identificado y la propuesta pedagógica innovadora mejoren los procesos de enseñanza aprendizaje y mejore el nivel de desempeño del docente como parte de la investigación acción.

El Autor

CAPITULO I

FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización de la práctica pedagógica

Educar es acompañar a un niño en el proceso de generar estructuras propias internas, cognitivas y socioemocionales, para que logre el máximo de sus potencialidades. Simultáneamente, es la principal vía de inclusión de las personas en la sociedad, como ciudadanos que cumplen con sus deberes y ejercen sus derechos con plenitud, con pleno respeto a la diversidad de identidades socioculturales y ambientales.

En nuestros días, la tarea de educar enfrenta nuevos desafíos. Desarrollo de la motricidad siguen siendo importante, pero los criterios para determinar que una persona es talentoso van más allá de comprobar que salta o corre. Y la Comunicación, que ha pasado por múltiples cambios en su enseñanza, pero además, para considerarse competente en este campo, no basta con saber ejercicios o movimientos, como ocurría en el pasado.

Es por ello, que la práctica pedagógica es un escenario muy importante para la estimulación de su motricidad gruesa en diversas acciones o ejercicios de acuerdo a su condición personal y social; en mi experiencia como persona y profesional pedagógico he sido participe de situaciones significativas positivas o negativas con respecto a los aprendizajes de los estudiantes de 5 años de edad en la etapa pre escolar. Una de ellas es la escasa motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de edad, en el momento de caminar, correr, saltar, bailar, entre otros; los niños demostraron poca participación en las actividades lúdicas y reflejaron un debilitado desarrollo de su motricidad gruesa, este hecho y otros han despertado el interés realizar el presente trabajo de investigación cualitativa atendiendo las características de cada uno de los estudiantes de la muestra de estudio, así como de sus intereses y aptitudes particulares.

De esta manera, el estudiante tiene una comprensión y conciencia de sí mismo, que le permite interiorizar y mejorar la calidad de sus movimientos en un espacio y tiempo determinados, así como expresarse y comunicarse corporalmente.

De este modo, a partir de la sistematización de los diarios de campo y el análisis y reflexión realizada se detectó múltiples debilidades que fueron superadas en la práctica pedagógica las cuales se visualizan en la deconstrucción.

1.2. Caracterización del entorno sociocultural

En primer lugar, el entorno sociocultural, se ha visto influenciado por tendencias basados en la acción del Estado. En la actualidad hay una aceleración masiva de la producción de conocimiento que hace imposible que el ciudadano no especializado en un campo específico se encuentre al día respecto a la renovación del conocimiento. Además, hay un reconocimiento y revaloración de los saberes de diversas culturas, reconocidos como saberes ancestrales, que no siempre coinciden con el conocimiento generado en la modernidad. Estas dos corrientes no han encontrado todavía el punto de equilibrio que les permita establecer complementariedades a partir de un diálogo de conocimientos que facilite el tratamiento de desafíos comunes que plantea la realidad presente y a los que se precisa responder como sociedad. Como resultado de esto, el terreno del conocimiento vive y vivirá todavía años de gran agitación y renovación permanente.

En ese contexto sociocultural, no es ajeno la comunidad rural de “Fila alta” del distrito de Cachachi de la provincia de Cajabamba: en el año escolar 2016; con grandes carencias o condiciones sociales y culturales que tienen incidencia en los aprendizajes fundamentales en los niños menores de 5 años de edad que cursan estudios en educación inicial, uno de ellos desarrollo de una autentica motricidad gruesa como parte de su proyecto de vida personal y social. De ahí, que el docente de educación inicial en la práctica pedagógica tienen que demostrar altas expectativas sobre todo con los estudiantes, incluyendo aquellos que tienen estilos diversos y ritmos de aprendizaje diferentes o viven en contextos difíciles. Además, convocar a las familias principalmente a reforzar la autonomía, la autoconfianza y la autoestima de sus hijos, antes que a cuestionarlos o sancionarlos.

En tal sentido, las instituciones educativas de educación inicial están llamadas a favorecer el desarrollo del entorno sociocultural en donde los niños desarrollan sus competencias y capacidades; que favorezcan el desarrollo de la habilidad motora gruesa.

1.3. Planteamiento del problema

Torres (2016) afirma que “La actual situación de la educación inicial en el Perú, se ve reflejada: “El 65,2% de la población de 3 a 5 años asiste a un servicio o programa de educación inicial público o privado. Sin embargo, habría que precisar que los factores que determinan la calidad de la educación inicial, como los ambientes de aprendizaje, se encuentran en mal estado, como es el caso de los PRONOEI (Programas no Escolarizados de Educación Inicial) y de Instituciones Educativas de Educación Inicial, especialmente en el sector rural”. (p.67)

Haciendo referencia al Currículo Nacional (2016) señala que: “El niño se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad e interactúa a través de sus habilidades socio motrices”. Asimismo, que mediante las actividades de motricidad logran comprender su cuerpo y se expresa corporalmente, se relaciona utilizando sus habilidades socio motriz, crea y aplica estrategias y tácticas de juegos lúdicos. (p, 22)

La edad preescolar, se constituye en el espacio de vida, quizás, más rico en experiencias que implican movimiento y expresión, en donde las capacidades motrices del infante se encuentran en un periodo transicional, desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad, mirar, manipular, curiosar, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar y soñar; el juego es la principal actividad infantil; este impulsa al niño a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo; por lo tanto dichas experiencias le permitirán al niño organizar la información recibida del exterior a través de los sentidos; respondiendo motoramente frente a las demandas ambientales.

Es por ello, la relevancia de aplicar actividades o ejercicios para estimular la motricidad gruesa basadas en un enfoque de derechos utilizando diversos recursos educativos con enorme incidencia en su desarrollo motriz específicamente en sus habilidades motrices gruesas.

En la actualidad, no existen datos precisos sobre la calidad de los aprendizajes con respecto a su desarrollo motor en la zona rural obtenidos por los estudiantes del nivel inicial, habida cuenta que todavía no se conocen los resultados de la primera evaluación de logros de los niños de 5 años realizada por el Ministerio de Educación en el 2016. Pero el sentido común pedagógico considera que la educación inicial ha resurgido en cuanto a su atención educativa.

El mayor problema de educación inicial es la baja calidad educativa. Otros problemas son el bajo nivel pedagógico como consecuencia de la limitada formación docente, la deserción escolar y las escasas actividades lúdicas dirigidas a desarrollo corporal motriz.

La Institución Educativa de Inicial “Fila alta” del distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba, no es ajena a esta situación, se observa en los últimos años, vía análisis de registros de sus logros de aprendizaje, un promedio de alumnos que están en el nivel de proceso e inicio en el orden de 65 a 38 % respectivamente. Otro hecho que particularmente preocupa es bajo promedio ponderado, pues su máximo es el nivel B en la escala cualitativa, siendo esta escala establecida para la calificación, lo que indica la posibilidad de dos explicaciones: bajo nivel de actividades de motricidad gruesa en los estudiantes, o uso de una metodología inadecuada en los procesos didácticos y pedagógicos, por el docente de la institución educativa referida.

En efecto, hay que mejorar los ambientes de aprendizaje. Actualmente carecemos de infraestructura y material educativo y las que hay no se encuentran en las mejores condiciones para los niños menores de 5 años de edad. Pero el problema no solo se limita a las condiciones materiales, sino también implica las dinámicas que constituyen los procesos educativos, las que

se vienen dando sin reconocer al niño como protagonista de sus aprendizajes y el docente no logra ubicarse como orientador y mediador de dichos aprendizajes. Por otro lado, es importante que el niño se apropie del espacio y que se sienta identificado con éste. El espacio debe estimular la motricidad gruesa y la capacidad creadora, y son los padres, docentes quienes dan un gran aporte al respecto.

Formulación de la pregunta guía:

¿Cómo aplicó las Actividades Lúdicas para mejorar la Habilidad de Motricidad Gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Liclipampa Bajo”, distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba: año 2016?

CAPITULO II
JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Justificación Teórica:

Se generó una reflexión y fundamentación teórica en función del objeto de estudio, se revisó y analizó informaciones, recogiendo los antecedentes del problema para conocer el estado actual del problema estudiado, se seleccionó las teorías psicopedagógicas y pedagógicas que ha permitido dirigir el estudio. Detallando aspectos importantes de cada teoría que ha servido para conocer mejor el objeto de estudio, para operarlo y ha servido para interpretar los resultados obtenidos, se incorporado reflexiones con respecto a las actividades lúdicas y motricidad gruesa permitiendo conocer mejor la temática de investigación planteada.

Por otro lado, se sometió a discusión la información teórica para lo cual se organizó y sistematizó obedeciendo a un orden lógico. Lo más importante de todo que la información consultada ha permitido apropiarse mejor del problema.

Finalmente, al consultar las teorías (o las) teorías se ha adoptado una postura doctrinal y científica con respecto al tema de investigación.

2.2. Justificación Metodológica:

Se propuso una adecuada estrategia o diseño de investigación utilizando como modelo el paradigma crítico dialectico relacionado con la investigación acción concretando criterios que ha permitido tomar decisiones necesarias para abordar el objeto de estudio. Se seleccionó alternativas técnicas que se ha utilizado en el trabajo de campo.

Es por ello, en el proceso de recopilación de información ha permitido analizar y acercarse más a la realidad educativa. También se seleccionó las técnicas e instrumentos para el recojo de información y procesar información.

2.3. Justificación Práctica pedagógica:

En su desarrollo de la práctica pedagógica ayudo a resolver problemas de motricidad gruesa y de mejorar la calidad de vida de los estudiantes de educación inicial. Presentando las condiciones empíricas lo que perciben los actores educativos para plasmar el objeto de estudio que se ha conocido. Reflejadas en nuestras vivencias, percepciones y reflexiones.

Desde la investigación acción se hizo un estudio profundo de la práctica pedagógica detectada en la deconstrucción, desde el cual se asumió con responsabilidad determinadas decisiones en torno a la mencionada práctica docente. Bajo esa perspectiva la investigación acción ha sido muy importante; donde la tarea de interrogar es emprendida para beneficiar a los estudiantes, padres de familia y comunidad.

Finalmente, se ha expuesto las razones por las que se ha investigado el tema de las actividades lúdicas y psicomotricidad gruesa, sus propósitos del estudio, su conveniencia y pertinencia en la práctica pedagógica.

CAPITULO III

SUSTENTO TEÓRICO

3.1 Bases teóricas

3.1 De la enseñanza :

3.1.1 Teoría del juego infantil de Karl Gross

El juego infantil permite desarrollar actitudes positivas y habilidades cognitivas en los niños porque mediante dicho juego lúdico le permite interactuar con el entorno socio cultural. Martínez (2011) teniendo en cuenta Gross (2009) sostiene que: “Los juegos infantiles, son una prueba de transmisión hereditaria de los hábitos propios de cada sexo y que debería practicarse en la vida adulta. Es un efecto prolongado de actos inteligentes de generaciones anteriores, una suerte de hábito hereditario” (p.10). En este sentido, cuando los niños y niñas menores de 5 años de edad realizan juegos infantiles tienen movimientos coordinados. Tienen juegos como la caza y la lucha, que son formas típicas y fundamentales. Estos juegos lúdicos son ensayos, determinados tanteos. Su objeto es prepararlo para la vida.

El juego es una actividad lúdica necesaria para que el niño desarrolle su inteligencia y capacidades. Gross (2009) afirma que: “Si bien es cierto que el desarrollo de las adaptaciones a las sucesivas tareas vitales constituyen el fin principal de nuestra niñez, no lo es menos que el lugar preponderante en esta relación de conveniencia pertenece al juego, de manera que podemos decir perfectamente, empleando una forma paradójica, que no jugamos porque somos niños, sino que se nos ha dado la niñez justamente para poder jugar” (p. 56). Esto significa que cuando el niño juego desarrolla su psicomotricidad y capacidades que lo hacen ser más valioso.

Por lo tanto, el niño se adapta al contexto, se desarrolla interactuando con los demás, se consolida sus sentimientos o emociones positivas y despliega necesidades impulsivas de actividades lúdicas “Juegos”, por propio instinto interno una de ellas mejora su motricidad gruesa.

3.1.2 Teoría del Juego de Jean Piaget

Piaget (1977) afirma que: “Las diversas formas que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil es consecuencia directa de las transformaciones que sufren, en el mismo tiempo, las estructuras intelectuales Pero el juego contribuye al establecimiento de nuevas estructuras mentales. De los dos componentes (asimilación y acomodación) que existen en la adaptación a la realidad, el juego es para Piaget paradigma de la asimilación: antes de que construya estructuras estables con las que adaptarse al medio de modo eficaz, el niño oscila entre acomodaciones que le obligan a reorganizar sus pautas de conducta en función de la presión del mundo externo Por el contrario, cuando el niño asimila, somete a objetos diferentes a una misma pauta de comportamiento: los esquemas motores se ejercitan apoyándose en cualquier objeto que esté al alcance. Al ejercitarlos con independencia de las propiedades específicas de cada objeto, el niño deforma la realidad en beneficio de su organización interna. La función de este juego de ejercicio es consolidar los esquemas motores, y sus coordinaciones, a medida que éstos se adquieren” (p.89).

Piaget (1977) afirma que el juego puede clasificarse en función de ciertos períodos del desarrollo intelectual:

- a. Juego de ejercicio (sensorial y motriz). Se da aproximadamente hasta los dos años. Suelen centrarse en su propio cuerpo y en las sensaciones que le producen. Jugando a través de la vista, olfato, tacto, oído y el movimiento se conoce a sí mismo y establece diferencias respecto a otras personas y objetos.
- b. Juego simbólico. Su atención se va centrando en lo que le rodea, representando un objeto, acción o escena. A través de los mismos, los niños consiguen convertirse en “sociables” resolviendo sus conflictos internos y contribuyendo a una buena aceptación de sí mismos. Es propio de los dos a los cuatro años.
- c. Juego de reglas. Proporcionan al niño la oportunidad de iniciarse en el pensamiento lógico y estratégico. Se da aproximadamente entre los cinco y los seis años.

3.1.2. Teoría del juego de Vygotsky y Elkonim

El juego constituye un espacio en el que el niño interactúa con sus semejantes y asume roles propios a su desarrollo mental y físico. Vygotsky (2003) sostiene que: “El juego trata de una reconstrucción de las interacciones de los adultos y que sólo puede tener lugar gracias a la cooperación e interacción social con otros niños que asumen papeles complementarios del suyo” (p.67). Cuando el niño desarrolla una actividad de psicomotricidad, lo hace a partir del juego simbólico, de carácter más individual, que aparece cuando el niño es capaz de separar el objeto de su significado. Son los objetos-pivote, como el palo que sirve de caballo, los que permiten esta acción sobre ellos y que permite, como consecuencia de la misma, que el significado caballo quede independizado del objeto original.

El niño en las actividades de psicomotricidad lo hace de forma individual y colectiva. Vygotsky (2003) afirma que “Esto significa que los deseos insatisfechos del niño el impulso necesario para crear la situación fingida

que permita realizarlos. El paso de un juego más individual a otro más social viene determinado por cambios en los deseos insatisfechos del niño” (p.44). Cuando el niño desarrolla su motricidad gruesa satisface su deseo de realización personal.

En ese momento que el facilitador debe propiciar acciones tendientes a su desarrollo motor. Vygotsky (2003) afirma que “El juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica una mayor proporción de su tiempo a resolver situaciones reales más que ficticias” (p.44). Pero, sin embargo, sí considera que la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo. Esta noción es muy importante en el pensamiento del psicólogo soviético.

3.1.3. Teorías sobre el efecto del medio externo en el juego

El juego es un mecanismo que determina una cultura viva mediante el se practica y reafirma valores éticos y morales. La teoría de Sutton-Smith y Robert (2001) plantea “La relación existente entre el tipo de valores inculcados por una determinada cultura y la clase de juegos que, con objeto de asegurar la transmisión de tales valores, son promovidos por cada cultura. La teoría de la enculturación distingue los juegos en función de la exigencia predominante que su práctica hace de elementos de fuerza física, azar o estrategia. Estos tres elementos se relacionan directamente para estos autores con las características de economía de subsistencia y tecnología muy elemental, tecnología y organización social moderadamente complejas, y organización social compleja, respectivamente” (p. 88). La cultura como de comportamiento de los seres humanos constituye toda una trasmisión de costumbres, tradiciones, otros. en un contexto determinado.

El juego es un medio que permite al niño desarrollar su psicomotricidad en un espacio favorable para su realización. Brofenbrenner (2007) afirma que “El efecto que sobre el juego pueden tener determinados

factores ambientales, tanto físicos como culturales, así como variables que afectan a la familia o al barrio y aquellas características de la unidad familiar. El planteamiento general es que la comprensión de la conducta de los individuos exige analizarla en función de estos diferentes contextos que, a su vez, influyen unos sobre otros” (p.66). Esto significa que la motricidad está afectado por factores externos como socios ambientales y físicos en el comportamiento de los niños.

3.2. Del aprendizaje

3.2.1. Teoría del desarrollo Cognitivo de Piaget:

El desarrollo cognitivo del niño es la estructuración de sus procesos psíquicos del niño como resultado de su interacción natural y maduración biológica. Piaget (1977) afirma que “El desarrollo cognoscitivo era una reorganización progresiva de los procesos mentales que resultan de la maduración biológica y la experiencia ambiental. En consecuencia, considera que los niños construyen una comprensión del mundo que les rodea, luego experimentan discrepancias entre lo que ya saben y lo que descubren en su entorno. Por otra parte, Piaget afirma que el desarrollo cognitivo está en el centro del organismo humano, y el lenguaje es contingente en el conocimiento y la comprensión adquirida a través del desarrollo cognoscitivo” (p.55). Cuando el niño desarrolla su psicomotricidad está relacionado con su desarrollo cognitivo que resulta de una maduración orgánica y la experiencia con su medio social.

3.2.2. Teoría de David Ausubel

El individuo aprende cuando incorpora información útil a su estructura mental siempre cuando tenga actitud positiva. ”Esto significa que el individuo aprende mediante “Aprendizaje Significativo”, se entiende por aprendizaje significativo a la

incorporación de la nueva información a la estructura cognitiva del individuo. Esto creará una asimilación entre el conocimiento que el individuo posee en su estructura cognitiva con la nueva información, facilitando el aprendizaje” (Ausubel, 1990, p. 89). Cuando el individuo tiene la actitud y capacidad de poder incorporar una información nueva a su estructura mental.

Esto significa que la construcción del conocimiento se manifiesta cuando el conocimiento nuevo se articula a sus saberes previos. “Esto significa, en cierto sentido, el conocimiento no se encuentra así por así en la estructura mental, para esto ha llevado un proceso ya que en la mente del hombre hay una red orgánica de ideas, conceptos, relaciones, informaciones, vinculadas entre sí y cuando llega una nueva información, ésta puede ser asimilada en la medida que se ajuste bien a la estructura conceptual preexistente, la cual, sin embargo, resultará modificada como resultado del proceso de asimilación” (Ausubel, 1990, p. 67). Cuando existe una interacción entre la nueva información con aquellos que se encuentran en la estructura cognitiva, el aprendizaje nuevo adquiere significado cuando interactúa con la noción de la estructura cognitiva, la nueva información contribuye a la estabilidad de la estructura conceptual preexistente.

3.2.3. Brunner - Aprendizaje por Descubrimiento

Lo fundamental de la teoría es la construcción del conocimiento mediante la inmersión del estudiante, en situaciones de aprendizaje problemática, la finalidad de esta es que el estudiante aprenda descubriendo. Brunner (1974) afirma que: “El aprendizaje por descubrimiento posee características como: Implica dar al aprendiz las oportunidades para involucrarse de manera activa y construir su propio aprendizaje, su objetivo es impulsar al desarrollo de habilidades que posibilitan el aprender a aprender y con el cual busca que los estudiantes por sí mismo el aprendizaje, el aprendizaje

viene a ser un proceso activo de información que cada persona organiza y construye desde su propio punto de vista, los alumnos se deben de percatar del contenido que se va a aprender, se adquiere de forma inductiva” (p.55). Cuando el individuo desarrolla su motricidad es una gran oportunidad para construir sus conocimientos y desarrollar sus capacidades de manera participativa; que le posibiliten aprender a desaprender.

El individuo no solamente organiza información sino que la construye y transfiere a condiciones similares. “Esto significa que el aprendizaje implica procesos simultáneos como la adquisición de nueva información, transformación, evaluación cada uno de ellos con su respectiva caracterización” (Brunner, 1974, p.77). Cuando el niño desarrolla su psicomotricidad adquiere nuevos conocimientos y los transforma y analiza cada uno de sus actividades en la que participa.

3.2.4. Teoría crítica de enseñanza de Wilfred Carr y Kemmis

En el momento de la intervención de la práctica pedagógica el docente tiene un rol importante en cuanto a grupos de estudiantes con distintas capacidades. Carr y Kemmis (1988) afirman que “La enseñanza debe ser una fuente de discusiones acerca de un análisis de la práctica que capacite a los profesores para pensar de una manera sistemática y crítica acerca de su propia práctica y de la organización de sus aulas, acerca de cómo funcionan las cosas en la escuela” (p.86). En cierto sentido es muy importante que la enseñanza tenga en cuenta las distintas potencialidades y talentos de los estudiantes; aun cuando, hay dificultades prácticas que se presentan en las sesiones de aprendizaje y que surgen de valores educativos acerca de igualdad de oportunidades.

El docente en su quehacer educativo debe recoger periódicamente datos que se suscitan en el aula esto es posible mediante los diarios reflexivos. “El rol del docente en su enseñanza debe recoger datos lo que está ocurriendo en su aula y discutirlos, analizarlos colectivamente y desde un punto de vista crítico, intentando encontrar un sentido a los datos mediante

un informe analítico, sobre lo que harían o descubrirían” (Carr y Kemmis, 1988, p. 121). Esto significa que, el docente tiene controlar sus investigaciones en el aula, identificar situaciones problemáticas, analizarlas de un enfoque crítico y creativo.

La labor del docente debe situarse desde la perspectiva crítica, aun cuando este ejercicio no es menudo ejercitado, se preocupan en enriquecer su técnica de su práctica pedagógica. Carr y Kemmis (1988) refieren que : “Los profesores que se consideran a sí mismo educadores profesionales y que creen que su papel como tales es mantener los valores y las tradiciones educativas, ante el tipo de distorsiones y condicionamientos que el estado impone, inevitablemente desarrollan perspectivas críticas, es simplemente de las persona que piensan por sí misma, que tienen una forma de pensar críticamente y que están dispuestas y son capaces de plantear preguntas no solamente problemas técnicos de la educación, sino también sobre los valores educativos. ” (p. 65) Con respecto a la teorización anterior, los profesores de educación inicial deben reflexionar sobre las políticas educativas del sistema educativo en una sociedad cambiante como la nuestra.

Es relevante la postura reflexiva de la práctica pedagógica y la postura crítica acerca de lo social. “La manera en que los profesores llegan a ser críticos, cuando identifican los problemas de su práctica que le lleve a estudiar la historia del tema, del área o aspectos de su enseñanza con los que están relacionados como un modo de problematizar su pensamiento actual sobre dicha práctica, sobre ese aspecto de su actividad de enseñanza”. (Carr y Kemmis, 1988, p. 77). En efecto, los profesores de educación inicial tienen que considerar la evaluación desde la perspectiva de sus aprendizajes, para medir las competencias y capacidades de los estudiantes.

3.2.5. Didáctica:

Vidal (2004) enfatiza : “La palabra didáctica deriva del griego didaktike, que significa “enseñar” y se define como la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio, los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje” (p. 80). En la actualidad, con la aparición de los distintos enfoques metodológicos y la irrupción del concepto de currículo y las teorías curriculares que han inundado la rica tradición didáctica, la concepción de esta disciplina se ha ampliado, por lo que ahora resulta más difícil concretar una definición.

Pero, se puede optar por la siguiente que describe mejor su significado: “La didáctica es una disciplina y un campo de conocimiento que se construye, desde la teoría y la práctica, en ambientes organizados de relación y comunicación intencionadas, donde se desarrollan los procesos de enseñanza y aprendizaje para la formación del alumnado”

3.2.6. El juego:

Desde el inicio de la presente investigación: " El juego para estimular la Motricidad Gruesa en los niños de 5 años del I.E.I “Liclipampa Bajo” del Distrito de Cachachi, fue necesario determinar como ejes temáticos: juego, motricidad gruesa, desarrollo motor, equilibrio , coordinación, los cuales se constituyen en referentes importantes dentro del desarrollo de nuestra propuesta y a partir de ellos se estaría en disposición de un conjunto de conocimientos básicos y esenciales que buscan nuevos momentos dentro del saber del docente, a favor de los niños, hacia quienes va dirigido este estudio.

En los actuales momentos, es tarea de las Instituciones Educativas en la provincia, región y en el país, estructurar y fortalecer los programas académicos, a través de investigaciones cualitativas que propendan por fortalecer los currículos del nivel inicial con el propósito de mejorar la

formación y desarrollo en esta etapa de vida del niño, para brindarles la posibilidad de ser hombres y mujeres íntegros, capaces de interactuar en sociedad, para la búsqueda de comunidades más equitativas y justas, para ello la presente investigación aborda aspectos, necesarios para sustentar las discusiones que reafirman la importancia del juego en la estimulación de la motricidad gruesa en cualquier niño, en edades de educación inicial.

Para Pugmire-Stoy (1996) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

En el mismo orden de ideas, Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Según Guy Jacquin, citado por Pugmire-Stoy, el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.

Es por ello, que las actividades lúdicas “Juego”, es el medio privilegiado a través del cual el niño expresa necesidades y conocimientos, le es agradable en cualquier momento. A través de él, el niño presenta situaciones que vive diariamente. Esto pone en evidencia que el docente de preescolar tiene la obligación de crear situaciones y actividades educativas que tengan tendencias lúdicas para utilizarlas como herramientas pedagógicas, y la vez propicie que el niño se interese más y se involucre tanto física como emocionalmente en los diversos juegos

propuestos, y de esta manera alcanzar los objetivos de la educación preescolar.

Con las actividades lúdicas los niños pueden aprender una gran cantidad de cosas tanto en la escuela como fuera de ella. Como docentes no debemos establecer ninguna oposición entre el trabajo escolar y el juego, sino todo lo contrario. Dado que el juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo, la escuela debería aprovecharlo y sacar de él el máximo provecho.

3.2.2.1 Jugar a representar

Una clave para desarrollar las habilidades motoras gruesas es entender qué puede hacer el cuerpo. Esto es posible estimulando la imaginación y el movimiento del niño a través de juegos en los que tenga que actuar. Haga que se mueva como si fuera un pato, que vuele como un avión o que salte como un conejo. O permítale que escoja lo que quiere representar y usted adivine lo que él está imitando.

Para (...) considera que el juego simbólico es importante porque beneficia al niño en los siguientes puntos: permite al niño representar situaciones mentales reales o ficticias, favorece la comprensión y asimilación del entorno del niño, desarrolla su lenguaje, contribuye con su desarrollo emocional, desarrolla su capacidad imaginativa, permite en el futuro un juego colectivo y con reglas, progresivamente, el juego va transformándose y asemejándose a la realidad.

Es importante que los profesores de educación inicial respeten pero no descuiden el juego que realizan sus niños, pues a través de éste, el niño puede transmitir sus miedos, angustias, desahogos, entre otros. Recuerden que el juego

simbólico es parte de un proceso del desarrollo del niño, y a través de él, va a permitirle asimilar el mundo que le rodea.

3.2.2.2 Jugar a la rayuela

Saltar y brincar puede ser complicado para los niños con dificultades motoras gruesas. Esas actividades requieren músculos fuertes, equilibrio y coordinación. Ayude a su hijo a que las practique jugando a la rayuela. Usted puede alternar el patrón de los brincos para que perfeccione su equilibrio, saltando con dos piernas y luego con uno. Cuando haga frío afuera o esté mojado, haga una rayuela con cinta adhesiva de colores dentro de su casa.

3.2.2.3 Reventar globos

Haga que su hijo persiga burbujas y trate de reventar tantas como pueda. O infle pequeños globos y pídale que los mantenga en el aire haciendo que reboten en las palmas de sus manos. Cualquiera de estos juegos ayudará a su hijo a practicar la coordinación ojo-mano y sus habilidades motoras gruesas.

3.2.2.4 Rodar

Esta actividad puede que también le recuerde su infancia. Lleve a su hijo a un parque que tenga una colina suave y practique rodar hacia abajo. Rodar con el cuerpo puede ayudarlo a que se vuelva consciente de la relación entre la parte superior de su cuerpo y la parte inferior

3.2.2.5 Columpiarse

Columpiarse ayuda a su hijo a desarrollar el equilibrio. También requiere que coordine el desplazamiento del peso del cuerpo de un lado a otro y el movimiento de sus piernas hacia delante y hacia atrás. Otras maneras para desarrollar las habilidades motoras gruesas en el parque de juegos incluyen lanzarse del tobogán y treparse en las barras

3.2.2.6 Bailar

Bailar escuchando música ayuda a que su hijo sea consciente del ritmo y, al mismo tiempo, que mejoren sus habilidades motoras gruesas. Las canciones con letras que hablan de movimiento, como “I’m a Little Teapot” también son excelentes maneras para que mueva el cuerpo de manera coordinada.

3.2.2.7 Equilibrio

Haga que su hijo practique hacer equilibrio sobre el piso para que sea menos intimidante. Trace una línea recta sobre el piso con un trozo de cuerda o cinta adhesiva y haga que su hijo camine sobre ella. También puede crear una barra de equilibrio en el patio de su casa, colocando tablones de madera sobre el césped.

3.2.2.8 Obstáculos

Los juegos de obstáculos son una manera de lograr que su hijo se mueva motivado por alcanzar una meta. Utilice muebles, almohadas y cobijas para crear áreas donde él

tenga que gatear, pasar por debajo, pasar por arriba y atravesar. Trate de colocar obstáculos que lo obliguen a gatear, mantener el equilibrio, saltar y correr.

3.2.6.1. Actividades lúdicas en el currículo nacional en educación inicial

Para MINEDU currículo nacional (2016) enfatiza que: “El estudiante practica una vida activa y saludable para su bienestar, cuida su cuerpo e interactúa respetuosamente en la práctica de distintas actividades físicas, cotidianas o deportivas. El estudiante tiene una comprensión y conciencia de sí mismo, que le permite interiorizar y mejorar la calidad de sus movimientos en un espacio y tiempo determinados, así como expresarse y comunicarse corporalmente. Asume un estilo de vida activo, saludable y placentero a través de la realización de prácticas que contribuyen al desarrollo de una actitud crítica hacia el cuidado de su salud y a comprender cómo impactan en su bienestar social, emocional, mental y físico. Demuestra habilidades socio motrices como la resolución de conflictos, pensamiento estratégico, igualdad de género, trabajo en equipo y logro de objetivos comunes, entre otros.

3.2.6.2. Enfoque metodológico de los aprendizajes

Ofrece una explicación automática, coherente y unitaria del (¿cómo se aprende?, ¿cuáles son los límites del aprendizaje?, ¿por qué se olvida lo aprendido? Y complementando las teorías del aprendizaje encontramos a “principios del aprendizaje”, ya que se ocupan de estudiar a los factores que contribuyen a que ocurra el aprendizaje, en los que ese fundamentara la labor educativa.

En este sentido, si el docente desempeña su labor, fundamentándola en principios de aprendizaje bien establecidos, podrá racionalmente elegir nuevas técnicas de enseñanza y mejorar la efectividad de su labor.

Para Garaigordobil (2007) enfatiza que: “El enfoque metodológico del aprendizaje, viene a ser el procedimiento o proceso lógico, basado en concepciones teóricas que el docente aplica para que los estudiantes aprendan. Este enfoque está sustentado en modelos pedagógicos y en las diferentes teorías del aprendizaje. El aprendizaje colaborativo puede definirse como el conjunto de métodos de instrucción o entrenamiento para uso en grupos, así como de estrategias para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social). El aprendizaje colaborativo, cada miembro de grupo es responsable de su propio aprendizaje, así como el resto de miembros de grupo. El hecho de colocar personas sentadas en un mismo salón, decirles que son un grupo colaborativo y advertirles que deben colaborar, no los convierte en un grupo colaborativo.

De ahí, la relevancia del enfoque colaborativo para trabajar con grupos de estudiantes” Lo más importante en la formación de grupos de trabajo colaborativo es vigilar que los elementos básicos estén claramente estructurados en cada sesión de aprendizaje. De esta manera, se puede lograr que se produzca tanto el esfuerzo colaborativo en el grupo, como una estrecha relación entre la colaboración y los resultados. ”Los elementos presentes en el grupo colaborativo son la interdependencia positiva, la responsabilidad individual, la interrelación promotora, el uso apropiado de destrezas sociales y el procedimiento del grupo. Estos elementos componen un régimen, que de seguirse rigurosamente, producirá las condiciones para una colaboración efectiva”. (Crisologo; 2010:57).

3.2.5.4 Habilidad Motriz Gruesa

La motricidad gruesa según Jiménez (1982; p: 89), es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo.

Garza (1978, p: 65) define motricidad gruesa o global: se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota.).

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

3.2.5.4.1. Motricidad

Franco (2003) enfatiza que: “En el desarrollo del niño es de vital importancia la motricidad porque este va pasando por distintas etapas desde los movimientos espontáneos y descontrolados hasta la representación mental, es decir de una desorganización llega gradualmente a una verdadera organización, de la acción originada por la emoción con la acción originada por el pensamiento”.

Algunos autores plantean que la motricidad no es la simple descripción de conductas motrices y la forma en que los

movimientos se modifican, sino también los procesos que sustentan los cambios que se producen en dicha conducta. Uno de estos autores es:

Para Quiroz (2009) afirma que: “La motricidad refleja todos los movimientos del ser humano. Estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños (as) de 1 a 6 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos de naturaleza del hombre”.

Por ello se considera que la motricidad es la estrecha relación que existe entre los movimientos, el desarrollo psíquico, y desarrollo del ser humano. Es la relación que existe entre el desarrollo social, cognitivo afectivo y motriz que incide en los niños (as) como una unidad.

3.2.5.5 Coordinación

A diferencia de Álvarez (1998; p: 77) afirma que la coordinación es la capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo querido y pensado de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz a la necesidad del movimiento. Mientras que Castañer y Camerino (1991; p: 20) coincide con este último, añade que: la coordinación hace referencia a los criterios de precisión, eficacia, economía y armonía.

Jiménez y Jiménez (2002; p: 48) hace referencia a la recomendación de Álvarez sobre la coordinación es aquella capacidad del cuerpo para aunar el trabajo de diversos músculos, con la intención de realizar unas determinadas acciones.

A consideración del grupo de investigadoras, definen coordinación como el potencial que poseen las personas para controlar el movimiento y los estímulos, y de las experiencias y aprendizajes motores que hayan adquirido en las etapas anteriores.

CAPITULO IV

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Tipo de investigación: La investigación-acción realizada tuvo el propósito de realizar una indagación introspectiva colectiva emprendida por el docente de aula y los estudiantes en situaciones de convivencia social con el único objeto de mejorar la práctica pedagógica en sus diversas categorías: como manejo adecuado de las estrategias metodológicas, clima del aula, procesos didácticos o pedagógicos, entre otros.

4.2 Objetivos:

4.2.1 Objetivo general

Innovar mi práctica pedagógica aplicando estrategias metodológicas para mejorar la habilidad motriz gruesa de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial “Liclipampa Bajo” del distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba: año 2016.

4.2.2 Objetivos específicos:

- a) Deconstruir mi práctica pedagógica, mediante el análisis y la autorreflexión de los procesos didácticos desarrollados a través de estrategias metodológicas registrados en los diarios de campo.
- b) Identificar las teorías fundamentales puestas en práctica en el quehacer pedagógico mediante el análisis categorial textual.
- c) Reconstruir mi práctica pedagógica y sustentar los cambios a través de un Plan de Acción como producto de la Deconstrucción, el mismo que considera acciones de interculturalidad.
- d) Evaluar la validez y la factibilidad de la nueva práctica pedagógica a través de los indicadores objetivos.

4.3.- Hipótesis de acción:

La aplicación de Actividades Lúdicas, durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje permitirá mejorar la Habilidad Motriz Gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Liclipampa Bajo”, distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba: año 2016.

4.4.- Beneficiarios de la propuesta innovadora:

Con la propuesta innovadora se ha beneficiado a los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial “Liclipampa Bajo”, distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba: año 2016.

4.5.-Instrumentos:

4.5.1.-Diario de campo reflexivo:

Se diseñan para registrar aquellos hechos que son susceptibles de ser interpretados. En este sentido, el diario de campo es una herramienta que permite sistematizar las experiencias para luego analizar los resultados.

Como elementos o componentes fundamentales tenemos: hechos o anécdotas reales de la práctica pedagógica. Se puede visualizar en la Tabla No 04 de los Anexos.

4.5.2.-Lista de cotejo:

Se elaboró para recoger información del nivel de desarrollo de los niños, se identifica y ordena los indicadores que especifiquen las condiciones de observación, registro y valoración. Como elementos o componentes fundamentales tenemos: criterios, indicadores, escala valorativa. Se puede observar en la lista de cotejo grupal en pág. 78 de los anexos.

CAPITULO V
PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACION

5.1. Matriz del plan de acción:

Contiene el conjunto de actividades consideradas en la ejecución de las sesiones de la propuesta pedagógica, además se elaboró la matriz de consistencia la cual incluye la hipótesis de acción: la aplicación de estrategias metodológicas durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje permitirá mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años, el problema en estudio, objetivo, indicadores e instrumentos de evaluación sustento teórico del trabajo de investigación que se realizó. Que a continuación presento:

HIPÓTESIS DE ACCIÓN: La aplicación de actividades lúdicas, durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, permitirá desarrollar la habilidad de motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I “Liclipampa Bajo” del distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba: año 2016.																					
ACCION	RESPONSABLE	RECURSOS	2016																		
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D									
La aplicación de actividades lúdicas, durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante																				
ACTIVIDADES DE ACCIÓN																					
1. Revisión y ajuste del marco teórico.	Asesor Docente participante Acompañante	Fuentes de información y fichas	x	x																	
2. Diseño de sesiones de aprendizaje.	Docente participante Acompañante	Rutas del aprendizaje Bibliografía	x	x																	
3. Revisión de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante	Fichas de evaluación	x	x																	
4. Aprobación de las sesiones de aprendizaje	Acompañante	Informe	x	x	x																
5. Ejecución de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante	Medios materiales	x	x	x	x															
6. Elaboración de instrumentos para el recojo de información	Asesor Docente participante Acompañante	Computadora Bibliografía	x																		
7. Revisión, ajuste y aprobación de los instrumentos.	Asesor Acompañante	Fichas de evaluación Informe	x	x	x	x															
8. Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones.	Docente participante	Portafolio Evidencias	x	x	x	x															
9. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y docentes.	Asesor Docente participante	Computadora								x	x	x	x								
10. Redacción del informe y entrega preliminar	Asesor Docente participante	Medios tecnológicos								x	x	x	x	x							
11. Revisión y reajuste del informe y entrega final	Asesor Docente participante	Medios tecnológicos																		x	x
12. Comunicación de resultados a la familia, las autoridades y la comunidad.	Docente participante Acompañante	Boletas de notas																		x	x

5.2 Matriz de evaluación

Verifica las acciones y resultados de la práctica pedagógica; desarrollada en las sesiones de aprendizaje, donde se aplicó como estrategia metodológica, las actividades lúdicas, lo cual permitió mejorar motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS DE ACCION	SUSTENTO TEORICO	EVALUACION	
				INDICADORES	INSTRUMENTOS
Escaso conocimiento de actividades lúdicas para desarrollar la habilidad motriz gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E “Liclipampa Bajo” del distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba: año 2016.	<p>OBJETIVO GENERAL: Aplicar actividades lúdicas para desarrollar la habilidad motriz gruesa en los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E “Liclipampa Bajo” del distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba: año 2016.</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS.</p> <p>Expresar y comunicar a través de su motricidad gruesa de manera correcta.</p> <p>Interioriza y organiza sus movimientos a través de su motricidad gruesa.</p>	<p>La aplicación de actividades lúdicas para mejorar la habilidad motriz gruesa de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E “Liclipampa Baja” del distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba: año 2016.</p>	<p>Actividades lúdicas que favorecen la habilidad de motricidad gruesa</p> <p>Motricidad gruesa</p>	<p>Interactúa a través de sus habilidades motrices gruesas.</p> <p>- Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad gruesa</p>	<p>Sesiones de aprendizaje.</p> <p>Diarios reflexivos.</p> <p>Listas de Cotejo</p> <p>Evidencias</p>

CAPITULO VI
DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

6.1. Triangulación: En la investigación-acción si es posible utilizar instrumentos que proporcionen tanta información cuantitativa, como información cualitativa. Una manera de trabajar esta modalidad es con la técnica de la triangulación, que consiste en el uso de dos o más métodos de recolección de datos para estudiar algún aspecto del comportamiento humano (Pérez Serrano, 2007). Así, por ejemplo, se puede hacer la triangulación entre distintos informantes, instrumentos y técnicas. Veamos posibles matrices o cuadros de triangulación de informantes e instrumentos en relación con un mismo tema u objeto de estudio.

Los resultados de los diarios reflexivos muestran como fortaleza de la practica el uso diversificado de técnicas esto concuerda con lo que señala la matriz de análisis de sesiones en donde se verifica el uso de dichas técnicas. Existe concordancia éntrelos resultados que arroja la matriz de análisis de sesiones con la matriz de análisis de estrategias esto significa que la propuesta de acción fue llevada a cabo según lo planificado y se obtuvo buenos resultados o se logró la competencia.

6.2. Lecciones aprendidas:

La matriz de análisis de sesiones señala que la estrategia predominante en la práctica fue la lectura de cuentos en cuyo resultado se refleja en los aprendizajes de los estudiantes la misma que es verificada en la lista de cotejo de salida en donde muestran que todos los estudiantes alcanzaron la competencia elegida.

La mejor manera de desarrollar la capacidad de motricidad gruesa fue utilizando la investigación acción realizada en situaciones de socialización, las sesiones de aprendizaje dejaron de ser aburridas con la aplicación de las estrategias metodológicas: las actividades y ejercicios de motricidad gruesa, aplicadas en las dichas sesiones de aprendizaje; que permitieron además, el desarrollo de la habilidad cognitiva, para la toma de decisiones.

CAPITULO VII
DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Es importante implementar proyectos de aula como estrategia metodológica para la enseñanza y aprendizaje en la educación infantil, logrando en los niños y niñas grandes avances en el desarrollo de la motricidad gruesa por medio de aprendizajes significativos dentro y fuera de clases. Después de haber realizado las secuencias didácticas propuestas en este proyecto de investigación, es indispensable mencionar que este proceso partió de dos momentos precisos: El diagnóstico inicial el cual permitió identificar las dificultades para desarrollar la habilidad motriz gruesa en los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial “Liclipampa Bajo”, a partir de la observación directa y una prueba de entrada se encontró dificultades para el desarrollo de esta, como: muy tímidos a la hora de participar en las sesiones , al responder a las preguntas respecto del tema, al socializarse.

7.1. Matriz de difusión:

Acción(es) realizadas	Estudiantes	Familia	Institución Educativa	Comunidad en general
-Elaboración de diarios de campo.	-A través de diapositivas los estudiantes visualizan las competencias adquiridas a través de la motricidad fina, siendo así más participativos dejando a un lado la timidez con la que entraron a inicios de año.	-Mediante la animación de fotografías se reconstruyen las experiencias vividas por los padres de familia y reconocen los logros de sus hijos en motricidad fina asumiendo compromisos para apoyarlos constantemente en sus hogares.	-A través de la publicación de un poster se describen los logros alcanzados por los niños y niñas de 5 años quienes aprendieron a mejorar su habilidad motriz fina sin dificultad ni temor. Mediante un afiche se busca incentivar en el resto de las aulas para que los niños y las niñas se desarrollen la motricidad fina y	-Mediante un reunión con grupos comunitarios presentación de experiencias exitosas y desenvolvimiento de los niños y niñas y como se desarrollaron mejor, dejando de lado la timidez.

<p>-Diseño de la propuesta de acción.</p>	<p>-Mediante diapositivas se muestra las diversas actividades lúdicas de manera cooperativa donde participaron activamente los estudiantes.</p>	<p>- Por medio de animación de fotografías se muestra los ejercicios de motricidad fina desarrollados de manera eficiente.</p>	<p>pierdan el temor.</p> <p>-Mediante un collage se muestra los logros de aprendizaje de los estudiantes y ejercitación de aprendizajes significativos.</p>	<p>-Se observa que a los estudiantes les gusta mucho aprender mediante la aplicación de estas técnicas ya mencionadas.</p>
<p>-Diseño de las sesiones de aprendizaje.</p> <p>-Aplicación de las sesiones de aprendizaje.</p>	<p>-Mediante diapositivas se muestra la planificación de secuenciación de las actividades de aprendizaje.</p>	<p>- Por medio de animación de fotografías se muestra los procesos de aprendizaje en el que participan activamente los estudiantes</p>	<p>- Por medio de un afiche se muestran evidencias de los logros de aprendizaje en un periódico mural en el local escolar.</p>	<p>-Mediante conversaciones con grupos comunitarios se da conocer las actividades realizadas en la institución hay más participación por parte de los niños y niñas.</p>
<p>-Evaluación de las sesiones de aprendizaje.</p>	<p>-Mediante diapositivas se muestra los logros de aprendizaje de los estudiantes</p>	<p>-A través conversatorio con los padres de familia se dan conocer las potencialidades y dificultades de aprendizajes de sus hijos.</p>		<p>Mediante conversatorio se hizo conocer los calificativos obtenidos por el estudiante.</p>

CONCLUSIONES

Al terminar esta investigación que corresponde a la aplicación del programa de actividades lúdicas, mejora el logro de aprendizaje de la habilidad motriz gruesa, de los niños de la muestra; donde se llegó a las siguientes conclusiones:

1. Con respecto a los diarios de campo de las sesiones de aprendizaje se logró registrar permanentemente hechos los cuales fueron interpretados como situaciones significativas. Fueron herramientas muy relevantes para sistematizar experiencias pedagógicas de la práctica docente, por ello fueron útiles para registrar la información necesaria que se necesitaba para mejorar la práctica pedagógica.

2. Las estrategias aplicadas en las sesiones de aprendizaje, se priorizó el trabajo en equipo para desarrollar capacidades de motricidad fina en los estudiantes considerando las de aprendizaje, enseñanza además la de entorno.

3. El nivel de habilidad motriz gruesa de los niños de la muestra, evaluados a través de un pre-test, fueron los siguientes: Un 20% de los niños presentan un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C, un 80% obtuvo B, es decir se encuentran en proceso y un 00% obtuvieron A, es decir ningún niño se ubica en el nivel de aprendizaje previsto.

4. Luego de aplicar el programa de actividades lúdicas, a través de un post test, cuyos resultados fueron: El 90% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje A, es decir logrado, lo que nos da a entender que los niños lograron mejorar la habilidad motriz fina; mientras que el 20% de los niños tienen como nivel de logro de aprendizaje B, es decir en proceso y 00 % de los niños tienen un nivel de aprendizaje C, donde ningún niño se ubica en el nivel de Inicio, por lo que podemos concluir diciendo que si hubo mejoramiento.

5. La Comparación de resultados del pre-test y post-test de la habilidad motriz gruesa en los niños de la muestra fueron: En el nivel de logro previsto, un 00% de los niños se ubican en la prueba de pre- test, mientras que en el post- test, un 90% de los niños; en el nivel en proceso, un 80% de los niños se ubican en la prueba de pre- test, mientras que en el post- test, un 10% de los niños; en el nivel de aprendizaje en inicio, un 20% de los niños se ubican en la prueba de pre- test, mientras que en el post- test, no se ubica ningún niño, está representado por el 00%.

6. Con respecto, al estudio resultó muy significativo en cuanto los estudiantes de la muestra de estudio lograron desenvolverse de manera autónoma a través de su motricidad fina, en relación a aspectos sociales, emocionales, afectivos y cognitivos vinculándolos con las características de su desarrollo y su identidad corporal.

7. En cuanto a resultados los estudiantes de la muestra de estudio demostraron habilidades motrices en la ejecución de movimientos del cuerpo. Además, crea, se apropia y evalúa prácticas de motricidad gruesa y expresiva de diferentes contextos.

SUGERENCIAS

1. A los docentes de educación inicial al aplicar estrategias de enseñanza o aprendizaje deben basarse en el enfoque de la interculturalidad crítica, puesto que orienta a la afirmación de su docencia con la capacidad de indagar y proponer alternativas educativas de su práctica pedagógica innovadora pertinentes a cada contexto socio cultural y lingüístico del país.
2. Al docente de educación inicial a menudo analizar la práctica pedagógica pasada y la presente desde la retrospección; donde los diarios de campo reflexivo y las observaciones al docente y las entrevistas a los estudiantes se constituye una herramienta muy importante para la investigación acción.
3. A las autoridades educativas de la UGEL Cajabamba, desarrollar talleres de investigación acción para la innovación educativa para fortalecer conocimientos en los docentes de su jurisdicción.
4. A los docentes de educación inicial plantearse desafíos en el desempeño de su rol desafíos que requieren un nivel de reflexión sobre su propia práctica pedagógica innovadora. Además, siempre mantener actitud reflexiva puesto que desempeña un rol activo en la formulación de sus objetivos y estrategias de enseñanza y aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Aguerrondo, Inés (2009). Conocimiento complejo y competencias educativas.
- Amadio, M. Operti, R. Tedesco, J.C. (2014). Un currículo para el siglo XXI: Desafíos, tensiones y cuestiones abiertas. Investigación y prospectiva en educación. Unesco: [Documentos de Trabajo ERF, No. 9].
- Barber, M. y Mourshed, M. (2008). Cómo hicieron los sistemas educativos con mejor desempeño del mundo para alcanzar sus objetivos. Santiago: PREAL.
- Buendía, L., Colás, P. y Hernández, F. (1997). Métodos de investigación en Psicopedagogía. Madrid: McGraw-Hill.
- Carr.W. y Kemmis S. (1988) Teoría crítica de la enseñanza. (La investigación acción en la formación del Profesorado). Barcelona: Martínez Roca.
- Cohen, L. y Manion, L. (2002). *Métodos de investigación educativa*. Madrid: La Muralla.
- Díaz-Barriga Arceo, Frida y Hernández Rojas, Gerardo (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista (2ª ed.). México: Mc Graw-Hill.
- Díaz Barriga, Ángel (2005). El enfoque de competencias en la educación. ¿Una alternativa o un disfraz de cambio?].
- Ferreiro, E. y Teberosky, A. (2005). Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño (22ª ed.). México. Siglo XXI editores.
- Fick, U. (2004). Introducción a la investigación cualitativa. Madrid: Morata.
- Gonzales, F. (2008). Mapa conceptual y Uve Gowin: Recursos para la enseñanza del siglo XXI. Editorial Narcea; Madrid - España.
- Hernández, R. (2006). Metodología de la investigación. Cuarta edición. México; Mc, Graw Hill.
- IPEBA (2013). Mapas de progreso del aprendizaje. Lima: CEPREDIM.

- Novak, J. (1988) *Aprendiendo a Aprender*. Editorial Martínez Roca. España.
- Matas Terrón, (2007). *Modelos de orientación educativa, en formación y desarrollo*. España: AIDESOC.
- Ministerio de Educación del Perú (2003). *Ley General de Educación N.º 28044*.
- Ministerio de Educación del Perú (2012). *Reglamento de la Ley General de Educación N.º 28044*.
- Monereo, C (2009). *La autenticidad de la evaluación. La evaluación auténtica en enseñanza secundaria y universitaria*. Barcelona: Edebé, Innova universitas.
- Morin, Edgar (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*.
- OECD (2005). *Evaluación formativa: mejora del aprendizaje en las aulas de secundaria*.
- Palomino, W. (1990) *El diagrama de uve Gowin como instrumento de investigación y aprendizaje*.
- Perez-Escada y otros (2012). *Desarrollo de la competencia emocional de maestros y alumnos en contextos escolares*.
- Perrenaud, Philippe (2008). *Construir competencias desde la escuela*. Edición en castellano.
- Rodríguez Gómez, G., Gil Flores, J. y García Jiménez, E. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Archidona: Ediciones Aljibehile: Editor J.C.Sáez.
- Rodriguez J. (2005). *La investigación acción educativa*. Lima. DOXA
- Sandín, M. (2003). *Investigación cualitativa en educación. Fundamentos y tradiciones*. Madrid: McGraw-Hill.
- Tapia, J. y Gysling, J. (2015). *Estándares de aprendizaje como mapas de progreso: elaboración y desafíos: el caso de Perú*. Lima: SINEACE
- Tobón, Sergio (2012). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*. Colombia: ECOE ediciones.
- UNESCO (2014). *Un currículo para el siglo XXI: Desafíos, tensiones y cuestiones abiertas*.

ANEXOS

TABLA N° 01

Matriz de análisis categorial

Sesiones de aprendizaje de la práctica pedagógica innovadora

Instrumento 1

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS DE ACCION	SUSTENTO TEORICO	EVALUACION	
				INDICADORES	INSTRUMENTOS
<p>Desconocimiento de estrategias metodológicas para desarrollar la habilidad motriz gruesa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I “Liclipampa Bajo”, Distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba: año 2016.</p>	<p>OBJETIVO GENERAL.</p> <p>Aplicar estrategias metodológicas para desarrollar en los niños y niñas de 5 años de edad la habilidad motriz gruesa.</p> <p>OBJETIVO ESPECIFICO.</p> <p>- Aplicar talleres de actividades lúdicas para desarrollar la habilidad motriz gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I “Liclipampa Bajo” del distrito de Cachachi.</p> <p>Aplicar actividades lúdicas para mejorar el desarrollo motor grueso a través de la actividad manual.</p> <p>Utilizar el juego libre para mejorar el desarrollo psicomotor grueso a través del uso de ejercicios.</p>	<p>La aplicación de estrategias metodológicas durante el desarrollo de las sesiones innovadoras para desarrollar la habilidad motriz gruesa en los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I “Liclipampa” del distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba: año 2016.</p>	<p>.Estrategias metodológicas que favorecen la habilidad motriz gruesa.</p> <p>.Juego.</p> <p>.Motricidad</p> <p>.Movimientos libres.</p> <p>.Habilidad motriz.</p> <p>.Equilibrio</p> <p>.Coordinación</p>	<p>- Se desenvuelve de manera autónoma y libre a través de su motricidad gruesa.</p> <p>- Interactúa a través de su habilidad motriz gruesa.</p>	<p>.Diarios reflexivos</p> <p>.Sesiones de aprendizaje</p> <p>.Evidencias.</p> <p>.Lista de cotejo.</p>

TABLA N° 02

MATRIZ N° 1: ANÁLISIS DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIONES	INICIO	DESARROLLO ESTRATEGIA UTILIZADA	CIERRE
CONOCEMOS NUESTRO CUERPO	-Ubicación -Dinámica: Interrogantes.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Escucha activa ➤ Desplazarse ➤ Movimientos de manos 	Meta cognición a través de preguntas
MEJORAMOS NUESTRO EQUILIBRIO	Escucha activa Exploración. Interrogantes.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Escucha activa ➤ Manipulación del material. ➤ Actividades de equilibrio. 	Meta cognición a través de preguntas
JUGANDO CON AROS	-Manipulación. - interrogantes Observación libre y dirigida. - Interrogantes	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Manipulación. ➤ Juego. ➤ Preguntas. ➤ Dibujan lo realizado. 	Meta cognición a través de preguntas
LANZANDO LA PELOTA	ESCUCHA ACTIVA. Manipulación. Interrogantes.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ubicación. ➤ Juego. ➤ Preguntas. ➤ dibujo 	Meta cognición a través de preguntas
DIVERTIANIMALES	-Cajita mágica. -Interrogantes.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Escucha activa ➤ Preguntas. ➤ Desplazamiento. ➤ Ejercicios de psicomotricidad. 	Meta cognición a través de preguntas

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Preguntas. ➤ Modelado. 	
SACARLE LA COLA AL BURRO	<p>-Cajita mágica.</p> <p>-Observación libre.</p> <p>-Interrogantes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Escucha activa ➤ Desplazan espacio libre. ➤ Juego. ➤ Dibujo y pintura libre. 	Meta cognición a través de preguntas
JUGANDO CON TARROS	<p>Canción</p> <p>Interrogantes</p> <p>Exploración.</p> <p>Juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ordenamiento. ➤ Utilizamos yemas de los dedos. ➤ Dibujan y pintan 	Meta cognición a través de preguntas
RODANDO LA PELOTA	<p>-Dinámica</p> <p>-Interrogantes</p>	-Dibujan y pintan	Meta cognición a través de preguntas
JUGANDO AL GATO Y AL RATON	<p>-Canción</p> <p>-Técnicas de preguntas abiertas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Escucha activa. ➤ Juego.(Ejercicios de psicomotricidad) 	Meta cognición a través de preguntas
JUGANDO A SALTAR SOGA	<p>-Técnica de la cajita mágica.</p> <p>-Técnica de preguntas abiertas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ESCUCHA ACTIVA. ➤ Ordenamiento. ➤ Ejercicios de motricidad gruesa 	Meta cognición a través de preguntas
“SISTEMATIZACIÓN”	En 3 sesiones predomina la técnica de la cajita mágica,3 las preguntas abiertas ,2 canción dinámica	En las 10 sesiones predomina la aplicación de actividades lúdicas. y preguntas	En las 10 sesiones predomina la evaluación y meta cognición con preguntas

Fuente: Sesiones de aprendizaje.

INTERPRETACIÓN: En las tres sesiones de aprendizaje se utilizó como motivación la cajita mágica, canción, preguntas abiertas y dinámica; en desarrollo de mis sesiones predomino las actividades lúdicas a través de juegos; para evaluar el nivel de logro de lo propuesto se utilizó la técnica de la meta cognición.

TABLA N°03

MATRIZ N° 2: Aplicación de la estrategia de investigación acción

TITULO: “APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LUDICAS, PARA MEJORAR LA HABILIDAD MOTRIZ GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL “LICLIPAMPA BAJO”- CACHACHI – CAJABAMBA: AÑO 2016”.

	ACTIVIDADES LUDICAS (10)										TOTAL			
SESION	INDICADORES													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	SI	NO	SI%	NO%
1	SI	NO	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	NO	7	3	70%	30%
2	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	7	3	70%	30%
3	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI	8	2	80%	20%
4	NO	SI	SI	SI	9	1	90%	10%						
5	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	7	3	70%	30%
6	SI	SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	SI	8	2	80%	20%
7	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	8	2	80%	20%
8	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	9	1	90%	10%
9	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	10	0	100%	0%
10	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	10	0	100%	0%
SI	9	8	8	8	7	9	8	10	7	9				
NO	1	2	2	2	3	1	2	0	3	1				
SI%	90	80	80	80	70	90	80	100	70	90				
NO%	10	20	20	20	30	10	20	0	30	10				
total													83%	

INTERPRETACION: De las diez sesiones de aprendizaje, en las que se aplicó las actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa, se obtuvo el siguiente resultado: un 83% adecuadamente, por lo tanto esto permite demostrar la efectividad de la aplicación de las actividades lúdicas hacia la mejora la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de edad.

TABLA N° 04

MATRIZ N° 04: ANALISIS DE LOS DIARIOS REFLEXIVOS:

APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA HABILIDAD MOTRIZ GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN LA I.E.I “LICLIPAMPA BAJO”, DISTRITO CACHACHI, PROVINCIA DE CAJABAMBA: AÑO 2016.

SESIONES	PREGUNTA 1	PREGUNTA 2	PREGUNTA 3	PREGUNTA 4	PREGUNTA 5
	¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? SI o NO ¿Por qué?	¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? SI o NO ¿Cuáles?	¿Utilice los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? SI o NO ¿Por qué?	¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
1	No, porque no tuve buen control de tiempo.	Sí, la timidez de los estudiantes	No, utilice los materiales pertinentes.	Sí, porque permitió verificar con la lista de cotejo el logro del indicador propuesto.	.Utilizar los materiales pertinentes para la actividad
2	Si, por qué se evidenció en el aprendizaje de los estudiantes.	Sí, la poca participación de los estudiantes y el temor al realizar la actividad.	Sí, utilice material didáctico pertinente al proceso de enseñanza lo que permitió lograr un	Sí, porque permitió constatar el logro de los indicadores de la sesión.	Buscar más información sobre la aplicación de esta estrategia como juegos.

			aprendizaje en los estudiantes.		
3	No, porque no cumplí con la totalidad de lo establecido en la sesión.	Sí, el miedo de los estudiantes para utilizar los materiales y realizar el juego.	Si utilice material didáctico pertinente al proceso de enseñanza lo que permitió lograr un aprendizaje en los estudiantes.	Si porque permitió observar y evaluar la participación de los estudiantes.	Motivar un poco más a los niños
4	Si porque se planificó y ejecuto los pasos en los momentos de la sesión.	Sí, dificultad de los niños al moverse	Sí, utilicé material didáctico material del contexto permitiendo lograr un aprendizaje en los estudiantes.	Si porque permitió observar y evaluar la participación de los estudiantes.	Realizar siempre la actividad lúdica para el desarrollo de la motricidad gruesa.
5	Sí, de acuerdo a lo planificado	No, todos estaban motivados y pre dispuestos en aprender la canción.	Sí, utilice material didáctico pertinente para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños	Sí, porque permitió verificar la participación y desenvolvimiento de los estudiantes. Si porque permitió verificar la participación de los estudiantes	Utilizar canciones de su contexto.
6	SI, de acuerdo a lo propuesto en la sesión	No encontré ninguna dificultad ya que la actividad fue de interés de los estudiantes.	Si utilice material didáctico pertinente al proceso de enseñanza lo que permitió lograr un aprendizaje en los estudiantes.	Si porque permitió verificar la participación de los estudiantes	Buscar más información sobre la aplicación de actividades lúdicas.

7	Si, según lo planificado.	No, Los estudiantes muestran seguridad para realizar diversos juegos y técnicas.	Si utilice material didáctico pertinente al proceso de enseñanza lo que permitió lograr un aprendizaje en los estudiantes	Sí, porque permitió verificar el indicador previsto en la sesión	Darles seguridad de sí mismos a los niños y niñas.
8	SI por qué se planificó y ejecuto todos los pasos previstos	No encontré dificultades todos los estudiantes participaron de manera satisfactoria	Si utilice material didáctico pertinente	Si, permitió constatar los logros previstos	Utilizar juegos propuestos por ellos rescatando los juegos tradicionales.
9	Si, de acuerdo a lo planificado	No se encontró dificultades	Si utilice los materiales de acuerdo a la actividad	Si porque permitió verificar la participación de los estudiantes.	Buscar más información sobre la aplicación de actividades lúdicas y preparar todo el material adecuado.
10	Si, según lo planificado	No, los estudiantes muestran seguridad y buen desenvolvimiento al realizar las actividades lúdicas.	Si, utilice según lo planificado	Si porque permitió verificar el desenvolvimiento de los niños	Realizar actividades lúdicas de fácil realización para los estudiantes, a medida que avanzan ir aumentando la complejidad
SISTEMATIZACION	Si: 07 – No:3 En las 03 primeras sesiones de aprendizaje no se siguieron los pasos establecidos, y en las ultimas 07	Si:4 - No: 6 En 6 sesiones no encontré dificultades, pero en 4 si 'la timidez, el temor, dificultad al realizar las	Si:9 - No:1 En 9 sesiones utilice los materiales didácticos pertinentes para la realización de las actividades	Si:10 – No: 0 En las 10 sesiones el instrumento de evaluación fue coherente, porque permito verificar los aprendizajes esperados.	

sesiones se siguieron y cumplieron con los pasos establecidos para mejorar la motricidad fina de los estudiantes.	actividades lúdicas de los estudiantes.	lúdicas y en una sesión no utilice los materiales de acorde a la actividad		
---	---	--	--	--

FUENTE: Practica pedagógica.

INTERPRETACION: De los diarios reflexivos, se evidencio uso adecuado de las técnicas didácticas para mejorar la motricidad gruesa, se obtuvo el siguiente resultado: un 83% adecuadamente, por lo tanto esto permite demostrar la óptima aplicación de las actividades lúdicas en la incidencia del mejoramiento de la habilidad motriz fina en los estudiantes de 5 años de edad.

TABLA N°05

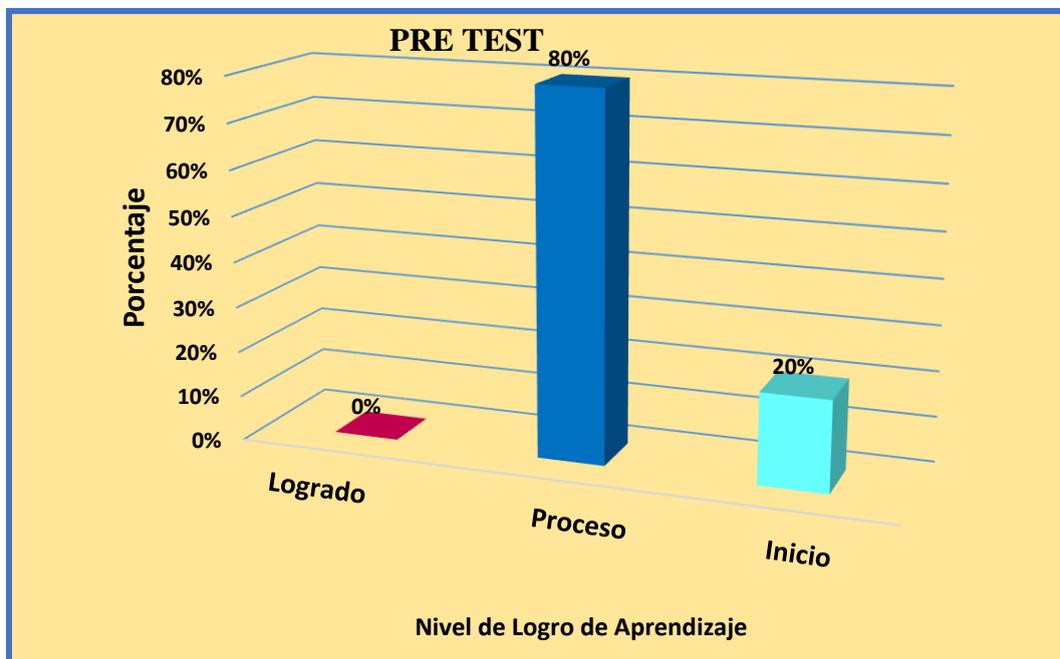
Pre- test.

<i>Nivel de Logro de Aprendizaje</i>	<i>Fi</i>	<i>hi%</i>
<i>Logrado</i>	<i>0</i>	<i>00%</i>
<i>Proceso</i>	<i>08</i>	<i>80%</i>
<i>Inicio</i>	<i>02</i>	<i>20%</i>
<i>Total</i>	<i>10</i>	<i>100%</i>

Fuente: Matriz de Datos

GRÁFICO N° 01

Distribución Porcentual del Nivel de Logro de la habilidad motricidad gruesa de los estudiantes de la muestra. Pre test.



Fuente: Tabla N° 05

Interpretación: En la tabla 05 y en el gráfico 01, se observa que el 20 % de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en Inicio; un 80 % de los estudiantes tienen un nivel de logro en Proceso y un 0 % de los estudiantes tiene un nivel de logro de aprendizaje Logrado.

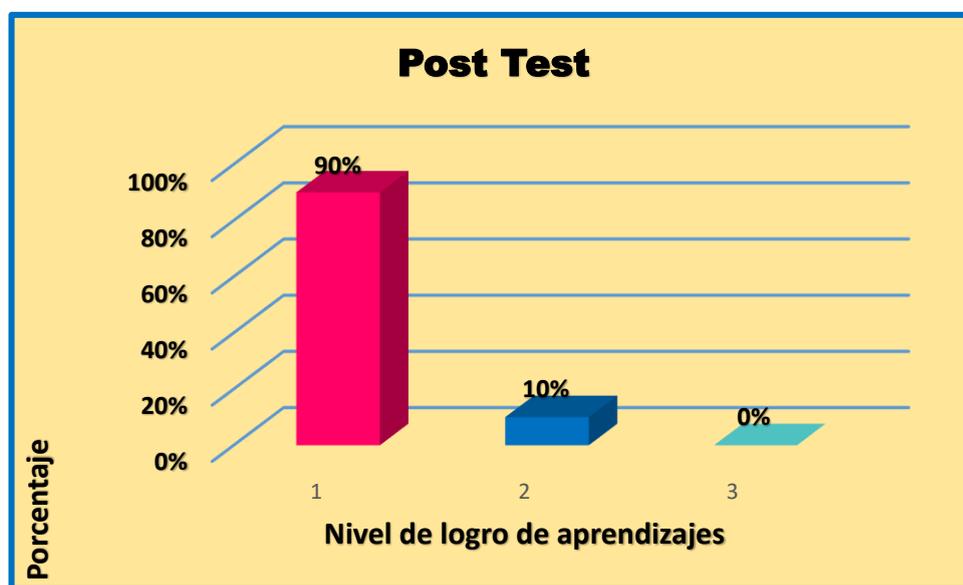
Tabla N° 06

Post- test.

<i>Nivel de Logro de Aprendizaje</i>	<i>Fi</i>	<i>hi%</i>
<i>Logrado</i>	<i>9</i>	<i>90%</i>
<i>Proceso</i>	<i>1</i>	<i>10%</i>
<i>Inicio</i>	<i>0</i>	<i>00%</i>
<i>Total</i>	<i>10</i>	<i>100%</i>

Fuente: Matriz de datos

GRAFICO N°02



Interpretación: En la tabla 05 y en el gráfico 02, se observa que el 90 % de los estudiantes alcanzaron un nivel de logro de aprendizaje Logrado; un 10 % del estudiante tiene un nivel de logro de aprendizaje en Proceso y un 0 % de los estudiantes tiene un nivel de logro de aprendizaje en Inicio.

TABLA 06

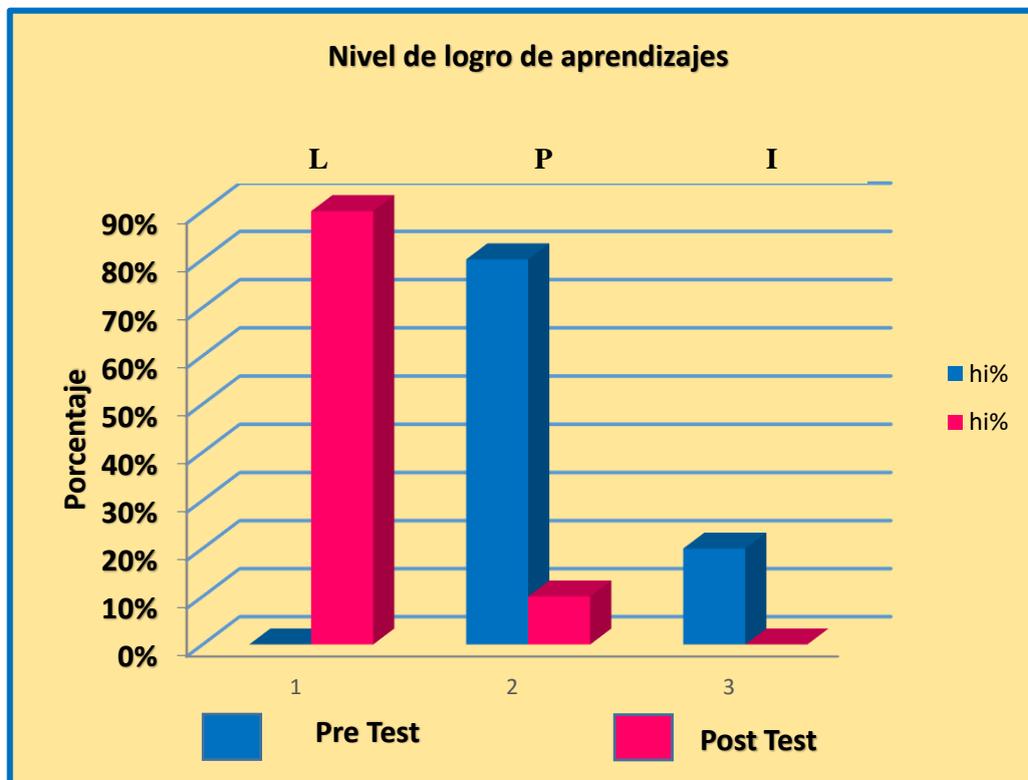
Determinar el nivel de logro de la Habilidad Motricidad Gruesa de los estudiantes de la muestra mediante la comparación del Pre y Post Test.

<i>Nivel de Logro de Aprendizaje</i>	<i>Fi</i>	<i>hi%</i>	<i>fi</i>	<i>hi%</i>
<i>Logrado</i>	<i>0</i>	<i>00%</i>	<i>9</i>	<i>90%</i>
<i>Proceso</i>	<i>8</i>	<i>80%</i>	<i>1</i>	<i>10%</i>
<i>Inicio</i>	<i>2</i>	<i>20%</i>	<i>0</i>	<i>00%</i>
<i>Total</i>	<i>10</i>	<i>100%</i>	<i>10</i>	<i>100%</i>

Fuente: Matriz de Datos

GRÁFICO N°03

Determinar el Nivel de Logro de la habilidad motricidad gruesa de los estudiantes de la muestra mediante la Comparación del Pre y Post Test.



Interpretación: En la tabla 06 y en el gráfico 03, se observa que existe una diferencia significativa en los resultados sobre el nivel del logro de aprendizaje en el pre y post test.

Distribución Porcentual del nivel de logro de la Habilidad Motricidad Gruesa de los estudiantes de la muestra en las 10 sesiones:

	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10	
	<i>fi</i>	<i>hi%</i>																		
Logrado	0	00%	0	00%	0	00%	0	00%	0	00%	1	10%	2	20%	5	50%	7	70%	8	80%
Proceso	3	30%	5	50%	6	60%	8	80%	8	80%	8	80%	8	70%	5	50%	3	30%	2	20%
Inicio	7	70%	5	50%	4	40%	2	20%	2	20%	1	10%	0	00%	0	00%	0	00%	0	00%

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.NOMBRE DE LA I.E. : LICLIPAMPA BAJO.
- 1.2.EDAD : 5 AÑOS
- 1.3.DOCENTE : BELISSA BETANIA JARA ANTICONA
- 1.4.FECHA : 23/03/2016

II-DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. NOMBRE DE LA SESIÓN: Conocemos nuestro cuerpo.
- 2.2.- DURACIÓN: 45 MINUTOS.

III- PRODUCTO: EXPLORAR PARTES DE SU CUERPO EXPLORAR PARTES DE SU CUERPO.

IV- APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Explora partes de su cuerpo Desarrollando su habilidad motriz gruesa	-Desarrollar una imagen corporal ajustada y positiva. -reconoce las partes de su cuerpo en las vivencias y acciones cotidianas que realiza.

VI.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>-La docente invita a los niños y las niñas a salir al patio en forma ordenada.</p> <p>-Los estudiantes se ubican formando un círculo.</p> <p>-Los niños y niñas escuchan las recomendaciones necesarias para realizar la actividad.</p> <p>La profesora indicará en voz alta SIMON DICE</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Tumbados ✓ Sentados ✓ De pie ✓ De rodillas ✓ Tumbados mirando al suelo (boca abajo) ✓ En cuclillas ✓ Tumbados de lado. ✓ Corran por los espacios libres. 		
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Por parejas. Desplazarse por el espacio al ritmo de la música uniendo con el compañero los segmentos que la maestra diga, por ejemplo: hombro-hombro, codo-codo... ✓ Los niños en fila formarán una cadena en la que cada uno se enlaza con el de atrás metiendo una de sus manos entre sus piernas y con la otra mano agarrará la del compañero de delante ✓ Los niños se situarán de pie por todo el espacio. La 	Campo	

	<p>docente les estimulará diciendo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Nuestro cuerpo está partido por la mitad; un lado es muy travieso y siempre desobedece, y el otro es muy bueno y siempre está quieto. El pobre se mueve y se mueve sin parar ✓ De pie por todo el espacio motivar a los niños diciendo: ✓ Tenemos una mano traviesa, no la podemos parar; nos hace cosquillas por todo el cuerpo: en la cabeza, en el otro brazo, por arriba, por abajo, etc,; esta mano se ha cansado y se queda quieta, ahora la otra mano también se vuelve traviesa y hace lo mismo que hacía la anterior ✓ Ahora es el pie el que nos hace cosquillas, se mueve como loco por arriba, por abajo, por los lados; este pie se ha cansado y se queda parado en el suelo; pero el otro quiere jugar y empieza a molestar, por aquí, por allá, sin parar ✓ Un niño se tumba en el suelo y su compañero le dará masajes por todo el cuerpo con un segmento corporal <p>Quedarse tumbados, relajando los músculos.</p>		
Cierre	<p>Evaluamos su reflexión en forma reflexiva</p> <p>Que partes de su cuerpo movieron más.</p> <p>¿Cómo se sintieron</p> <p>¿Les gusto lo que realizaron? ¿Por qué?</p>		

VI-INSTRUMENTOS:

- ✓ Instrumento cognitivos (Semi formales): Ficha de trabajo, cuaderno de experiencias.
- ✓ Reflexivos: No formal (de exploración) Preguntas de opinión.

VII. BIBLIOGRAFÍA

- RUTAS DE APRENDIZAJE 2016
- CURRICULO NACIONAL

LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	EXPLORA PARTES DE SU CUERPO DESDE DIFERENTES POSICIONES		MUEVE SUS BRAZOS Y PIERNAS AL ESCUCHAR UNA SEÑAL		RECONOCE LAS PARTES DE SU CUERPO	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	CERNA ZARE, AYDIYAMILET.		X		x		X
02	CERNA ZARE, NORITA		X	x		X	
03	RUBIO CALDERON, MAYUMI ERUVITH	X			X		
04	RUBIO LOPEZ, LUIS ANTONY.	x		x		X	
05	VILLANUEVA ROJAS, BETO SANDER	x			x		X
06	CENTUR5ION SILVA, NICK SLEVEN.		X	X		X	
07	GARCIA CASTAÑEDA, FRANKLIN ELEBI		X		x	X	
08	OSORIO MERCEDES, THALIA MARYORY.		X		X		X
09	VERNA CERNA, HOMAR REUEL.	x		X		X	
10	VILLANUEVA REYES, MIJAEL ALEXANDER.	x			x	X	

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Lugar y Fecha: Liclipampa bajo 15 de marzo del 2016

1.2. Institución Educativa: Liclipampa Bajo

1.3. Título del proyecto de investigación:

APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA HABILIDAD MOTRIZ GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN LA I.E.I LICLIPAMPA BAJO, DISTRITO DE CACHACHI, PROVINCIA DE CAJABAMBA – 2016.

1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: Juego

1.5. Sesión de aprendizaje N° 01

1.6. Docente Participante: BELISSA BETANIA JARA ANTICONA.

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN:

2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Si o No ¿Por qué?

No, porque no tuve buen control de tiempo.

2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o No ¿Cuáles?

Si la timidez de los estudiantes.

2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

No utilice los materiales pertinentes.

2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de las sesión de aprendizaje? Si o No ¿Por qué?

Sí, porque permitió verificar con la lista de cotejo el logro del indicador propuesto.

2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?

Utilizar los materiales pertinentes para la actividad

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.5.NOMBRE DE LA I.E. : LICLIPAMPA BAJO.
1.6.EDAD : 5 AÑOS
1.7.DOCENTE : BELISSA BETANIA JARA ANTICONA
1.8.FECHA : 28/03/2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1 SESIÓN: N°: 02
2.2. NOMBRE DE LA SESIÓN: “MEJORAMOS NUESTRO EQUILIBRIO.
2.3- DURACIÓN: 45 MINUTOS.

III- PRODUCTO: DESARROLLA Y MANTIENE SU EQUILIBRIO

V- APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
Personal social	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinado interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo Su autoestima	Equilibrio	-Desarrollar una imagen corporal ajustada y positiva. Explora movimientos donde vivencia juegos de equilibrio desequilibrio con seguridad y control de su cuerpo, utilizando diferentes objetos

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>-La docente junto con los niños y las niñas salen al patio en forma ordenada.</p> <p>-Se dirá a los niños y niñas que al sonido del silbato corran por el patio, al segundo sonido que gateen y al tercer sonido que salten con un solo pie.</p> <p>-Luego pregunta:</p> <p>¿Les gusto lo que hicieron?</p> <p>¿Qué ejercicio les pareció más fácil?</p> <p>¿Qué ejercicio les pareció más difícil?</p> <p>¿Qué otros ejercicios podrán realizar?</p> <p>¿Qué parte de su cuerpo utilizan más?</p> <p>¿Podrán caminar llevando un objeto en su cabeza u otra parte d su cuerpo .</p> <p>-La docente da a conocer la actividad a realizarse.</p> <p>-La docente hará que los niños se formen en media luna y dialogan para establecer las normas para la realización de la actividad considerando el uso de materiales y el respeto a los compañeros.</p>		
Desarrollo	<p>La docente explica la forma de realizar el juego para lo cual se utilizara papel periódico y pelotas.</p> <p>-Se dará una hoja de periódico a cada niño y se les dirá que realicen una bolita, luego se vuelve a estirar.</p>		

	<ul style="list-style-type: none"> • Bolita- estiro • Estiro- bolita <p>-En distintas posiciones mantener el equilibrio con la bolita o la pelota Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La bolita encima de la cabeza caminando en una línea • La bolita en la mano, con la palma de la mano abierta • Cogemos la bolita de periódico y la iremos lanzando <p>En grupo de dos, lanzar la bolita a su compañero</p> <p>-En forma de competencia los niños y niñas tendrán que colocar su pelota dentro de una bolsa el equipo que termine primero será el ganador.</p>		
Cierre	<p>Dialogamos con los niños</p> <p>¿Qué partes de su cuerpo utilizaron?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Les gusto lo que realizaron? ¿Qué materiales utilizaron?</p> <p>¿Cómo se sintieron hoy? ¿Por qué?</p>		

VII. INSTRUMENTOS:

Reflexivos: No formal (de exploración) Preguntas de opinión.

VIII. BIBLIOGRAFÍA

-RUTAS DE APRENDIZAJE 2016:

LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Realiza movimientos de equilibrio		Mueve sus brazos y piernas al escuchar una orden		Manipula los materiales adecuadamente		Explora las diferentes partes de su cuerpo		Coordina los segmentos gruesos de su cuerpo	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	CERNA ZARE, AYDIYAMILET.	X			x	X			X	X	
02	RUBIO CALDERON, MAYUMI ERUVITH		X		X		X	X			X
03		X			X	x			X	X	
04	RUBIO LOPEZ, LUIS ANTONY.		X	X		X		X			X
05	VILLANUEVA ROJAS, BETO SANDER		X		X	X			X	X	
06	CENTURSION SILVA, NICK SLEVEN.		X	X			X	X			X
07	GARCIA CASTAÑEDA, FRANKLIN ELEBI	X			X	X			X	X	
08	OSORIO MERCEDES, THALIA MARYORY.		X	X		X			X		X
09	VERNA CERNA, HOMAR REUEL.		X		X		X		X	X	
10	VILLANUEVA REYES, MIJAEL ALEXANDER.		X	X			X	X		X	

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Lugar y Fecha: Liclipampa bajo 28 de marzo del 2016

1.2. Institución Educativa: Liclipampa Bajo

1.3. Título del proyecto de investigación: APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA HABILIDAD MOTRIZ GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN LA I.E.I Liclipampa Bajo, DISTRITO DE CACHACHI, PROVINCIA DE CAJABAMBA – 2016.

1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: juego

1.5. Sesión de aprendizaje N° 02

1.6. Docente Participante: BELISSA BETANIA JARA ANTICONA

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN:

2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Si o No ¿Por qué?

Si, por qué se evidenció en el aprendizaje de los estudiantes

2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o No ¿Cuáles?

Sí, la poca participación de los estudiantes y el temor al realizar la actividad

2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Si, utilice material didáctico pertinente al proceso de enseñanza lo que permitió lograr un aprendizaje en los estudiantes.

2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Si o No ¿Por qué?

Sí, porque permitió constatar el logro de los indicadores de la sesión.

2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?

Buscar más información sobre la aplicación de esta estrategia como juegos.

SESIÓN DE APRENDIZAJE No 3

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 NOMBRE DE LA I.E. : LICLIPAMPA BAJO.

1.2 EDAD : 5 AÑOS

1.3 DOCENTE : BELISSA BETANIA JARA ANTICONA

1.4 FECHA : 8/04/2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1 SESIÓN: N° 03

2.2. NOMBRE DE LA SESIÓN: ME DIVIERTO MEJORANDO MI MOTRICIDAD CORPORAL.

2.3- DURACIÓN: 45 MINUTOS.

III. PRODUCTO: MOVIMIENTOS DE COORDINACIÓN.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
Personal social	Desarrollo de la psicomotricidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinado interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo Su autoestima	MOVIMIENTOS DE CORDINACION	- POSEE COORDINACION EN SUS MOVIMIENTOS. -Coordina sus movimientos realizando acciones con precisión.(DERECHO-IZQUIERDA) Explora movimientos nuevos en donde vivencia juegos de coordinación.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>-La docente junto con los niños y las niñas salen al patio en forma ordenada.</p> <p>- La docente entrega a cada niño aros para que lo manipulen.</p> <p>Los niños manipulan los aros libremente.</p> <p>La docente realiza las siguientes preguntas.</p> <p>¿Qué podemos hacer con los aros?</p> <p>¿De qué otra forma podemos jugar con los aros?</p> <p>¿Saben que juego vamos a jugar con los aros?</p> <p>La docente da las indicaciones respectivas a realizarse en actividad con los aros.</p>	<p>AROS.</p> <p>SILBATO.</p> <p>CUERDA.</p>	

<p>Desarrollo</p>	<p>-Luego la docente invita a los niños y niñas a formar dos filas para realizar el juego con el aro en parejas.</p> <p>-Los niños y niñas dan inicio al juego empiezan a caminar haciendo rodar al aro de ida y vuelta.</p> <p>-Los niños y las niñas participan activamente en la actividad.</p> <p>-Luego la docente invita a los niños y niñas a sentarse y a imaginarse que están inflando un globo soplando (inhala -exhala) de forma tal que su respiración se normalice al término de la actividad.</p> <p>-Los niños y las niñas junto con la docente se lavan las manos e ingresan al aula. La docente realiza las siguientes preguntas a los niños:</p> <p>¿Recuerdan cómo hemos jugado con los aros?</p> <p>¿Qué les parece si lo dibujamos.</p> <p>-La docente entrega hojas de papel bon a cada niño para que dibujen.</p> <p>-Los niños y niñas representarán mediante el dibujo lo realizado en la actividad y lo colorean</p> <p>Luego invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en la pizarra para compartirlos con sus demás compañeros.</p>	<p>-Hojas de papel bon</p> <p>pinturas</p> <p>-Aros</p>	
<p>Cierre</p>	<p>Dialogamos con ellos mientras observamos sus trabajos la docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué materiales utilizaron?</p> <p>¿Cómo se sintieron?, ¿Les gustó lo que realizamos hoy? ¿Por qué?</p>		

VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Instrumento cognitivos (Semi formales): Ficha de trabajo, cuaderno de experiencias.
- ✓ Reflexivos: No formal (de exploración) Preguntas de opinión.

VII. BIBLIOGRAFÍA

-RUTAS DE APRENDIZAJE 2016

LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	CONVERSA Y JUEGA ESPONTÁNEAMENTE CON SUS AMIGOS Y COMPAÑEROS		IDENTIFICA EL LADO DERECHO E IZQUIERDO DE SU CUERPO.		PERSEVERA EN LAS ACTIVIDADES DE JUEGO QUE REALIZA POR INICIATIVA PROPIA		POSEE COORDINACION EN SUS MOVIMIENTOS	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	CERNA ZARE, AYDIYAMILET.		X		X		X	x	
02	RUBIO CALDERON, MAYUMI ERUVITH	x		x		x		x	
03		x			X	x		x	
04	RUBIO LOPEZ, LUIS ANTONY.	x		x		x		x	
05	VILLANUEVA ROJAS, BETO SANDER		X	x		x		x	
06	CENTUR5ION SILVA, NICK SLEVEN.	x		x		x		x	
07	GARCIA CASTAÑEDA, FRANKLIN ELEBI		X	x		x		x	
08	OSORIO MERCEDES, THALIA MARYORY.	x		x		x		x	
09	VERNA CERNA, HOMAR REUEL.	x		x		x		x	
10	VILLANUEVA REYES, MIJAEL ALEXANDER.	x		x		x		x	

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Lugar y Fecha: Liclipampa bajo 23 de marzo del 2016

1.2. Institución Educativa: Liclipampa Bajo

1.3. Título del proyecto de investigación:

APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA HABILIDAD MOTRIZ GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN LA I.E.I Liclipampa Bajo, DISTRITO DE CACHACHI, PROVINCIA DE CAJABAMBA – 2016.

1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: Juego

1.5. Sesión de aprendizaje N° 03 de 10

1.6. Docente Participante: BELISSA BETANIA JARA ANTICONA

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Si o No ¿Por qué?

No, porque no cumplí con la totalidad de lo establecido en la sesión.

2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o No ¿Cuáles?

Sí, el miedo de los estudiantes para utilizar los materiales y realizar el juego.

2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Si utilice material didáctico pertinente al proceso de enseñanza lo que permitió lograr un aprendizaje en los estudiantes.

2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de las sesión de aprendizaje? Si o No ¿Por qué?

Si porque permitió observar y evaluar la participación de los estudiantes.

2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?

Motivar un poco más a los niños.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.NOMBRE DE LA I.E. : LICLIPAMPA BAJO.

1.2.EDAD : 5 AÑOS

1.3.DOCENTE : BELISSA BETANIA JARA ANTICONA

1.4.FECHA : 05/05/2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1 SESIÓN: N° : 04

2.2. NOMBRE DE LA SESIÓN : MEJORANDO NUESTRO EQUILIBRIO
Y COORDINACION

2.3- DURACIÓN : 45 MINUTOS.

III. PRODUCTO : Desarrollo de su motricidad.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
	Competencia: Identidad Personal: Se relaciona con otras personas, demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas, sin perder de vista su propio interés	Conciencia emocional Reconoce y expresa sus emociones, explicando sus motivos.	Desarrollo de su psicomotricidad	<input type="checkbox"/> Recibe una pelota con las dos manos. <input type="checkbox"/> Lanza hacia arriba el balón con una mano y lo recibe con la otra. <input type="checkbox"/> Posee coordinación en sus movimientos?

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>La docente invita a los niños y las niñas a salir al patio en forma ordenada.</p> <p>La docente indica que formen un círculo.</p> <p>Se realizara la dinámica “chocolate stop”.</p> <p>Se preguntara:</p> <p>¿Les gusto la dinámica?</p> <p>¿Qué más podríamos hacer con las pelotas?</p>	<p>Recurso humano</p> <p>pelotas</p>	
Desarrollo	<p>-La docente da las indicaciones respectivas a realizarse en actividad con la pelota.</p> <p>-Luego la docente invita a los niños y niñas a formar dos filas para realizar el juego con la pelota en parejas.</p> <p>-los niños y las niñas participan activamente en la actividad (lanzan la pelota hacia arriba, hacia abajo, patean, corren tras la pelota.</p> <p>-Luego la docente invita a los niños y niñas a sentarse y a imaginarse que están inflando un globo soplando (inhala -exhala) de forma tal que su respiración se normalice al término de la actividad.</p> <p>-Los niños y las niñas junto con la docente se lavan las manos e ingresan al aula. La docente realiza las siguientes preguntas a los niños:</p>	<p>pelotas</p> <p>Recurso humano</p> <p>hojas de papel bond</p> <p>Pinturas.</p>	

	<p>¿Recuerdan cómo hemos jugado con la pelota.</p> <p>¿Qué les parece si lo dibujamos?</p> <p>¿Recuerdan cómo hemos jugado con la pelota?</p> <p>¿Qué les parece si lo dibujamos?</p> <p>La docente entrega hojas de papel boom a los niños para que dibujen.</p> <p>Los niños y niñas representarán mediante el dibujo lo realizado en la actividad y lo colorean.</p> <p>Luego invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en la pizarra para</p> <p>Compartirlos con sus demás compañeros.</p>	Cinta masking	
Cierre	<p>finalmente la docente realiza la siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Les gustó lo que realizamos hoy? ¿Por qué?</p>	Recurso humano	

VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Instrumento cognitivos (Semi formales): Ficha de trabajo, cuaderno de experiencias.
- ✓ Reflexivos: No formal (de exploración) Preguntas de opinión.

VIII. BIBLIOGRAFÍA

-RUTAS DE APRENDIZAJE 2015.

LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Recibe una pelota con las dos manos.		Lanza hacia arriba el balón con una mano y lo recibe con la otra		Posee coordinación en sus movimientos.		Experimenta con su cuerpo, características del espacio al desplazarse		Persevera en las actividades de juego que realiza por iniciativa propia	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	CERNA ZARE, AYDIYAMILET.	x		x		x		x		x	
02	RUBIO CALDERON, MAYUMI ERUVITH	x		x			x	x		x	
03	CERNA ZARE,NORITA	x		x		x		x		x	
04	RUBIO LOPEZ, LUIS ANTONY.	x		x		x		x		x	
05	VILLANUEVA ROJAS, BETO SANDER	x		x		x		x		x	
06	CENTUR5ION SILVA, NICK SLEVEN.	x		x			x	x		x	
07	GARCIA CASTAÑEDA, FRANKLIN ELEBI	x		x		x		x		x	
08	OSORIO MERCEDES, THALIA MARYORY.	x		x		x		x		x	
09	VERNA CERNA, HOMAR REUEL.	x		x			x	x		x	
10	VILLANUEVA REYES, MIJAEL ALEXANDER.	x		x			x	x		x	

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Lugar y Fecha: Liclipampa bajo 23 de marzo del 2016

1.2. Institución Educativa: Liclipampa Bajo

1.3. Título del proyecto de investigación: APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA HABILIDAD MOTRIZ GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN LA I.E.I Liclipampa Bajo, DISTRITO DE CACHACHI, PROVINCIA DE CAJABAMBA – 2016.

1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada: Juego

1.5. Sesión de aprendizaje N° 04 de 10

1.6. Docente Participante: BELISSA BETANIA JARA ANTICONA

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

2.2. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Si o No ¿Por qué?

Si porque se planificó y ejecuto los pasos en los momentos de la sesión

2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o No ¿Cuáles?

Si, dificultad de los niños al moverse

2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Si, utilicé material didáctico material del contexto permitiendo lograr un aprendizaje en los estudiantes.

2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de las sesión de aprendizaje? Si o No ¿Por qué?

Si porque permitió observar y evaluar la participación de los estudiantes.

2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?

Realizar siempre la actividad lúdica para el desarrollo de la psicomotricidad.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA I.E. : LICLIPAMPA BAJO.
- 1.2 EDAD : 5 AÑOS
- 1.3 DOCENTE : BELISSA BETANIA JARA ANTICONA
- 1.4 FECHA : 17/05/2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. SESIÓN: N° : 05
- 2.2. NOMBRE DE LA SESIÓN : APRENDEMOS A MEJORAR NUESTRA COORDINACION DE MOVIMIENTOS.
- 2.3. DURACIÓN : 45 MINUTOS.

III. PRODUCTO : Desarrollo de su Habilidad Motriz Gruesa.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
Personal social	Desarrollo de la psicomotricidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinado interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo Su autoestima	Desarrollo de la motricidad gruesa	<input type="checkbox"/> Propone acuerdos o normas que regulen los juegos y actividades del aula. <input type="checkbox"/> Coordina movimientos alternando las partes de su cuerpo. <input type="checkbox"/> Posee coordinación en sus movimientos

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>-La docente junto con los niños y las niñas salen al patio en forma ordenada.</p> <p>-La docente presenta a los niños una cajita mágica y junto con los niños van descubriendo cada uno de los objetos.</p> <p>-En forma de dialogo hace las siguientes preguntas.</p> <p>¿Qué hemos sacado de la cajita?</p> <p>¿Qué animales conocen? ¿Los han visto?, ¿Dónde?</p> <p>¿Cómo son? ¿Cómo caminan? Les gustaría a jugar que somos animalitos y a caminar como ellos utilizando todo el espacio.</p>		
Desarrollo	<p>Los niños, niñas y la docente se ubican en círculo; y dialogan para establecer las normas para la realización de la actividad considerando el uso de materiales y el respeto a los compañeros.</p> <p>La docente pide a cada alumno que piensen que animalito van a ser.</p> <p>La docente establece puntos equidistantes en el espacio en el cual se desplazan, Luego les formula a los niños y niñas la siguiente interrogante</p> <p>¿Imaginemos que somos el animalito que elegimos (Se mencionan diferentes animales), necesito buscar mi alimento que está al otro extremo, cómo lo harían?</p>	<p>Recurso humano</p> <p>hojas de papel bon</p>	

	<p>Los invitamos a realizar el reto, de esta forma los niños y niñas se desplazarán de formas distintas saltando, reptando, caminando, hasta llegar a su alimento.</p> <p>Los niños y niñas en forma libre imitan a cualquier otro animalito que más les gusta.</p> <p>Luego la docente propone a los niños y niñas acostarse en el piso y realizar ejercicios de respiración inhalar–exhalar.</p> <p>La docente les pregunta a los niños ¿Cuál fue el animalito que imitaron?</p> <p>¿Recuerdan de qué forma caminaron? ¿Les gustaría moldearlo con plastilina?</p> <p>Los niños y niñas representarán mediante el moldeado las diferentes trayectorias que realizaron en la actividad y lo pegan en una hoja.</p>	Plastilina	
Cierre	<p>Preguntamos ¿Todos se desplazaron de la misma forma? ¿Por qué? ¿Les gustó lo</p> <p>Que realizamos hoy?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>		

VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Reflexivos: No formal (de exploración) Preguntas de opinión.

VII. BIBLIOGRAFÍA

-RUTAS DE APRENDIZAJE 2015.

LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	POSEE COORDINACION EN SUS MOVIMIENTOS		CORNINA MOVIMIENTOS ALTERNANDO LAS PARTES DE SU CUERPO		RESPETA LAS NORMAS DURANTE LA ACTIVIDAD	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	CERNA ZARE, AYDIYAMILET.	x		x		x	
02	RUBIO CALDERON, MAYUMI ERUVITH	x		x			x
03		x		x		x	
04	RUBIO LOPEZ, LUIS ANTONY.	x		x		x	
05	VILLANUEVA ROJAS, BETO SANDER	x		x		x	
06	CENTUR5ION SILVA, NICK SLEVEN.	x		x			x
07	GARCIA CASTAÑEDA, FRANKLIN ELEBI	x		x		x	
08	OSORIO MERCEDES, THALIA MARYORY.	x		x		x	
09	VERNA CERNA, HOMAR REUEL.	x		x			x
10	VILLANUEVA REYES, MIJAEL ALEXANDER.	x		x			x

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Lugar y Fecha: Liclipampa bajo 23 de marzo del 2016

1.2. Institución Educativa: Liclipampa Bajo

1.3. Título del proyecto de investigación

1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada

1.5. Sesión de aprendizaje N° 05 de 10

1.6. Docente Participante: BELISSA BETANIA JARA ANTICONA

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

2.3. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Si o No ¿Por qué?

Si, de acuerdo a lo planificado.

2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o No ¿Cuáles?

No, todos estaban motivados y pre dispuestos en aprender la canción.

2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Sí, utilice material didáctico pertinente para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños

2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de las sesión de aprendizaje? Si o No ¿Por qué?

Sí, porque permitió verificar la participación y desenvolvimiento de los estudiantes.

2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA I.E. : LICLIPAMPA BAJO.
- 1.2 EDAD : 5 AÑOS
- 1.3 DOCENTE : BELISSA BETANIA JARA ANTICONA
- 1.4 FECHA : 26/05/2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1.- SESIÓN: N° : 06
- 2.2. -NOMBRE DE LA SESIÓN : JUGANDO A SACARLE LA COLA AL BURRO.
- 2.4- DURACIÓN : 45 MINUTOS.

III. PRODUCTO : DESARROLLAR SU PSICOMOTRICIDAD GRUESA

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinado interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo Su autoestima	PSICOMOTROCIDAD	<input type="checkbox"/> Recorre dos metros en línea recta mostrando agilidad al desplazarse. <input type="checkbox"/> Coordina movimientos alternando las partes de su cuerpo. <input type="checkbox"/> Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>La docente invita a los niños y las niñas a formar un círculo en el patio.</p> <p>Se les presenta a los niños la cajita mágica donde van descubriendo cada uno de los objetos</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué sacaron de la cajita mágica?</p> <p>¿Conocen algún animalito que tenga estas orejas?</p> <p>¿Todos tienen un burro en casa?</p> <p>¿De qué color es su burro?</p> <p>¿Se podrá sacarle la cola al burro?</p> <p>¿Les gustaría jugar a sacarle la cola al burro?</p>		
Desarrollo	<p>La docente da las indicaciones respectivas a realizarse en actividad: “Sacarle la cola al burro”.</p> <p>-La docente coloca una soga en forma de cola a un niño. Los niños dan inicio a la actividad (juego).</p> <p>-El niño que tiene la soga empieza a correr para que no lo saquen la cola sus compañeros.</p> <p>-Los demás niños lo persiguen tratando de pisar la soga.</p> <p>-todos los niños forman un círculo para que el niño que está siendo de burrito corra alrededor de ellos.</p>	<p>soga</p> <p>Recurso humano</p> <p>hojas de</p>	

	<p>-Luego de la actividad los niños y niñas se acuestan en el piso e inhalan y exhalan aire para que su respiración se normalice al término de la actividad (juego).</p> <p>La docente realiza las siguientes preguntas a los niños:</p> <p>¿Recuerdan que hemos jugado?</p> <p>¿Qué les parece si lo dibujamos?</p> <p>La docente entrega hojas de papel bon a cada niño para que dibujen.</p> <p>Los niños y niñas representarán mediante el dibujo lo realizado en la actividad y lo colorean.</p> <p>Luego invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en la pizarra para compartirlos con sus demás compañeros.</p>	<p>papel bon</p> <p>crayones</p>	
<p>Cierre</p>	<p>Preguntamos ¿Todos se desplazaron de la misma forma? ¿Por qué? ¿Les gustó lo</p> <p>Que realizamos hoy?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>		

VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Instrumento cognitivos (Semi formales): Ficha de trabajo, cuaderno de experiencias.
- ✓ Reflexivos: No formal (de exploración) Preguntas de opinión.

VII. BIBLIOGRAFÍA.

-RUTAS DE APRENDIZAJE 2015.

LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Recorre dos metros en línea recta		Coordina movimientos alternando las partes de su cuerpo		Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo		Muestra Coordinación y Agilidad al Desplazarse	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	CERNA ZARE, AYDIYAMILET.	x		x		x		x	
02	RUBIO CALDERON, MAYUMI ERUVITH	x		x		x		x	
03		x		x		x		x	
04	RUBIO LOPEZ, LUIS ANTONY.	x		x		x		x	
05	VILLANUEVA ROJAS, BETO SANDER	x		x			x	x	
06	CENTUR5ION SILVA, NICK SLEVEN.	x		x		x		x	
07	GARCIA CASTAÑEDA, FRANKLIN ELEBI	x		x		x		x	
08	OSORIO MERCEDES, THALIA MARYORY.	x		x		x		x	
09	VERNA CERNA, HOMAR REUEL.	x		x		x		x	
10	VILLANUEVA REYES, MIJAEL ALEXANDER.	x		x		x		x	

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y Fecha: Liclipampa bajo 23 de marzo del 2016
- 1.2. Institución Educativa: Liclipampa Bajo
- 1.3. Título del proyecto de investigación
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada
- 1.5. Sesión de aprendizaje N° 06 de 10
- 1.6. Docente Participante: BELISSA BETANIA JARA ANTICONA

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Si o No ¿Por qué?

SI, de acuerdo a lo propuesto en la sesión
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o No ¿Cuáles?

No encontré ninguna dificultad ya que la actividad fue de interés de los estudiantes
- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Si utilice material didáctico pertinente al proceso de enseñanza lo que permitió lograr un aprendizaje en los estudiantes.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de las sesión de aprendizaje? Si o No ¿Por qué?

Si porque permitió verificar la participación de los estudiantes
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?

Buscar más información sobre la aplicación de actividades lúdicas.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : LICLIPAMPA BAJO.
- 1.2. EDAD : 5 AÑOS
- 1.3. DOCENTE : BELISSA BETANIA JARA ANTICONA
- 1.4. FECHA : 06/06/2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.2 SESIÓN: N° : 07
- 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : MEJORANDO NUESTRO EQUILIBRIO.
- 2.4- DURACIÓN : 45 MINUTOS.

III. PRODUCTO : MEJORAR EL EQUILIBRIO Y
COORDINACION

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad	Explora posiciones con segmentos de su cuerpo: mueve brazos y piernas y adquiere posiciones: prona (echado boca arriba) y supina (echado boca abajo) echado se coge el pie y se lo lleva la boca.		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conocer el espacio ✓ Desarrollar una imagen corporal ajustada y positiva ✓ Mantener equilibrio ✓ Adquirir la coordinación dinámica general

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>La docente saca a los niños y niñas en forma ordenada al patio.</p> <p>Se dará algunas indicaciones.</p> <p>Se realizara la dinámica “EL REY MANDA “</p> <p>EL REY DIRA :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ El rey manda caminar por el espacio al rito del pandero ✓ El rey manda correr por todo el espacio. ✓ El rey manda levantar dos tarros. <p>Se hará las siguientes interrogantes.</p> <p>-podremos jugar con estos tarros.</p> <p>-podrán caminar o saltar por encima de los tarros.</p>		
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños y niñas ordenan los tarros uno tras otro dejando cierta distancia. ✓ Los niños correr saltando por encima de los tarros, colocados estos de forma línea. ✓ Los niños caminan subiéndose a los tarros con los brazos estirados. ✓ Los niños caminan pisando los tarros 		

	<p>llevando una pelota en las manos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Corren apoyando el pie en los tarros. ✓ Corren en diferentes direcciones teniendo como obstáculos los tarros. <p>Juego libre con los tarros</p>		
Cierre	<p>Preguntamos ¿Todos se desplazaron de la misma forma? ¿Por qué? ¿Les gustó lo que realizamos hoy?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>		

VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Instrumento cognitivos (Semi formales): Ficha de trabajo, cuaderno de experiencias.
- ✓ Reflexivos: No formal (de exploración) Preguntas de opinión.

VII. BIBLIOGRAFÍA

-RUTAS DE APRENDIZAJE 2015.

LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	MUESTRA COORDINACION Y AGILIDAD AL DESPLAZARSE		COORDINA TAREAS DE MOVIMIENTO COTIDIANO, PARARSE, DESPLAZARSE		EXPERIMENTA CON SU CUERPO, CARACTERISTICAS DEL ESPACIO AL DESPLAZARSE		MANTIENE EL EQUILIBRIO AL DESPLAZARSE DE UN LUGAR A OTRO	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	CERNA ZARE, AYDIYAMILET.	x		x		x			X
02	RUBIO CALDERON, MAYUMI ERUVITH	x		x		x		X	
03		x		x		x			X
04	RUBIO LOPEZ, LUIS ANTONY.	x		x		x		X	
05	VILLANUEVA ROJAS, BETO SANDER	x		x			x		X
06	CENTUR5ION SILVA, NICK SLEVEN.	x		x		x		X	
07	GARCIA CASTAÑEDA, FRANKLIN ELEBI	x		x		x		X	
08	OSORIO MERCEDES, THALIA MARYORY.	x		x		x		X	
09	VERNA CERNA, HOMAR REUEL.	x		x		x		X	
10	VILLANUEVA REYES, MIJAEL ALEXANDER.	x		x		x		X	

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Lugar y Fecha: Liclipampa bajo 06 de junio del 2016.

1.2. Institución Educativa: Liclipampa Bajo

1.3. Título del proyecto de investigación

1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada

1.5. Sesión de aprendizaje N° 07 de 10

1.6. Docente Participante: BELISSA BETANIA JARA ANTICONA

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Si o No ¿Por qué?

Si, según lo planificado

2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o No ¿Cuáles?

No, Los estudiantes muestran seguridad para realizar saltos, movimientos giros y diferentes ejercicios

2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Si utilice material didáctico pertinente al proceso de enseñanza lo que permitió lograr un aprendizaje en los estudiantes

2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Si o No ¿Por qué?

Sí, porque permitió verificar el indicador previsto en la sesión

2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada? Darles seguridad de sí mismos a los niños y niñas.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1._NOMBRE DE LA I.E. : LICLIPAMPA BAJO.

1.2._EDAD : 5 AÑOS

1.3._DOCENTE : BELISSA BETANIA JARA ANTICONA

1.4._FECHA : 15/06/2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1 SESIÓN: N° : 08

2.2. NOMBRE DE LA SESIÓN : RODANDO LA PELOTA

2.3- DURACIÓN : 45 MINUTOS.

III. PRODUCTO : HABILIDAD MOTRIZ GRUESA

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad	. Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinado interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo Su autoestima	HABILIDAD MOTRIZ GRUESA	<input type="checkbox"/> Trabaja el dominio lateral del cuerpo empleando un objeto. <input type="checkbox"/> Ubica de manera correcta partes del cuerpo a través de un dibujo. <input type="checkbox"/> hace rodar la pelota manteniendo el equilibrio y la coordinación.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>La docente junto con los niños y las niñas salen al patio en forma ordenada.</p> <p>La docente entrega a cada estudiante una pelota para que lo manipulen.</p> <p>Luego los niños y niñas manipulan la ´pelota libremente. La docente realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué forma tiene esta pelota?</p> <p>¿De qué color es su pelota?</p> <p>¿Qué podemos jugar con la pelota?</p>	<p>Recurso humano</p> <p>Una pelota</p>	
Desarrollo	<p>La docente da las indicaciones respectivas a realizarse en actividad con la pelota.</p> <p>Luego la docente invita a los niños y niñas a formar dos filas para realizar el juego con la pelota en parejas.</p> <p>La docente entrega pelotas a una de las filas e invita a los niños junto a su pareja que manipulan la pelota libremente.</p> <p>Los niños se sientan en el piso frente a su pareja a una distancia de noventa centímetros Los niños dan inicio a la actividad rodando suavemente la pelota en dirección de su pareja.</p> <p>Luego de la actividad los niños y niñas se acuestan en el piso e inhalan y exhalan aire para que su respiración</p>	<p>Pelotas. hojas de papel bon pinturas</p>	

	<p>se normalice al término de la actividad.</p> <p>La docente realiza las siguientes:</p> <p>¿Recuerdan cómo hemos jugado con la pelota?</p> <p>¿Qué les parece si lo dibujamos?</p> <p>Se entregara hojas de papel bono para que los niños dibujen.</p> <p>Los niños y niñas representan mediante el dibujo lo realizado en la actividad y lo colorean.</p>		
Cierre	<p>Luego invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en la pizarra para compartirlos con sus demás compañeros.</p> <p>Dialogamos con ellos mientras observamos sus trabajos.</p> <p>finalmente la docente realiza la siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Les gustó lo que realizamos hoy? ¿Por qué?</p>	<p>Recurso humano</p> <p>Cinta masking</p>	

VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Instrumento cognitivos (Semi formales): Ficha de trabajo, cuaderno de experiencias.
- ✓ Reflexivos: No formal (de exploración) Preguntas de opinión.

VII. BIBLIOGRAFÍA

-RUTAS DE APRENDIZAJE 2015.

LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Trabaja el dominio lateral del cuerpo empleando un objeto.				Hace rodar una pelota manteniendo su equilibrio y coordinación.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	CERNA ZARE, AYDIYAMILET.	x		x		x	
02	RUBIO CALDERON, MAYUMI ERUVITH	x		x		x	
03		x		x		x	
04	RUBIO LOPEZ, LUIS ANTONY.	x		x		x	
05	VILLANUEVA ROJAS, BETO SANDER	x		x			x
06	CENTUR5ION SILVA, NICK SLEVEN.	x		x		x	
07	GARCIA CASTAÑEDA, FRANKLIN ELEBI	x		x		x	
08	OSORIO MERCEDES, THALIA MARYORY.	x		x		x	
09	VERNA CERNA, HOMAR REUEL.	x		x		x	
10	VILLANUEVA REYES, MIJAEL ALEXANDER.	x		x		x	

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Lugar y Fecha: Liclipampa bajo 16 de junio del 2016.

1.2. Institución Educativa: Liclipampa Bajo

1.3. Título del proyecto de investigación

1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada

1.5. Sesión de aprendizaje N° 08 de 10

1.6. Docente Participante: BELISSA BETANIA JARA ANTICONA

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Si o No ¿Por qué?

SI por qué se planificó y ejecuto todos los pasos previstos

2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o No ¿Cuáles?

Encontré dificultades todos los estudiantes participaron de manera satisfactoria

2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Si utilice material didáctico pertinente

2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de las sesión de aprendizaje? Si o No ¿Por qué?

Si, permitió constatar los logros previstos

2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?

Utilizar juegos propuestos por ellos rescatando los juegos tradicionales.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA I.E. : LICLIPAMPA BAJO.
- 1.2 EDAD : 5 AÑOS
- 1.3 DOCENTE : BELISSA BETANIA JARA ANTICONA
- 1.4 FECHA : //2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1.- SESIÓN: N° : 09
- 2.2.- NOMBRE DE LA SESIÓN : ME DIVIERTO CAMINANDO SOBRE PAPEL
- 2.3- DURACIÓN : 45 MINUTOS.

III. PRODUCTO : DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD:

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad	. Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinado interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo Su autoestima	EQUILIBRIO	Ubica de manera correcta partes del cuerpo a través de un dibujo. <input type="checkbox"/> Se mantiene por unos minutos en un solo pie. <input type="checkbox"/> Posee habilidad para estar agachado.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Al inicio de la sesión realizarán una breve reflexión: (Aprendizaje esperado) van a</p> <p>Reconocer sus habilidades motrices básicas de desplazamiento: Caminar, saltar, gatear y correr.</p> <p>Los niños y niñas caminarán por todo el patio y movilizará sus brazos y sus piernas, trotará, correrá y saltará.</p> <p>Luego la docente presenta tiras de papel don y realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué es esto?</p> <p>¿Para qué sirve?,</p> <p>¿Podrán caminar sobre este papel?</p>	<p>Recurso humano</p> <p>hojas de papel bon</p>	
Desarrollo	<p>-Los niños, niñas y la docente se ubican en círculo; y dialogan para establecer las normas para la realización de la actividad considerando el uso de materiales y el respeto a los compañeros.</p> <p>La docente pide a dos voluntarios para realizar la actividad.</p> <p>La docente da el ejemplo como se debe de caminar sobre el papel.</p>		

	<p>Los niños y niñas empiezan a realizar la actividad.</p> <p>Luego los niños imitarán a un corredor en cámara lenta e irán perdiendo más y más movimiento hasta quedar como estatuas y a la indicación se acostará boca arriba para relajarse.</p> <p>La docente realiza las siguientes preguntas a los niños:</p> <p>¿Recuerdan que hemos jugado?</p> <p>¿Les gustaría moldearlo con plastilina?</p> <p>Los niños y niñas representarán mediante el moldeado las diferentes trayectorias que realizaron en la actividad y lo pegan en una hoja.</p>	<p>hojas de papel bon</p> <p>Plastilina</p>	
Cierre	<p>Luego invitamos a los niños y niñas a exponer sus trabajos, mientras observamos</p> <p>Les preguntamos ¿Todos se desplazaron de la misma forma? ¿Por qué? ¿Les gustó lo que realizamos hoy?</p>	<p>Recurso humano</p> <p>Cinta masking</p>	

VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Instrumento cognitivos (Semi formales): Ficha de trabajo, cuaderno de experiencias.
- ✓ Reflexivos: No formal (de exploración) Preguntas de opinión.

VII. BIBLIOGRAFÍA

-RUTAS DE APRENDIZAJE 2015.

LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Se mantiene por unos minutos en un solo pie.		Posee habilidad para estar agachado			
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	CERNA ZARE, AYDIYAMILET.	x		x		x	
02	RUBIO CALDERON, MAYUMI ERUVITH	x		x		x	
03		x		x		x	
04	RUBIO LOPEZ, LUIS ANTONY.	x		x		x	
05	VILLANUEVA ROJAS, BETO SANDER	x		x			x
06	CENTUR5ION SILVA, NICK SLEVEN.	x		x		x	
07	GARCIA CASTAÑEDA, FRANKLIN ELEBI	x		x		x	
08	OSORIO MERCEDES, THALIA MARYORY.	x		x		x	
09	VERNA CERNA, HOMAR REUEL.	x		x		x	
10	VILLANUEVA REYES, MIJAEL ALEXANDER.	x		x		x	

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y Fecha: Liclipampa bajo 16 de julio del 2016.
- 1.2. Institución Educativa: Liclipampa Bajo
- 1.3. Título del proyecto de investigación
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada
- 1.5. Sesión de aprendizaje N° 09 de 10
- 1.6. Docente Participante: BELISSA BETANIA JARA ANTICONA

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Si o No ¿Por qué?

Si, de acuerdo a lo planificado

- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o No ¿Cuáles?

No se encontró dificultades

- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Si utilice los materiales de acuerdo a la actividad

- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de las sesión de aprendizaje? Si o No ¿Por qué?

Si porque permitió verificar la participación de los estudiantes.

- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?

Buscar más información sobre la aplicación de actividades lúdicas y preparar todo el material adecuado.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA I.E. : LICLIPAMPA BAJO.
- 1.2 EDAD : 5 AÑOS
- 1.3 DOCENTE : BELISSA BETANIA JARA ANTICONA
- 1.4 FECHA : 14/04/2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1.- SESIÓN: N° : 10
- 2.2. NOMBRE DE LA SESIÓN : Jugando a saltar dentro y fuera del aro
- 2.3. DURACIÓN : 45 MINUTOS.

III. PRODUCTO : Juego de coordinación

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad	. Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinado interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo Su autoestima	Juego de coordinación	<input type="checkbox"/> salta al aro con los pies separados. <input type="checkbox"/> Salta al aro con los pies juntos. <input type="checkbox"/> Salta coordinadamente esquivando objetos

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>La docente invita a los niños y las niñas a formar un círculo en el patio.</p> <p>La docente invita a los niños que empiecen a caminar en forma de un círculo y cada vez que escuchen el sonido del silbato que den un salto con los dos pies juntos.</p> <p>La docente realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿En qué forma han caminado? ¿Cómo han saltado?</p> <p>La docente presenta un aro y realiza las siguientes preguntas</p> <p>¿Qué es esto? ¿Qué forma tiene? ¿Para qué sirve? ¿Les gustaría jugar con el aro?</p>		
Desarrollo	<p>La docente da las indicaciones respectivas a realizarse en actividad.</p> <p>La docente coloca dos filas de aros y realiza la actividad para que los niños y niñas observen el juego con los aros.</p> <p>Los niños y niñas a realizar la actividad saltando con los pies juntos dentro del aro y luego fuera.</p> <p>Luego de la actividad los niños y niñas se</p>	Aros	

	<p>acuestan en el piso e inhalan y exhalan aire para que su respiración se normalice al término de la actividad.</p> <p>La docente realiza las siguientes preguntas a los niños: ¿Recuerdan que hemos jugado? ¿Qué les parece si lo moldeamos a todos los aros?</p> <p>La docente entrega hojas de papel bon a cada niño para que peguen sus trabajos.</p> <p>Los niños y niñas representarán mediante el modelado los aros utilizados en la actividad.</p>	<p>hojas de papel bon</p> <p>plastilina</p>	
Cierre	<p>Luego invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en la pizarra para compartirlos con sus demás compañeros.</p> <p>Dialogamos con ellos mientras observamos sus trabajos. finalmente la docente realiza la siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó lo que realizamos hoy? ¿Por qué?</p>	<p>Recurso humano</p> <p>Cinta masking</p>	

VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Instrumento cognitivos (Semi formales): Ficha de trabajo, cuaderno de experiencias.
- ✓ Reflexivos: No formal (de exploración) Preguntas de opinión.

VII. BIBLIOGRAFÍA

-RUTAS DE APRENDIZAJE 2015.

LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Salta al aro con los pies separados.		Salta al aro con los pies juntos.		Salta coordinadamente esquivando objetos.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	CERNA ZARE, AYDI YAMILET.	x		x		x	
02	RUBIO CALDERON, MAYUMI ERUVITH	x		x		x	
03	CERNA ZARE, NORITA	x		x		x	
04	RUBIO LOPEZ, LUIS ANTONY.	x		x		x	
05	VILLANUEVA ROJAS, BETO SANDER	x		x			x
06	CENTURION SILVA, NICK SLEVEN.	x		x		x	
07	GARCIA CASTAÑEDA, FRANKLIN ELEBI	x		x		x	
08	OSORIO MERCEDES, THALIA MARYORY.	x		x		x	
09	VERNA CERNA, HOMAR REUEL.	x		x		x	
10	VILLANUEVA REYES, MIJAEL ALEXANDER.	x		x		x	

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y Fecha: Liclipampa bajo 16 de julio del 2016.
- 1.2. Institución Educativa: Liclipampa Bajo
- 1.3. Título del proyecto de investigación
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada
- 1.5. Sesión de aprendizaje N° 10
- 1.6. Docente Participante: BELISSA BETANIA JARA ANTICONA

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Si o No ¿Por qué?

Si, según lo planificado

- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o No ¿Cuáles?

Si porque permitió verificar el desenvolvimiento de los niños

- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Si, utilice según lo planificado

- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de las sesión de aprendizaje? Si o No ¿Por qué?

Si porque permitió verificar el desenvolvimiento de los niños

- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?

Realizar actividades lúdicas de fácil realización para los estudiantes, a medida que avanzan ir aumentando la complejidad.

Evidencias fotográficas.

CONOCEMOS NUESTRO CUERPO



MEJORAMOS NUESTRO EQUILIBRIO:



JUGANDO CON AROS:



LANZANDO PELOTAS:



DIVERTIANIMALES:



JUGANDO CON TARROS:



CAMINANDO SOBRE PAPEL:



DENTRO Y FUERA DEL ARO:





Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"
Fundada por la Ley 14015 del 13 de febrero de 1962

Facultad de Educación

Pabellón 1G-202 Ciudad Universitaria. Teléfono: 365847

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN ACCIÓN PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL.

En la ciudad de Cajamarca, siendo las doce horas del día latorne de junio del 2017; se reunieron en el ambiente audit. 500 de la ciudad universitaria, de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del Informe Final de Investigación Acción, integrado por:

1. Presidente: Docente Antero Francisco Alva León
2. Secretario: Docente Demóstenes Marín Chávez
3. Vocal: Docente Oscar Jaime Marín Rosell

Y en calidad de asesor el docente: Cecilio Enrique Vera Vera

Con el fin de evaluar la sustentación del Informe Final titulado:

Aplicación de actividades lúdicas para mejorar la habilidad motriz gruesa en los estudiantes de 5 años de la IEI Lichijampa Bajo del Distrito de Cachaqui, provincia de Cajabamba, año 2017

Presentado(a) por: Beliosa Betania Jara Anticona, con la finalidad de obtener el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

El presidente del Jurado Evaluador, de conformidad al Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación, procedió a autorizar el inicio de la sustentación.

Escuchada la sustentación y absueltas las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y al contenido del Informe Final y luego de la deliberación respectiva, el informe se considera aprobado, con el puntaje acumulado de: latorne (14)

Acto seguido, el presidente del Jurado Evaluador, anunció públicamente, el resultado obtenido por el/la sustentante.

Siendo las 10:40 horas del mismo día, el señor Presidente del Jurado Evaluador, dio por concluido este acto académico y dando su conformidad firman la presente los miembros de dicho jurado.

Cajamarca, 14 de junio del 2017.

Antero Francisco Alva León
Presidente

Demóstenes Marín Chávez
Secretario

Oscar Jaime Marín Rosell
Vocal

Cecilio Enrique Vera Vera
Asesor



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"
Av. Atahualpa Nº 1050

Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: Belissa Betania Jara Anticona

DNI /Otros N°: 44909017

Correo electrónico: betania_24@hotmail.com

Teléfono: _____

2. Grado, título o Especialización

Bachiller Título Magister Doctor Segunda Especialidad

3. Tipo de Investigación¹:

Tesis Trabajo Académico Trabajo de Investigación

Trabajo de Suficiencia Profesional

Título: Aplicación de actividades lúdicas para mejorar la habilidad motriz gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E.T. Liclipampa Bajo.

Asesor: Enrique Cecilia Vera Viera.

Año: 2017

Escuela Académica/ Unidad: Escuela Profesional de Perfeccionamiento Docente

4. Licencias

a) Licencia Estándar:

Bajo los siguientes términos autorizo el depósito de mi trabajo de Investigación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Nacional de Cajamarca.

Con la autorización de depósito de mi trabajo de Investigación, otorgo a la Universidad Nacional de Cajamarca una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar

¹Tipos de Investigación:

Tesis: Para Título Profesional, Maestría, Doctorado y Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo Académico: Para Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo de Investigación: Para Bachiller y Maestría.

Trabajo de Suficiencia Profesional: Proyecto profesional, informe de experiencia profesional.



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa Nº 1050

al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi trabajo de investigación, en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido por conocerse, a través de los diversos servicios provistos por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de la UNC, Colección de Tesis, entre otros, en el Perú y en el extranjero, por el tiempo y veces que considere necesarias, y libre de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Nacional de Cajamarca podrá reproducir mi trabajo de investigación en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que el trabajo de investigación es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, o coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicho trabajo de investigación no infringe derechos de autor de terceras personas. La Universidad Nacional de Cajamarca consignará el nombre del/los autor/es del trabajo de investigación, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la presente licencia.

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (dd/mm/aa): _____

No autorizo

b) Licencias Creative Commons²:

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí autorizo el uso comercial y las obras derivadas de mi trabajo de investigación.

No autorizo el uso comercial y tampoco las obras derivadas de mi trabajo de investigación.



Firma

09 / 10 / 2017

Fecha

² Licencias Creative Commons: Las licencias Creative Commons sobre su trabajo de investigación, mantiene la titularidad de los derechos de autor de ésta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de ésta, siempre y cuando reconozcan la autoría correspondiente. Todas las licencias Creative Commons son de ámbito mundial. Emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales. En consecuencia, goza de una eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.