

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO  
“NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO”**



**Programa “jugando me divierto” mejora el desarrollo de la psicomotricidad en niñas y niños del primer grado de primaria de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado 2021.**

**INFORME DE TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE  
PROFESOR EN EDUCACIÓN FÍSICA**

**AUTORES**

CHOQUE SARGENTO, Wilder  
CALDERON ABANO, Mack Tommy

**PUERTO MALDONADO**

**2021**

## **PRESENTACIÓN DE LA TESIS Y JURADO**

Programa “Jugando Me Divierto” mejora el desarrollo de la psicomotricidad en niñas y niños del primer grado de primaria de la Institución Educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado 2021.

### **Línea de investigación**

El Proceso de Enseñanza Aprendizaje de la Educación Física.

**Designación del Jurado - Resolución N° 075-2022-GR-MDD/DRE/ISPP“NSR”-D**

Dr. Víctor Hugo Diaz Pereira  
**Presidente**

Prof. Eduardo Martin Espinoza Troncoso  
**Secretario**

Prof. Washington Carlos Silva Ttito  
**Vocal**

## **Dedicatoria**

Dedico este logro alcanzado ante todo a Dios por brindarme fortaleza y salud para llevar a cabo mi objetivo, a mi familia por apoyarme y alentarme en mis estudios y a mi esposa por su amor y confianza que me brindo en cada paso de formación profesional.

Wilder

Dedico este logro alcanzado, ante todo, a Dios por darme la fuerza y serenidad en aquellos momentos de debilidad, por darme salud y paciencia para superar todas las dificultades en tan ardua carrera y dar gracias a mi padre Wilber, a mis tíos: Wilman, Herminio, Marcos y mi mamita Laura, porque me ayudaron a seguir esforzándome y gracias al apoyo que me brindaron estoy culminando mis estudios satisfactoriamente.

Mack Tommy

## **Agradecimiento**

A Dios, porque siempre me ha dado la fuerza y salud para continuar cuando estuve a punto de rendirme.

A los formadores, que me acompañaron en todo este tiempo de formación docente, se preocuparon por enseñarnos lo mejor y brindarnos su amistad y confianza en especial al director Dr. Víctor Hugo Díaz Pereira, a la maestra Jossy Cledy Saboya Gonzales, a ellos mi más profundo agradecimiento por su apoyo constante en el desarrollo de la tesis.

Un especial agradecimiento a la directora de la I.E. “La Pastora” y a la docente de educación física por brindarnos facilidad, para la aplicación del programa.

Wilder.

Agradezco a Dios, porque me ha dado la fuerza para continuar cuando estaba a punto de caer.

A mis docentes, que me acompañaron en todo este tiempo de formación, al director Dr. Víctor Hugo Díaz Pereira, a la casa de estudios el Instituto Superior Publico “Nuestra Señora del Rosario” así mismo al colegio “la Pastora” por permitirme desarrollar mi programa, a mi padre Wilber Calderón Palla, a mi madrastra Dina Grifa León, a mis tíos: Wilman Calderón, Herminio Calderón, Marcos Calderón, Teobaldo Calderón, a mis tías: Mery Erika Velarde Aguilar, Libia Grifa León, Lucila Calderón, María Jesús Calderón Palla, a mi prima Luz María Duran Calderón, a mi enamorada Maryland, mi mamita Laura Palla Panduro, por acompañarme en estos arduos 5 años.

Mack Thommy.

### **Declaratoria de autenticidad**

Yo, Wilder CHOQUE SARGENTO, identificado con DNI N° 45746868, estudiante de la Carrera Profesional de Educación Física del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Nuestra Señora del Rosario”, autor de la tesis titulada: “Programa Jugando me divierto mejora el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas del primer grado de primaria de la Institución Educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021.

Declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de nuestra autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas.
- 3) La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún título profesional o grado académico.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores) o falsificación (representar las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las normas vigentes.

Puerto Maldonado, diciembre del 2021

-----  
Wilder Choque Sargento  
DNI N° 45746868

### **Declaratoria de autenticidad**

Yo, Mack Thommy CALDERON ABANO, identificado con DNI N° 76193883, estudiante de la Carrera Profesional de Educación Física del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Nuestra Señora del Rosario”, autor de la tesis titulada: “Programa Jugando me divierto mejora el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas del primer grado de primaria de la Institución Educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021.

Declaro bajo juramento que:

- 5) La tesis es de nuestra autoría.
- 6) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas.
- 7) La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún título profesional o grado académico.
- 8) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores) o falsificación (representar las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las normas vigentes.

Puerto Maldonado, diciembre del 2021

-----  
Mack Thommy Calderón Abano  
DNI N° 76193883

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>DEDICATORIA.....</b>	<b>3</b>
<b>AGRADECIMIENTO .....</b>	<b>4</b>
<b>DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD .....</b>	<b>5</b>
<b>DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD .....</b>	<b>6</b>
<b>ÍNDICE DE CONTENIDOS.....</b>	<b>7</b>
<b>ÍNDICE DE FIGURAS .....</b>	<b>10</b>
<b>RESUMEN.....</b>	<b>11</b>
<b>ABSTRAC .....</b>	<b>12</b>
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>13</b>
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>14</b>
<b>PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>14</b>
1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA .....	14
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	16
1.2.1. <i>Problema General</i> .....	16
1.2.2. <i>Problemas Específicos</i> .....	16
1.3. FORMULACIÓN DE OBJETIVOS .....	16
1.3.1. <i>Objetivo General</i> .....	16
1.3.2. <i>Objetivos Específicos</i> .....	17
1.4. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS .....	17
1.4.1. <i>Hipótesis General</i> .....	17
1.4.2. <i>Hipótesis Específicas</i> .....	18
1.5. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN .....	18
1.5.1. <i>Justificación Normativa</i> .....	18
1.5.2. <i>Justificación Pedagógica</i> .....	19
1.5.3. <i>Justificación Metodológica</i> .....	19
1.6. VARIABLES DE ESTUDIO.....	19
1.6.1. <i>Variable independiente: Programa “Jugando me Divierto”</i> .....	19
1.6.2. <i>Variable dependiente: Psicomotricidad</i> .....	20
1.6.3. <i>Operacionalización de las Variables</i> .....	21
<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>22</b>
<b>MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>22</b>
2.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA .....	22

2.1.1. <i>Ámbito Internacional</i> .....	22
2.1.2. <i>Ámbito Nacional</i> .....	24
2.1.3. <i>Ámbito local</i> .....	25
2.2. BASES TEÓRICAS .....	26
2.2.1. <i>Variable 1 Programa “Jugando me Divierto”</i> .....	26
2.2.2. <i>Variable 2 Psicomotricidad</i> .....	30
2.2.2.1. <i>Tipos de Psicomotricidad</i> .....	31
2.2.2.2. <i>Esquema corporal</i> .....	33
2.2.2.3. <i>Coordinación</i> .....	35
2.2.2.4. <i>Equilibrio</i> .....	37
2.2.2.5. <i>Desarrollo Cognitivo</i> .....	37
2.2.2.6. <i>Desarrollo afectivo</i> .....	38
2.1. MARCO CONCEPTUAL .....	40
<b>CAPÍTULO III</b> .....	<b>42</b>
<b>METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN</b> .....	<b>42</b>
3.1. TIPO Y NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN .....	42
3.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN .....	43
3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	43
3.3.1 <i>Población</i> .....	43
3.3.2 <i>Muestra</i> .....	43
3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	44
3.5. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS .....	44
3.5.1 <i>La Validez</i> .....	44
3.5.2 <i>La Confiabilidad</i> .....	45
3.6. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS .....	46
3.7. TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS.....	46
3.7.1 <i>Procesamiento de la Información</i> .....	46
3.7.2 <i>Análisis de Datos</i> .....	47
<b>CAPÍTULO IV</b> .....	<b>48</b>
<b>RESULTADOS Y DISCUSIONES</b> .....	<b>48</b>
4.1. RESULTADOS .....	48
4.2. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	63
<b>CAPÍTULO V</b> .....	<b>67</b>
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b> .....	<b>67</b>
5.1. CONCLUSIONES.....	67

5.2. RECOMENDACIONES.....	69
REFERENCIAS.....	70

## ANEXOS 75

### ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1. Población y muestra. _____	44
Tabla 2. Confiabilidad. _____	45
Tabla 3. Confiabilidad de Alfa de Cronbach. _____	45
Tabla 4. Prueba de normalidad Shapiro-Wilk, de la hipótesis general. _____	53
Tabla 5. Estadísticos descriptivos de la variable Psicomotricidad. _____	53
Tabla 6. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para la variable habilidades sociomotrices. _____	54
Tabla 7. Prueba de normalidad Shapiro-Wilk de hipótesis específico 1. _____	54
Tabla 8. Estadísticos descriptivos de la dimensión esquema corporal. _____	55
Tabla 9. Prueba de rangos con signo de wilcoxon para la dimensión esquema corporal. _____	55
Tabla 10. Prueba de normalidad Shapiro-Wilk de hipótesis específico 2. _____	56
Tabla 11. Estadísticos descriptivos de la dimensión coordinación. _____	57
Tabla 12. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para la dimensión coordinación. _____	57
Tabla 13. Prueba de normalidad Shapiro – Wilk Prueba de hipótesis específico 3. _____	58
Tabla 14. Estadísticos descriptivos de la dimensión equilibrio _____	58
Tabla 15. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para la dimensión equilibrio. _____	59
Tabla 16. Prueba de normalidad Shapiro-Wilk de hipótesis específico 4. _____	59
Tabla 17. Estadísticos descriptivos de la dimensión desarrollo cognitivo _____	60
Tabla 18. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para la dimensión desarrollo cognitivo. _____	60
Tabla 19. Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk de hipótesis específico 5 _____	61
Tabla 20. de hipótesis específico 5 _____	62
Tabla 21. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para la dimensión desarrollo afectivo. _____	62

**ÍNDICE DE FIGURAS**

<b>Figura 1. Resultados comparativos entre el pretest y postest de la variable psicomotricidad</b>	<b>_____ 48</b>
<b>Figura 2. Resultados comparativos entre el pretest y postest de la dimensión esquema corporal.</b>	<b>___ 49</b>
<b>Figura 3. Resultados comparativos entre el pretest y postest de la dimensión coordinación.</b>	<b>_____ 50</b>
<b>Figura 4. Resultados comparativos entre el pretest y postest de la dimensión equilibrio.</b>	<b>_____ 50</b>
<b>Figura 5. Resultados comparativos entre el pretest y postest de la dimensión desarrollo cognitivo</b>	<b>_ 51</b>
<b>Figura 6. Resultados comparativos entre el pretest y postest de la dimensión desarrollo afectivo.</b>	<b>__ 52</b>

## Resumen

La presente investigación tiene como logro y objetivo determinar en qué medida el programa “Jugando me Divierto” mejora el desarrollo de la psicomotricidad en las niñas y niños del primer grado de primaria de la Institución Educativa la “Pastora” de Puerto Maldonado 2021. El tipo de investigación fue experimental y el diseño pre experimental puesto que se orienta a saber cómo es el comportamiento de las variables y su relación entre ambas, para recoger la información referente a la variable de estudio se empleó la técnica de la observación y el instrumento fue la guía de observación. El recojo de información fue de una muestra significativa de 22 niñas y niños del primer grado de primaria de la Institución Educativa la “Pastora”.

Los resultados adquiridos muestran en la variable psicomotricidad luego de la aplicación del programa, el 100% de los estudiantes presentó un nivel alto en su psicomotricidad. La información descrita nos permite determinar que el programa “Jugando me divierto” tuvo un impacto favorable en el desarrollo de la psicomotricidad de las niñas y niños del primer grado de primaria de la Institución Educativa la “Pastora” de Puerto Maldonado 2021, de acuerdo a las estadística aplicada al realizar actividades que permitieron mejorar el desarrollo de la psicomotricidad referida al esquema corporal, coordinación, equilibrio, desarrollo cognitivo y desarrollo afectivo, puesto que los estudiantes pasaron de caracterizarse por tener un nivel de desarrollo bajo a tener un nivel alto.

**PALABRAS CLAVES:** Programa “Jugando me Divierto”, Psicomotricidad.

### **Abstrac**

The objective of this research was to determine to what extent the program "Playing me Fun" improves the development of psychomotor skills in girls and boys of the first grade of primary school of the Educational Institution "La Pastora" of Puerto Maldonado 2021. The type of research It was experimental and the pre-experimental design since it is oriented to know how the behavior of the variables and their relationship between the two is, to collect the information regarding the study variable, the observation guide observation technique was used and the instrument was the observation guide. The information was collected from a significant sample of 22 girls and boys from the first grade of primary school of the "La Pastora" Educational Institution.

The results obtained show in the psychomotor variable after the application of the program, 100% of the students presented a high level in their psychomotor skills. The information described allows us to determine that the "Playing I have fun" program had a favorable impact on the development of psychomotor skills of girls and boys of the first grade of primary school of the Educational Institution La "Pastora" of Puerto Maldonado 2021, according to the statistics applied when carrying out activities that allowed to improve the development of psychomotor skills referred to the body scheme, coordination, balance, cognitive development and affective development, since the students went from being characterized by having a low level of development to having a high level.

**KEY WORDS:** "Playing I have fun" program, Psychomotricity.

## INTRODUCCIÓN

En el Perú, este problema está en creciente complejidad, la pandemia del covid-19 es la causal del incremento de muchos niños con problemas de psicomotricidad, ya que la educación en tiempos de pandemia se ha dado mediante la forma virtual, lo cual ha traído consigo que los estudiantes tengan problemas en desarrollar sus capacidades motrices por la poca actividad física que realizan, en la región de Madre de Dios se incrementó el número de estudiantes del nivel primaria que presentan dificultades para desarrollar sus capacidades motrices, durante nuestras prácticas pre profesionales pudimos observar a los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa “La Pastora”, que los estudiantes tienen dificultad en desarrollar sus capacidades motrices lo cual es obstáculo en su desarrollo psicomotor.

En cumplimiento del reglamento de Títulos del Institutos de Educación superior Pedagógico Publico “Nuestra señora Del Rosario” para obtener el título profesional de profesor de educación física.

De esta manera, la tesis queda organizada en V capítulos, las cuales se presentan a continuación.

**Capítulo I.** Se presenta el planteamiento del problema que contiene la descripción de la situación problemática, el problema, los objetivos, la hipótesis, la justificación y las limitaciones.

**Capítulo II.** El marco teórico esta los antecedentes de la investigación, bases teóricas y el marco conceptual.

**Capítulo III.** Se muestra el marco metodológico mismo que contiene las variables y su operacionalización; la metodología, los tipos de estudio, el diseño, la población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad del instrumento, los procedimientos de recolección de datos, métodos de análisis de datos y las consideraciones éticas.

**Capítulo IV.** Los resultados, la discusión a través de tablas y figuras estadísticos.

**Capítulo V.** Se encuentran las conclusiones, recomendaciones y las referencias bibliográficas.

## CAPÍTULO I

### PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

#### 1.1. Descripción de la Realidad Problemática

En el ámbito de Latinoamérica la psicomotricidad presenta diversos problemas en numerosos países, esto repercute en el normal desarrollo de la sociedad y afecta el rendimiento académico, como el desarrollo de sus habilidades motrices que es esencial para el desarrollo de los niños es por esta razón que el programa “Jugando me Divierto” mejora notablemente el avance progresivo de la motricidad de los estudiantes.

En el Perú, este problema está en creciente complejidad, la pandemia del covid-19 es la causal del incremento de muchos niños con problemas de psicomotricidad, ya que la educación en tiempos de pandemia se ha dado mediante la forma virtual, lo cual ha traído consigo que los estudiantes tengan problemas en desarrollar sus capacidades motrices por la poca actividad física que realizan, en la región de Madre de Dios se incrementó el número de estudiantes del nivel primaria que presentan dificultades para desarrollar sus capacidades motrices, durante nuestras prácticas pre profesionales pudimos observar a los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa “La Pastora”, que los estudiantes tienen dificultad en desarrollar sus capacidades motrices lo cual es obstáculo en su desarrollo psicomotor.

La edad escolar, se constituye en el espacio de vida, quizás, más rico en experiencias que implican movimiento y expresión, en donde las capacidades motrices de los estudiantes, se encuentran en un periodo de cambio, desde que el niño nace, es una fuente inagotable de actividad, mirar, manipular, curiosear, 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. Según, Schica (1980). Según la sugerencia del autor el juego es la principal actividad infantil mediante el cual el niño aprenderá y desarrollará sus habilidades motrices lo cual es muy importante para aportar al programa “jugando me divierto”.

Villavicencio (2013), afirmó que el aprestamiento: Es el conjunto de actividades organizadas secuencialmente de lo simple a lo complejo para desarrollar en el niño el pensamiento y el lenguaje, lo sensorio-perceptivo, las operaciones lógicas, la coordinación motriz, la organización espacio-temporal, la resolución de problemas, la autodeterminación y regulación de la conducta y la estabilidad emocional. (p. 24).

Es importante lo indicado por el autor, pues la psicomotricidad es parte del aprestamiento que deben tener los niños en su proceso de formación integral. Estas actividades permitirán que como investigadores podamos realizar diferentes actividades donde los niños puedan afianzar en el reconocimiento de su esquema corporal, la mejora de del desarrollo de su equilibrio, coordinación y su desarrollo cognitivo y afectivo durante la ejecución del programa “jugando me divierto”, que es lo que trabajaremos en cada una de las sesiones en búsqueda de lograr nuestros objetivos propuestos.

Con la ejecución del programa “jugando me divierto”, pretendemos como investigadores mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de primer grado de esta institución educativa y poder completar sus capacidades y por ende seguir consolidando su formación integral con este aporte que tiene la psicomotricidad para otras actividades que tenga que desarrollar el niño, como es la lectoescritura y dominar sus movimientos corporales de una forma sana, así como a mejorar su relación y comunicación con los demás.

## **1.2. Formulación del Problema**

### **1.2.1. Problema General**

¿De qué manera el programa “jugando me divierto” mejora el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado?

### **1.2.2. Problemas Específicos**

¿De qué manera el programa “jugando me divierto” mejora el desarrollo del esquema corporal de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado?

¿De qué manera el programa “jugando me divierto” mejora el desarrollo del equilibrio de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado?

¿De qué manera el programa “jugando me divierto” mejora la coordinación de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado?

¿De qué manera el programa “jugando me divierto” mejora el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado?

¿De qué manera el programa “jugando me divierto” mejora el desarrollo afectivo de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado?

## **1.3. Formulación de Objetivos**

### **1.3.1. Objetivo General**

Determinar de qué manera el programa “Jugando me Divierto” mejora el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado.

### **1.3.2. Objetivos Específicos**

Determinar de qué manera el programa “jugando me divierto” mejora el desarrollo del esquema corporal de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado.

Determinar de qué manera el programa “jugando me divierto” mejora el desarrollo del equilibrio de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado.

Determinar de qué manera el programa “jugando me divierto” mejora el desarrollo de la coordinación de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado.

Determinar de qué manera el programa “jugando me divierto” mejora el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado.

Determinar de qué manera el programa “jugando me divierto” mejora el desarrollo afectivo de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado.

## **1.4. Formulación de Hipótesis**

### **1.4.1. Hipótesis General**

H1 El programa “Jugando me Divierto” mejora significativamente el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado.

H0 El programa “Jugando me Divierto” no mejora significativamente el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado.

### **1.4.2. Hipótesis Específicas**

HE<sub>1</sub>. En qué medida el programa “jugando me divierto” mejora significativamente el desarrollo del esquema corporal estático de los niños y niñas del primer grado de primaria de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021.

HE<sub>2</sub>. De qué manera el programa “jugando me divierto” mejora significativamente el desarrollo del equilibrio de los niños y niñas del primer grado de primaria de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado.

HE<sub>3</sub>. En qué medida el programa “jugando me divierto” mejora significativamente la coordinación de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado.

HE<sub>4</sub>. De qué manera el programa “jugando me divierto” mejora significativamente el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado.

HE<sub>5</sub>. En qué medida el programa “jugando me divierto” mejora significativamente el desarrollo afectivo de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado.

## **1.5. Justificación de la Investigación**

### **1.5.1. Justificación Normativa**

El proyecto de investigación se respalda en la Ley General de Educación N° 28044 y su Reglamento Decreto Supremo N°011-2012-ED. Asimismo, se sustenta en la Ley N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior Pedagógica y de la carrera pública de sus docentes. Decreto supremo N° 010-2017- MINEDU Reglamento de la Ley, que indica que todos los egresados deben de realizar un trabajo de investigación y sustentarlo y que este repercuta en su formación inicial docente; así mismo se tendrá en cuenta los aspectos considerados en reglamento institucional y en el manual del uso correcto de las normas APA.

### **1.5.2. Justificación Pedagógica**

El presente estudio se justifica porque la aplicación del programa mejoro el desarrollo de la psicomotricidad en las niñas y niños del primer grado de primaria de la Institución Educativa la “Pastora” de Puerto Maldonado 2021 fue una nueva experiencia de trabajo con los estudiantes, mediante la aplicación de sesiones de psicomotricidad dieron como resultados la mejora de las dimensiones del esquema corporal, coordinación, equilibrio, desarrollo cognitivo y desarrollo afectivo lo cual servirá para sistematizarse en una propuesta, para ser incorporado como un conocimiento teórico y práctico que beneficiará a toda la comunidad educativa.

### **1.5.3. Justificación Metodológica**

La justificación metodológica de esta investigación, responde a una estructura de trabajo planificada para la obtención de resultados, sigue los pasos de toda investigación científica, para ello se han elaborado instrumentos de recojo de información como cuestionarios de encuesta y prueba escrita. Los mismos que pasarán por la validez y confiabilidad, para el logro de los objetivos establecidos, lo cual, permitirá contrastar los datos y obtener resultados que conllevaran a plantear las conclusiones y sugerencias necesarias. Su aporte metodológico se centra en que estos instrumentos podrán ser utilizados en otros trabajos de investigación y en otras instituciones educativas.

## **1.6. Variables de Estudio**

### **1.6.1. Variable independiente: Programa “Jugando me Divierto”**

**Definición Conceptual.** Este programa brindará reforzará el desarrollo de psicomotricidad en los niños que empiezan su etapa escolar en el nivel de educación primaria, lo cual les permitirá consolidar de manera progresiva sus habilidades básicas utilizando como estrategias los juegos recreativos, de manera que se pueda ver una progresión positiva en el desarrollo del esquema corporal, la coordinación, el equilibrio, el conocimiento y trabajo en equipo a través del proceso de socialización con énfasis en el aspecto afectivo del niño al interactuar con sus pares.

**Definición Operacional.** Este variable será mediante la aplicación de una guía de observación a los estudiantes que permitirá recoger información sobre sus habilidades motrices, en un primer momento se aplicará un test adecuado para ver el momento inicial (pre-prueba) y finalmente el (pos-prueba) que nos permitirá hacer las comparaciones y verificar las mejoras en cada una de las dimensiones del programa.

### **1.6.2. Variable dependiente: Psicomotricidad.**

**Definición Conceptual.** Basado en una visión global de la persona, el término «psicomotricidad» integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. La psicomotricidad, así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad.

**Definición Operacional.** Esta variable será analizada mediante la aplicación de instrumentos ficha de observación que recojan lo trabajado en las sesiones de aprendizaje, las que nos permitirán verificar la efectividad en las mejoras en la psicomotricidad como: esquema corporal, coordinación, equilibrio, desarrollo cognitivo y desarrollo afectivo, las cuales se desarrollarán durante la ejecución del programa. Todo ello se verificará con la aplicación del SPSS que facilitará la tabulación y los resultados de la investigación.

### 1.6.3. Operacionalización de las Variables

Operacionalización de la Variable independiente: programa “jugando me divierto”					
Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Nivel y rango	
<b>DIMENSIÓN 1:</b> Actividades psicomotrices	<b>1.1</b> El juego				
Operacionalización de la Variable dependiente: programa “jugando me divierto”					
Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Nivel y rango	
<b>DIMENSIÓN 1:</b> Esquema corporal	<b>1.1</b> Conocimiento del propio cuerpo.	1,2,3.	Siempre		
	<b>1.2</b> Desarrollo de las capacidades perceptivo motoras.	4,5,6,7.	Casi siempre	1,2,3,4	
	<b>1.3</b> Desarrollo de la lateralidad.	8	A veces		
<b>DIMENSIÓN 2:</b> Coordinación	<b>2.1</b> Coordinación dinámica general.	9,10, 11	Siempre		
	<b>2.2</b> Coordinación segmentada.	12, 13.	Casi siempre	1,2,3,4	
	<b>2.3</b> Coordinación espacial.	14,	A veces		
<b>DIMENSIÓN 3:</b> Equilibrio	<b>3.1</b> Equilibrio estático	15,16	Siempre		
	<b>3.2</b> Equilibrio dinámico	17,18	Casi siempre	1,2,3,4	
<b>DIMENSIÓN 4:</b> Desarrollo cognitivo	<b>4.1</b> Capacidad de atención	19,20	A veces		
	<b>4.2</b> Capacidad deductiva	21,22	Nunca		
<b>DIMENSIÓN 5:</b> Desarrollo afectivo	<b>5.1</b> relación con sus pares	23,24,25	Siempre		
			Casi siempre	1,2,3,4	
			A veces		
			Nunca		

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Antecedentes del Problema**

##### **2.1.1. Ámbito Internacional**

Según Mejía (2020), en su tesis titulado “desarrollo de habilidades psicomotrices y fortalecimiento de valores por medio de la actividad física y el juego en niños y niñas de 4 a 10 años de la fundación restaura Colombia”.

El autor concluye que, se puede decir que las habilidades psicomotrices trabajadas desde los juegos son significativas en la vida de los niños y las niñas, no solo de manera motriz, sino también en la parte académica y en las relaciones personales, teniendo en cuenta esto, se puede decir que, si los niños aprenden a reconocer la importancia del desarrollo psicomotor, se puede generar una conciencia en ellos de autocuidado y de esta manera evitar el sedentarismo a futuro.

El autor de esta tesis sostiene que las habilidades psicomotrices desarrollados mediante los juegos son importantes en la formación motriz de los niños y niñas, lo cual favorece en su aprendizaje, así como relacionarse con su entorno social, los niños reconocen el gran valor que significa la psicomotricidad en sus vidas, por ello lo relacionamos ya que 9 se asemeja a las actividades y objetivos que pretende alcanzar el programa “jugando me divierto”, porque a través del juego podremos mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas.

Según Ramírez y Rodríguez (2019) en su tesis titulado “actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años”

En conclusión, para lograr un desarrollo integral de los niños, es necesario identificar cuáles son las actividades lúdicas que aportan al desarrollo de la psicomotricidad gruesa para mejorar la coordinación motora de los educandos, teniendo en cuenta edades y diferencias individuales. En la misma conclusión se hace referencia a lo que establece (Reyes Espinoza, 2015, pág. 28) citando a María Montessori afirma que “El juego es una actividad libre, ordenada de tal manera que conduzca a una finalidad definida”. Los aprendices realizan juegos espontáneos como saltar, correr, marchar, brincar de manera sistemática acorde a la edad y a la instrucción dada, donde el infante goza de cada actividad que conlleva a la imaginación y a la expresión corporal. (p.27)

El autor sostiene que el juego es una actividad que aporta al desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas, es por ello, que lo relacionamos con nuestro programa ya que, una de nuestras variables es desarrollaremos de la psicomotricidad mediante el uso de los juegos.

Según Piña et al (2018), en su tesis titulada “propuesta educativa para desarrollar la atención y la memoria a través de un programa de intervención psicomotriz para niños/as de tercer grado de primaria”

En conclusión, De este trabajo de revisión bibliográfica y documental se deriva un programa de intervención psicomotriz que puede resultar muy útil en entornos escolares, específicamente para beneficiar a niños y niñas de 3er grado del Nivel Primario que presenten dificultades en los procesos de atención y memoria, porque a la vez que se trabaja los aspectos básicos de la psicomotricidad, se pretende favorecer también otros aspectos del desarrollo, como la cognición. (p. 54)

El autor sostiene que su programa de intervención psicomotriz es de mucha utilidad en la etapa escolar así mismo es beneficioso para los niños que tienen dificultades en los procesos de atención y memoria y a la vez se trabaja los aspectos de la psicomotricidad. Es por ello, que lo relacionamos con nuestro programa, teniendo en cuenta que nuestra investigación tomará en cuenta el cognitivo, como parte integrante del desarrollo de la psicomotricidad.

### 2.1.2. **Ámbito Nacional**

Sánchez (2019), en su tesis titulada “el juego y el desarrollo psicomotriz en los estudiantes del primer grado de la I. E. N° 20366 Túpac Amaru II – Huaura”. Huacho. En su conclusión indica que existen diferencias significativas entre el grupo experimental y control en los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa N° 20366 Túpac Amaru II-Huaura... Comprobándose de este modo que la aplicación de los juegos mejora significativamente el desarrollo psicomotriz.

El autor en su tesis sostiene que los niños del primer grado, mediante el uso de los juegos mejoran notablemente el desarrollo psicomotriz. Por esta razón, lo relacionamos con nuestro programa “jugando me divierto” por qué en el programa en el desarrollo de las actividades los niños y niñas realizaran diferentes juegos que le permitan mejorar notablemente el desarrollo psicomotriz.

Escalante (2017), en su tesis titulada “Aprestamiento y desarrollo psicomotriz en los estudiantes de primer grado - Institución Educativa Privada Doscientas Millas Peruanas de San Martín de Porres – 2016”

En una de sus conclusiones indica que, de acuerdo a las evidencias estadísticas, existe relación significativa entre el aprestamiento y la psicomotricidad en los niños de 1er grado de la Institución Educativa “Doscientas Millas Peruanas de San Martín de Porres” – 2016; ya que el nivel de significancia calculada es  $p < .01$  y el coeficiente de correlación de Rho de Spearman tiene un valor de ,744.

El autor en su tesis sostiene que existe relación elocuente entre un proceso de preparación y la psicomotricidad en los estudiantes del primer grado de primaria, la calidad relevante se calculable y el coeficiente de correlación tiene un valor mayor. Por esta razón, lo indicado por el autor lo relacionamos con nuestro programa “jugando me divierto” ya que existe una relación significativa entre el aprestamiento como un indicador de la psicomotricidad.

Según Sarmiento (2020), en su tesis titulado “Psicomotricidad y desarrollo de las nociones espaciales en niños de 5 años. Una revisión sistemática”, se concluye que la

psicomotricidad juega un rol predominante en la primera etapa de la vida del niño y que tiene un alto impacto en el desarrollo cognitivo, en el conocimiento, control y dominio de su cuerpo, que le permitirá más adelante una buena adquisición de nociones espaciales y un desenvolvimiento de acuerdo a su ritmo sin exigencias ni limitaciones. (p. 38)

El autor en sus tesis sostiene que la psicomotricidad, es una actividad de suma importancia en los primeros años de vida y tiene influencias en el desarrollo cognitivo; vale decir, en el conocimiento y el control de su cuerpo, lo que le permite mejorar su noción espacial y el desenvolvimiento de acuerdo a su edad. Es por ello, que lo relacionamos con nuestro programa, ya que, el dominio corporal y nociones espaciales están dentro del esquema corporal y estas actividades están contenidas en el programa.

### **2.1.3. Ámbito local**

Según Robles (2016), En su tesis titulada La socialización y desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Básica Regular Inicial N.º 363 Aplicación- “Nuestra Señora del Rosario” de Puerto Maldonado.

Está demostrado que la socialización se relaciona con el desarrollo psicomotor en los estudiantes de 4 y 5 años de la localidad de Puerto Maldonado, sostiene en su tesis que la socialización se relaciona con el desarrollo psicomotor, quedando claro que ambos sí tienen relación, es por ello que lo relacionamos con nuestro programa; ya que, en uno de nuestros indicadores trabajaremos en equipos y a la vez socializarán con los demás participantes.

Según Ramos, Badir (2019) en su tesis titulada “El programa “RAMOS” en la mejora de la psicomotricidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Básica Regular Inicial N° 269 “Jardín de Dios- La Joya” de Puerto Maldonado – 2019.

En su resumen indica que los resultados obtenidos reflejan en la variable Psicomotricidad que la mayoría de los niños que es el 32% se encuentra en proceso de desarrollo, haciendo una comparación con los resultados del pre test, existe una diferencia significativa, lo que nos indica que la aplicación del programa Ramos sí mejoro significativamente el nivel de la psicomotricidad de los niños de 5 años de la Institución

Educativa Básica Regular Inicial N° 269 “Jardín de Dios- La Joya” de la ciudad de Puerto Maldonado – 2019 – Madre de Dios, de acuerdo a la estadística aplicada, al realizar actividades que permitieron desarrollar en los niños sus habilidades psicomotrices referidas al esquema corporal, coordinación motora y estructuración espacial.

Tomando en consideración lo indicado por el autor quien sostiene que la ejecución de su programa de psicomotricidad, ha influido positivamente en el desarrollo de la coordinación motriz de los niños. Por esta razón, se relaciona con nuestro programa ya que 13 trabajaremos la psicomotricidad en la mejora de del desarrollo psicomotriz, esquema corporal, coordinación, desarrollo cognitivo y afectivo en los niños y niñas.

## **2.2. Bases Teóricas**

### **2.2.1. Variable 1 Programa “Jugando me Divierto”**

Según López (2018), Los juegos son actividades lúdicas, recreativas y placenteras que se practican a cualquier edad. Los niños juegan en sus primeros años de vida para divertirse, buscar afecto y crear solidaridad; y, al mismo tiempo, jugando desarrollan su fantasía, su imaginación y su creatividad y aprenden a vivir. Pero sus juegos no tienen aún normas específicas y surgen de manera espontánea, natural, sin aprendizaje previo. Más tarde comenzarán a practicar ya el juego reglamentado, es decir, dotado de una serie de normas que determinan no sólo las condiciones que se deben dar previas al inicio del juego, sino que regulan el desarrollo y terminación de este.

#### **2.2.1.1. Juegos recreativos desarrollando la conciencia corporal.**

La conciencia corporal, es la capacidad de determinar dónde está nuestro cuerpo en el espacio y cómo se mueve. Nos ayuda a entender cómo relacionarnos con objetos y personas en la casa, el jardín o al aire libre. A veces cuando las personas tienen poco desarrollada esta conciencia pueden presentar movimientos descoordinados o retrasos en su desarrollo motor.

En esta última unidad didáctica hemos estado trabajando juegos para desarrollar el esquema corporal. ¿Pero qué es el esquema corporal? El esquema

corporal es la imagen mental que tiene el niño, o nosotros, de nuestro cuerpo en relación con el espacio y los objetos que nos rodean. Esta imagen va desarrollándose con la edad y la estimulación, y primeramente es una imagen de nuestro cuerpo y de sus partes, y después va evolucionando hasta descubrir los límites y posibilidades del cuerpo en acción. Es indispensable tener una imagen adecuada del cuerpo para poder usar de manera correcta sus elementos. Esto conlleva unas implicaciones futuras en la salud de mucha relevancia.

En definitiva, no basta con saber que tenemos dos hombros, sino que también sepan las posibilidades y limitaciones de movimiento que tienen. Eso ha sido lo que hemos pretendido con esta unidad didáctica y que en posteriores seguiremos contribuyendo a este fin.

El esquema corporal tiene diferentes componentes: control de los músculos, control de la respiración, control de la postura, la lateralidad, la estructuración espacio temporal y la coordinación. En nuestras sesiones hemos puesto el énfasis en la lateralidad principalmente y en intentar realizar movimientos que no son del todo habituales.

#### **2.2.1.2. Juegos recreativos de coordinación.**

El juego es una actividad desarrolladora significativa en estos niños y niñas pues el aspecto social toma importancia y el sentido de cooperación y oposición lo hará sentir útil. El aprendizaje de las habilidades motoras lo llevará sumado a sus capacidades condicionales a la búsqueda y aplicación de las mismas en variadas situaciones de juego; esto le dará la posibilidad de desarrollar los recursos tácticos que le permita su nivel cognitivo al suministrarles la cantidad y variabilidad de los estímulos para batallar contra los grandes problemas de atención y memoria propios de esta población.

Por lo que la psicomotricidad en estos niños se utiliza de manera cotidiana, ellos la aplican corriendo, saltando, jugando con la pelota; por ello se pueden aplicar diversos juegos orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación, las nociones espaciales y de lateralidad como arriba-abajo, derecha-izquierda, delante-atrás; por lo que podemos exponer que el juego dirigido por el maestro en función educativa para estimular la psicomotricidad en los escolares con necesidades educativas

especiales sirve como mecanismo para lograr una labor correctiva y/o compensatoria. (Yanet Simón- Benzant, 2013 p.9)

### **2.2.1.3. Juegos recreativos de equilibrio.**

La Educación Física es un eficaz instrumento de la pedagogía, por cuanto ayuda a desarrollar las cualidades básicas del hombre como unidad bio-psico-social. Contribuye al accionar educativo con sus fundamentos científicos y sus vínculos interdisciplinarios. Promueve y facilita a los individuos alcanzar a comprender su propio cuerpo, sus posibilidades, a conocer y dominar un número variado de actividades corporales y deportivas, de modo que en el futuro pueda escoger las más convenientes para su desarrollo y recreación personal, mejora a su vez su calidad de vida por medio del enriquecimiento, disfrute personal y la relación a los demás.

La Educación Física no consiste solo en la realización de ejercicios físicos, la adquisición de costumbres higiénicas y el fortalecimiento de la salud, sino también es cultura de los sentidos, de la comprensión, la voluntad y la belleza en general. Debe ser esencialmente educadora de funciones y creadora de aptitudes. Por lo que brinda al niño oportunidades múltiples para que explore ese mundo que día a día crece a su alrededor y al que responde con su natural curiosidad e interés y recurre inevitablemente al movimiento.

Para el profesor el juego es un recurso didáctico metodológico, ya que para el niño lo más importante es jugar. Estos son sumamente valiosos ya que posibilitan experiencias diversificadas y conducen a una adaptación emocional, social y motriz. Los juegos además propician el desarrollo del pensamiento, la creatividad, las capacidades de transferir, discriminar, la abstracción, la concreción y la generalización.

Los juegos desarrollados en las clases de Educación Física se imparten con características especiales en dependencia de los objetivos que se busquen en el proceso de enseñanza para su formación general. Conduce al que el niño adquiera diferentes habilidades y capacidades que posibilitarán un mayor desempeño de su vida futura.

Para la educación física, el equilibrio o sentido de equilibrio, es una de las aptitudes más preciadas a alcanzar, porque el dominio de este sentido es lo que permitirá a los niños que realicen alguna acrobacia, no desplomarse en el piso y golpearse. Constituye la capacidad del organismo para mantener o recuperar la posición del cuerpo durante la ejecución de posiciones estáticas o en movimiento. (García Manso y col., 1996).

El programa de Educación Física en el primer grado se caracteriza por dar continuidad a las acciones motrices tratadas en el sexto año de vida y la incorporación de nuevas tareas encaminadas al mejoramiento de las capacidades de rendimiento físico y el desarrollo de las habilidades motrices. (Millan, s.f. y otros 2021 p.1).

#### **2.2.1.4. Juegos recreativos de razonamiento y trabajo en equipo.**

Todos los niños tienen la capacidad de potenciar este tipo de inteligencia. Sin embargo, la capacidad que alcancen en referencia a ella dependerá del nivel de estimulación de la misma. Al igual que cualquier otra habilidad, es necesario estimular esta capacidad de forma adecuada, ya que gracias a ello se alcanzan niveles muy satisfactorios, que le servirán mucho a lo largo de toda su vida.

Fomentar este tipo de capacidades tiene muchos beneficios. Hacen que aumente el desarrollo de su pensamiento y de su inteligencia, les ayuda a solucionar problemas de diversa índole, formulando hipótesis y empezando a predecir consecuencias. Además, fomenta en gran medida el razonamiento sobre las metas a las que quiere llegar y cómo debe hacer para alcanzarlas. También hace que establezca relaciones entre conceptos diferentes y que llegue a una comprensión total y absoluta del tema. (anonimo, 2021)

Santalla (2015) El objetivo principal de esta propuesta, será la de proponer juegos y actividades dirigidas hacia la potenciación del razonamiento y pensamiento lógico en la etapa de primaria a través del juego. Actualmente y a través de la experiencia como docente, noto una falta de ello, debido principalmente a que los alumnos/as no están acostumbrados a pensar y resolver sus conflictos utilizando el razonamiento lógico, por eso creo necesario potenciar este aspecto educativo y que mejor forma, que mediante el juego... donde todo se aprende de una forma más natural y vivenciada.

Dentro del mundo de la filosofía para niños, es una propuesta educativa que brinda a los niños instrumentos adecuados en el momento en que comienzan a interrogarse acerca del mundo y lo que les rodea. Apoyándonos en un conjunto de pautas metodológicas, cuidadosamente planificadas y experimentadas, que rescatan la curiosidad y el asombro de los niños y las niñas, se propone estimular y desarrollar el pensamiento complejo (high order thinking) del otro en el seno de una comunidad de indagación. En esta comunidad, en la que sus miembros trabajan para ser capaces de entender el punto de vista de los demás y se esfuerzan solidariamente por descubrir el sentido del mundo y de la sociedad en la que viven es la corriente de Matthew Lipman y más concretamente en España, con Angélica Sátiro esta propuesta se basa en una serie de actividades que favorezcan el desenvolvimiento del pensamiento en alumnos/as con edades comprendidas entre 6 y 8 años (1º y 2º de primaria). (Currículo Nacional de Educación Básica 2017).

### **2.2.2. Variable 2 Psicomotricidad**

Según Seijas, (2018), La psicomotricidad puede sustentarse como una disciplina científica, que propone un espacio – tiempo para integrar y concientizar las vivencias de sensaciones, percepciones, emociones y pensamientos que implica la comunicación humana, a través de experiencias grupales.

Sostiene que la psicomotricidad se maneja como un campo de estudio, lo cual plantea que posee un contexto histórico para incorporar los sucesos o hecho en la que vive una persona y que contribuye a su personalidad que se identifica en su forma de comunicación del ser humano, lo cual lo logra a través de los conocimientos que se adquieren a lo largo de la vida.

Fonseca, (1996). “La psicomotricidad, como su nombre claramente indica, intenta poner en relación dos elementos: lo psíquico y lo motriz. Se trata de algo referido básicamente al movimiento, pero con connotaciones psicológicas que superan lo puramente biomecánico. La psicomotricidad no se ocupa, pues, del movimiento humano en sí mismo, sino de la comprensión del movimiento como factor de desarrollo y expresión del individuo en relación con su entorno. Al pretender estudiar el movimiento como fenómeno de comportamiento no puede aislarse de otras cosas. Sólo considerado

globalmente, en donde se integran tanto los movimientos expresivos como las actitudes significativas se puede percibir la especificidad motriz y actitudinal del ser humano”.

Berruezo, (2008). Basado en una visión global de la persona, el término «psicomotricidad» integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. La psicomotricidad, así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad.

Muniáin, (1997). “Intentando contemplar a la psicomotricidad en su doble vertiente como teoría y como práctica– nos encontramos con la siguiente definición: la psicomotricidad es una disciplina educativa/reeducativa/terapéutica, concebida como diálogo, que considera al ser humano como una unidad psicosomática y que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento, en el ámbito de una relación cálida y descentrada, mediante métodos activos de mediación principalmente corporal, con el fin de contribuir a su desarrollo integral”.

### **2.2.2.1. Tipos de Psicomotricidad**

**Motricidad fina.** La Doctora Bécquer. (1999) “asume el concepto de motricidad fina como «la armonía y precisión de los movimientos finos de los músculos de las manos, la cara y los pies”. Asimismo, sostiene que la motricidad fina como perfecta armonía en los movimientos del cuerpo humano, así como en la realización de los movimientos finos y de precisión los cuales se encargan los músculos de la mano, la cara y los pies.

Zaporózetsh V.A (1988). “Son los movimientos de la mano y de los dedos de manera precisa, para la ejecución de una acción con un sentido útil, donde la vista o el tacto faciliten la ubicación de los objetos y/o instrumentos, y está dada en casi la totalidad de las acciones que realiza el ser humano, Ejemplo: recortar, rasgar, doblar, plisar, pegar, trozar, recortar, trazar, dibujar, y colorear, entre otras”. Además, indica que los movimientos de la mano y dedos realizan movimientos precisos y ejecutan una acción usando el sentido donde la vista y el tacto juegan un rol fundamental en la vida del ser humano.

Rodríguez (2010) “refiere que la motricidad fina, implica precisión, eficacia, economía, armonía y acción, lo que podemos llamar movimientos dotados de sentido útil y es lo que hace la gran diferencia entre el hombre y los animales. También, puede definirse como las acciones del ser humano en cuya realización se relaciona la intervención del ojo, la mano, los dedos en interacción con el medio, aunque no es exclusiva de la mano, donde además se incluyen los pies y los dedos, la cara con referencia a la lengua y los labios”. También sostiene que la motricidad fina se involucra en la precisión y eficiencia de las actividades humanas a lo que se llama movimientos de sentido útil y es la marca la diferencia entre el hombre de los animales, podemos determinar cómo las acciones del ser humano en cuya actividad motriz está presente la intervención de los sentidos como las manos y los pies.

**Motricidad gruesa.** Ruiz. Ruiz. (2017) “Es el desarrollo de las habilidades gruesas del niño y niña que con sus movimientos combinarán varias acciones, aunque los resultados no se lograrán en forma inmediata, se obtendrán en la medida que el niño y niña se adapte a las nuevas situaciones motrices y adquiera la experiencia motriz necesaria para regular sus movimientos”. (p.9)

La motricidad gruesa según. Jiménez, (1982), “es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos”.

Por lo tanto, coincidimos que la psicomotricidad gruesa es nombrada como un grupo de funciones nerviosas y musculares que da movimiento, lo cual se llevan gracias a la contracción y relajación de los músculos del cuerpo al momento de ir adaptándose a nuevos movimientos.

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

Es importante considerar que la motricidad gruesa de manera general, se refiere al control de los movimientos de los músculos del cuerpo, que también son llamados en masa los cuales hacen que el niño realice movimientos de manera autónoma en tiempos determinados.

#### **2.2.2.2. Esquema corporal.**

Ruiz & Ruiz (2017) “El substrato del concepto de "esquema corporal" es la capacidad, finalmente inconsciente pero inicialmente aprendida mediante esfuerzos conscientes, que cada ser humano adquiere y emplea para realizar las funciones de subsistencia y de relación con el medio en que se desenvuelve. En esencia, no es otra cosa que la aplicación automática e instantánea del conocimiento de la capacidad de respuesta funcional de cada parte del propio cuerpo físico, originada en la percepción de un estímulo dado” (p.13).

Asimismo, indica que, “El esquema corporal es una adquisición lenta y paulatina. Se desarrolla desde antes del nacimiento, se incrementa en forma notable desde éste hasta el tercer año de vida y, luego, continúa en permanente evolución adaptativa por el resto de la existencia del individuo. Se estructura sobre la base de los componentes neurológicos en desarrollo y maduración y se liga fundamentalmente, a las percepciones exteroceptivas, propioceptivas e interoceptivas que permiten establecer, en un momento inicial la conciencia sobre la ubicación espacial total, la capacidad y el funcionamiento de una determinada parte del cuerpo, la conciencia inicial sobre la magnitud del esfuerzo necesario para realizar una determinada acción, y la conciencia sobre la posición del cuerpo y sus partes en el espacio durante esta acción”. (p.14)

Sostiene que el esquema corporal es la obtención mediante un proceso donde el desarrollo va desde la iniciación del ser humano, nos dice que se incrementa significativamente el desarrollo del esquema corporal el cual se evidencia en la evolución y adaptación del individuo, así como en su desarrollo cognitivo lo cual permita establecer la conciencia de ubicación espacial, así como las capacidades de funcionamiento del cuerpo.

**Conocimiento del propio cuerpo.** García, (2007) Las posibilidades motrices son el primer recurso que poseen los niños y las niñas para comunicarse y relacionarse con el mundo que les rodea; por lo que a partir del propio movimiento y en el marco de la interacción social, los niños y las niñas deberán aprender a conocer su propio cuerpo y a utilizarlo como medio de expresión y de intervención en el medio y, sobre esta base, construirán su identidad personal.

Las posibilidades motrices son primordiales para los estudiantes porque gracias a eso pueden comunicarse y socializar con sus pares, también deberán aprender a conocer su esquema corporal usando como una fuente la expresión con el que construirá su identidad personal.

**Desarrollo de las capacidades perceptivo motoras.** Viera, Sánchez, Emilio (2008) En la educación de la percepción, los elementos fundamentales a desarrollar por el niño son los colores, sonido, volumen, peso, longitud, formas, alturas y la percepción de las cantidades, por cuanto constituyen las nociones básicas y previas a todos los aprendizajes escolares, tales como lectura, escritura, y cálculo y los fundamentos sobre las que se va a construir el pensamiento lógico. El niño juega con todo su cuerpo y a través de este juego corporal, mediante manipulaciones, construcciones, desplazamientos, etc. Es como establece contacto con los objetos del mundo exterior y con sus cualidades perceptivas de color, tamaño, forma, peso.

Viera sostiene que en la educación la sensación de sentir nuestro entorno son muy importantes para el desarrollo del estudiante, señala que los colores, el sonido y las formas permiten que los aprendizajes en los niños y niñas sean fundamentales para que construya sus pensamientos, los niños juegan con su cuerpo y mediante el juego del esquema corporal manipulan, construyen y se desplazan a voluntad a la vez establecen contacto con el mundo que lo rodea es donde desarrolla sus habilidades perceptiva.

**Desarrollo de la lateralidad.** El término de lateralidad es definido por (Rigal, 2006 citado por Cuitiva & Rodríguez, 2019) como “la preferencia de uso de una de las partes iguales del cuerpo”. Según el autor, esta lateralidad viene determinada en el momento de nacer al mismo tiempo que tomamos conciencia de la existencia de las dos partes simétricas del cuerpo, la parte derecha y la parte izquierda. Por consiguiente, se considera que esta

identificación de los dos hemisferios es un conocimiento, pues se adquiere por aprendizaje y por etapas a partir de cierta edad y, por lo tanto, pertenece al ámbito de la cognición. (p.14)

Asimismo, sostiene que la lateralidad es el uso equitativamente del cuerpo, explica que la lateralidad viene definida en el nacimiento a par tomamos la existencia de las dos partes simétricas del cuerpo la identificación de los lados derecha, izquierda como conocimiento se adquiere mediante el aprendizaje y es en procesos y por edades.

### **2.2.2.3. Coordinación.**

Es la capacidad de controlar conjuntamente los segmentos del cuerpo, ya que supone el ejercicio paralelo de distintos grupos musculares para la ejecución de una tarea compleja. (Loli, Silva y Cobos,2006. P.92)

Los autores sostienen, que la coordinación es la facultad que posee el ser humano para poder dominar simultáneamente las partes que integra el cuerpo humano, ya que se realizan las actividades físicas en distintas partes del cuerpo cuyo movimiento deberá ser semejante a otra parte del cuerpo así mismo los movimientos que se presentarán deberán ser expresados al mismo tiempo.

**Coordinación dinámica-general.** Según Le Boulch, citado por (Obispo, 2007 citado por Moreno, Chaparro, & Blanco, 2017), la coordinación dinámica general comprende aquellos ejercicios en los que todas las partes del cuerpo requieren un ajuste recíproco y en gran parte de los casos son locomotores. Además, recalca la importancia de los mismos hasta edades de once o doce años puesto que contribuyen a la adquisición de habilidades motoras no automáticas, en las que los movimientos se van adaptando a los propósitos planteados para su realización. (moreno, chaparro, blanco, p.45)

El autor sostiene que la coordinación dinámica general está basada en ejercicios en el que todo el cuerpo necesita un ajuste por igual en la mayoría de veces son locomotoras, también prioriza la importancia de la coordinación dinámica en las edades claves del desarrollo del niño ya que en estas edades los movimientos se van asentando a los metas planteados para su ejecución.

**Coordinación segmentada.** Pérez Feíto, José Manuel y otros (2013) nos dicen que la coordinación segmentaria es aquella que comprende movimientos que relacionan de la vista con algunos segmentos corporales. Atendiendo a las partes del cuerpo que intervienen al movimiento podemos distinguir tres tipos: coordinación óculo-manual, coordinación óculo-pédica y coordinación dinámico-manual. (p.129)

El autor sostiene que la coordinación segmentaria que emite movimientos que se relacionan con algunas partes del esquema corporal, otras partes del cuerpo intervienen que el movimiento se diferencia de las demás cualidades básicas del cuerpo humano.

La coordinación segmentaria o específica es lo que denominamos normalmente como coordinación óculo motriz y que solemos dividir en coordinación óculo manual y coordinación óculo pédica.

Genéricamente podemos decir que la coordinación segmentaria es el lazo de unión entre el campo visual y la motricidad fina de la mano o del pie. El objetivo fundamental de estas actividades óculo segmentarias será el desarrollar y enriquecer al máximo las posibilidades de reacción del alumnado mediante manipulaciones, prensiones y lanzamientos y recepciones de objetos con total facilidad de movimientos.

La coordinación óculo manual tiene como campo de acción la visión y la delicada motricidad de la mano y dedos. Por eso programamos muchos ejercicios de manipulaciones de objetos, lanzamientos y recepciones de pelotas de diferentes tamaños, colores y textura. Propiciaremos juegos y ejercicios de puntería y de adaptación al espacio: apreciación de trayectorias y velocidades, en las que tiene que seguir el desplazamiento del objeto con la vista. Al final del curso botará la pelota con la mano dominante, con bastante control y el próximo curso será capaz de botar el balón en movimiento. (Themes, 2015)

**Coordinación espacial.** Acosta, (2019) la coordinación espacial es una capacidad implicada en todas las tareas que realizamos ya que en todo momento ocupamos un espacio, su desarrollo debe usarse desde temprana edad, cuando se generan las bases motrices.

asimismo, sostiene que la coordinación espacial tiene la facultad de involucrarse en todas las actividades que se realiza en todo momento el desempeño debe usarse desde

muy temprana edad cuando se generan los primeros cimientos motrices en los niños y niñas.

#### **2.2.2.4. Equilibrio.**

“Es un aspecto que facilita tanto el control postural como la ejecución de los movimientos, esta al igual que otros componentes de mecanismos neurológicos y del control consciente”. Cobos,2006. P.94 citado por Gastiaburú, (2012) sostiene que el equilibrio es un conjunto de características que nos facilita la capacidad del cuerpo de mantener una alineación correcta del centro de gravedad dentro del eje corporal del ser humano así mismo la realización de una acción al moverse y desplazarse de un lugar a otro, esta al igual que otras cosas que componen el conjunto de piezas que conforman el sistema nervioso y así mismo nuestro control consciente. (p, 22)

El equilibrio consiste en la capacidad de controlar las diferentes posiciones del cuerpo, ya sea en reposo o en movimiento, donde el cuerpo actúa contra la fuerza de gravedad. Esta capacidad de poder lograr una postura de manera equilibrada se da de manera progresiva, razón por la cual este trabajo de investigación dará a conocer como es el desarrollo. Aurazo, (2020) sostiene que el equilibrio controla las diferentes partes de nuestro cuerpo lo cual nos permite desplazarnos libremente contra la fuerza de la gravedad así mismo nos ayuda a tener una buena postura.

#### **2.2.2.5. Desarrollo Cognitivo.**

Jean Piaget (1896-1980). Según esta teoría los niños pasan a través de etapas específicas conforme va madurando su intelecto y su capacidad para percibir las relaciones de todo tipo. Estas etapas se desarrollan en un orden fijo en todos los niños, y en todos los países. No obstante, la edad puede variar ligeramente de un niño a otro. Las etapas son las siguientes:

El desarrollo cognitivo (también conocido como desarrollo cognoscitivo), por su parte, se enfoca en los procedimientos intelectuales y en las conductas que emanan de estos 33 procesos. Este desarrollo es una consecuencia de la voluntad de las personas por entender la realidad y desempeñarse en sociedad, por lo que está vinculado

a la capacidad natural que tienen los seres humanos para adaptarse e integrarse a su ambiente. Mendoza y De la Cruz, (2017).

**Capacidad de atención.** Llorca-Abad, (2011) hemos argumentado que la capacidad de atención humana es el mecanismo que regula la actividad cognitiva y conductual de las personas. Al enfrentarnos a un contexto de saturación comunicativa. (Yorca p.139)

El autor sostiene que la capacidad de atención del ser humano es necesario para regular la actividad cognitiva, así como la conducta de las personas al afrontar los diversos contextos, así la comunicación juega un rol muy importante en la capacidad de atender y entender.

**Capacidad deductiva.** Braine & O'Brien, (1998) asume que el razonamiento humano emplea y maneja finitas representaciones semánticas aplicando reglas de inferencia análogas a las reglas deductivas de la lógica. Distintas versiones de la lógica mental difieren sobre las reglas precisas (proposicionales, cuantificaciones, modales o probabilísticas) que se empleen en cada razonamiento deductivo específico.

#### **2.2.2.6. Desarrollo afectivo.**

Abarca (2007 citado por Arcos, 2018) “En cuanto al desarrollo afectivo Piaget enfatiza la interdependencia dinámica. Por lo tanto, la afectividad al parecer también puede estar relacionada al pensamiento de intuiciones; es decir, el niño no necesita demostrar lo que piensa o siente, simplemente establece afirmaciones de su propia óptica o valoración de las situaciones o personas. Por ejemplo, si cree que algo debe hacerse en cierta forma, lo hace sin ser consciente de lo que piensan las otras personas. Si considera que alguien es bueno porque así lo siente, no requiere ninguna justificación para tener tal percepción”. (, p.41)

Ocaña, (2011) La evolución afectiva de una persona se origina de manera interpersonal y sigue su curso durante todo el ciclo vital de la persona, en la primera infancia se establecen las bases de la personalidad. “Es así que, el desarrollo afectivo es una dimensión madurativa referida a la formación de vínculos con otras personas, al

desarrollo de emociones y sentimientos y a la construcción de su personalidad que incluye motivaciones, intereses, autoconocimiento y autoevaluación” (p24)

**Trabajo en equipo.** Ander y Aguilar (2001) Todo aquel trabajo realizado con eficiencia y eficacia es la suma del apoyo personal que se entrelaza en un determinado grupo de personas al momento de trabajar juntos y unidos hacia un mismo fin, lo cual es necesario tener una buena coordinación entre ellos, así como lo que cada uno realiza en forma individual, sin afectar el trabajo de los integrantes que conforman el equipo. (p.58)

**Trabajos de cooperación.** Fernández-Río (2017) dicta que el aprendizaje cooperativo es un modelo pedagógico en que los estudiantes aprenden con, de y por otros estudiantes a través de un planteamiento de enseñanza-aprendizaje que facilita y potencia la interacción e interdependencia positiva.

Podemos hablar de aprendizaje cooperativo en Educación Física cuando la situación demanda una relación de interdependencia positiva entre los participantes con el fin de lograr un objetivo definido, conocido y compartido por todos ellos.

Por otro lado, Velásquez (2004) señala que podemos definir las actividades cooperativas como actividades colectivas donde las metas de los participantes son compatibles y donde no existe oposición entre las acciones de las mismas, sino que todos buscan un objetivo común, con independencia del papel que desempeñen.

Según la DRAE (Diccionario de la Real Academia Española), cooperar es obrar juntamente con otro u otros para la consecución de un bien común (2).

Una vez definida la situación, cabe la duda de si aparece el componente de oposición, ¿Se podría hablar de aprendizaje cooperativo?

Las situaciones de cooperación/oposición remiten a aquellas en las que convergen la presencia de un compañero con los que se coordinan para las acciones para llegar a un objetivo común y adversarios a los que oponerse en pos de ese mismo.

La clave en este contexto, según Velázquez (2012), viene determinada por la combinación entre el tipo de interrelación existente entre los participantes en una situación motriz y la incompatibilidad entre sus metas.

Existe una diferenciación entre actividades competitivas, que implican oposición e incompatibilidad entre las metas y actividades no competitivas que implican oposición, pero no existe incompatibilidad. Por otro lado, existe situaciones cooperativas en las que no existe ni oposición ni competición. (Martínez, 2018 citado por Martínez, 2018)

## 2.1. Marco Conceptual

**La Psicomotricidad.** Está asociado a diversas facultades sensorio motrices, emocionales y cognitivas de la persona que le permiten desempeñarse con éxito dentro de un contexto. La educación, la prevención y la terapia son herramientas que pueden utilizarse para moldear la psicomotricidad de un individuo y contribuir a la evolución de su personalidad.

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

**Actividades psicomotrices.** La psicomotricidad es una práctica, una herramienta educativa utilizada con el fin de apoyar y acompañar el desarrollo integral de cada niño y niña abarcando aspectos cognitivos, motrices, emocionales, afectivos y sociales; propicia el juego libre como recurso esencial para la expresividad motriz y el desenvolvimiento de cada sujeto. (Cortez, 2017)

**Juegos recreativos.** son aquellas actividades en las cuales intervienen uno o más participantes. Su principal función es proporcionar diversión y entretenimiento a los jugadores. Además, este tipo de recreación atrae la atención, divierte y estimula el desarrollo emocional, social y físico de los pequeños.

**Actividades recreativas.** las actividades recreativas son aquellas acciones que permiten que una persona se entretenga o se divierta, se trata de actividades que un individuo no realiza por obligación, sino que las lleva a cabo porque le generan placer.

**Esquema corporal.** Se define como el conocimiento que tenemos de nuestro cuerpo en estático o en movimiento, en relación con sus diferentes partes y el espacio que le rodea.

**Coordinación.** es la acción y efecto de coordinar o coordinarse. Puede referirse a unir o juntar dos o más cosas para que formen un conjunto armonioso o sincronizado.

**Equilibrio.** Es el estado de un cuerpo cuando la suma de todas las fuerzas y momentos que actúan en él se contrarrestan. En Educación Física, conocemos como sentido del equilibrio la facultad fisiológica por la que percibimos nuestra posición en el espacio y

somos capaces de mantenernos en pie. Los acróbatas, por su parte, explotan esta habilidad y la llevan al extremo en situaciones complicadísimas, como caminar por una cuerda floja a varios metros de altura. Esta práctica se conoce como equilibrismo y quien la ejecuta se llama equilibrista.

**Desarrollo cognitivo.** es el proceso mediante el cual el ser humano va adquiriendo conocimiento a través del aprendizaje y la experiencia. ... Involucra funciones sofisticadas y únicas en cada ser humano y se aprende a través del aprendizaje y la experiencia.

**Desarrollo afectivo.** se trata de un elemento clave de su desarrollo y de su aprendizaje, pues las emociones y los sentimientos de una persona se encuentran presentes a lo largo de toda su vida; en algunos casos llegando a marcar un antes y un después en la toma de decisiones.

El desarrollo afectivo es una dimensión madurativa del individuo referida a la formación de vínculos con otras personas, al desarrollo de las emociones y sentimientos y a la construcción de una personalidad propia que incluye motivaciones, intereses, autoconocimiento y autovaloración.

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. Tipo y Nivel de la Investigación**

##### **3.1.1 Tipo de estudio**

Experimental debido a que su finalidad es el control de fenómenos, se fundamenta en la manipulación activa y el control sistemático. Se aplica a áreas temáticas susceptibles de manipulación y medición. (Carrasco, 2006, p.60).

Buendía, Colas y Hernández (1998, p 94) nos dicen: “Este tipo de diseños se caracterizan por un bajo nivel de control y por tanto baja validez interna y externa. El inconveniente de estos diseños es que el investigador no puede saber con certeza, después de llevar a cabo su investigación, que los efectos producidos en la variable dependiente se deben exclusivamente a la variable independiente o tratamiento. Sin embargo, este tipo de diseños son los únicos aplicables en determinados tipos de investigación educativas”.

##### **3.1.2 Nivel de la investigación**

Hernández, Fernández y Batista (2010) nos indican. El diseño que se adopta para probar la veracidad o falsedad de la hipótesis planteada es el pre experimental de un solo grupo de investigación con pre y post prueba.

### 3.2. Diseño de la Investigación

La presente investigación siguió el diseño pre experimental. Según Buen día, Colas y Hernández (1994 p. 94), “este tipo de diseño se caracterizan por un bajo nivel de control y por tanto baja validez interna y externa el inconveniente de estos diseños es que el investigador no puede saber con certeza, después de llevar a cabo su investigación, que los efectos producidos de la variable dependiente se deben exclusivamente a la variable independiente o tratamiento, sin embargo este tipo de diseños son los únicos aplicables en determinados tipos de investigaciones educativas”

Hernández, Fernández y Baptista (2010) nos indican que el diseño que se adopta para probar la veracidad o falsedad de la hipótesis planteada es el pre- experimental de un solo grupo de investigación con pre y post prueba. El grafico corresponde a este diseño es el siguiente esquema:



**G.E.** = Grupo experimental.

**O<sub>1</sub>** = Prueba de entrada o pre- prueba

**X** = Tratamiento

**O<sub>2</sub>** = Prueba de salida o post-prueba

### 3.3. Población y Muestra

#### 3.3.1 Población

La población fue conformada por 35 estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa de la “Pastora” del ámbito urbano de Puerto Maldonado-2021.

#### 3.3.2 Muestra

En el presente trabajo se realizó un muestreo no probabilístico, porque el grupo con el cual se trabajó ya está definido. Es decir, se trabajó con el total de niños, que forman parte de la experiencia.

**Tabla 1. Población y muestra.**

SECCIONES	N°	DE	HOMBRES	MUJERES
<b>ALUMNOS</b>				
1° de primaria		22	12	10
TOTAL		22	12	10

Fuente: Nómina de matrícula 2021.

### 3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

#### 3.4.1. Técnicas

**La observación:** Es la técnica de recolección de datos a través de la percepción directa de los hechos educativos.

#### 3.4.2. Instrumentos

**Guía de observación.** Es un instrumento específico de recolección de datos, que su aplicación requiere el uso de la técnica de observación. Consiste en un listado de ítems por aspectos que guían la observación del comportamiento de los sujetos del proceso educativo o la situación del hecho educativo motivo de investigación.

**Rúbrica de evaluación:** es una tabla de doble entrada donde se describe la “escala de logro” con sus correspondientes indicadores, generalmente relacionados con objetivos de aprendizaje, que se utilizan para evaluar un “grado de dominio” de un desempeño o una tarea, de complejidad alta.

### 3.5. Validez y Confiabilidad de los Instrumentos

#### 3.5.1 La Validez

El instrumento es el medio para la recolección de datos, en este caso utilizo una guía de observación y una rúbrica de evaluación. Es conveniente trabajar con instrumentos estandarizados, válidos y confiables y que posean baremos en el lugar en que piensa desarrollarse el estudio y que la población a la que se dirige sea afín.

En tal sentido la validez es la mejor aproximación posible a la “verdad” que puede tener una proposición, una inferencia o conclusión. Es decir, la validez apunta a sostener cuán legítimas son las proposiciones o ítems que conforma el instrumento.

### 3.5.2 La Confiabilidad

Así también la confiabilidad hace referencia a si la escala funciona de manera similar bajo diferentes condiciones. En tal sentido todo instrumento debe tener su denominación de confiabilidad según el estadístico que utilice.

**Tabla 2. Confiabilidad.**

<b>CONFIABILIDAD</b>
Alfa de Cronbach Kuder Richardson <b>&gt; 0.70</b>

Se utilizará la confiabilidad de alfa de Cronbach, por ser un coeficiente que sirve para medir la fiabilidad de una escala de medida, y cuya denominación Alfa fue realizada por Cronbach en 1951.

**Tabla 3. Confiabilidad de Alfa de Cronbach.**

$$\alpha = \frac{k}{k - 1} \left[ 1 - \frac{\sum_{i=1}^k \sigma^2(i)}{\sigma^2(X)} \right]$$

El alfa de Cronbach, es una media de las correlaciones entre las variables que forman parte de la escala. Puede calcularse de dos formas: a partir de las varianzas (alfa de Cronbach) o de las correlaciones de los ítems (Alfa de Cronbach estandarizado).

El coeficiente alfa se puede utilizar como un índice de solidez interna. Pero no implica nada sobre la estabilidad en el tiempo ni sobre la equivalencia entre formas alternas al instrumento.

El coeficiente alfa puede visualizarse como el límite del coeficiente de confiabilidad conocido como coeficiente de precisión. En otras palabras, un coeficiente alfa de 0.80 solo implica que el coeficiente de precisión es mayor que 0.80, pero no se sabe por cuánto se diferencia.

El coeficiente alfa se puede visualizar como el promedio de todos los coeficientes de confiabilidad que se obtienen por los métodos de las dos mitades.

El coeficiente de alfa se puede utilizar en cualquier situación en la que se quiera estimar la confiabilidad de un compuesto.

Como criterio general, George y Mallery (2003, p. 231) sugieren las recomendaciones siguientes para evaluar los coeficientes de alfa de Cronbach:

- Coeficiente alfa  $>.9$  es excelente
- Coeficiente alfa  $>.8$  es bueno
- Coeficiente alfa  $>.7$  es aceptable
- Coeficiente alfa  $>.6$  es cuestionable
- Coeficiente alfa  $>.5$  es pobre
- Coeficiente alfa  $<.5$  es inaceptable

### **3.6. Procedimiento de Recolección de Datos**

El análisis de datos consiste en la realización de las operaciones a las que el investigador someterá los datos con la finalidad de alcanzar los objetivos del estudio. A Todas estas operaciones no pueden definirse de antemano de manera rígida. La recolección de datos y ciertos análisis preliminares pueden revelar problemas y dificultades que desactualizarán la planificación inicial del análisis de los datos. Sin embargo, es importante planificar los principales aspectos del plan de análisis en función de la verificación de cada una de las hipótesis formuladas ya que estas definiciones condicionarán a su vez la fase de recolección de datos.

### **3.7. Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos**

#### **3.7.1 Procesamiento de la Información**

Se utilizo el análisis cuantitativo. Se sustenta en lo siguiente: Preparación y descripción del material bruto. Consiste en preparar la base documental completa y fácilmente accesible.

La información debe ser detectable (saber que existe) ubicable (dónde se encuentra) y trazable (dónde y cómo se obtuvo, cuáles son sus fuentes). Existen software que facilitan la realización de esta tarea (SPSS)

La información suele ser voluminosa por lo que en muchos casos se requiere de bastante trabajo de preparación.

La prueba del éxito de esta etapa sería que un investigador externo a la investigación pudiera ejecutar las fases siguientes del análisis de datos a partir de la base documental.

### **3.7.2 Análisis de Datos**

Reducción de los datos. Se intenta reducir el volumen de los datos, despejando los componentes (las variables) de interés para la investigación. (puede ser sólo enumerativo como en el análisis de contenidos o más complejo como en el análisis semiótico).

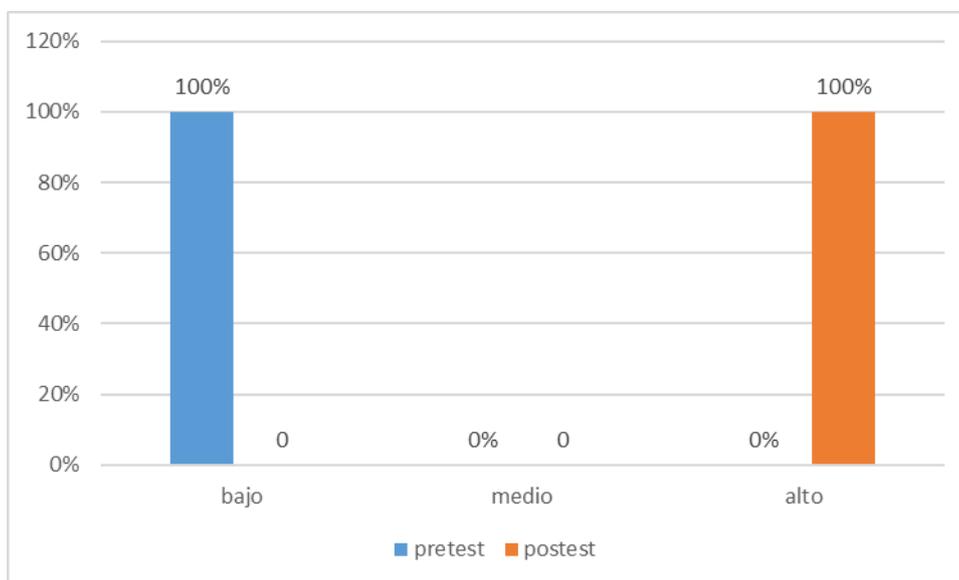
## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIONES

#### 4.1. Resultados

En el presente capítulo se detallan los resultados obtenidos a partir de la recolección de datos y posterior análisis cuantitativo. En la primera parte se muestran los resultados descriptivos en tablas y figuras y posteriormente se realizó la prueba de hipótesis con el propósito de confirmar las hipótesis de investigación.

#### Resultados descriptivos

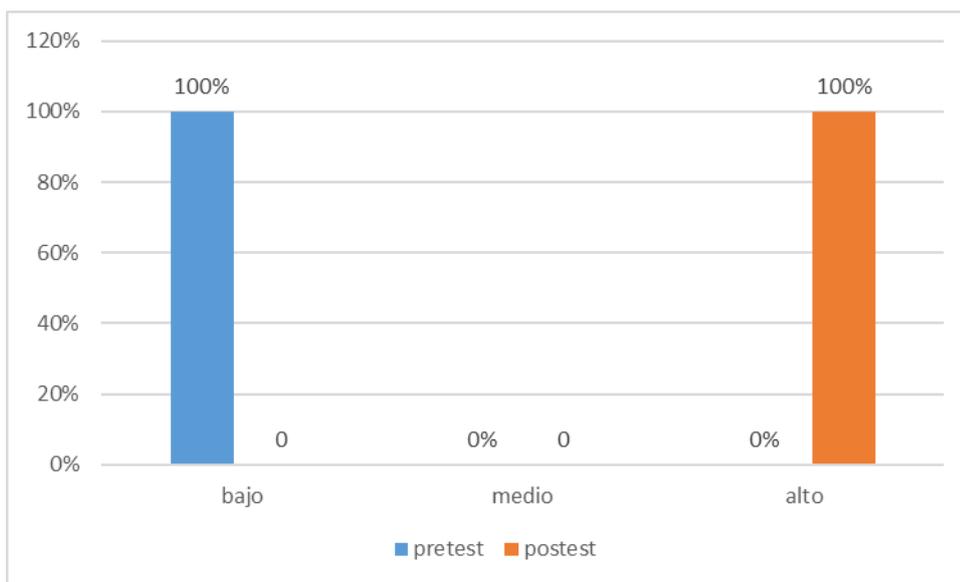


**Figura 1. Resultados comparativos entre el pretest y posttest de la variable psicomotricidad**

En la figura 1 se observa que antes de la aplicación del programa, el 100% de los estudiantes presentaba un nivel bajo de desarrollo de su psicomotricidad. Posteriormente,

luego de la aplicación del programa, el 100% de los estudiantes presentó un nivel alto en su esquema corporal, coordinación, equilibrio, desarrollo cognitivo y desarrollo afectivo.

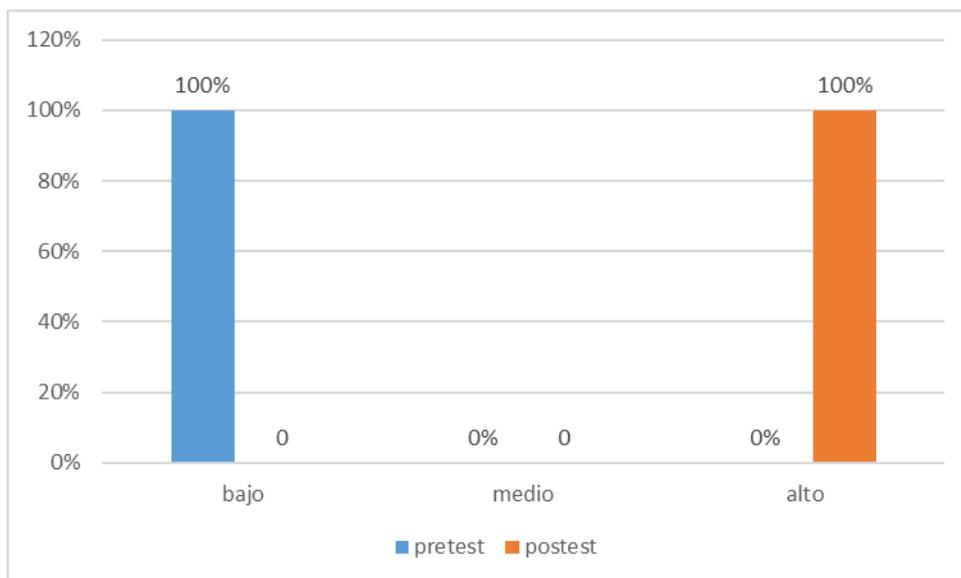
La información descrita nos permite determinar que el programa “Jugando me divierto” tuvo un impacto favorable en el desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes, puesto que los estudiantes pasaron de caracterizarse por tener un nivel de desarrollo bajo a tener un nivel alto.



**Figura 2. Resultados comparativos entre el pretest y posttest de la dimensión esquema corporal.**

En la figura 2 se observa que antes de la aplicación del programa, el 100% de los estudiantes presentaba un nivel bajo de desarrollo de su esquema corporal. Después de la aplicación del programa, el 100% de los estudiantes presentó un nivel alto en conocimiento de su propio cuerpo, desarrollo de las capacidades perceptivo motoras y desarrollo de la lateralidad.

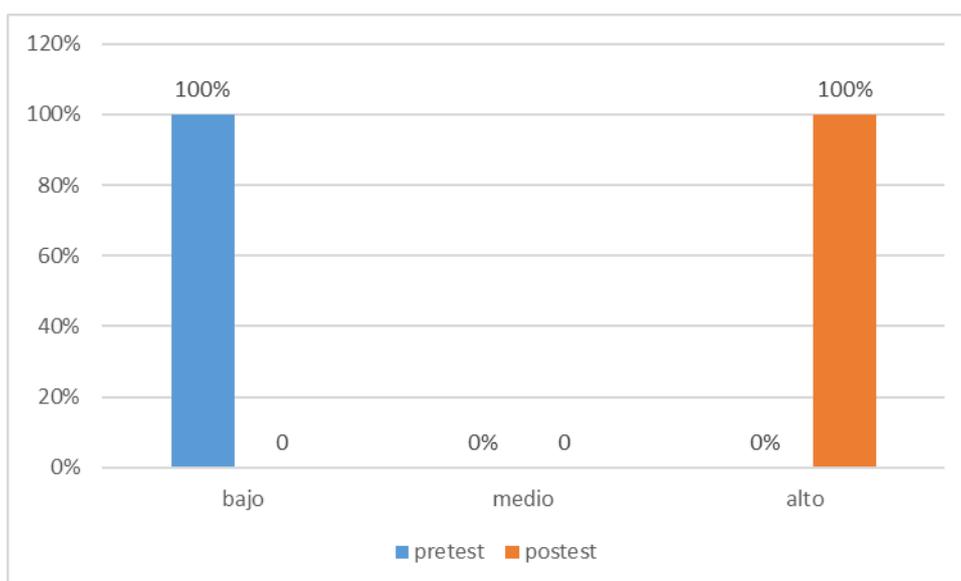
La información descrita nos da indicios que el programa “Jugando me divierto” tuvo un impacto favorable en el desarrollo de su esquema corporal, puesto que los estudiantes pasaron de caracterizarse por tener un nivel de desarrollo bajo a tener un nivel alto.



**Figura 3. Resultados comparativos entre el pretest y posttest de la dimensión coordinación.**

En la figura 3 se observa que antes de la aplicación del programa, el 100% de los estudiantes presentaba un nivel bajo de su desarrollo de la coordinación. Posteriormente, luego de la aplicación del programa, el 100% de los estudiantes presentó un nivel alto de su coordinación dinámica general, coordinación segmentada y coordinación espacial.

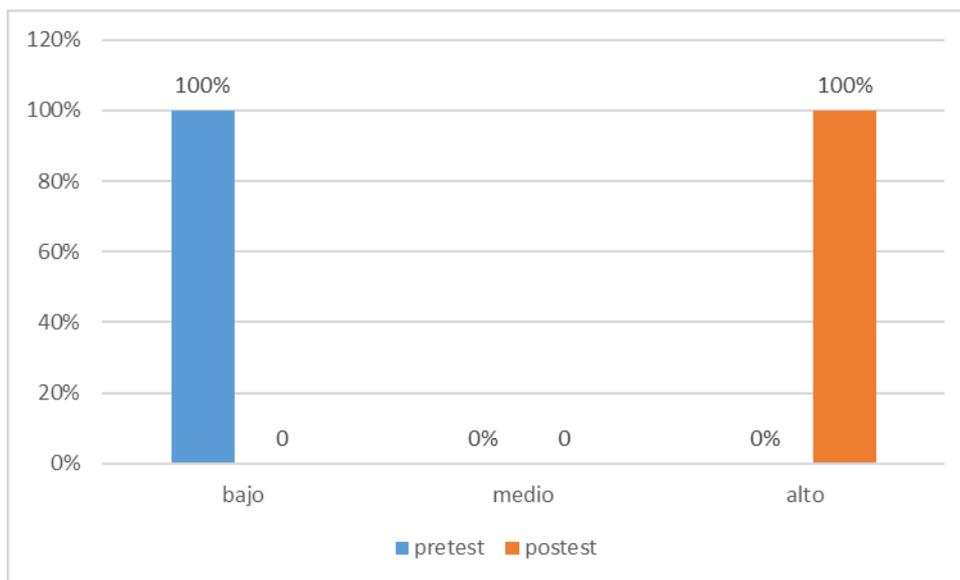
La información descrita nos da a conocer que el programa “Jugando me divierto” tuvo un impacto favorable en el desarrollo de la coordinación de los estudiantes, puesto que los estudiantes pasaron de caracterizarse por tener un nivel bajo de desarrollo de la coordinación a tener un nivel alto.



**Figura 4. Resultados comparativos entre el pretest y posttest de la dimensión equilibrio.**

En la figura 4 se observa que antes de la aplicación del programa, el 100% de los estudiantes presentaba un nivel bajo del desarrollo de su equilibrio. Posteriormente, luego de la aplicación del programa, el 100% de los estudiantes presentó un nivel alto del equilibrio estático y equilibrio dinámico.

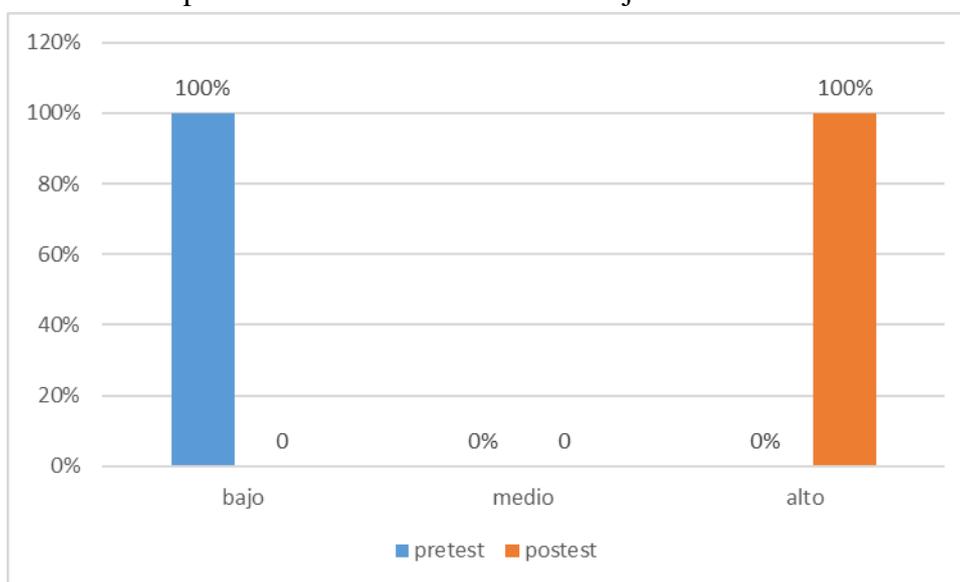
La información descrita nos da indicios que el programa “Jugando me divierto” tuvo un impacto favorable en el desarrollo del equilibrio puesto que los estudiantes pasaron de caracterizarse por tener un nivel de desarrollo bajo a tener un nivel alto.



**Figura 5. Resultados comparativos entre el pretest y postest de la dimensión desarrollo cognitivo**

En la figura 5 se observa que antes de la aplicación del programa, el 100% de los estudiantes presentaba un nivel bajo del desarrollo cognitivo. Posteriormente, luego de la aplicación del programa, el 100% de los estudiantes presentó un nivel alto de las capacidades de atención y capacidad deductiva.

La información descrita nos da indicios que el programa “Jugando me divierto” tuvo un impacto favorable en el desarrollo cognitivo puesto que los estudiantes pasaron de caracterizarse por tener un nivel de desarrollo bajo a tener un nivel alto.



**Figura 6. Resultados comparativos entre el pretest y postest de la dimensión desarrollo afectivo.**

En la figura 6 se observa que antes de la aplicación del programa, el 100% de los estudiantes presentaba un nivel bajo de su desarrollo afectivo. Posteriormente, luego de la aplicación del programa, el 100% de los estudiantes presentó un nivel alto en su relación con sus pares.

La información descrita nos da indicios que el programa “Jugando me divierto” tuvo un impacto favorable en el desarrollo afectivo puesto que los estudiantes pasaron de caracterizarse por tener un nivel de desarrollo bajo a tener un nivel alto.

### **Resultados inferenciales**

#### **a) Prueba de hipótesis general**

$H_0$ = El programa “Jugando me divierto” no mejora significativamente el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas del primer grado primaria de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021.

$H_1$ = El programa “Jugando me divierto” mejora significativamente el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas del primer grado primaria de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021.

#### **b) Nivel de significancia**

0,05

### c) Prueba de normalidad

H<sub>0</sub>: La distribución de datos de la variable psicomotricidad no difiere de la distribución normal.

H<sub>1</sub>: La distribución de datos de la variable psicomotricidad difiere de la distribución normal.

**Tabla 4. Prueba de normalidad Shapiro-Wilk, de la hipótesis general.**

Pretest - Postest	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia	,333	22	,000

Fuente: Base de datos

En la tabla 4 se puede ver que el p-valor de la prueba de normalidad Shapiro – Wilk para la variable psicomotricidad fue inferior al nivel de significancia ( $p < 0,05$ ), por ello se procedió a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna que indica que los datos no siguen una distribución normal. En virtud a lo expuesto, se eligió la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon.

### d) Estadístico de prueba

$$Z = \frac{w - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}}$$

### e) Estadísticos descriptivos

**Tabla 5. Estadísticos descriptivos de la variable Psicomotricidad.**

	N	Media	Desviación estándar	Mínimo	Máximo
Pretest	22	9,68	,780	8	11
Posttest	22	21,36	8,671	17	60

Fuente: Base de datos

En la tabla 5 se muestran los principales estadísticos descriptivos de la variable psicomotricidad. Se observa principalmente que en el pretest la media alcanzaba los 9,68 puntos, sin embargo, en el posttest la media alcanzó 21,36 puntos, lo que permite inferir que hubo un incremento de las puntuaciones luego de aplicar el programa.

## f) Prueba estadística

**Tabla 6. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para la variable Psicomotricidad.**

	Postest - Pretest
Z	-4,188 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Base de datos

Como se puede ver en la tabla 6 el p-valor de la prueba rangos con signo de Wilcoxon fue inferior al nivel de significancia ( $p < 0,05$ ), por ello se rechazó la hipótesis nula y aceptó la hipótesis alterna que indicaba que el programa “Jugando me divierto” mejora el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas del primer grado de primaria de la institución educativa - “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021.

### a) Prueba de hipótesis específico 1

$H_0$ = En qué medida el programa “jugando me divierto” no mejora significativamente en el esquema corporal estático de los niños y niñas del primer grado de primaria de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021.

$H_1$ = En qué medida el programa “jugando me divierto” mejora significativamente en el esquema corporal estático de los niños y niñas del primer grado de primaria de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021.

### b) Nivel de significancia

0,05

### c) Prueba de normalidad

$H_0$ : La distribución de datos de la dimensión esquema corporal no difiere de la distribución normal.

$H_1$ : La distribución de datos de la dimensión esquema corporal difiere de la distribución normal.

**Tabla 7. Prueba de normalidad Shapiro-Wilk de hipótesis específico 1.**

Pretest - Postest	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia	,538	22	,000

Fuente: Base de datos

En la tabla 7 se puede ver que el p-valor de la prueba de normalidad Shapiro – Wilk para la dimensión esquema corporal fue inferior al nivel de significancia ( $p < 0,05$ ), por ello se procedió a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna que indica que los datos no siguen una distribución normal. En virtud a lo expuesto, se eligió la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon.

#### d) Estadístico de prueba

$$Z = \frac{w - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}}$$

#### e) Estadísticos descriptivos

**Tabla 8. Estadísticos descriptivos de la dimensión esquema corporal.**

	N	Media	Desviación estándar	Mínimo	Máximo
Pretest	22	2,18	,795	1	4
Postest	22	3,95	,213	3	4

Fuente: Base de datos

En la tabla 8 se muestran los principales estadísticos descriptivos de la dimensión esquema corporal. Se observa principalmente que en el pretest la media alcanzaba los 2,18 puntos, sin embargo, en el postest la media alcanzó 3,95 puntos, lo que permite inferir que hubo un incremento de las puntuaciones luego de aplicar el programa.

#### f) Prueba estadística

**Tabla 9. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para la dimensión esquema corporal.**

	Postest - Pretest
Z	-4,264 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Base de datos

Como se puede ver en la tabla 9, el p-valor de la prueba rangos con signo de Wilcoxon fue inferior al nivel de significancia ( $p < 0,05$ ), por ello se rechazó la hipótesis nula y aceptó la hipótesis alterna que indicaba que el programa “Jugando me divierto” mejora el desarrollo del esquema corporal en niños y niñas del primer grado de primaria de la institución educativa - “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021.

**a) Prueba de hipótesis específico 2**

**H<sub>0</sub>**- En qué medida el programa “jugando me divierto” no mejora significativamente la coordinación de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021.

**H<sub>1</sub>**- En qué medida el programa “jugando me divierto” no mejora significativamente la coordinación de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021.

**b) Nivel de significancia**

0,05

**c) Prueba de normalidad**

**H<sub>0</sub>**: La distribución de datos de la dimensión coordinación no difiere de la distribución normal.

**H<sub>1</sub>**: La distribución de datos de la dimensión coordinación difiere de la distribución normal.

**Tabla 10. Prueba de normalidad Shapiro-Wilk de hipótesis específico 2.**

Pretest - Postest	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia	,221	22	,000

Fuente: Base de datos

En la tabla 10 se puede ver que el p-valor de la prueba de normalidad Shapiro – Wilk para la dimensión coordinación fue inferior al nivel de significancia ( $p < 0,05$ ), por ello se procedió a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna que indica que los datos no siguen una distribución normal. En virtud a lo expuesto, se eligió la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon.

**d) Estadístico de prueba**

$$Z = \frac{w - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}}$$

**e) Estadísticos descriptivos****Tabla 11. Estadísticos descriptivos de la dimensión coordinación.**

	N	Media	Desviación estándar	Mínimo	Máximo
Pretest	22	1,95	,213	1	2
Posttest	22	3,91	,294	3	4

Fuente: Base de datos

En la tabla 11 se muestran los principales estadísticos descriptivos de la dimensión coordinación. Se observa principalmente que en el pretest la media alcanzaba los 1,95 puntos, sin embargo, en el posttest la media alcanzó 3,91 puntos, lo que permite inferir que hubo un incremento de las puntuaciones luego de aplicar el programa.

**f) Prueba estadística****Tabla 12. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para la dimensión coordinación.**

	Posttest - Pretest
Z	-4,455 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Base de datos

Como se puede ver en la tabla 12, el p-valor de la prueba rangos con signo de Wilcoxon fue inferior al nivel de significancia ( $p < 0,05$ ), por ello se rechazó la hipótesis nula y aceptó la hipótesis alterna que indicaba que el programa “Jugando me divierto” mejora el desarrollo de la coordinación en niños y niñas del primer grado de primaria de la institución educativa “La pastora” de Puerto Maldonado-2021.

**a) Prueba de hipótesis específico 3**

$H_0$ = De qué manera el programa “jugando me divierto” no mejora significativamente el equilibrio de los niños y niñas del primer grado de primaria de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021.

**H<sub>1</sub>**= De qué manera el programa “jugando me divierto” mejora significativamente el equilibrio de los niños y niñas del primer grado de primaria de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021.

**b) Nivel de significancia**

0,05

**c) Prueba de normalidad**

H<sub>0</sub>: La distribución de datos de la dimensión equilibrio no difiere de la distribución normal.

H<sub>1</sub>: La distribución de datos de la dimensión equilibrio difiere de la distribución normal.

**Tabla 13. Prueba de normalidad Shapiro – Wilk Prueba de hipótesis específico 3.**

Pretest - Postest	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia	,221	22	,000

Fuente: Base de datos

En la tabla 13 se puede ver que el p-valor de la prueba de normalidad Shapiro – Wilk para la dimensión equilibrio fue inferior al nivel de significancia ( $p < 0,05$ ), por ello se procedió a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna que indica que los datos no siguen una distribución normal. En virtud a lo expuesto, se eligió la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon.

**d) Estadístico de prueba**

$$Z = \frac{w - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}}$$

**e) Estadísticos descriptivos**

**Tabla 14. Estadísticos descriptivos de la dimensión equilibrio**

	N	Media	Desviación estándar	Mínimo	Máximo
Pretest	22	2,00	,000	2	2
Postest	22	3,95	,213	3	4

Fuente: Base de datos

En la tabla 14 se muestran los principales estadísticos descriptivos de la dimensión equilibrio. Se observa principalmente que en el pretest la media alcanzaba los 2,00 puntos, sin embargo, en el postest la media alcanzó 3,95 puntos, lo que permite inferir que hubo un incremento de las puntuaciones luego de aplicar el programa.

#### f) Prueba estadística

**Tabla 15. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para la dimensión equilibrio.**

	Postest - Pretest
Z	-4,600 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Base de datos

Como se puede ver en la tabla 15, el p-valor de la prueba rangos con signo de Wilcoxon fue inferior al nivel de significancia ( $p < 0,05$ ), por ello se rechazó la hipótesis nula y aceptó la hipótesis alterna que indicaba que el programa “Jugando me divierto” mejora el desarrollo del equilibrio en niños y niñas del primer grado de primaria de la institución educativa - “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021.

#### a) Prueba de hipótesis específico 4

**H<sub>0</sub>**= El programa “jugando me divierto” no mejora significativamente el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021.

**H<sub>4</sub>**= El programa “jugando me divierto” mejora significativamente el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021.

#### b) Nivel de significancia

0,05

#### c) Prueba de normalidad

**H<sub>0</sub>**: La distribución de datos de la dimensión desarrollo cognitivo no difiere de la distribución normal.

**H<sub>1</sub>**: La distribución de datos de la dimensión desarrollo cognitivo difiere de la distribución normal.

**Tabla 16. Prueba de normalidad Shapiro-Wilk de hipótesis específico 4.**

Pretest - Postest	Shapiro-Wilk
-------------------	--------------

	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia	,770	22	,000

Fuente: Base de datos

En la tabla 16 se puede ver que el p-valor de la prueba de normalidad Shapiro – Wilk para la dimensión desarrollo cognitivo fue inferior al nivel de significancia ( $p < 0,05$ ), por ello se procedió a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna que indica que los datos no siguen una distribución normal. En virtud a lo expuesto, se eligió la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon.

#### d) Estadístico de prueba

$$Z = \frac{w - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}}$$

#### e) Estadísticos descriptivos

**Tabla 17. Estadísticos descriptivos de la dimensión desarrollo cognitivo**

	N	Media	Desviación estándar	Mínimo	Máximo
Pretest	22	1,77	,429	1	2
Postest	22	3,86	,351	3	4

Fuente: Base de datos

En la tabla 17 se muestran los principales estadísticos descriptivos de la dimensión desarrollo cognitivo. Se observa principalmente que en el pretest la media alcanzaba los 1,77 puntos, sin embargo, en el postest la media alcanzó 3,86 puntos, lo que permite inferir que hubo un incremento de las puntuaciones luego de aplicar el programa.

#### f) Prueba estadística

**Tabla 18. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para la dimensión desarrollo cognitivo.**

	Postest - Pretest
Z	-4,243 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Base de datos

Como se puede ver en la tabla 18, el p-valor de la prueba rangos con signo de Wilcoxon fue inferior al nivel de significancia ( $p < 0,05$ ), por ello se rechazó la hipótesis nula y aceptó la hipótesis alterna que indicaba que el programa “Jugando me divierto” mejora el desarrollo cognitivo en niños y niñas del primer grado de primaria de la institución educativa - “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021.

### Resultados inferenciales

#### a) Prueba de hipótesis específico 5

$H_0$ = El programa “jugando me divierto” no mejora significativamente el desarrollo afectivo de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021.

$H_5$ = El programa “jugando me divierto” mejora significativamente el desarrollo afectivo de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021.

#### b) Nivel de significancia

0,05

#### c) Prueba de normalidad

$H_0$ : La distribución de datos de la dimensión desarrollo afectivo no difiere de la distribución normal.

$H_1$ : La distribución de datos de la dimensión desarrollo afectivo difiere de la distribución normal.

**Tabla 19. Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk de hipótesis específico 5**

Pretest - Postest	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia	,770	22	,000

Fuente: Base de datos

En la tabla 19 se puede ver que el p-valor de la prueba de normalidad Shapiro – Wilk para la dimensión desarrollo afectivo fue inferior al nivel de significancia ( $p < 0,05$ ), por ello se procedió a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna que indica que los datos no siguen una distribución normal. En virtud a lo expuesto, se eligió la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon.

#### d) Estadístico de prueba

$$Z = \frac{w - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}}$$

### e) Estadísticos descriptivos

**Tabla 20. de hipótesis específico 5**

	N	Media	Desviación estándar	Mínimo	Máximo
Pretest	22	1,77	,429	1	2
Postest	22	3,86	,351	3	4

Fuente: Base de datos

En la tabla 20 se muestran los principales estadísticos descriptivos de la dimensión desarrollo afectivo. Se observa principalmente que en el pretest la media alcanzaba los 1,77 puntos, sin embargo, en el postest la media alcanzó 3,86 puntos, lo que permite inferir que hubo un incremento de las puntuaciones luego de aplicar el programa.

### f) Prueba estadística

**Tabla 21. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para la dimensión desarrollo afectivo.**

	Postest - Pretest
Z	-4,243 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Base de datos

Como se puede ver en la tabla 21, el p-valor de la prueba rangos con signo de Wilcoxon fue inferior al nivel de significancia ( $p < 0,05$ ), por ello se rechazó la hipótesis nula y aceptó la hipótesis alterna que indicaba que el programa “Jugando me divierto” mejora el desarrollo afectivo en niños y niñas del primer grado de primaria de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021.

## 4.2. Discusión de Resultados

El objetivo de la presente investigación es determinar de qué manera el programa “Jugando me Divierto” mejora el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021

Un primer hallazgo indica que el p-valor de la prueba de rangos de Wilcoxon para la variable psicomotricidad fue inferior al nivel de significancia ( $p < 0,05$ ), lo cual permitió que rechazemos la hipótesis nula y aceptemos la hipótesis alterna, la cual indica que el programa Jugando me Divierto mejora significativamente la psicomotricidad en niños y niñas del primer grado de primaria de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado 2021. Lo expuesto se debe a que los estudiantes, durante el programa, participaron de sesiones de psicomotricidad para mejorar el esquema corporal, coordinación, equilibrio, desarrollo cognitivo y desarrollo afectivo mediante juegos y circuitos con la finalidad de mejorar el desarrollo de la psicomotricidad de las niñas y niños. Con respecto a los resultados encontrados, hay mucha similitud con la investigación de Ramos (2019), quien desarrolló el programa “Ramos” mejora la psicomotricidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Básica Regular Inicial N° 269 “Jardín de Dios-La Joya” de Puerto Maldonado – 2019. Quien concluye que el impacto del programa Ramos, mejora significativamente la psicomotricidad lo cual resulta beneficioso no solo para el área de psicomotricidad sino también para las demás áreas que requieran de esta competencia como el conocimiento del propio cuerpo, la coordinación, la orientación espacial, dando así en evidencia de la importancia que es el desarrollo de la psicomotricidad en esta etapa de desarrollo de los niños. También coinciden con los resultados de Morante y Vargas-(2019), quienes concluyen que las actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en edades tempranas son muy beneficiosos para el niño ya que aportan autoconfianza, aprendizaje instrumental básico, mejora de las posibilidades expresivas, cognoscitivas, comunicativas, lúdicas y de movimiento, así mismo facilita el proceso de enseñanza aprendizaje, las docentes utilizan como herramienta de trabajo la metodología juego trabajo creando un aprendizaje significativo en los aprendices.

Otro Hallazgo relevante indica que el p-valor de la prueba de rangos de Wilcoxon para la dimensión esquema corporal fue inferior al nivel de significancia ( $p < 0,05$ ), entonces se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna que indica que existe diferencias

entre las medias de las muestras para la dimensión esquema corporal, antes y después, por lo que la aplicación de programa “Jugando me Divierto” mejora significativamente el esquema corporal de los niños y niñas del primer grado de primaria de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021. Esto se debe a que los estudiantes durante el programa participaron de multas actividades que tuvo como resultado la mejora del 100% del esquema corporal de los niños, Estos resultados coinciden con los hallazgos de SARMIENTO-(2020) Quien menciona que el esquema corporal es muy importante para el niño ya que en esa edad es el primer punto donde se desenvuelve con su propio cuerpo Posteriormente estas acciones vivenciadas se convierten en sistemas representativos y van manifestando de esta manera sus primeras representaciones espaciales correspondiente al espacio topológico partiendo de sus necesidades exploratorias ya que la organización, ubicación y representación espacial. Así mismo RAMOS (2019) sostiene que su programa influye positivamente en el desarrollo del esquema corporal en los niños de 5 años de la Institución Educativa Básica Regular Inicial N° 269 “Jardín de Dios- La Joya” de Puerto Maldonado – 2019.

Así mismo otro Hallazgo relevante indica que el p-valor de la prueba de rangos de Wilcoxon para la dimensión coordinación fue inferior al nivel de significancia ( $p < 0,05$ ), se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna que indica que existe diferencias entre las medias de las muestras para la dimensión coordinación antes y después, por lo que la aplicación de programa “Jugando me Divierto” mejora significativamente la coordinación de los niños y niñas del primer grado de primaria de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021. Respecto a ello ESCALANTE-(2017), afirma que existe relación entre el aprestamiento y la coordinación de los niños, concluyendo que la educación psicomotriz influye en el desarrollo del niño y debe ser complementario su conocimiento con el fin de alcanzar el desarrollo integral, así como es importante la motivación en esos procesos. Muchas veces trabajar varios ejercicios psicomotrices ayuda al aprendizaje del niño o niña, es y será el fundamento para desenvolverse adecuadamente en el mundo escolar, y en los procesos de la lecto-escritura y posteriormente en la vida.

En relación a otro Hallazgo relevante indica que el p-valor de la prueba de rangos de Wilcoxon para la dimensión equilibrio fue inferior al nivel de significancia ( $p < 0,05$ ), por lo que se halló que el 100% de los niños se presentan en un nivel alto, de la misma manera, en la tabla N° 14 se observa que las diferencias de medias para el pre test y postest. entonces se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna que indica que existe diferencias entre el antes y después, por lo que la aplicación de programa “Jugando me

Divierto” mejora significativamente el equilibrio de los niños y niñas del primer grado de primaria de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2020. A lo cual AURAZO-(2020) determinó que el desarrollo del equilibrio corporal de los niños de cuatro años de la I.E.P. Joyitas del Rey, respecto a la dimensión de equilibrio corporal dinámico, el 70% de los niños se encontró en el nivel logrado, a diferencia de la dimensión de equilibrio corporal estático en donde el 58% se ubicó en un nivel no logrado, lo cual se reflejó en las dificultades para realizar movimientos relacionados con el equilibrio estático, respecto a los resultados concluyo la importancia por la cual los niños deben mejorar el desarrollo del equilibrio ya que consiste en la capacidad de controlar las diferentes posiciones del cuerpo, ya sea en reposo o en movimiento, donde el cuerpo actúa contra la fuerza de gravedad. Esta capacidad de poder lograr una postura de manera equilibrada se da de manera progresiva, Conocedora que el dominio de este control contribuye a cimentar las bases para la estructura de la personalidad y ayuda al desarrollo de los aprendizajes de los niños.

Referente a otro Hallazgo relevante indica que el p-valor de la prueba de rangos de Wilcoxon para la dimensión desarrollo cognitivo fue inferior al nivel de significancia ( $p < 0,05$ ), se halló que el 100% de los niños se presentan en un nivel alto, de la misma manera, en la tabla N° 17 se observa que las diferencias de medias para el pre test y postest, se rechaza la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna que indica que existe diferencias entre el antes y después, por lo que la aplicación de programa “Jugando me Divierto” mejora significativamente el equilibrio de los niños y niñas del primer grado de primaria de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021. Entonces, MENDOZA Y DE LA CRUZ (2017), quienes mencionan que la psicomotricidad tiene una relación significativa con el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 182 del distrito de Pisco - 2017. También PIÑA y OTROS-(2018), mencionan que el programa de intervención psicomotriz planteado, proporciona herramientas que podrían ser de mucha utilidad en el trabajo a realizar con niños que presentan ciertas dificultades en el área de la atención y la memoria, es muy útil en entornos escolares, específicamente para beneficiar a niños y niñas de 3er grado del Nivel Primario que presenten dificultades en los procesos de atención y memoria, porque a la vez que se trabaja los aspectos básicos de la psicomotricidad, se pretende favorecer también otros aspectos del desarrollo, como la cognición.

Finalmente, Hallazgo relevante indica que el p-valor de la prueba de rangos de Wilcoxon para la dimensión desarrollo afectivo fue inferior al nivel de significancia

( $p < 0,05$ ), lo cual dio como resultado que el 100% de los niños se presentan en un nivel alto, de la misma manera, en la tabla N° 20 se observa que las diferencias de medias para el pre test y postest entonces se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna que indica que existe diferencias entre el antes y después, por lo que la aplicación de programa “Jugando me Divierto” mejora significativamente el desarrollo afectivo de los niños y niñas del primer grado de primaria de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021. A ello ARCOS (2018), menciona que el ver al proceso de socialización y afectividad como mediadores muy útiles en el proceso de enseñanza aprendizaje, es importantes porque podemos brindarles a los niños la oportunidad de fomentar sus habilidades personales, sociales y emocionales a través de las diferentes actividades que le podemos presentar en nuestras sesiones de aprendizaje.

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. Conclusiones**

PRIMERA: El programa “Jugando me Divierto” mejoró significativamente el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas del primer grado de primaria de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021, porque con las diferentes actividades realizadas de sesiones de psicomotricidad, se obtuvo que antes de aplicar el programa estaban en un nivel bajo con el 100% y posterior a la aplicación del programa se obtuvo en el nivel excelente el 100%, con un ( $p < 0,05$ ), determinándose así la eficacia del programa en la psicomotricidad en dimensiones de esquema corporal, coordinación, equilibrio, desarrollo cognitivo y desarrollo afectivo.

SEGUNDA: El programa “Jugando me Divierto” mejoró significativamente el desarrollo del esquema corporal de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021, porque con las diferentes actividades realizadas de sesiones de conocimiento del propio cuerpo, desarrollo de las capacidades perceptivo motoras y desarrollo de la lateralidad, se obtuvo que antes de aplicar el programa

estaban en un nivel bajo. con el 100% en el nivel excelente el 100%, con un ( $p < 0,05$ ), determinándose así la mejora del esquema corporal.

TERCERO: El programa “Jugando me Divierto” mejoró significativamente el desarrollo de la coordinación de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021, porque con las actividades de sesiones de coordinación dinámica general, coordinación segmentada y coordinación espacial, se obtuvo en el nivel excelente el 100%, con un ( $p < 0,05$ ), determinándose así la eficacia del programa en la dimensión de coordinación.

CUARTO: El programa “Jugando me Divierto” mejoró significativamente el equilibrio de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021, porque con las sesiones de juegos de equilibrio estático y equilibrio dinámico, se obtuvo en el nivel excelente el 100%, con un ( $p < 0,05$ ), determinándose así la eficacia del programa en la dimensión equilibrio.

QUINTO: El programa “Jugando me Divierto” mejoró significativamente el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2020, porque con las sesiones de juegos de capacidad de atención y capacidad deductiva, se obtuvo en el nivel excelente el 100%, con un ( $p < 0,05$ ), determinándose así la eficacia del programa.

SEXTO: El programa “Jugando me Divierto” mejoró significativamente el desarrollo afectivo de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021, porque con las sesiones de relación con sus pares, lo cual se obtuvo en el nivel excelente el 100%, con un ( $p < 0,05$ ), determinándose así la eficacia del programa.

SÉPTIMO: Como conclusión personal el programa “Jugando me Divierto” tuvo un impacto favorable en los niños del programa y otros niños fuera de dicho programa se fueron sumando al proyecto, así mismo los niñas y niños fueron muy participativos, puntuales y realizaban las actividades con alegría y entusiasmo siempre le ponían ganas de aprender y mejorar su desarrollo de la psicomotricidad en cada sesión de aprendizaje, lo cual nos motivó a nosotros como docentes prepararnos y planificar cada actividad de acuerdo a sus necesidades y complejidad según iban mejorando sus habilidades motrices.

## 5.2. Recomendaciones

PRIMERA: A los estudiantes de la carrera de educación física puedan aplicar el programa en otros contextos y niveles educativos, con el fin de comprobar su eficacia en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de nivel primario ya que es de mucha importancia para el desarrollo de los niños.

SEGUNDA: A los docentes del área de Educación física que al realizar la programación de sus sesiones incluyan el desarrollo de la psicomotricidad, utilizando variedad de material estructurado y no estructurado adecuados a la intención pedagógica del área curricular. Además, permite a los niños a tener un aprendizaje significativo y funcional.

TERCERA: A la Institución Educativa “La Pastora”, puedan promover un Plan o taller donde se trabajen estrategias sobre psicomotricidad, donde participen estudiantes, docentes y padres de Familia.

CUARTA: a los profesores de las especialidades de educación física, educación inicial y educación primaria del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Nuestra Señora del Rosario” que realicen talleres de psicomotricidad dirigida a los estudiantes de las distintas carreras, el cual les servirá como un aprendizaje lo cual ayudara en su formación como futuros docentes, así como también les servirá como un soporte en sus prácticas pre profesionales.

## REFERENCIAS

- Viera , E. (s.f.). El desarrollo psicomotor, esquema corporal, elementos en su formación. Obtenido de <file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-ElDesarrolloPsicomotorEsquemaCorporalElementosEnSu-6173986.pdf>
- Acosta , A. (Agosto de 2019). Cordinación espacial (1). Abc. Obtenido de <https://www.abc.com.py/edicion-impres/suplementos/escolar/2019/08/27/coordinacion-espacial-1/>
- anonimo. (2021). 10 Juegos para desarrollar la lógica y la capacidad de razonamiento. El mundo de sapitos y princesas. Obtenido de <https://saposyprincesas.elmundo.es/consejos/tendencias-compras/juegos-desarrollar-la-logica-y-razonamiento/>
- Arcos, J. (2018). Teorías que sustentan el desarrollo socio afectivo en la infancia. Univercidad nacional de educación Enrique Guzmán y Valle, Lima. Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/3281/MONOGRAF%C3%8DA%20-%20ARCOS%20VELASQUEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arias, M. (2013). Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de 3y 4 años de la institución educativa particular Virgen de Guadalupe del ámbito urbano y divino niño Jesús n° 1688 del ámbito urbano marginal del distrito de Chimbote y nuevo Chimbote en el año 2013. Univercida católica los Ángeles de Chimbote , Chimbote. Obtenido de

- [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1674/psicomotricidad\\_psicomotriz\\_educativa\\_arias\\_lafitte\\_marisol.pdf?sequence=1&isallowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1674/psicomotricidad_psicomotriz_educativa_arias_lafitte_marisol.pdf?sequence=1&isallowed=y)
- Aurazo. (2020). El desarrollo del equilibrio corporal en los niños de 4 años de la I. E.P. Joyitas del Rey. Huaraz, peru . Obtenido de [file:///C:/Users/WIN10/Desktop/PROYECTO%20DE%20INVESTIGACION%202021%20WILDER/ANTECEDENTES%20NACIONALES/DESARROLLO\\_EQUILIBRIO\\_AURAZO\\_MALCA\\_MATILDE.pdf](file:///C:/Users/WIN10/Desktop/PROYECTO%20DE%20INVESTIGACION%202021%20WILDER/ANTECEDENTES%20NACIONALES/DESARROLLO_EQUILIBRIO_AURAZO_MALCA_MATILDE.pdf)
- Berruezo, P. (2008). El contenido de la psicomotricidad. Revista interuniversitaria de formacion del profesorado, 2. Obtenido de <https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/contenidos-psicomotricidad-texto.pdf>
- Berruezo, P. (2008). El contenido de psicomotricidad. Revista interuniversitaria de formacion del profesorado, 2. Obtenido de <https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/contenidos-psicomotricidad-texto.pdf>
- Cabrera, B., & Dupeyrón, M. (2019). Desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. Mendive revista de educación, 225. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/men/v17n2/1815-7696-men-17-02-222.pdf>
- Cabrera, B., & Dupeyrón, M. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. Mendive revista de educación, 225. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/men/v17n2/1815-7696-men-17-02-222.pdf>
- Cortez, A. (diciembre de 2017). Orientaciones teoricas y tecnicas para el manejo de la psicomotricidad. ministerio de educación, 17. Obtenido de <file:///C:/Users/WIN10/Desktop/proyecto%20de%20tesis%202021/actividades%20psicomotrices/Psicomotricidad-9-3.pdf>
- Cruz, M. y. (2017). La psicomotricidad y el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 182, Pisco. Huancavelica. Obtenido de <file:///C:/Users/WIN10/Desktop/PROYECTO%20DE%20INVESTIGACION%202021%20WILDER/ANTECEDENTES%20NACIONALES/TESIS%20MENDO A%20PANTOJA%20desarrollo%20cognitivo.pdf>
- Cuitiva, E., & Rodriguez, D. (2019). Incidencia de la lateralidad para abordar los procesos de lectura y escritura en niños de 5 a 7 años. Universidad cooperativa de colombia, Bogota. Obtenido de

- [https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/6605/1/2019\\_Lateridad\\_Lectura\\_Escritura.pdf](https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/6605/1/2019_Lateridad_Lectura_Escritura.pdf)
- Escalante, C. (2017). Aprestamiento y desarrollo psicomotriz en los estudiantes de primer grado - Institución Educativa Privada Doscientas Millas Peruanas de San Martín de Porres – 2016. Univercidad César Vallejo, Peru. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/22140/Escalante\\_OC.M.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/22140/Escalante_OC.M.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- García, E. (Abril de 2007). Efdportes.com. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd107/el-control-del-propio-cuerpo-en-la-infancia.htm#:~:text=Las%20posibilidades%20motrices%20son%20el,y%20a%20utilizarlo%20como%20medio%20de>
- Gastiaburú, G. (2012). Programa "juego, coopero y aprendo" para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E del Callao. Univercidad San Ignacio del Loyola, Lima. Obtenido de [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1194/1/2012\\_Gastiabur%C3%BA\\_Programa%20-Juego%2C%20coopero%20y%20aprendo-%20para%20el%20desarrollo%20psicomotor%20de%20ni%C3%B1os%20de%2003%20a%C3%B1os%20de%20una%20IE%20del%20Callao.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1194/1/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa%20-Juego%2C%20coopero%20y%20aprendo-%20para%20el%20desarrollo%20psicomotor%20de%20ni%C3%B1os%20de%2003%20a%C3%B1os%20de%20una%20IE%20del%20Callao.pdf)
- Lopez, G. (2018). teorías del juego como recurso educativo. innovagogia 2018, 3. Obtenido de <file:///C:/Users/WIN10/Downloads/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf>
- Martínez, A. (2018). Aprendizaje cooperativo en Educación Física. Mundo entrenamiento, el deporte vajo evidencia científica. Obtenido de <https://mundoentrenamiento.com/aprendizaje-cooperativo-en-educacion-fisica/#:~:text=Podemos%20hablar%20de%20aprendizaje%20cooperativo,y%20compartido%20por%20todos%20ellos>.
- Mejía, E. (2020). Desarrollo de habilidades psicomotrices y fortalecimiento de valores de la educación física y el juego en niños y niñas de 4 a 10 años de la fundación restaura Colombia. Univercidad santo Tomás, Bogota. Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/28182/2020edisonmej%c3%ada.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Millan, A. (s.f.). Monografias.com. Obtenido de <https://www.monografias.com/trabajos105/juegos-desarrollo-del-equilibrio->

primer-grado-ensenanza-primaria/juegos-desarrollo-del-equilibrio-primer-grado-ensenanza-primaria.shtml

- Morante , M., & Vargas, A. (2019). actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años. Univercidad estatal de Milagro, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4879/1/2.-%20ACTIVIDADES%20L%C3%99DICAS%20PARA%20EL%20DESARROLLO%20DE%20LA%20PSICOMOTRICIDAD%20GRUESA%20EN%20NI%C3%91OS%20Y%20NI%C3%91AS%20DE%204%20A%205%20A%C3%91OS.pdf>
- Moreno, W., Chaparro, J., & Blanco, Y. (2017). Coordinación dinámica general: una estrategia pedagógica para mejorar los procesos básicos de aprendizaje en el área de matemáticas. Corporación universitaria minuto de dios, Bogota. Obtenido de [https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/5951/TEFIS\\_MorenoHerreraWilber\\_2017.pdf?sequence=1](https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/5951/TEFIS_MorenoHerreraWilber_2017.pdf?sequence=1)
- Piña , I., Luzón , V., Monegro, G., & Mosquea , J. ((2018)). propuesta educativa para desarrollar la atención y la memoria a través de un programa de intervención psicomotriz para niños/as de tercer grado de primaria. Escuela de Organización Industrial, República Dominicana. Obtenido de [file:///C:/Users/USER/Downloads/pfm\\_-\\_grupo\\_2.pdf](file:///C:/Users/USER/Downloads/pfm_-_grupo_2.pdf)
- Ramos, B. (2019). El programa Ramos en la mejora de la psicomotricidad en los niños de 5 años de la institucion educativa Basica regular inicial n° 269 "jardin de Dios-la joya" de Puerto Maldonado-2019. I.S.P.P "Nuestra Señora del Rosario", Puerto Maldonado.
- Ruiz, A., & Ruiz, I. (2017). Madurez psicomotriz en el desenvolvimiento de la motricidad fina (Vol. 1). Guayaquil, Ecuador . Obtenido de <http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/89/1/libro%20Isaac%20-%20Alicia.pdf>
- Ruiz, A., & Ruiz, I. (2017). Madurez psicomotriz en el desenvolvimiento de la motricidad fina. Compas grupo de capacitación e investigación pedagogica, 9. Obtenido de <http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/89/1/libro%20Isaac%20-%20Alicia.pdf>
- Sánchez, J. (2019). el juego y el desarrollo psicomotriz en los estudiantes del primer grado de la I. E. N° 20366 Tupac Amaru II – Huaura. Univercidad nacional José Faustino

- Sánchez Carrión , Huacho. Obtenido de <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/2853/Javier%20Iv%C3%A1n%20S%C3%A1nchez%20Neyra.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Santalla , S. (Abril de 2015). Jugar a pensar con las formas en Educación Física: el círculo. Efdeportes.com. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd203/jugar-a-pensar-en-educacion-fisica.htm>
- Sarmiento, H. (2020). Psicomotricidad y desarrollo de las nociones espaciales en niños de 5. Univercidad César Vallejo, Lima.
- Seijas , R. (2019). PSICOMOTRICIDAD. Univercidad nacional de Lomas de Zamora. Obtenido de [https://www.sociales.unlz.edu.ar/wp-content/uploads/2019/09/19\\_Psicomotricidad.pdf](https://www.sociales.unlz.edu.ar/wp-content/uploads/2019/09/19_Psicomotricidad.pdf)
- Themes. (Abril de 2015). Blog de educacion fisica. Obtenido de <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/fgonala/2015/04/18/la-coordinacion-oculo-manual-2/>
- Villanueva, L. (2018). Juegos Recreativos como Estrategia Pedagógica para Desarrollar Aprendizajes Significativos en los estudiantes de la IE. N° 123 Baños del Inca Cajamarca. Univercidad San Pedro , Cajamarca, Celendín. Obtenido de [http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/6242/Tesis\\_60359.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/6242/Tesis_60359.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

## ANEXOS

## Anexo 1

## Matriz de Consistencia

<p><b>TÍTULO:</b> Programa “Jugando me divierto” para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas del primer grado de primaria de la Institución Educativa “La Pastora “de puerto Maldonado-2021.</p> <p><b>INVESTIGADORES:</b> Wilder Choque Sargento Mack Thommy Calderon Abano</p>				
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES / DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p><b>PROBLEMA GENERAL:</b></p> <p>¿De qué manera el programa “jugando me divierto” para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas del primer grado de primaria de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b></p> <p>Determinar el efecto del programa “Jugando me Divierto” para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas del primer grado de primaria de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021.</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL:</b></p> <p>H1 El programa “Jugando me Divierto” mejora el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas del primer grado primaria de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021.</p>	<p><b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b></p> <p>PROGRAMA JUGANDO ME DIVIERTO</p> <p><u>DIMENSIONES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ El juego</li> </ul> <p><b>VARIABLE DEPENDIENTE</b></p> <p>PSICOMOTRICIDAD</p> <p><u>DIMENSIONES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Esquema corporal</li> <li>▪ Equilibrio</li> <li>▪ Coordinación</li> </ul>	<p><b>TIPO DE INVESTIGACIÓN</b></p> <p>Experimental</p> <p><b>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</b></p> <p>Pre experimental</p> <p><b>POBLACIÓN:</b></p> <p>80 niños y niñas de la institución educativa “La Pastora “de puerto Maldonado.</p> <p><b>MUESTRA:</b></p> <p><i>Tamaño:</i> 22 estudiantes entre niños y niñas del primer grado de primaria</p>

<p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS:</b></p> <p>PE1: ¿De qué manera el programa “jugando me divierto” para mejorar el desarrollo del esquema corporal de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021?</p> <p>PE2: ¿De qué manera el programa “jugando me divierto” para mejorar el desarrollo del equilibrio de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021?</p> <p>PE3: ¿De qué manera el programa “jugando me divierto” mejora la coordinación de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021?</p> <p>PE4: ¿De qué manera el programa “jugando me divierto” para mejorar el</p>	<p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b></p> <p>OE1: Determinar de qué manera el programa “jugando me divierto” para mejorar el desarrollo del esquema corporal de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021.</p> <p>OE2: Determinar de qué manera el programa “jugando me divierto” para mejorar el desarrollo del equilibrio de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021.</p> <p>OE3: Determinar de qué manera el programa “jugando me divierto” para mejorar el desarrollo de la coordinación de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021.</p> <p>OE4: Determinar de qué manera el programa</p>	<p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:</b></p> <p>HE1 En qué medida el programa “jugando me divierto” mejora significativamente en el esquema corporal estático de los niños y niñas del primer grado de primaria de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021.</p> <p>H2 De qué manera el programa “jugando me divierto” mejora significativamente el equilibrio de los niños y niñas del primer grado de primaria de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021.</p> <p>H3 En qué medida el programa “jugando me divierto” mejora significativamente la coordinación de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021.</p> <p>H4 El programa “jugando me divierto” mejora</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Desarrollo cognitivo</li> <li>▪ Desarrollo afectivo</li> </ul>	<p>- <i>Selección:</i> Muestreo no, porque el grupo con el cual se va a trabajar ya está definido. Es decir, se trabajará con el total de niños, que forman parte de la experiencia.</p> <p><b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOJO DE DATOS</b></p> <p><b>Técnica:</b></p> <p>observación</p> <p><b>Instrumento:</b></p> <p>Guía de observación</p> <p><b>TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS</b></p> <p>Se utilizará el software SPSS, que nos facilitará el análisis de datos, a través de la estadística descriptiva y la estadística inferencial.</p>
--	---	---	---	---

<p>desarrollo cognitivo de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021?</p> <p>PE5: ¿De qué manera el programa “jugando me divierto” para mejorar el desarrollo afectivo de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021?</p>	<p>“jugando me divierto” para mejorar el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021.</p> <p>OE5: Determinar de qué manera el programa “jugando me divierto” para mejorar el desarrollo afectivo de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021.</p>	<p>significativamente el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021.</p> <p>H4 El programa “jugando me divierto” mejora significativamente el desarrollo afectivo de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021.</p>		
--	--	--	--	--

## Anexo 2

## Matriz de operacionalización

<b>TITULO:</b> Programa “Jugando me divierto” para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en niñas y niños del primer grado de primaria de la Institución Educativa “La Pastora” de puerto Maldonado-2021. <b>INVESTIGADORES:</b> Choque Sargento Wilder, Calderón Abano Mack Thommy					
Variables (Definición conceptual)	Variables (Definición operacional)	Dimensiones	Indicadores	Ítems / Índices	Valor final
<p align="center"><b>VARIABLE INDEPENDIENTE PROGRAMA JUGANDO ME DIVIERTO</b></p> <p>Este programa brindará reforzará el desarrollo de psicomotricidad en los niños que empiezan su etapa escolar en el nivel de educación primaria, lo cual les permitirá consolidar de manera progresiva sus habilidades básicas utilizando como estrategias los juegos recreativos, de manera que se pueda ver una progresión positiva en el desarrollo del esquema corporal, la coordinación, el equilibrio, el conocimiento y trabajo en</p>	<p>Este variable será mediante la aplicación de una guía de observación a los estudiantes que permitirá recoger información sobre sus habilidades motrices, en un primer momento se aplicará un test adecuado para ver el momento inicial (pre-prueba) y finalmente el (pos-prueba) que nos permitirá hacer las comparaciones y verificar las mejoras en cada una de las dimensiones del programa</p>	<p><b>DIMENSIÓN 1:</b>            Actividades psicomotrices            La psicomotricidad es una práctica, una herramienta educativa utilizada con el fin de apoyar y acompañar el desarrollo integral de cada niño y niña abarcando aspectos cognitivos, motrices,</p>	<p>1.1 El juego</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Me divierto jugando y conozco mi cuerpo.</li> <li>2. juego y me divierto con mis habilidades motrices.</li> <li>3. Juego y me divierto tocando el balón con las diferentes partes de mi cuerpo.</li> <li>4. Juego y me divierto conociendo mi propio cuerpo y de los demás.</li> <li>5. Juego y me divierto coordinando y adaptando mis movimientos al entorno</li> </ol>	<p align="center">Siempre            Casi siempre            A veces            Nunca</p>

<p>equipo a través del proceso de socialización con énfasis en el aspecto afectivo del niño al interactuar con sus pares.</p>		<p>emocionales, afectivos y sociales; propicia el juego libre como recurso esencial para la expresividad motriz y el desenvolvimiento de cada sujeto.</p> <p>Elisa Araya Cortez, (2017), pg. 17</p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Juego y me divierto y descubro mis capacidades perceptivas motoras</li> <li>7. Jugando me divierto practico mi lateralidad utilizando el tren inferior de mi cuerpo.</li> <li>8. Jugando me divierto practicando mi lateralidad usando el tren superior</li> <li>9. Jugando me divierto y desarrollo mi lateralidad utilizando el tren superior e inferior.</li> <li>10. Jugando me divierto y desarrollo mi lateralidad utilizando el tren superior y tren inferior.</li> <li>11. Jugando me divierto usando el tren superior y tren inferior</li> <li>12. Jugando me divierto y pongo en</li> </ol>	
---	--	---	--	---	--

				<p>práctica mi coordinación</p> <p>13. Jugando me divierto con mi coordinación en movimiento</p> <p>14. Desarrollo mi coordinación mediante el juego</p> <p>15. Jugando me divierto y desarrollo mi coordinación óculo manual</p> <p>16. Jugando me divierto y desarrollo mi coordinación óculo podal.</p> <p>17. Juego y me divierto y practico mi coordinación espacial.</p> <p>18. Mejoro mi equilibrio jugando</p> <p>19. Jugando me divierto y mejoro mi equilibrio estático</p>	
--	--	--	--	---	--

				<p>20. Jugando me divierto y mejoro mi equilibrio dinámico</p> <p>21. jugando me divierto y mejoro mi equilibrio fijo y en movimiento</p> <p>22. Jugando me divierto y mejoro mi capacidad cognitiva</p> <p>23. Jugando me divierto y mejoro la capacidad de atención</p> <p>24. Juego y me divierto y mejoro la capacidad deductiva.</p> <p>25. Mediante el juego mejoro mi capacidad deductiva</p> <p>26. Mediante el juego mejoro mi desarrollo afectivo</p> <p>27. Jugando me divierto y mejoro el trabajo en equipo.</p>	
--	--	--	--	---	--

				<p>28. Mediante el juego mejoro el trabajo cooperativo.</p> <p>29. Juego y me divierto y mejoro mis habilidades de trabajo en equipo y cooperativo.</p>	
<p><b>VARIABLE DEPENDIENTE PSICOMOTRICIDAD</b></p> <p>Basado en una visión global de la persona, el término «psicomotricidad» integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensoriomotrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. La psicomotricidad, así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad.</p> <p>Berruezo, (2008).</p>	<p>Esta variable será analizada mediante la aplicación de instrumentos ficha de observación que recojan lo trabajado en las sesiones de aprendizaje, las que nos permitirán verificar la efectividad en las mejoras en la psicomotricidad como: esquema corporal, coordinación, equilibrio, desarrollo cognitivo y desarrollo afectivo, las cuales se desarrollarán durante la ejecución del programa. Todo ello se verificará con la aplicación del SPSS que facilitará la tabulación y los</p>	<p><b>DIMENSIÓN 1: Esquema corporal</b></p> <p>"esquema corporal" es la capacidad, finalmente inconsciente pero inicialmente aprendida mediante esfuerzos conscientes, que cada ser humano adquiere y emplea para realizar las funciones de subsistencia y de relación con el medio en que se desenvuelve.</p> <p>(Ruiz &amp; Ruiz,2017)</p>	<p>1.1 Conocimiento del propio cuerpo.</p> <p>1.2 Desarrollo de las capacidades perceptivo motoras.</p> <p>1.3 Desarrollo de la lateralidad.</p>	<p>1. Explora su cuerpo al realizar diferentes acciones, como correr, saltar, lanzar.</p> <p>2. Utiliza las partes de su cuerpo para realizar actividad física como: correr saltar, lanzar, ...</p> <p>3. Controla las diversas partes de su esquema corporal como (tren superior y tren inferior).</p> <p>4. Se orienta en el espacio y tiempo con relación a si mismo y otros puntos de referencias.</p> <p>5. Se desplaza utilizando los sentidos del tacto, el oído y la vista.</p> <p>6. Reconocen diferentes tipos de objetos usando los sentidos del tacto y la vista.</p> <p>7. Se orienta en un espacio y tiempo determinado,</p>	<p>Siempre A veces Nunca</p>

	resultados de la investigación.			reconociendo su lado izquierdo y derecho. 8. Se desplazan, a la derecha e izquierda, con relación a si mismo y otros puntos de referencia.	
		<p><b>DIMENSIÓN 2: Coordinación</b></p> <p>Es la capacidad de controlar conjuntamente los segmentos del cuerpo, ya que supone el ejercicio paralelo de distintos grupos musculares para la ejecución de una tarea compleja. (Loli, Silva y Cobos,2006. P.92)</p>	<p>1.1 Coordinación dinámica general. 1.2 Coordinación segmentada. 1.3 Coordinación espacial.</p>	<p>9. Realiza movimientos coordinados como saltar, girar, correr, ... 10. Realiza ejercicios de desplazamiento en uno o ambos sentidos: lentos y rápidos. 11. Realiza actividades óculo podal al desplazarse considerando la ubicación de diferentes materiales. 12. Realiza actividades óculo manual al lanzar y recepcionar un objeto. 13. Se desplaza coordinadamente siguiendo las indicaciones de sus compañeros. 14. Se desplaza mediante movimientos coordinados según sus</p>	<p>Siempre  A veces  Nunca</p>

				intereses, necesidades y posibilidades.	
		<p><b>DIMENSIÓN 3: Equilibrio</b></p> <p>“Es un aspecto que facilita tanto el control postural como la ejecución de los movimientos, esta al igual que otros componentes de mecanismos neurológicos y del control consciente”. Cobos,2006.</p>	<p>3.1 Equilibrio estático 3.2 Equilibrio dinámico</p>	<p>15. Mantiene su cuerpo estable con un solo pie y con los brazos extendidos.</p> <p>16. Realiza equilibrio usando las diferentes partes de su esquema corporal en un solo lugar.</p> <p>17. Se desplaza sobre líneas rectas y curvas con cierto grado de complejidad.</p> <p>18. Se desplaza libremente trasladando objetos.</p>	<p>Siempre</p> <p>A veces</p> <p>Nunca</p>
		<p><b>DIMENSIÓN 4: Desarrollo cognitivo</b></p> <p>Según esta teoría los niños pasan a través de etapas específicas conforme va madurando su</p>	<p>4.1 Capacidad de atención 4.2 Capacidad deductiva</p>	<p>19. Sigue las indicaciones para desarrollar actividades motrices.</p> <p>20. Atiende las orientaciones dadas</p>	<p>Siempre</p> <p>A veces</p> <p>Nunca</p>

		<p>intelecto y su capacidad para percibir las relaciones de todo tipo. Estas etapas se desarrollan en un orden fijo en todos los niños, y en todos los países. Jean Piaget (1896-1980)</p>		<p>para desarrollar determinadas tareas. 21. Utiliza su creatividad para proponer algunas actividades lúdicas, con objetos como un balón, un aro, ... 22. Propone estrategias para lograr objetivos en diferentes actividades lúdicas.</p>	
		<p><b>DIMENSIÓN 5: Desarrollo afectivo</b> La evolución afectiva de una persona se origina de manera interpersonal y sigue su curso durante todo el ciclo vital de la persona, en la primera infancia se establecen las bases de la personalidad. Ocaña, (2011)</p>	5.1 Relación con sus pares	<p>23. Trabaja en equipo y asume roles dentro del grupo, para lograr el objetivo. 24. Expresa con seguridad y confianza sus opiniones al trabajar con sus pares. 25. Se comunica de manera asertiva con sus compañeros al realizar diferentes actividades.</p>	<p>Siempre A veces Nunca</p>

**Anexo 3**

**Instrumento de recojo de información**

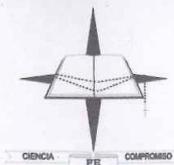
**INSTRUMENTO DE EVALUACION DE COMPONENTES DE LA PSICOMOTRICIDAD (PRE-TEST Y POST TEST)**

**Estudiante:** .....

**Grado:** ..... **Sexo:** ..... **Edad:** ..... **Fecha:** .....

COMPONENTES DE LA PSICOMOTRICIDAD		ESCALAS			
		Nunca	A veces	Casi siempre	siempre
ESQUEMA CORPORAL		1	2	3	4
1	Reconoce su cuerpo al realizar diferentes movimientos.				
2	Utiliza las partes de su cuerpo para realizar actividades motrices.				
3	Controla las diversas partes de su cuerpo en actividades motrices.				
4	Se orienta en el espacio en relación a sí mismo y a otros puntos de referencia.				
5	Se orienta en el tiempo a través de actividades cotidianas.				
6	Se desplaza utilizando los sentidos del tacto, el oído y la vista.				
7	Reconocen diferentes tipos de objetos usando los sentidos del tacto y la vista.				
8	Se orienta en el espacio y tiempo determinado, reconociendo su lado izquierdo y derecho.				
9	Se desplaza, hacia la derecha e izquierda en relación a si mismo y a otros puntos de referencia.				
10	Se desplaza en diferentes direcciones reconociendo su lateralidad.				
11	Realiza actividades motrices en relación a la ubicación espacial.				

COORDINACIÓN		1	2	3	4
12	Realiza movimientos coordinados.				
13	Realiza ejercicios de desplazamiento en diferentes ritmos.				
14	Realiza actividades óculo podal al desplazarse en un espacio determinado.				
15	Realiza actividades óculo manual al lanzar y recepcionar un objeto.				
16	Se desplaza coordinadamente siguiendo las indicaciones.				
17	Se desplaza con movimientos coordinados en diferentes actividades motrices propuestas.				
EQUILIBRIO		1	2	3	4
18	Mantiene su cuerpo estable con un solo pie y con los brazos extendidos.				
19	Realiza equilibrio usando las diferentes partes de su esquema corporal en un solo lugar.				
20	Se desplaza sobre líneas rectas y curvas con cierto grado de complejidad.				
21	Se desplaza trasladando objetos.				
DESARROLLO COGNITIVO		1	2	3	4
22	Sigue las indicaciones para desarrollar actividades motrices.				
23	Demuestra creatividad al proponer actividades lúdicas.				
24	Aplica estrategias para lograr el objetivo del juego.				
DESARROLLO AFECTIVO		1	2	3	4
25	Trabaja en equipo y asume roles dentro del grupo, para lograr el objetivo.				
26	Expresa con seguridad y confianza sus opiniones al trabajar con sus pares.				
27	Se comunica de manera asertiva con sus compañeros al realizar diferentes actividades.				

**Anexo 4: Validez y confiabilidad de los instrumentos (colocar lo que firmaron los expertos)**

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO  
 "NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO" - PUERTO MALDONADO  
 D.S. N° 12-85-ED del 20 de Febrero de 1985  
 REVALIDADA CON R.D. N° 00087-2020-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID  
 EN PROCESO DE LICENCIAMIENTO

**CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO****PRUEBA ESCRITA QUE MIDE LA VARIABLE 2: PSICOMOTRICIDAD**

NOMBRE DEL EXPERTO	: Yesenia Verónica Manrique Jaramillo
DNI	: 40580677
ESPECIALIDAD	: Psicología y Ciencias Religiosas
GRADO	: Magíster
INSTITUCIÓN	: IESPP "Nuestra Señora del Rosario"

Por medio de la presente hago constar que realicé la revisión de la guía de observación sobre la variable que mide la "Psicomotricidad" elaborado por la estudiante Wilder Choque Sargento, Mack Thommy Calderon Abano de Educación física del IESPP "Nuestra Señora del Rosario", quien está realizando un trabajo de investigación titulado "Programa "Jugando me divierto" para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas del primer grado de primaria de la Institución Educativa - "La Pastora" de Puerto Maldonado.

Una vez indicadas las correcciones pertinentes considero que dicha guía de observación es válida para su aplicación.

Puerto Maldonado, 17 de setiembre de 2021.

Firma y Pos firma del Experto



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO  
 "NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO" – PUERTO MALDONADO  
 D.S. N°12-85.ED del 20 de Febrero de 1985  
 REVALIDADA CON R.D. N° 00087-2020-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID  
 EN PROCESO DE LICENCIAMIENTO



## ANEXO 05

### MATRIZ DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO (JUICIO DE EXPERTO) GUIA DE OBSERVACION QUE MIDE LA VARIABLE 2: PSICOMOTRICIDAD

**TÍTULO: PROGRAMA “JUGANDO ME DIVIERTO” MEJORA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA - “LA PASTORA” DE PUERTO MALDONADO-2020.**

**AUTORES:** Wilder Choque Sargento.  
 Mack Thommy Calderon Abano.

**INSTRUCCIONES:** Por favor coloque en cada casilla un aspa (X) correspondiente al aspecto cuantitativo de cada ítem, según los criterios que a continuación se detallan. Las categorías a evaluar son: redacción, claridad, coherencia, pertinencia con los indicadores, dimensiones y variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o mejora de cada ítem.

VARIABLE 2 Psicomotricidad										
Indicadores	Dimensiones / Ítems	CRITERIOS A EVALUAR								Observaciones (si debe eliminarse o modificarse un ítem por favor indique)
		Redacción <sup>1</sup>		Claridad <sup>2</sup>		Coherencia <sup>3</sup>		Pertinencia <sup>4</sup>		
	DIMENSIÓN 1: Esquema Corporal	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Conocimiento del propio cuerpo	1. Explora su cuerpo al realizar diferentes acciones, como correr, saltar, lanzar.	✓								
	2. Utiliza las partes de su cuerpo para realizar actividad física como: correr saltar, lanzar, ...	✓								
	4. Controla las diversas partes de su esquema corporal como (tren superior y tren inferior).	✓								
Desarrollo de las capacidades perceptivo motoras	5. Se orienta en el espacio y tiempo con relación a si mismo y otros puntos de referencia.	✓								
	6. Se desplaza utilizando los sentidos del tacto, el oído y la vista.	✓								
	7. Reconocen diferentes tipos de objetos usando los sentidos del tacto y la vista.	✓								



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO  
 "NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO" – PUERTO MALDONADO  
 D.S.N°12-85.ED del 20 de Febrero de 1985  
 REVALIDADA CON R.D. N° 00087-2020-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID  
 EN PROCESO DE LICENCIAMIENTO



BICENTENARIO  
 PERÚ 2021

Desarrollo de la lateralidad	8. Se orienta en un espacio y tiempo determinado, reconociendo su lado izquierdo y derecho.	✓								
	9. Se desplazan, a la derecha e izquierda, con relación a sí mismo y otros puntos de referencia.	✓								
<b>Indicadores</b>	<b>DIMENSIÓN 2: Coordinación</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Observaciones</b>
Coordinación dinámica-general	10. Realiza movimientos coordinados como saltar, girar, correr,	✓								
	11. Realiza ejercicios de desplazamiento en uno o ambos sentidos: lentos y rápidos.	✓								
Coordinación segmentada	12. Realiza actividades óculo podal al desplazarse considerando la ubicación de diferentes materiales.	✓								
	13. Realiza actividades óculo manual al lanzar y recepcionar un objeto.	✓								
Coordinación espacial	14. Se desplaza coordinadamente siguiendo las indicaciones de sus compañeros.	✓								
	15. Se desplaza mediante movimientos coordinados según sus intereses, necesidades y posibilidades.	✓								
<b>Indicadores</b>	<b>DIMENSIÓN 3: Equilibrio</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Observaciones</b>
Equilibrio Estático	16. Mantiene su cuerpo estable con un solo pie y con los brazos extendidos.	✓								
	17. Realiza equilibrio usando las diferentes partes de su esquema corporal en un solo lugar.	✓								
Equilibrio Dinámico	18. Se desplaza sobre líneas rectas y curvas con cierto grado de complejidad.	✓								
	19. Se desplaza libremente trasladando objetos.	✓								
<b>Indicadores</b>	<b>DIMENSIÓN 3: Desarrollo Cognitivo</b>									



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO  
 "NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO" – PUERTO MALDONADO  
 D.S.N°12-85.ED del 20 de Febrero de 1985  
 REVALIDADA CON R.D. N° 00087-2020-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID  
 EN PROCESO DE LICENCIAMIENTO



BICENTENARIO  
 PERÚ 2021

Capacidad de atención	20. Sigue las indicaciones para desarrollar actividades motrices.	✓								
	21. Atiende las orientaciones dadas para desarrollar determinadas tareas.	✓								
Capacidad deductiva	22. Utiliza su creatividad para proponer algunas actividades lúdicas, con objetos como un balón, un aro,	✓								
	23. Propone estrategias para lograr objetivos en diferentes actividades lúdicas.	✓								
<b>Indicadores</b>	<b>DIMENSIÓN 3: Desarrollo Afectivo</b>									
Relación con sus pares	24. Trabaja en equipo y asume roles dentro del grupo, para lograr el objetivo.	✓								
	25. Expresa con seguridad y confianza sus opiniones al trabajar con sus pares.	✓								
	26. Se comunica de manera asertiva con sus compañeros al realizar diferentes actividades.	✓								

ASPECTOS GENERALES	SI	NO	Observaciones
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario.	✓		
Los ítems permiten el objetivo del logro de la investigación.	✓		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial.	✓		
Los números de ítem son suficientes para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir.	✓		
OPINIÓN DE APLICABILIDAD	SI	NO	Observaciones
Aplicable	✓		



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO  
 "NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO" – PUERTO MALDONADO  
 D.S.N°12-85.ED del 20 de Febrero de 1985  
 REVALIDADA CON R.D. N° 00087-2020-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID  
 EN PROCESO DE LICENCIAMIENTO



BICENTENARIO  
 PERÚ 2021

Aplicable después de corregir	—		
No aplicable	—		

DATOS PERSONALES DEL JUEZ EVALUADOR				
Apellidos y Nombres	DNI N°	Especialidad	Grado Académico	Institución donde labora
Mamrique Jaramillo Yesenia V.	40580677	Psicología y C.C.PP.	Magíster.	IESPP Nuestra Señora del Rosario

Puerto Maldonado.....17 de setiembre de 2021.

  
 Yesenia V. Mamrique Jaramillo  
 DOCENTE ESTABLE IESPP  
 "Nuestra Señora del Rosario"  
 Firma y post firma

**LEYENDA:**

1. Redacción: Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.
2. Claridad: Está formulado con un lenguaje apropiado. Se entiende sin dificultad, es conciso, exacto y directo
3. Coherencia: Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables
4. Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

## ANEXO 01

### INSTRUMENTO DE EVALUACION DE COMPONENTES DE LA PSICOMOTRICIDAD (PRE-TEST Y POST TEST)

Estudiante: Ana Cristina Cosihuallpa Vazquez

Grado: 1<sup>ro</sup> Sexo: F Edad: 7 Fecha: 2

COMPONENTES DE LA PSICOMOTRICIDAD		ESCALAS			
		Nunca	A veces	Casi siempre	siempre
ESQUEMA CORPORAL		1	2	3	4
1	Reconoce su cuerpo al realizar diferentes movimientos.		X		
2	Utiliza las partes de su cuerpo para realizar actividades motrices.		X		
3	Controla las diversas partes de su cuerpo en actividades motrices.	X			
4	Se orienta en el espacio en relación a sí mismo y a otros puntos de referencia.		X		
5	Se orienta en el tiempo a través de actividades cotidianas.		X		
6	Se desplaza utilizando los sentidos del tacto, el oído y la vista.		X		
7	Reconocen diferentes tipos de objetos usando los sentidos del tacto y la vista.		X		
8	Se orienta en el espacio y tiempo determinado, reconociendo su lado izquierdo y derecho.		X		
9	Se desplaza, hacia la derecha e izquierda en relación a si mismo y a otros puntos de referencia.	X	X		
10	Se desplaza en diferentes direcciones reconociendo su lateralidad.		X		

11	Realiza actividades motrices en relación a la ubicación espacial.		X		
<b>COORDINACIÓN</b>		1	2	3	4
12	Realiza movimientos coordinados.		X		
13	Realiza ejercicios de desplazamiento en diferentes ritmos.		X		
14	Realiza actividades óculo podal al desplazarse en un espacio determinado.		X		
15	Realiza actividades óculo manual al lanzar y recepcionar un objeto.		X		
16	Se desplaza coordinadamente siguiendo las indicaciones.		X		
17	Se desplaza con movimientos coordinados en diferentes actividades motrices propuestas.		X		
<b>EQUILIBRIO</b>		1	2	3	4
18	Mantiene su cuerpo estable con un solo pie y con los brazos extendidos.		X		
19	Realiza equilibrio usando las diferentes partes de su esquema corporal en un solo lugar.		X		
20	Se desplaza sobre líneas rectas y curvas con cierto grado de complejidad.		X		
21	Se desplaza trasladando objetos.	X			
<b>DESARROLLO COGNITIVO</b>		1	2	3	4
22	Sigue las indicaciones para desarrollar actividades motrices.		X		
23	Demuestra creatividad al proponer actividades lúdicas.		X		
24	Aplica estrategias para lograr el objetivo del juego.		X		
<b>DESARROLLO AFECTIVO</b>		1	2	3	4
25	Trabaja en equipo y asume roles dentro del grupo, para lograr el objetivo.	X			
26	Expresa con seguridad y confianza sus opiniones al trabajar con sus pares.	X			
27	Se comunica de manera asertiva con sus compañeros al realizar diferentes actividades.	X			

11	Realiza actividades motrices en relación a la ubicación espacial.				X
<b>COORDINACIÓN</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
12	Realiza movimientos coordinados.				X
13	Realiza ejercicios de desplazamiento en diferentes ritmos.				X
14	Realiza actividades óculo podal al desplazarse en un espacio determinado.				X
15	Realiza actividades óculo manual al lanzar y recepcionar un objeto.				X
16	Se desplaza coordinadamente siguiendo las indicaciones.				X
17	Se desplaza con movimientos coordinados en diferentes actividades motrices propuestas.				X
<b>EQUILIBRIO</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
18	Mantiene su cuerpo estable con un solo pie y con los brazos extendidos.				X
19	Realiza equilibrio usando las diferentes partes de su esquema corporal en un solo lugar.				X
20	Se desplaza sobre líneas rectas y curvas con cierto grado de complejidad.				X
21	Se desplaza trasladando objetos.				X
<b>DESARROLLO COGNITIVO</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
22	Sigue las indicaciones para desarrollar actividades motrices.				X
23	Demuestra creatividad al proponer actividades lúdicas.				X
24	Aplica estrategias para lograr el objetivo del juego.				X
<b>DESARROLLO AFECTIVO</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
25	Trabaja en equipo y asume roles dentro del grupo, para lograr el objetivo.				X
26	Expresa con seguridad y confianza sus opiniones al trabajar con sus pares.				X
27	Se comunica de manera asertiva con sus compañeros al realizar diferentes actividades.				X

**Anexo 5:** Programa jugando me divierto

**PROGRAMA PSICOMOTOR BASADA EN LA MEJORA DE  
LAS HABILIDADES MOTRICES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 6  
AÑOS.**

**PROGRAMA “JUGANDO ME DIVIERTO”**

**I- DATOS INFORMATIVOS**

<b>1.1 Institución Educativa</b>	: I.E.B.R. N° 52010 “La Pastora”
<b>1.2 Docente</b>	: Olga Ochoa Pizango
<b>1.3 Aula</b>	: 1° (A)
<b>1.4 Dirigido</b>	: Niños y niñas de la I. E
<b>1.5 Beneficiarios</b>	: 6 y 7 años
<b>1.6 Responsables del proyecto</b>	: Wilder Choque Sargento, Mack T. Calderon Abano
<b>1.7 Temporalización</b>	: Desde el 28 de setiembre hasta 11 de noviembre del 2021

**II. JUSTIFICACIÓN:**

El presente trabajo quiere ser un aporte al reconocimiento de la importancia de la psicomotricidad en el desarrollo de ciertas capacidades en estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa “La Pastora”. Así mismo, la investigación se justifica en el contexto donde desarrollamos nuestra práctica pre profesional. Esta investigación pretende desarrollar un programa con diferentes actividades de psicomotricidad que ayuden en la formación integral de los niños de primer grado.

Esta etapa es donde los niños mediante el juego y la socialización desarrollan mejor sus habilidades motoras y cognitivas lo cual se ha ido perdiendo por los cambios sociales y culturales. Es por esta razón que el programa “jugando me divierto” mediante 40 sesiones se mejorara la psicomotricidad plasmando cambios notables en los estudiantes del primer grado.

Este programa busca mejorar en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Básica Regular “La Pastora” el desarrollo motriz, lo cual es muy importante; debido que en esta etapa es donde se debería de aprovechar el desarrollo de las habilidades motrices porque, es parte del crecimiento y la formación integral de los niños.

### **III.- OBJETIVOS:**

#### **3.1. Objetivo General:**

Determinar de qué manera el programa “Jugando me Divierto” mejora el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” de Puerto Maldonado-2021.

#### **3.2. Objetivo Específicos:**

1. Determinar de qué manera el programa “jugando me divierto” mejora el desarrollo del esquema corporal de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” mediante el conocimiento del propio cuerpo, así como el desarrollo de las capacidades perceptivo motoras y el desarrollo de la lateralidad.
2. Determinar de qué manera el programa “jugando me divierto” mejora el desarrollo del equilibrio de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” mediante el equilibrio estático, así como el equilibrio dinámico las cuales son muy importantes para el desarrollo integral del estudiante.
3. Determinar de qué manera el programa “jugando me divierto” mejora el desarrollo de la coordinación de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” mediante la ejecución de juegos se mejorará la coordinación dinámica general, también la coordinación segmentada y la coordinación espacial es cual es importante para el desarrollo de la psicomotricidad.
4. Determinar de qué manera el programa “jugando me divierto” mejora el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” mediante la aplicación de juegos recreativos que mejoren la capacidad de atención y la capacidad deductiva del estudiante.
5. Determinar de qué manera el programa “jugando me divierto” mejora el desarrollo afectivo de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa “La Pastora” mediante la ejecución de juegos recreativos para mejorar el trabajo en equipo y el trabajo cooperativo en los estudiantes.

### **4. Justificación del Programa “Jugando me divierto”**

El programa “jugando me divierto” mejora el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes del primer grado de primaria de la institución educativa “La Pastora” mediante la aplicación de sesiones de aprendizaje con el cual se trabajará empleando como una estrategia de aprendizaje las distintas clases de juegos.

Es importante lo indicado por el autor, pues la psicomotricidad es parte del aprestamiento que deben tener los niños en su proceso de formación integral. Estas actividades permitirán que como investigadores podamos realizar diferentes actividades donde los niños puedan afianzar en el reconocimiento de su esquema corporal, la mejora de del desarrollo de su equilibrio, coordinación y su desarrollo cognitivo y afectivo durante la ejecución del programa “jugando me divierto”, que es lo que trabajaremos en cada una de las sesiones en búsqueda de lograr nuestros objetivos propuestos.

Con la ejecución del programa “jugando me divierto”, pretendemos como investigadores mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de primer grado de esta institución educativa y poder completar sus capacidades y por ende seguir consolidando su formación integral con este aporte que tiene la psicomotricidad para otras actividades que tenga que desarrollar el niño, como es la lectoescritura y dominar sus movimientos corporales de una forma sana, así como a mejorar su relación y comunicación con los demás.

**IV.- ACTIVIDADES Y CRONOGRAMA:**

N°	SESIÓN DE APRENDIZAJE	Desempeños	TIEMPO	RESPONSABLE	RECURSOS/MAT.
	Aplicación del pre test	Reconoce sus habilidades motrices.	90 min.		Fichas.
1	Me divierto jugando y conozco mi cuerpo.	<b>Esquema corporal</b>  • Conocimiento del propio cuerpo.  • Desarrollo de las capacidades perceptivo motoras.  • Desarrollo de la lateralidad.	90 min.	Responsables del Programa.	Textos.
2	Juego y me divierto con mis habilidades motrices.		90 min.		Conos de diferentes colores
3	Juego y me divierto tocando el balón con las diferentes partes de mi cuerpo.		90 min.		Cintas de diferentes colores.
4	Juego y me divierto conociendo mi propio cuerpo y de los demás.		90 min.		Escalera biométrica.
5	Juego y me divierto coordinando y adaptando mis movimientos al entorno		90 min.		Platos.
6	Juego y me divierto y descubro mis capacidades perceptivas motoras		90 min.		Pelotitas de psicomotricidad.
7	Jugando me divierto practico mi lateralidad utilizando el tren inferior de mi cuerpo		90 min.		Bastones.
8	Jugando me divierto practicando mi lateralidad usando el tren superior		90 min.		Aros.
					Silbato.
					Tablero.
					Sogas
					Fichas de trabajo
					Globos
					Otros:
					Parlante
					Audio musical

9	Jugando me divierto y desarrollo mi lateralidad utilizando el tren superior e inferior.		90 min.		
10	Jugando me divierto utilizando el tren superior e inferior.		90 min.		
11	Jugando me divierto y coordino mi cuerpo al correr en distintas direcciones.	<b>Coordinación</b>  - <b>Coordinación dinámica-general</b>  - <b>Coordinación segmentada</b>  - <b>Coordinación espacial</b>	90 min.		
12	Jugando me divierto y pongo en práctica mi coordinación.		90 min.		
13	Jugando me divierto con mi coordinación en movimiento.		90 min.		
14	Desarrollo mi coordinación mediante el juego.		90 min.		
15	Jugando me divierto y desarrollo mi coordinación óculo manual.		90 min.		

16	Jugando me divierto y desarrollo mi coordinación óculo podal.		90 min.		
17	Juego y me divierto y practico mi coordinación espacial.	<b>Equilibrio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Equilibrio Estático.</li> <li>• Equilibrio Dinámico.</li> </ul>	90 min.		
18	Mejoro mi equilibrio jugando.		90 min.		
19	Jugando me divierto y mejoro mi equilibrio estático.		90 min.		
20	Jugando me divierto y mejoro mi equilibrio dinámico.		90 min.		
21	Jugando me divierto y mejoro mi equilibrio fijo y en movimiento.	<b>Desarrollo cognitivo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidad de atención.</li> <li>- Capacidad deductiva</li> </ul>	90 min.		
22	Jugando me divierto y mejoro mi capacidad cognitiva.		90 min.		

23	Jugando me divierto y mejoro mi capacidad de atención.		90 min.		
24	Juego, me divierto y mejoro mi capacidad deductiva.		90 min.		
25	Mediante el juego mejoro practico mi lateralidad en equipo.	<b>Desarrollo afectivo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo en equipo</li> <li>• Trabajo cooperativo</li> </ul>	90 min.		
26	Circuito de coordinación en equipos.		90 min.		
27	Circuito de equilibrio estático y dinámico en equipo.		90 min.		
28	Mediante el juego mejoro el trabajo cooperativo y cognitivo.		90 min.		
	Aplicación del post test.	Aplicación de la prueba de salida o posttest.	90 min.		

## RUBRICA DE OBSERBACION

**DIMENSION:** Coordinación  
**FECHA:** 11/10/21 al 18/10/21

103

**PROFESORES:** Wilder Choque Sargento

INDICADORES DE APRNDISAJE (ITEMS)										
	ESTUDIANTES	COORDINACIÓN DINÁMICA GENERAL.		VALORACIÓN	COORDINACIÓN SEGMENTADA.		VALORACIÓN	COORDINACIÓN ESPACIAL		VALORACIÓN
		1. Realiza movimientos coordinados. 2. Realiza ejercicios de desplazamientos en diferentes ritmos			1. Realiza actividades óculo podal al desplazarse en un espacio determinado. 2. Realiza actividades óculo manual al lanzar y recepcionar un objeto.			1. Se desplaza coordinadamente siguiendo indicaciones. 2. Se desplaza con movimientos coordinados en diferentes actividades motrices propuestas.		
		S1	S2		S1	S2		S1	S2	
1	Ana Cristina Curihuallpa Vázquez	2	2		2	2		3	3	
2	Kiara Milena Melgarejo Huamán	2	2		2	2		3	3	
3	Jhon Taiwán Mamani Cansaya	2	2		2	2		3	3	
4	Yoselin Lisbeth Gonzales Huallpa	2	2		2	2		3	3	
5	Adrián Antoni Carbajal Quipe	2	2		2	2		3	3	

6	Naida Aide Aranibar Atauluco	2	2		2	2		3	3	
7	Addiel Farit Gatica Collantes	2	2		2	2		3	3	
8	María Nereida Astric Huillca Pfcofi	2	2		2	2		3	3	
9	Xander Miguel Mori Vilches	2	2		3	3		3	3	
10	Melani Taira Chávez Tintaya	2	2		2	2		3	3	
11	Aldo David Huarca Quispe	2	2		2	2		3	3	
12	Frank Riveri Ccama Camargo	2	2		2	2		3	3	
13	Clivel Axel Quispe Chipallo	2	2		2	2		3	3	
14	Camila Condori Rojas	2	2		2	2		3	3	
15	Patrick Mendoza Chipallo	2	2		2	2		3	3	
16	Danna Cari Calderón Hualpa	2	2		2	2		3	3	
17	Jasmín Puma Salas	2	2		2	2		3	3	
18	Dalia Martita Rojas Suiza	3	3		3	3		4	4	
19	Yonni Edwar Hurtado Chambi	2	2		2	2		3	3	
20	Aron Espinosa Yauri	3	3		3	3		4	4	
21	José Antonio Paco Quispe	2	2		2	2		3	3	
22	Julio Cesar Huarca Quispe	2	2		2	2		3	3	

## V. PRESUPUESTO

<b>Recursos</b>	<b>Costo Unitario S/</b>	<b>Monto total S/</b>
Copias	0,10	200,00
Hojas bond	16,50	50,00
Movilidad	40,00	200,00
Agua	8,00	88,00
Pelotitas de psicomotricidad	5,00	175,00
Ula ulas	7,00	245,00
Materiales de bio seguridad covid -19	50,00	100,00
Otros	35,00	280,00
<b>TOTAL</b>		<b>S/.1338,00</b>

### Observaciones:

Adquisición de textos de psicomotricidad para la elaboración de las sesiones de aprendizaje, serán autofinanciados.

### 5. EVALUACIÓN.

Los resultados de nuestra intervención educativa con el programa dependen de:

- Conocimiento profundo de los niños en todas sus facetas de desarrollo.
- Seguimiento.
- Coordinación permanente con las familias.

Además, el investigador debe reunir las acciones a desarrollarse como el esquema corporal, coordinación, equilibrio, desarrollo cognitivo, desarrollo afectivo.

La evaluación del programa se dará al finalizar, presentando el informe a las instancias pertinentes.

---

Formador de investigación  
Docente - formador

---

Wilder Choque Sargento  
Estudiante

---

Mack T. calderón Abano  
Estudiante

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1

### I. DATOS INFORMATIVOS:

<b>Institución Educativa</b>	: I.E.B.R. N° 52010 “La Pastora” de puerto Maldonado.	
<b>Ciclo - Año</b>	: III ciclo - 6 años	
<b>Responsables</b>	: Est. Wilder Choque Sargento : Est. Mack Tommy Calderon Abano	
<b>Tiempo</b>	: 90 min.	<b>Fecha: 28/09/2021</b>
<b>Técnica</b>	: Explicativa demostrativa y observación.	
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.
<b>TEMA</b>	: Me divierto jugando y conozco mi cuerpo.	

### II. SECUENCIA METODOLOGICAS:

<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS MOTRICES</b>	<b>RECURSOS/MAT.</b>
<u>INICIO</u>  TIEMPO: 20 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se inicia al programa dando la bienvenida. (saludamos a cada uno de los estudiantes)</li> <li>❖ La motivación (mediante una canción llamado cabeza hombros rodillas y pies)</li> <li>❖ Se realiza la activación corporal (del tren superior e inferior)</li> <li>❖ Se les indica a los estudiantes el nombre de la sesión y se da a conocer las normas de convivencia.</li> </ul>	Fichas Silbato. Tablero. Equipo de sonido. Losa deportiva.  Conos  Aros.
<u>DESARROLLO</u>	1.El juego del “espejo mágico” Uno de los miembros de la pareja representa al protagonista, y el otro niño/a será el espejo.	

<p>TIEMPO: 50min.</p>	<p>El espejo debe imitar simultáneamente los movimientos y acciones del protagonista, el cual representa acciones cotidianas, como vestirse, cepillarse los dientes... Pasado un tiempo, se intercambian los roles (variantes).</p> <p>2.La siguiente actividad denominado el juego “jugamos con aros” Repartimos a cada niño/a un aro y al son de una melodía imitarán las acciones que el maestro/a vaya realizando con dicho aro: rodarlo, llevarlo en la cintura, saltamos dentro y fuera, lo ponemos arriba y debajo de la cabeza, etc. (variantes).</p> <p>3.La tercera actividad el juego de “Estatuas” Consiste en bailar de manera alocada y divertida mientras suena la música, una vez el profesor para la música, los niños deben convertirse en estatuas e intentar quedarse en la posición más rara. La estatua más extraña ganará un punto. Si le añadimos una derivación para complicarla un poco más, los niños solo deben bailar con la parte del cuerpo que elija el profesor mientras suena la música, teniendo que dejar el resto del cuerpo completamente quieto (variantes).</p>	
<p><u>CIERRE:</u></p>	<p>. Relajación del cuerpo: “la fotografía” (un niño se coloca delante de sus compañeros y hace como si les sacara una foto, estos se colocarán como si estuvieran posando, luego el que se queda saldrá del aula mientras los</p>	

<p>TIEMPO: 20 min.</p>	<p>otros cambian de pose luego el estudiante tendrá que identificar los cambios).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños/niñas se reúnen para consolidar lo aprendido (que hicimos hoy) ¿Les gusto?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustaría seguir jugando? <u>extensión</u>; el docente recomienda seguir practicando los juegos motrices en su casa y en su entorno.</li> <li>• Higiene personal (lavado de manos durante 20 segundos con agua y jabón y cambiarse de ropa).</li> </ul>	
----------------------------	---	--

.....  
**Wilder Choque Sargento**  
**DNI:456868**

.....  
**Mack Tommy Calderón Abano**  
**DNI: 76193883**

**SECIÓN DE APRENDIZAJE N° 2****I. DATOS INFORMATIVOS:**

<b>Institución Educativa</b>	: I.E.B.R. N° 52010 “La Pastora” de puerto Maldonado.	
<b>Ciclo - Año</b>	: III ciclo - 6 años	
<b>Responsables</b>	: Est. Wilder Choque Sargento : Est. Mack Thommy Calderon Abano	
<b>Tiempo</b>	: 90 min.	<b>Fecha: 29/09/2021</b>
<b>Técnica</b>	: Explicativa demostrativa	
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.
<b>TEMA</b>	: juego y me divierto con mis habilidades motrices.	

**II. SECUENCIA METODOLOGICAS:**

<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS MOTRICES</b>	<b>RECURSOS/MAT.</b>
<u>INICIO</u>  TIEMPO: 20 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se inicia al programa dando la bienvenida. (saludamos a cada uno de los estudiantes)</li> <li>❖ La motivación (mediante una dinámica llamado el rey manda consiste en desplazarse por el campo hasta que el rey mande agruparse en grupo el que se quede solo tendrá un castigo).</li> <li>❖ Se realiza la activación corporal (del tren superior e inferior)</li> <li>❖ Se les indica a los estudiantes el nombre de la sesión y el propósito, se da a conocer las normas de convivencia.</li> </ul>	Losa deportiva. Silbato. Tablero. Fichas de trabajo. Conos Bastón Ula ula Escalera biométrica Globos Pelota de trapo Cinta

<p><u>DESARROLLO</u></p> <p>TIEMPO: 50 min.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Juegos “los globos bum pum y kapow” consiste en dos grupos de igual número de integrantes, el juego tratara en cada grupo contara con 10 globos, los estudiantes deberán partir del punto de inicio y atravesaran diferentes obstáculos hasta llegar al punto de llegada y deberán reventar el globo sentándose en una silla, luego de ello deberá retornara a la línea de partida para que salga su compañero (se usara variantes en el juego).</li> <li>2. Juego “encesto y gano” consiste en dos grupos de igual número de integrantes quienes deberán formarse en dos columnas, cada grupo contara con 7 pelotitas de trapo, un integrante de cada grupo deberá salir al sonido del silbato, saltando los aros, y escalera biométrica hasta llegar a la línea marcada y tratar de encestar al canasto luego de ello deberá retornar para que pueda salir su compañero (se usara variantes en el juego).</li> <li>3. Juego “la serpiente” consiste en formar dos grupos, se colocan un grupo al lado del terreno de jugo, el profesor agita la soga al sonar el silbato los estudiantes deberán saltar por encima de la soga al otro lado del terreno, cada estudiante tendrá tres vidas, cuando es tocado por primera vez están mordidos, a la segunda envenenados, y a la tercera muertos, los jugadores muertos deberán salir del juego, el equipo que tenga más integrantes en el juego será el ganador (se usara variantes en el juego).</li> </ol>	
<p><u>CIERRE:</u></p>	<p>. Vuelta a la calma: “la bomba” (la dinámica cosiste en los estudiantes sacan cualquier un lado de su zapatilla se dividen en dos grupos mirando frente a frente colocan en el centro todas las zapatillas</p>	

<p>TIEMPO: 20 min.</p>	<p>cada grupo escoge su bomba el cual está en una de las zapatillas cada estudiante recoge una zapatilla de manera intercalada el equipo que saque la zapatilla bomba pierde).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños/niñas se reúnen para consolidar lo aprendido (que hicimos hoy) ¿Les gusto?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustaría seguir jugando? <u>extensión</u>; el docente recomienda seguir practicando los juegos motrices en su casa y en su entorno.</li> <li>• Higiene personal (lavado de manos durante 20 segundos con agua y jabón y cambiarse de ropa).</li> </ul>	
----------------------------	--	--

.....  
**Wilder Choque Sargento**  
**DNI:456868**

.....  
**Mack Thommy Calderón Abano**  
**DNI: 76193883**

**SECIÓN DE APRENDIZAJE N° 3****I. DATOS INFORMATIVOS:**

<b>Institución Educativa</b>	: I.E.B.R. N° 52010 “La Pastora” de puerto Maldonado.	
<b>Ciclo - Año</b>	: III ciclo - 6 años	
<b>Responsables</b>	: Est. Wilder Choque Sargento : Est. Mack Thommy Calderon Abano	
<b>Tiempo</b>	: 90 min.	<b>Fecha: 30/09/2021</b>
<b>Técnica</b>	: Explicativa demostrativa	
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.
<b>TEMA</b>	: Juego y me divierto tocando el balón con las diferentes partes de mi cuerpo.	

**II. SECUENCIA METODOLOGICAS:**

<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS MOTRICES</b>	<b>RECURSOS/MAT.</b>
<u>INICIO</u>  TIEMPO: 20 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se inicia al programa dando la bienvenida. (saludamos a cada uno de los estudiantes).</li> <li>❖ Se realiza la activación corporal (del tren superior e inferior)</li> <li>❖ Se les indica a los estudiantes el nombre de la sesión y el propósito, se da a conocer las normas de convivencia.</li> </ul>	Losa deportiva. Silbato. Tablero. Fichas de trabajo. Conos Bastón Ula ula Escalera biométrica Globos Pelota de trapo Cinta
<u>DESARROLLO</u>	1. Juego “rompe la piñata” formamos tres grupos de 5 estudiantes, damos a conocer las reglas de juego, seguidamente el grupo designa a un integrante el cual manipulará la soga de la piñata que será un balón al cual los	

<p>TIEMPO: 50 min.</p>	<p>demás integrantes tendrán que golpearlo utilizando las partes de su cuerpo como cabeza, pies, manos etc., según indica el docente.</p> <p>2. Juego “mata gente” los estudiantes se colocan en una fila un estudiante delante en una distancia determinada y otro detrás de la fila manteniendo un determinado espacio, al tocar el silbato el de adelante tendrá una pelota el cual deberá lanzar con intención de hacer coger a sus compañeros, sus compañeros deberán esquivarlo y evitar que les choque el balón, así mismo el estudiante de aparte de atrás tendrá que coger el balón e intentar matar a su compañero, el juego termina cuando todos los estudiantes del centro hayan muerto.</p> <p>3. Cada estudiante tendrá un balón con el cual se desplazará libre mente por toda la losa deportiva, dando golpe al balón con diferentes partes de su cuerpo como cabeza, pies, manos, etc. Variante: los estudiantes golpearan el balón con las partes del cuerpo que el docente indique.</p>	
<p><u>CIERRE:</u></p> <p>TIEMPO: 20 min.</p>	<p>. Vuelta a la calma: Los estudiantes se reúnen formando un círculo manteniendo su distancia y realizan ejercicios de respiración, inhala el aire por la nariz exhala por la boca.</p> <p>Los niños/niñas se reúnen para consolidar lo aprendido (que hicimos hoy) ¿Les gusto?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustaría seguir jugando?</p>	

.....  
**Wilder Choque Sargento**  
**DNI:456868**

.....  
**Mack Thommy Calderón Abano**  
**DNI: 76193883**

### SECIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

<b>Institución Educativa</b>	: I.E.B.R. N° 52010 “La Pastora” de puerto Maldonado.	
<b>Ciclo - Año</b>	: III ciclo - 6 años	
<b>Responsables</b>	: Est. Wilder Choque Sargento : Est. Mack Thommy Calderon Abano	
<b>Tiempo</b>	: 90 min.	<b>Fecha:</b> 01/10/2021
<b>Técnica</b>	: Explicativa demostrativa	
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.
<b>TEMA</b>	: Juego y me divierto conociendo mi propio cuerpo y de los demás.	

#### II. SECUENCIA METODOLOGICAS:

PROCESOS	ESTRATEGIAS MOTRICES	RECURSOS/MAT.
<u>INICIO</u>  TIEMPO: 20 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se inicia al programa dando la bienvenida. (saludamos a cada uno de los estudiantes).</li> <li>❖ Se realiza la activación corporal (del tren superior e inferior)</li> <li>❖ Se les indica a los estudiantes el nombre de la sesión y el propósito, se da a conocer las normas de convivencia.</li> </ul>	Losa deportiva. Silbato. Tablero. Fichas de trabajo. Conos Bastón Ula ula Globos Pelota de trapo Cinta
<u>DESARROLLO</u>	1. Juego “el círculo revuelto” todos los participantes se colocan de pie formando un círculo, uno de ellos será el conductor del juego al mismo tiempo que	

<p>TIEMPO: 50 min.</p>	<p>participara, el conductor dará en vos alta diferentes órdenes a los jugadores como “poner la mano en la cabeza” todos cumplen las ordenes sin deshacer el círculo, no pueden mover ni un dedo hasta no se reciba un nuevo mandato, el primero que no aguante la posición y caiga será el nuevo conductor del cuerpo.</p> <p>2. Juego “los monos” todos los jugadores se colocan de pie formaos en círculo, por sorteo se elige a uno de ellos para que inicie el juego, el primer jugador explica a los demás “Ayer en el zoológico vi a un mono que hacía así” y hace un gesto como agitar la mano. Todos deben imitar el gesto del jugador y mantenerlo hasta final de la partida entonces el turno pasa al siguiente por la derecha cada que pasa un nuevo jugador se repite la cantineta y añade otro gesto referente a otra parte del cuerpo como pies, cabeza, brazo, etc. El juego termina cuando uno caiga.</p> <p>3. Juego “lo que hace el rey hace la mona”, los estudiantes se colocan en fila, el primero realizara movimientos que sus compañeros tendrán que imitar, cuando el profesor dice cambio el primero debe ir corriendo a la hacía el último lugar y se dispone a imitar a su compañero que está ahora adelante.</p>	
<p><u>CIERRE:</u></p> <p>TIEMPO: 20 min.</p>	<p>. Los niños/niñas se reúnen para consolidar lo aprendido (que hicimos hoy)</p> <p>¿Les gusto?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustaría seguir jugando?</p> <p>-Higiene personal (lavado de manos durante 20 segundos con agua y jabón y cambiarse de ropa).</p>	

.....  
**Wilder Choque Sargento**  
**DNI:456868**

.....  
**Mack Thommy Calderón Abano**  
**DNI: 76193883**

**SECIÓN DE APRENDIZAJE N° 5****I. DATOS INFORMATIVOS:**

<b>Institución Educativa</b>	: I.E.B.R. N° 52010 “La Pastora” de puerto Maldonado.	
<b>Ciclo - Año</b>	: III ciclo - 6 años	
<b>Responsables</b>	: Est. Wilder Choque Sargento : Est. Mack Thommy Calderon Abano	
<b>Tiempo</b>	: 90 min.	<b>Fecha:</b> 04/10/2021
<b>Técnica</b>	: Explicativa demostrativa	
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.
<b>TEMA</b>	: Juego y me divierto coordinando y adaptando mis movimientos al entorno	

**II. SECUENCIA METODOLOGICAS:**

<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS MOTRICES</b>	<b>RECURSOS/MAT.</b>
<u>INICIO</u>  TIEMPO: 21 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se inicia al programa dando la bienvenida. (saludamos a cada uno de los estudiantes).</li> <li>❖ Se realiza la activación corporal (mediante una canción llamado arriba, abajo, izquierda, derecha)</li> <li>❖ Se les indica a los estudiantes el nombre de la sesión y el propósito, se da a conocer las normas de convivencia.</li> </ul>	Losa deportiva. Silbato. Tablero. Fichas de trabajo. Conos Bastón Ula ula Platos Escalera biométrica pelotas
<u>DESARROLLO</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Juego “carrera de obstáculos” Al estilo de una "pista americana", podemos colocar diversos objetos para que</li> </ul>	

<p>TIEMPO: 50 min.</p>	<p>nuestros hijos tengan que sortearlos. Necesitamos un espacio amplio. Primero, pintaremos con tiza una línea en el suelo y deberán guardar el equilibrio, luego subirse encima de una silla, pasar por debajo de una mesa, dar una voltereta y* Pueden hacerse competiciones a ver quién tarda menos en realizar todo el recorrido.</p> <p>❖ Juego “tumba conos” Se hacen tres equipos y se delimita un espacio los primeros participantes salen pasan los obstáculos luego agarran un balón y tumban los conos cada niño solo tendrá un tiro, el primer equipo que tumbe todos los conos será el ganador.</p> <p>❖ Juego “llevo deprisa los platillos” formamos tres grupos el juego consiste en los que el estudiante se desplazará por un circuito de llevando los platos el primer equipo que traslade todos los platos al otro extremo será el equipo ganador.</p> <p>❖ “Circuito conociendo mi cuerpo y mis movimientos” forman dos equipos el circuito consiste en pasar por diversos obstáculos como saltando bastones, pasando por la escalera biométrica, los estudiantes proponen variables al juego.</p>	
<p><u>CIERRE:</u>  TIEMPO: 20 min.</p>	<p>Los niños/niñas se reúnen para consolidar lo aprendido (que hicimos hoy) ¿Les gusto?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustaría seguir jugando? Higiene personal (lavado de manos durante 20 segundos con agua y jabón y cambiarse de ropa).</p>	

.....  
**Wilder Choque Sargento**  
**DNI:456868**

.....  
**Mack Thommy Calderón Abano**  
**DNI: 76193883**

## SECIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

### I. DATOS INFORMATIVOS:

<b>Institución Educativa</b>	: I.E.B.R. N° 52010 “La Pastora” Puerto Maldonado.	
<b>Ciclo - Año</b>	: III ciclo - 6 años	
<b>Responsables</b>	: Est. Wilder Choque Sargento : Est. Mack Thommy Calderon Abano	
<b>Tiempo</b>	: 90 min.	<b>Fecha: 05/10/2021</b>
<b>Técnica</b>	: Explicativa demostrativa	
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.
<b>TEMA</b>	: Juego y me divierto y descubro mis capacidades perceptivas motoras	

### II. SECUENCIA METODOLOGICAS:

PROCESOS	ESTRATEGIAS MOTRICES	RECURSOS/MAT.
<u>INICIO</u>          TIEMPO: 21 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se inicia al programa dando la bienvenida. (saludamos a cada uno de los estudiantes).</li> <li>❖ Motivación mediante una dinámica llamado “maremoto”</li> <li>❖ Se realiza la activación corporal (del tren superior e inferior)</li> <li>❖ Se les indica a los estudiantes el nombre de la sesión y el propósito, se da a conocer las normas de convivencia.</li> </ul>	Losa deportiva.  Silbato.  Tablero.  Fichas de trabajo.  Conos Ula ula Tiza Pelota de trapo Cinta
<u>DESARROLLO</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego “el automóvil y el semáforo” este juego se materializa al utilizar la imaginación de los niños que actuarán como chofer de automóviles, los niños</li> </ul>	

<p>TIEMPO: 50 min.</p>	<p>estarán dispersos en el terreno de juego, la promotora tendrá tarjetas de color rojo, verde y amarillo, en representación de las luces del semáforo, los niños imaginarán tener un timón en la mano siendo como un carro, el profesor levantará y mostrará una tarjeta y estos se pararán, correrán o se detendrán al ver la señalización que les mostrará la misma.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Circuito de coordinación motriz forman tres equipos consiste en al sonido del silbato los primeros participantes salen pasando por obstáculos saltan luego hacen girar los aros con la mano, luego llegando al final del circuito hacer pasar el aro por el cuerpo y regresan dejan aro y salen los siguientes participantes.</li> <li>• Juego “cocodrilo dormilón” En un extremo de la losa deportiva se colocará a los niños que serán “El Cocodrilo Dormilón”. El resto del grupo se encontrará cerca de él para despertarlo y gritarle "Cocodrilo Dormilón, Cocodrilo Dormilón". Cuando el cocodrilo decida despertarse perseguirá a los niños y estos intentarán escaparse y llegar a su refugio previamente escogido. El niño que sea tocado pasa a convertirse en “Cocodrilo Dormilón”.</li> <li>• Circuito de coordinación óculo, manual forman tres equipos los primeros al sonido del silbato salen con un balón lanzan y agarran así avanzan cuando llegan a la mitad del circuito ahora aran girar el balón a la altura de la cadera llegan al otro extremo para que luego salgan los siguientes participantes.</li> </ul>	
<p><u>CIERRE:</u>  TIEMPO: 20 min.</p>	<p>Los niños/niñas se reúnen para consolidar lo aprendido (que hicimos hoy) ¿Les gusto?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustaría seguir jugando? Higiene personal (lavado de manos durante 20 segundos con agua y jabón y cambiarse de ropa).</p>	

**SECIÓN DE APRENDIZAJE N° 7****I. DATOS INFORMATIVOS:**

<b>Institución Educativa</b>	: I.E.B.R. N° 52010 “La Pastora” Puerto Maldonado.	
<b>Ciclo - Año</b>	: III ciclo - 6 años	
<b>Responsables</b>	: Est. Wilder Choque Sargento : Est. Mack Thommy Calderon Abano	
<b>Tiempo</b>	: 90 min.	<b>Fecha: 06/10/2021</b>
<b>Técnica</b>	: Explicativa demostrativa	
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.
<b>TEMA</b>	Jugando me divierto practico mi lateralidad utilizando el tren inferior de mi cuerpo.	

**II. SECUENCIA METODOLOGICAS:**

<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS MOTRICES</b>	<b>RECURSOS/MAT.</b>
<u>INICIO</u>  TIEMPO: 22 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se inicia al programa dando la bienvenida. (saludamos a cada uno de los estudiantes).</li> <li>❖ Se realiza la activación corporal (del tren superior e inferior) con ejercicios de coordinación</li> <li>❖ Se les indica a los estudiantes el nombre de la sesión y el propósito, se da a conocer las normas de convivencia.</li> </ul>	Losa deportiva. Silbato. Tablero. Fichas de trabajo. Conos Ula ula Equipo de sonido
<u>DESARROLLO</u>	❖ Juego “manzana y plátano” los estudiantes forman un círculo se paran dentro de las ula ula y cuando el profesor diga “manzana” levantarán la mano derecha. Si dice “plátano” la	

<p>TIEMPO: 50 min.</p>	<p>izquierda, como variantes cambiamos el nombre de las frutas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Jugo “cuento inventado” nos inventaremos una historia sobre la marcha que iremos contando a los niños. Sí decimos “ventana derecha”, tendrán que tocarse la oreja derecha”. Para la “ventana izquierda”, la oreja izquierda. En el caso de decir “boardilla” deberán de tocarse la nariz.</li> <li>❖ Juego “el tren” se desplazarán en el sentido que indique el maestro dando pasos cada vez más pequeños e imitando el movimiento de un tren. Este juego es muy adecuado para trabajar la lateralidad y la direccionalidad.</li> </ul>	
<p><u>CIERRE:</u></p> <p>TIEMPO: 20 min.</p>	<p>Los niños/niñas se reúnen para consolidar lo aprendido (que hicimos hoy) ¿Les gusto?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustaría seguir jugando? <u>extensión</u>; el docente recomienda seguir practicando los juegos motrices en su casa y en su entorno. Higiene personal (lavado de manos durante 20 segundos con agua y jabón y cambiarse de ropa).</p>	

.....  
**Wilder Choque Sargento**  
**DNI:456868**

.....  
**Mack Thommy Calderón Abano**  
**DNI: 76193883**

**SECIÓN DE APRENDIZAJE N° 8****I. DATOS INFORMATIVOS:**

<b>Institución Educativa</b>	: I.E.B.R. N° 52010 “La Pastora” Puerto Maldonado.	
<b>Ciclo - Año</b>	: III ciclo - 6 años	
<b>Responsables</b>	: Est. Wilder Choque Sargento : Est. Mack Tommy Calderon Abano	
<b>Tiempo</b>	: 90 min.	<b>Fecha:</b>
<b>Técnica</b>	: Explicativa demostrativa	
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.
<b>TEMA</b>	: Jugando me divierto practicando mi lateralidad usando el tren superior	

**II. SECUENCIA METODOLOGICAS:**

<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS MOTRICES</b>	<b>RECURSOS/MAT.</b>
<u>INICIO</u>  TIEMPO: 22 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se inicia al programa dando la bienvenida. (saludamos a cada uno de los estudiantes).</li> <li>❖ Se realiza la activación corporal (del tren superior e inferior)</li> <li>❖ Se les indica a los estudiantes el nombre de la sesión y el propósito, se da a conocer las normas de convivencia.</li> </ul>	Polideportivo. Silbato. Tablero. Fichas de trabajo. Conos Bastón Ula ula Escalera biométrica Globos Pelota de trapo Cinta
<u>DESARROLLO</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Juego “el tejo” forman grupos para realizar el siguiente juego con una tiza se dibuja un rectángulo y se divide en franjas transversales, en cada cama se coloca una puntuación, cada jugador</li> </ul>	

<p>TIEMPO: 50 min.</p>	<p>impulsa con las manos tres piedras para deslizarlas por el suelo intentando que queden dentro de una cama o del círculo así ganará punto y volverá a lanzar de nuevo la piedra, si la piedra queda sobre la raya o fuera del tablero no consigue puntos y se retira del juego.</p> <p>❖ Juego “rayuela correo” forman tres grupos el primer jugador salta con los dos pies juntos hasta la casilla nueve y luego vuelve al uno para salir sino pasa realiza la segunda parte del juego, el jugador va hasta la casilla cuatro con el pie derecho luego salta a la cinco con el pie izquierdo y a la seis con el derecho y luego salta con los dos pies a la siete, ocho y nueve, de un salto gira y pone un pie en ocho y el otro en nueve, pasa a la pata coja por siete y seis con los dos pies por cinco y cuatro y con un pie hasta uno.</p>	
<p><u>CIERRE:</u></p> <p>TIEMPO: 20 min.</p>	<p>Los niños/niñas se reúnen para consolidar lo aprendido (que hicimos hoy)</p> <p>¿Les gusto?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustaría seguir jugando?</p> <p><u>extensión</u>; el docente recomienda seguir practicando los juegos motrices en su casa y en su entorno.</p> <p>23 Higiene personal (lavado de manos durante 20 segundos con agua y jabón y cambiarse de ropa).</p>	

.....  
**Wilder Choque Sargento**  
**DNI:456868**

.....  
**Mack Thommy Calderón Abano**  
**DNI: 76193883**

## SECIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

### I. DATOS INFORMATIVOS:

<b>Institución Educativa</b>	: I.E.B.R. N° 52010 “La Pastora” Puerto Maldonado.	
<b>Ciclo - Año</b>	: III ciclo - 6 años	
<b>Responsables</b>	: Est. Wilder Choque Sargento : Est. Mack Thommy Calderon Abano	
<b>Tiempo</b>	: 90 min.	<b>Fecha:</b>
<b>Técnica</b>	: Explicativa demostrativa	
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.
<b>TEMA</b>	Jugando me divierto y desarrollo mi lateralidad utilizando el tren superior e inferior.	

### II. SECUENCIA METODOLOGICAS:

PROCESOS	ESTRATEGIAS MOTRICES	RECURSOS/MAT.
<u>INICIO</u>  TIEMPO: 24 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se inicia al programa dando la bienvenida. (saludamos a cada uno de los estudiantes).</li> <li>❖ Se realiza la activación corporal (del tren superior e inferior)</li> <li>❖ Se les indica a los estudiantes el nombre de la sesión y el propósito, se da a conocer las normas de convivencia.</li> </ul>	Polideportivo. Silbato. Tablero. Fichas de trabajo Conos
<u>DESARROLLO</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Juego “lanzo la pelotita” formamos tres grupos de cinco participantes la dinámica consiste en que los primeros participantes tendrán que lanzar la pelotita según la dirección que indique el profesor e insertar en las canastas ganara el equipo que más pelotitas enceste.</li> </ul>	Bastón Ula ula Escalera biométrica Globos Pelota de trapo

<p>TIEMPO: 50 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Juego “derecha o izquierda bailo” todos participan forman un circulo cuando el profesor nombra mano izquierda y derecha a todos los participantes y cuando levante la mano izquierda los elegidos bailan saya y cuando indique derecha de la misma forma los elegidos bailaran cumbia así sucesivamente se cambiará de ritmos para bailar.</li> <li>❖ Juego “reconociendo mi derecha e izquierda” para el siguiente juego formamos tres grupos los cuales el primer integrante a la indicación del profesor saldrá y se desplazara por el circuito reventando los globos de colores que diferencian los dos lados el equipo que reviente primero los globos del circuito ganara.</li> </ul>	<p>Cinta</p>
<p><u>CIERRE:</u></p> <p>TIEMPO: 20 min.</p>	<p>. Vuelta a la calma: “canción policía alto avance” (la dinámica consiste en los estudiantes observan y escuchan cuando el profesor indica alto levantan la mano derecha y se detiene y cuando diga avancen levantan la mano izquierda se desplazan).</p> <p>Los niños/niñas se reúnen para consolidar lo aprendido (que hicimos hoy)</p> <p>¿Les gusto?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustaría seguir jugando?</p> <p><u>extensión</u>; el docente recomienda seguir practicando los juegos motrices en su casa y en su entorno.</p> <p>Higiene personal (lavado de manos durante 20 segundos con agua y jabón y cambiarse de ropa).</p>	

.....  
**Wilder Choque Sargento**  
**DNI:456868**

.....  
**Mack Thommy Calderón Abano**  
**DNI: 76193883**

## SECIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

### I. DATOS INFORMATIVOS:

<b>Institución Educativa</b>	: I.E.B.R. N° 52010 “La Pastora” Puerto Maldonado.	
<b>Ciclo - Año</b>	: III ciclo - 6 años	
<b>Responsables</b>	: Est. Wilder Choque Sargento : Est. Mack Thommy Calderon Abano	
<b>Tiempo</b>	: 90 min.	<b>Fecha:</b>
<b>Técnica</b>	: Explicativa demostrativa	
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.
<b>TEMA</b>	: . Jugando me divierto utilizando el tren superior e inferior.	

### II. SECUENCIA METODOLOGICAS:

PROCESOS	ESTRATEGIAS MOTRICES	RECURSOS/MAT.
<u>INICIO</u> TIEMPO: 25 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se inicia al programa dando la bienvenida. (saludamos a cada uno de los estudiantes).</li> <li>❖ Se realiza la activación corporal (del tren superior e inferior)</li> <li>❖ Se les indica a los estudiantes el nombre de la sesión y el propósito, se da a conocer las normas de convivencia.</li> </ul>	Polideportivo. Silbato. Tablero. Fichas de trabajo. Conos
<u>DESARROLLO</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Juego “circuito de lateralidad” los estudiantes forman un círculo cada uno se sienta dentro de los aros, el juego consiste hacer rotar los balones en sentido contrario parten juntos y la pelota que llegue primero a la otra mitad del círculo será el ganador.</li> <li>❖ Juego “siéntate” todos participan forman un círculo sentados dos niños serán a cada uno se les dará un</li> </ul>	Bastón Ula ula Escalera biométrica Globos Pelota de trapo Cinta

<p>TIEMPO: 50 min.</p>	<p>lado ya sea derecha o izquierda los estudiantes caminan alrededor del círculo cuando se les indique sentarse cada niño al lado que le corresponde se sentara el primero en sentarse ganara mientras el sentado y el perdedor caminara y realizara la misma dinámica.</p> <p>❖ Juego “lanzamiento de zapatillas” cada pareja tendrá una silla los alumnos tendrán que intentar dejar una zapatilla encima de la silla lanzándola con el pie cada niño lanzará tres veces su zapatilla, después lo hará el compañero emperezarán con el pie derecho y terminarán con el izquierdo.</p>	
<p><u>CIERRE:</u></p> <p>TIEMPO: 20 min.</p>	<p>Vuelta a la calma: estiramiento relajación de los músculos.</p> <p>Los niños/niñas se reúnen para consolidar lo aprendido (que hicimos hoy)</p> <p>¿Les gusto?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustaría seguir jugando?</p> <p><u>extensión</u>; el docente recomienda seguir practicando los juegos motrices en su casa y en su entorno.</p> <p>Higiene personal (lavado de manos durante 20 segundos con agua y jabón y cambiarse de ropa).</p>	

.....  
**Wilder Choque Sargento**  
**DNI:456868**

.....  
**Mack Thommy Calderón Abano**  
**DNI: 76193883**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11****DATOS INFORMATIVOS:**

<b>Institución Educativa</b>	: I.E.B.R. N° 52010 “La Pastora” de puerto Maldonado.	
<b>Ciclo - Año</b>	: III ciclo - 6 años	
<b>Responsables</b>	: Est. Wilder Choque Sargento : Est. Mack Tommy Calderon Abano	
<b>Tiempo</b>	: 90 min.	<b>Fecha:</b>
<b>Técnica</b>	: Explicativa demostrativa y observación.	
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.
<b>TEMA</b>	: Jugando me divierto y coordino mi cuerpo al correr en distintas direcciones.	

**II. SECUENCIA METODOLOGICAS:**

<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS MOTRICES</b>	<b>RECURSOS/MAT.</b>
<u>INICIO</u>  TIEMPO: 20 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se inicia al programa dando la bienvenida.</li> <li>❖ Se realiza la activación corporal (del tren superior e inferior)</li> <li>❖ Se les indica a los estudiantes el nombre de la sesión y se da a conocer las normas de convivencia.</li> </ul>	Ficha Silbato. Tablero. Equipo de sonido. Polideportivo.
<u>DESARROLLO</u>	1.- “Relevos de animales” Los estudiantes, distribuidos por equipos o bien de forma individual, deberán recorrer un espacio delimitado previamente antes de dar el relevo a su compañero o bien de finalizar la carrera. En	Conos

<p>TIEMPO: 50min.</p>	<p>cada turno, los jugadores deberán desplazarse imitando a diferentes animales que, como es obvio, simulan movimientos básicos de calistenia realizados con el propio peso corporal. Estos animales son: Rana: Pato: Cocodrilo</p> <p>2.-El juego “Proteger al que nombramos” Los niños hacen un círculo y caminan. Un alumno nombra a otro. El nombrado se escapa mientras que sus compañeros lo protegen para que el alumno que lo nombró no lo pueda agarrar. El juego continúa con la misma dinámica hasta que el niño sea atrapado</p> <p>3.-El juego “Espalda contra espalda” Todos los alumnos participantes deberán estar dispersos en parejas y de pie, espalda con espalda. A la señal deberán intentar sentarse en el suelo, pero sin dejarse caer, ya que podrían lastimarse. Una vez en el suelo, deberán intentar levantarse.</p> <p>4.-El juego “El imán” Los alumnos hacen movimientos de carrera estacionaria mientras que repiten las instrucciones del profesor. Este indica un número (que significa el número de personas que se tienen que agrupar), la palabra IMÁN, y una parte del cuerpo (que tienen que unir).</p>	
<p><u>CIERRE:</u></p> <p>TIEMPO: 20 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños/niñas se reúnen para consolidar lo aprendido (que hicimos hoy) ¿Les gusto?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustaría seguir jugando?</li> </ul> <p><u>Extensión:</u> el docente recomienda seguir practicando los juegos motrices en su casa y en su entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Higiene personal (lavado de manos durante 20 segundos con agua y jabón y cambiarse de ropa).</li> </ul>	

.....  
**Wilder Choque Sargento**  
**DNI:456868**

.....  
**Mack Thommy Calderón Abano**  
**DNI: 76193883**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12****DATOS INFORMATIVOS:**

<b>Institución Educativa</b>	: I.E.B.R. N° 52010 “La Pastora” de puerto Maldonado.	
<b>Ciclo - Año</b>	: III ciclo - 6 años	
<b>Responsables</b>	: Est. Wilder Choque Sargento : Est. Mack Tommy Calderon Abano	
<b>Tiempo</b>	: 90 min.	<b>Fecha:</b>
<b>Técnica</b>	: Explicativa demostrativa y observación.	
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.
<b>TEMA</b>	: Jugando me divierto y pongo en práctica mi coordinación	

**II. SECUENCIA METODOLOGICAS:**

<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS MOTRICES</b>	<b>RECURSOS/MAT.</b>
<u>INICIO</u>  TIEMPO: 20 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se inicia al programa dando la bienvenida.</li> <li>❖ Se realiza la activación corporal (del tren superior e inferior)</li> <li>❖ Se les indica a los estudiantes el nombre de la sesión y se da a conocer las normas de convivencia.</li> </ul>	Fichas Silbato. Tablero. Equipo de sonido. Polideportivo.
<u>DESARROLLO</u>	4.El juego “Risa risa” Los niños deben colocarse en un círculo, se elige un jugador para ser “eso”. El jugador “eso” debe comenzar a reír en voz alta. Después de unos segundos, se debe quitar la sonrisa de la cara y arrojársela a otro jugador del	

<p>TIEMPO: 50min.</p>	<p>círculo. Este debe reír en voz alta durante unos segundos y señalar a alguien más para que se ría. Cualquier jugador que sea sorprendido riéndose cuando no sea su turno estará fuera del juego. El último jugador en pie gana el juego.</p> <p>5.El juego “El ciempiés” En equipos de cuatro alumnos/as formándose en círculos, se situarán en posición de tierra inclinada (a cuatro patas), colocándose cada alumno/a con los pies en los hombros del compañero/a de atrás. A una señal del profesor/a comenzarán a desplazarse por el terreno como un ciempiés.</p> <p>6.El juego “Carrera de ranas” Se colocarán los niños/as en cuclillas. A la señal del profesor/a saltarán como las ranas hacia adelante o hacia atrás, tratando de engañar al niño, el que se equivoque pasa al frente para bailar.</p>	
<p><u>CIERRE:</u></p> <p>TIEMPO: 20 min.</p>	<p>Los niños/niñas se reúnen para consolidar lo aprendido (que hicimos hoy)</p> <p>¿Les gusto?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustaría seguir jugando?</p> <p><u>Extensión</u>; el docente recomienda seguir practicando los juegos motrices en su casa y en su entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Higiene personal (lavado de manos durante 20 segundos con agua y jabón y cambiarse de ropa).</li> </ul>	

.....  
**Wilder Choque Sargento**  
**DNI:456868**

.....  
**Mack Thommy Calderón Abano**  
**DNI: 76193883**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°13****DATOS INFORMATIVOS**

<b>Institución Educativa</b>	: I.E.B.R. N° 52010 “La Pastora” de puerto Maldonado.	
<b>Ciclo - Año</b>	: III ciclo - 6 años	
<b>Responsables</b>	: Est. Wilder Choque Sargento : Est. Mack Thommy Calderon Abano	
<b>Tiempo</b>	: 90 min.	<b>Fecha:</b>
<b>Técnica</b>	: Explicativa demostrativa y observación.	
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.
<b>TEMA</b>	: Jugando me divierto con mi coordinación en movimiento	

**II. SECUENCIA METODOLOGICAS:**

<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS MOTRICES</b>	<b>RECURSOS/MAT.</b>
<u>INICIO</u>  TIEMPO: 20 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se inicia al programa dando la bienvenida.</li> <li>❖ La motivación (mediante una canción llamado cabeza hombros rodillas y pies)</li> <li>❖ Se realiza la activación corporal (del tren superior e inferior)</li> <li>❖ Se les indica a los estudiantes el nombre de la sesión y se da a conocer las normas de convivencia.</li> </ul>	Fichas Silbato. Tablero. Equipo de sonido. Polideportivo.  Conos Aros.
<u>DESARROLLO</u>	1.-El juego “Carrera de carretillas” Se formarán parejas entre los niños/as, debiendo ser iguales en estatura y peso. Colocados por	

<p>TIEMPO: 50min.</p>	<p>parejas habrán de ejecutar en el lugar marcado en la posición que indique el maestro: uno de pie cogiendo las piernas del otro por los tobillos y este apoyado en el suelo con las manos. Cambiar de posición.</p> <p>2.-El juego “Relevos arriba y abajo” Se formarán hileras de niños/as de pie, separados aproximadamente un metro y con piernas abiertas. El primero de cada equipo tendrá un objeto (goma, cuaderno). A una señal del profesor/a pasará el objeto por encima de la cabeza al de atrás, y este a su vez pasará al siguiente entre las piernas, así sucesivamente. Cuando el objeto llegue al último, este corre para ponerse de primero, repitiendo todo el proceso.</p> <p>3.-El juego “¿Quién salta más?” Se pintará una línea de salida en el suelo, y detrás de ella se colocarán todos los niños/as uno al lado de otro. Todos los niños realizarán con pies juntos uno por uno y sin tomar impulso 8 saltos (menos dependiendo de la edad de los niños/as), En el último salto, se quedarán inmóviles hasta que hayan saltado todos y colocarán una marca para ver después si pueden superarla en el siguiente intento</p>	
<p><u>CIERRE:</u></p> <p>TIEMPO: 20 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños/niñas se reúnen para consolidar lo aprendido (que hicimos hoy)</li> </ul> <p>¿Les gusto?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustaría seguir jugando?</p> <p><u>Extensión:</u> el docente recomienda seguir practicando los juegos motrices en su casa y en su entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Higiene personal (lavado de manos durante 20 segundos con agua y jabón y cambiarse de ropa).</li> </ul>	

.....  
**Wilder Choque Sargento**  
**DNI:456868**

.....  
**Mack Thommy Calderón Abano**  
**DNI: 76193883**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°14****DATOS INFORMATIVOS:**

<b>Institución Educativa</b>	: I.E.B.R. N° 52010 “La Pastora” de puerto Maldonado.	
<b>Ciclo - Año</b>	: III ciclo - 6 años	
<b>Responsables</b>	: Est. Wilder Choque Sargento : Est. Mack Thommy Calderon Abano	
<b>Tiempo</b>	: 90 min.	<b>Fecha:</b>
<b>Técnica</b>	: Explicativa demostrativa y observación.	
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.
<b>TEMA</b>	: Desarrollo mi coordinación mediante el juego	

**II. SECUENCIA METODOLOGICAS:**

<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS MOTRICES</b>	<b>RECURSOS/MAT.</b>
<u>INICIO</u>  TIEMPO: 20 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se inicia al programa dando la bienvenida.</li> <li>❖ La motivación (mediante una canción llamado cabeza hombros rodillas y pies)</li> <li>❖ Se realiza la activación corporal (del tren superior e inferior)</li> <li>❖ Se les indica a los estudiantes el nombre de la sesión y se da a conocer las normas de convivencia.</li> </ul>	Fichas Silbato. Tablero. Equipo de sonido. Polideportivo.
<u>DESARROLLO</u>  TIEMPO:	1.-El juego “Payasitos y soldaditos” El docente demostrará a todos los niños y niñas la dinámica para hacer un payasito y un soldadito. Cuando el docente diga número 1, los niños deberán hacer payasitos, cuando diga 2 se harán soldaditos y cuando diga tres	

50min.	<p>deben cambiar de lugar, el niño que se confunda tendrá que pasar al frente a dirigir el juego.</p> <p>2.-El juego “: Carrera de barcas humanas” Se divide a los jugadores por equipos de ocho o diez jugadores de rodillas, cada equipo será una barca. Cada jugador tiene sus manos apoyadas en los hombros del de adelante. Enfrente de la fila de jugadores de cada barca hay un ‘CAPITÁN’. El capitán sujeta las manos del primero de la barca. Cuando comienza la carrera, la barca se mueve hacia adelante gracias a que todos los jugadores empujan con sus pies al mismo tiempo. El capitán de cada barca grita animando a su equipo y llevando el ritmo con el que empuja. Durante la carrera, cualquier barca que se divida en dos o más trozos se dice que se ha hundido y es eliminada de la carrera.</p> <p>3.- El juego “Como dice el tambor” Los niños deberán estar de pie alrededor del aula, el docente deberá empezar a tocar un sonido como si fuera tambor, luego se lo pasará a uno de los niños y este deberá imitar el mismo sonido. Todos los niños deberán estar muy atentos ya que es al azar, por lo que ellos no sabrán a quién le toca.</p>	
<p><u>CIERRE:</u></p> <p>TIEMPO: 20 min.</p>	<p>Los niños/niñas se reúnen para consolidar lo aprendido (que hicimos hoy)</p> <p>¿Les gusto?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustaría seguir jugando?</p> <p>Higiene personal (lavado de manos durante 20 segundos con agua y jabón y cambiarse de ropa).</p>	

.....  
**Wilder Choque Sargento**  
 DNI:456868

.....  
**Mack Thommy Calderón Abano**  
 DNI: 76193883

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°15****DATOS INFORMATIVOS:**

<b>Institución Educativa</b>	: I.E.B.R. N° 52010 “La Pastora” de puerto Maldonado.	
<b>Ciclo - Año</b>	: III ciclo - 6 años	
<b>Responsables</b>	: Est. Wilder Choque Sargento : Est. Mack Tommy Calderon Abano	
<b>Tiempo</b>	: 90 min.	<b>Fecha:</b>
<b>Técnica</b>	: Explicativa demostrativa y observación.	
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.
<b>TEMA</b>	: Jugando me divierto y desarrollo mi coordinación óculo manual	

**II. SECUENCIA METODOLOGICAS:**

<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS MOTRICES</b>	<b>RECURSOS/MAT.</b>
<u>INICIO</u>  TIEMPO: 20 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se inicia al programa dando la bienvenida.</li> <li>❖ La motivación (mediante una canción llamado cabeza hombros rodillas y pies)</li> <li>❖ Se realiza la activación corporal (del tren superior e inferior)</li> <li>❖ Se les indica a los estudiantes el nombre de la sesión y se da a conocer las normas de convivencia.</li> </ul>	Fichas Silbato. Tablero. Equipo de sonido. Polideportivo.  Pelotas de trapo
<u>DESARROLLO</u>	1.-El juego “Haz lo que yo digo y no lo que yo hago” Los alumnos en fila o en ronda, escucharán las órdenes del profesor	

<p>TIEMPO: 50min.</p>	<p>cumpléndolas sin tener en cuenta lo que hace ya que será para confundirlos. Ejemplo: dice “aplaudir” y él se rasca las orejas; todos tendrán que aplaudir ya que el que se rasque las orejas o haga otro gesto quedará eliminado.</p> <p>2.-El juego “Habla y haz lo contrario” Cada equipo manda una persona a desafiar a otra del otro equipo. El que desafía dice algo como “ESTOY DÁNDOME PALMADAS EN LA CABEZA” pero en realidad está rascándose el estómago. La persona desafiada tiene que responder “ME ESTOY RASCANDO EL ESTÓMAGO” y al mismo tiempo darse palmadas en la cabeza. Si falla o tarda demasiado tiempo en hacer lo que tenga que hacer el equipo desafiante gana un punto.</p> <p>3.-El juego “La rueda del pase” Los alumnos harán un círculo con una cierta separación entre ellos (mirando todos en la misma dirección). Cada uno tendrá una pelota de trapo y a la señal del profesor la lanzará hacia atrás; la persona situada detrás deberá recogerla antes de que bote.</p>	
<p><u>CIERRE:</u></p> <p>TIEMPO: 20 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños/niñas se reúnen para consolidar lo aprendido (que hicimos hoy) ¿Les gusto?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustaría seguir jugando?</li> <li><u>Extensión</u>; el docente recomienda seguir practicando los juegos motrices en su casa y en su entorno.</li> <li>• Higiene personal (lavado de manos durante 20 segundos con agua y jabón y cambiarse de ropa).</li> </ul>	

.....  
**Wilder Choque Sargento**  
**DNI:456868**

.....  
**Mack Thommy Calderón Abano**  
**DNI: 76193883**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°16****DATOS INFORMATIVOS:**

<b>Institución Educativa</b>	: I.E.B.R. N° 52010 “La Pastora” de puerto Maldonado.	
<b>Ciclo - Año</b>	: III ciclo - 6 años	
<b>Responsables</b>	: Est. Wilder Choque Sargento : Est. Mack Tommy Calderon Abano	
<b>Tiempo</b>	: 90 min.	<b>Fecha:</b>
<b>Técnica</b>	: Explicativa demostrativa y observación.	
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.
<b>TEMA</b>	: Jugando me divierto y desarrollo mi coordinación óculo podal.	

**II. SECUENCIA METODOLOGICAS:**

<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS MOTRICES</b>	<b>RECURSOS/MAT.</b>
<u>INICIO</u>  TIEMPO: 20 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se inicia al programa dando la bienvenida.</li> <li>❖ La motivación (mediante una canción llamado cabeza hombros rodillas y pies)</li> <li>❖ Se realiza la activación corporal (del tren superior e inferior)</li> <li>❖ Se les indica a los estudiantes el nombre de la sesión y se da a conocer las normas de convivencia.</li> </ul>	Fichas Silbato. Tablero. Equipo de sonido. Polideportivo.
<u>DESARROLLO</u>	1.-El juego “Palomitas pegadizas” Todos los participantes se convierten en palomitas de maíz, se encuentran dentro de una sartén y	

<p>TIEMPO: 50min.</p>	<p>saltan sin parar con los brazos pegados al cuerpo. Cada palomita salta por la habitación, pero si en el salto se “pega” con otra deben seguir saltando juntas, agarrándose de las manos. De esta forma se van creando grupos de palomitas saltarinas, hasta que todo el grupo forme una bola gigante.</p> <p>2.-El juego “Secuencia de colores” Todos los alumnos dispersos en el espacio, están trotando, cuando el profesor diga un determinado color, los niños tienen que hacer la acción que el profesor relacione con el color. Ejemplo: rojo (sentarse), amarillo (tumbarse), etc.</p> <p>3.-El juego “La carrera de los números” Se colocan los dos equipos en filas enfrentadas enumerados internamente, el monitor dirá un número y los compañeros que tengan ese número en los dos equipos deben salir corriendo, el que agarre la pelota aporta un punto a su equipo.</p>	
<p><u>CIERRE:</u></p> <p>TIEMPO: 20 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños/niñas se reúnen para consolidar lo aprendido (que hicimos hoy)</li> </ul> <p>¿Les gusto?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustaría seguir jugando?</p> <p><u>Extensión</u>; el docente recomienda seguir practicando los juegos motrices en su casa y en su entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Higiene personal (lavado de manos durante 20 segundos con agua y jabón y cambiarse de ropa).</li> </ul>	

.....  
**Wilder Choque Sargento**  
**DNI:456868**

.....  
**Mack Thommy Calderón Abano**  
**DNI: 76193883**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°17****DATOS INFORMATIVOS**

<b>Institución Educativa</b>	: I.E.B.R. N° 52010 “La Pastora” de puerto Maldonado.	
<b>Ciclo - Año</b>	: III ciclo - 6 años	
<b>Responsables</b>	: Est. Wilder Choque Sargento : Est. Mack Tommy Calderon Abano	
<b>Tiempo</b>	: 90 min.	<b>Fecha:</b>
<b>Técnica</b>	: Explicativa demostrativa y observación.	
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.
<b>TEMA</b>	: Juego y me divierto y practico mi coordinación espacial.	

**II. SECUENCIA METODOLOGICAS:**

<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS MOTRICES</b>	<b>RECURSOS/MAT.</b>
<u>INICIO</u>  TIEMPO: 20 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se inicia al programa dando la bienvenida.</li> <li>❖ La motivación (mediante una canción llamado cabeza hombros rodillas y pies)</li> <li>❖ Se realiza la activación corporal (del tren superior e inferior)</li> <li>❖ Se les indica a los estudiantes el nombre de la sesión y se da a conocer las normas de convivencia.</li> </ul>	Fichas Silbato. Tablero. Equipo de sonido. Polideportivo.  Conos Aros. Conos graduales
<u>DESARROLLO</u>	1. El juego “Tierra, mar y trueno:” Tierra: trotando en el lugar. Mar: trotando moviéndose hacia adelante, atrás, derecha	Escalera biométrica Naranjas

<p>TIEMPO: 50min.</p>	<p>e izquierda. Trueno: cambiar de lugar que ocupaba otro niño. (hacer variantes con ejercicios como: media cuclillas, saltos, trote).</p> <p>2. Circuito de coordinación espacial: primeramente, formamos dos grupos de trabajo el circuito consiste en cuando suene el silbato los primeros participantes salen pasan por la escalera biométrica luego saltan los conos graduales en seguida agarran dos naranjas y avanzan lanzando como un malabarista en línea recta llegan al cono y regresan dejan las naranjas y vuelven a la fila para que salga el siguiente jugador. Proponen variantes.</p> <p>3. El juego del calamar “muévete luz verde” para dicho juego los participantes forman una fila cuando digan jugaremos muévete luz verde los jugadores avanzan una vez que termine de anunciar se quedan congelados sin moverse el que lo hace pierde y queda eliminado, en la segunda ronda los jugadores avanzaran esta vez saltando en dos pies de misma forma cuando diga luz verde avanzan una vez que termine se quedan quietos aquel que se mueve pierde y queda eliminado, en la tercera ronda saltaran solo en un pie repitiendo la misma lógica del juego.</p>	
<p><u>CIERRE:</u></p> <p>TIEMPO: 20 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños/niñas se reúnen para consolidar lo aprendido (que hicimos hoy)</li> </ul> <p>¿Les gusto?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustaría seguir jugando?</p> <p><u>Extensión</u>; el docente recomienda seguir practicando los juegos motrices en su casa y en su entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Higiene personal (lavado de manos durante 20 segundos con agua y jabón y cambiarse de ropa).</li> </ul>	

.....  
**Wilder Choque Sargento**  
**DNI:456868**

.....  
**Mack Thommy Calderón Abano**  
**DNI: 76193883**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°18****DATOS INFORMATIVOS:**

<b>Institución Educativa</b>	: I.E.B.R. N° 52010 “La Pastora” de puerto Maldonado.	
<b>Ciclo - Año</b>	: III ciclo - 6 años	
<b>Responsables</b>	: Est. Wilder Choque Sargento : Est. Mack Thommy Calderon Abano	
<b>Tiempo</b>	: 90 min.	<b>Fecha:</b>
<b>Técnica</b>	: Explicativa demostrativa y observación.	
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.
<b>TEMA</b>	: Mejoro mi equilibrio jugando	

**II. SECUENCIA METODOLOGICAS:**

<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS MOTRICES</b>	<b>RECURSOS/MAT.</b>
<u>INICIO</u>  TIEMPO: 20 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se inicia al programa dando la bienvenida.</li> <li>❖ Se realiza la activación corporal (del tren superior e inferior)</li> <li>❖ Se les indica a los estudiantes el nombre de la sesión y se da a conocer las normas de convivencia.</li> </ul>	Fichas Silbato. Tablero. Equipo de sonido. Polideportivo.
<u>DESARROLLO</u>	1.-El juego “La cuerda floja” consiste en poner una cuerda en el suelo e invita a tu hijo a caminar sobre ella, poniendo un pie delante del otro sin caerse. Una vez que vayan adquiriendo mayor control y dominio	Conos Soga Tiza Cinta de colores

<p>TIEMPO:50min.</p>	<p>podemos aumentar la dificultad y la diversión poniendo obstáculos en el camino, como almohadas o un piso bajo que haya que pasar.</p> <p>2.- circuito de equilibrio para lo cual se forman dos grupos de trabajo el circuito consiste en los primeros participantes tienen que caminar por la línea luego caminaran solamente con la parte externa del pie llegan hasta el cono dan la vuelta y regresan y se ponen en la fila.</p> <p>3.-El juego “Soporta la carga” A la señal del profesor deben pararse derechos con las piernas unidas y la espalda recta, se colocan el libro en la cabeza y deben mantenerlo por el mayor tiempo posible sin que se caiga.</p> <p>4.-El juego “Saltando y saltando” A la señal de educador, los niños se desplazan en las puntas de los pies, pasando entre los aros. Cuando el primer niño del grupo llega a la mitad de los aros, el siguiente de la fila empieza a realizar el ejercicio.</p>	
<p><u>CIERRE:</u> TIEMPO: 20 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños/niñas se reúnen para consolidar lo aprendido (que hicimos hoy) ¿Les gusto?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustaría seguir jugando?</li> </ul> <p><u>Extensión;</u> el docente recomienda seguir practicando los juegos motrices en su casa y en su entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Higiene personal (lavado de manos durante 20 segundos con agua y jabón y cambiarse de ropa).</li> </ul>	

.....  
**Wilder Choque Sargento**  
**DNI:456868**

.....  
**Mack Thommy Calderón Abano**  
**DNI: 76193883**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°19****DATOS INFORMATIVOS:**

<b>Institución Educativa</b>	: I.E.B.R. N° 52010 “La Pastora” de puerto Maldonado.	
<b>Ciclo - Año</b>	: III ciclo - 6 años	
<b>Responsables</b>	: Est. Wilder Choque Sargento : Est. Mack Thommy Calderon Abano	
<b>Tiempo</b>	: 90 min.	<b>Fecha:</b>
<b>Técnica</b>	: Explicativa demostrativa y observación.	
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.
<b>TEMA</b>	: Jugando me divierto y mejoro mi equilibrio estático	

**II. SECUENCIA METODOLOGICAS:**

<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS MOTRICES</b>	<b>RECURSOS/MAT.</b>
<u>INICIO</u>  TIEMPO: 20 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se inicia al programa dando la bienvenida.</li> <li>❖ Se realiza la activación corporal (del tren superior e inferior)</li> <li>❖ Se les indica a los estudiantes el nombre de la sesión y se da a conocer las normas de convivencia.</li> </ul>	Fichas Silbato. Tablero. Equipo de sonido. Polideportivo.
<u>DESARROLLO</u>	1.-El juego “El modelo” desde la posición de parado con las piernas separadas aproximadamente a la anchura de los hombros, los niños apoyan un pie sobre el metatarso y el otro sobre el talón. El tronco permanece erguido y la vista se dirige al frente.	

<p>TIEMPO: 50min.</p>	<p>2.-El juego “La estatua” los alumnos deben moverse por todo el espacio al ritmo de la música. En el instante en que la música deje de sonar, los niños permanecen inmóviles, cual una estatua, adoptando la postura que tenían justo antes de parar de sonar la música.</p> <p>3.-El JUEGO “El escultor” un niño asume el rol de escultor y moldea al compañero que hace de figura, obligándolo a experimentar distintas posiciones corporales.</p>	
<p><u>CIERRE:</u></p> <p>TIEMPO: 20 min.</p>	<p>Los niños/niñas se reúnen para consolidar lo aprendido (que hicimos hoy) ¿Les gusto?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustaría seguir jugando?</p> <p><u>Extensión:</u> el docente recomienda seguir practicando los juegos motrices en su casa y en su entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Higiene personal (lavado de manos durante 20 segundos con agua y jabón y cambiarse de ropa).</li> </ul>	

.....  
**Wilder Choque Sargento**  
**DNI:456868**

.....  
**Mack Thommy Calderón Abano**  
**DNI: 76193883**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°20****DATOS INFORMATIVOS:**

<b>Institución Educativa</b>	: I.E.B.R. N° 52010 “La Pastora” de puerto Maldonado.	
<b>Ciclo - Año</b>	: III ciclo - 6 años	
<b>Responsables</b>	: Est. Wilder Choque Sargento : Est. Mack Thommy Calderon Abano	
<b>Tiempo</b>	: 90 min.	<b>Fecha:</b>
<b>Técnica</b>	: Explicativa demostrativa y observación.	
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.
<b>TEMA</b>	: Jugando me divierto y mejoro mi equilibrio dinámico	

**II. SECUENCIA METODOLOGICAS:**

<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS MOTRICES</b>	<b>RECURSOS/MAT.</b>
<u>INICIO</u>  TIEMPO: 20 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se inicia al programa dando la bienvenida.</li> <li>❖ La motivación (mediante una canción llamado cabeza hombros rodillas y pies)</li> <li>❖ Se realiza la activación corporal (del tren superior e inferior)</li> <li>❖ Se les indica a los estudiantes el nombre de la sesión y se da a conocer las normas de convivencia.</li> </ul>	Fichas Silbato. Tablero. Equipo de sonido. Polideportivo.  Conos Aros.
<u>DESARROLLO</u>	1.-El juego “La cuerda floja” consiste en poner una cuerda en el suelo y los estudiantes formados en grupos de igual número de integrantes deberán	

<p>TIEMPO: 50min.</p>	<p>atravesar por encima de la cuerda sin caerse. Una vez que vayan adquiriendo mayor control y dominio podemos aumentar la dificultad y la diversión poniendo obstáculos en el camino, como almohadas o un piso bajo que haya que pasar.</p> <p>2.-El juego “El carrusel” consiste en que los niños forman un círculo y se toman de las manos; posteriormente, se desplazan a la derecha o a la izquierda según la indicación del docente, quien gradúa el ritmo del desplazamiento "más de prisa, más lento"; y cuando lo considere conveniente, hace golpear las claves. En ese momento los niños deben soltarse y permanecer quietos en una postura equilibrada, contrarrestando la fuerza centrífuga.</p> <p>3.- El juego “atravesar el río” consiste en trazar dos líneas paralelas separadas de 5/6 metros que será considerado como el río, los estudiantes serán agrupados por igual número de integrantes quienes deberán atravesar el río haciendo uso de tres hojas lo más rápido posible.</p>	
<p>TIEMPO: 20 min.</p>	<p><u>CIERRE:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños/niñas se reúnen para consolidar lo aprendido (que hicimos hoy)</li> </ul> <p>¿Les gusto?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustaría seguir jugando?</p> <p><u>Extensión;</u> el docente recomienda seguir practicando los juegos motrices en su casa y en su entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Higiene personal (lavado de manos durante 20 segundos con agua y jabón y cambiarse de ropa).</li> </ul>	

.....  
**Wilder Choque Sargento**  
**DNI:456868**

.....  
**Mack Thommy Calderón Abano**  
**DNI: 76193883**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°21****DATOS INFORMATIVOS:**

<b>Institución Educativa</b>	: I.E.B.R. N° 52010 “La Pastora” de puerto Maldonado.	
<b>Ciclo - Año</b>	: III ciclo - 6 años	
<b>Responsables</b>	: Est. Wilder Choque Sargento : Est. Mack Tommy Calderon Abano	
<b>Tiempo</b>	: 90 min.	<b>Fecha:</b>
<b>Técnica</b>	: Explicativa demostrativa y observación.	
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.
<b>TEMA</b>	: jugando me divierto y mejoro mi equilibrio fijo y en movimiento.	

**II. SECUENCIA METODOLOGICAS:**

<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS MOTRICES</b>	<b>RECURSOS/MAT.</b>
<u>INICIO</u>  TIEMPO: 20 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se inicia al programa dando la bienvenida.</li> <li>❖ La motivación (mediante una canción llamado cabeza hombros rodillas y pies)</li> <li>❖ Se realiza la activación corporal (del tren superior e inferior)</li> <li>❖ Se les indica a los estudiantes el nombre de la sesión y se da a conocer las normas de convivencia.</li> </ul>	Fichas Silbato. Tablero. Equipo de sonido. Polideportivo.  conos
<u>DESARROLLO</u>	1.-El juego “al agua” consiste en formar dos equipos se disponen una fila de bancos. Un equipo se pone en los laterales por parejas y pasándose cada pareja un balón de manera continua el otro equipo deberá	

<p>TIEMPO: 50min.</p>	<p>traspasar la fila de bancos sin que le den ningún balón. Si le toca algún balón esta eliminado.</p> <p>2.-El juego “<b>Cuidamos el cono</b>” se requiere formar equipos de 4 o 5 integrantes. Los niños deben estar tomados de las manos y cada uno con un cono en su cabeza. Ganará el colectivo que llegue a la meta sin tirar ningún cono.</p> <p>3.-El juego “<b>El grupo flamenco</b>” se forman dos equipos y se acomodan en fila. Deberán de tomarse del pie uno al otro sin caerse para ver cuál equipo mantiene el equilibrio por más tiempo.</p>	
<p><u>CIERRE:</u></p> <p>TIEMPO: 20 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños/niñas se reúnen para consolidar lo aprendido (que hicimos hoy)</li> </ul> <p>¿Les gusto?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustaría seguir jugando?</p> <p><u>Extensión</u>; el docente recomienda seguir practicando los juegos motrices en su casa y en su entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Higiene personal (lavado de manos durante 20 segundos con agua y jabón y cambiarse de ropa).</li> </ul>	

.....  
**Wilder Choque Sargento**  
**DNI:456868**

.....  
**Mack Thommy Calderón Abano**  
**DNI: 76193883**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°22****DATOS INFORMATIVOS:**

<b>Institución Educativa</b>	: I.E.B.R. N° 52010 “La Pastora” de puerto Maldonado.	
<b>Ciclo - Año</b>	: III ciclo - 6 años	
<b>Responsables</b>	: Est. Wilder Choque Sargento : Est. Mack Thommy Calderon Abano	
<b>Tiempo</b>	: 90 min.	<b>Fecha:</b>
<b>Técnica</b>	: Explicativa demostrativa y observación.	
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.
<b>TEMA</b>	: Jugando me divierto y mejoro mi capacidad cognitiva	

**II. SECUENCIA METODOLOGICAS:**

<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS MOTRICES</b>	<b>RECURSOS/MAT.</b>
<u>INICIO</u>  TIEMPO: 20 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se inicia al programa dando la bienvenida.</li> <li>❖ Se realiza la activación corporal (del tren superior e inferior)</li> <li>❖ Se les indica a los estudiantes el nombre de la sesión y se da a conocer las normas de convivencia.</li> </ul>	Fichas Silbato. Tablero. Equipo de sonido. Polideportivo. Pelotas de trapo
<u>DESARROLLO</u>	1.-El juego “Recepciona y piensa” Colocando los equipos en hileras enfrentadas a una distancia de 5 metros se realiza un pase y al mismo tiempo una pregunta de una operación matemática. El	vendas

<p>TIEMPO: 50min.</p>	<p>alumno que recepciona debe contestar con el resultado de la pregunta y luego el mismo después de contestar, realiza el pase con otra pregunta y se coloca al final de la fila. Por cada pregunta correcta se otorgará un punto.</p> <p>2.- El juego de la charada para lo cual los participantes forman un círculo y sentados comienza el juego, trata de responder lo más rápido posible la respuesta de lo contrario pierde el juego ejemplo: cosas que encontramos en la cocina empieza olla, el siguiente tiene cinco segundos para responder, el juego tendrá variantes, ahora tendrán que memorizar los objetos o cosas, alimentos ejemplo: papa el siguiente responde papa, cebolla...</p> <p>3.-El juego “teléfono malogrado” el juego consiste en formar dos grupos dos grupos de trabajo el profesor dará la frase y los participantes pasaran la información hasta que llegue al último participante quien dirá en voz fuerte la frase original, pierde el equipo que llevo mal la frase.</p> <p>4.-Circuito del desarrollo cognitivo forman grupos de trabajo, consiste en que el profesor formara un patrón o serie con los materiales deportivos, los estudiantes deben observar y memorizar para luego armar el mismo patrón con dichos materiales mencionados, el juego tendrá variantes.</p>	
---------------------------	--	--

<p><u>CIERRE:</u></p> <p>TIEMPO: 20 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños/niñas se reúnen para consolidar lo aprendido (que hicimos hoy)</li> </ul> <p>¿Les gusto?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustaría seguir jugando?</p> <p><u>Extensión</u>; el docente recomienda seguir practicando los juegos motrices en su casa y en su entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Higiene personal (lavado de manos durante 20 segundos con agua y jabón y cambiarse de ropa).</li> </ul>	
--	--	--

.....  
**Wilder Choque Sargento**  
**DNI:456868**

.....  
**Mack Thommy Calderón Abano**  
**DNI: 76193883**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°23****DATOS INFORMATIVOS:**

<b>Institución Educativa</b>	: I.E.B.R. N° 52010 “La Pastora” de puerto Maldonado.	
<b>Ciclo - Año</b>	: III ciclo - 6 años	
<b>Responsables</b>	: Est. Wilder Choque Sargento : Est. Mack Thommy Calderon Abano	
<b>Tiempo</b>	: 90 min.	<b>Fecha:</b>
<b>Técnica</b>	: Explicativa demostrativa y observación.	
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.
<b>TEMA</b>	: Jugando me divierto y mejoro la capacidad de atención.	

**II. SECUENCIA METODOLOGICAS:**

<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS MOTRICES</b>	<b>RECURSOS/MAT.</b>
<u>INICIO</u>  TIEMPO: 20 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se inicia al programa dando la bienvenida.</li> <li>❖ La motivación (mediante una canción llamado cabeza hombros rodillas y pies)</li> <li>❖ Se realiza la activación corporal (del tren superior e inferior)</li> <li>❖ Se les indica a los estudiantes el nombre de la sesión y se da a conocer las normas de convivencia.</li> </ul>	Fichas Silbato. Tablero. Equipo de sonido. Polideportivo. Sillas mantas
<u>DESARROLLO</u>	1.-El juego “el teléfono descompuesto” consiste en formar una fila y dar un mensaje en un extremo de la fila Quien leyó el mensaje es el primer eslabón de la cadena, el juego consiste en transmitir de boca en	

<p>TIEMPO: 50min.</p>	<p>boca dicho mensaje. La persona que leyó el mensaje se lo dirá en voz baja y al oído a quien esté a su derecha. Esa segunda persona le transmitirá a la siguiente lo que ha escuchado y así sucesivamente hasta llegar a la última. La última persona revelará en voz alta lo que ha escuchado y la primera leerá, también en voz alta, el mensaje inicial.</p> <p>2.-El juego “la manta” Se divide a los/as participantes en dos grupos. Cada grupo se pone a un lado de la manta levantada, y se disponen los/as jugadores en fila, fila una persona tras otra. Al bajarse la manta, las personas que se ven (o sea, sólo los primeros de la fila) deben decir el nombre del que están viendo, antes que lo diga el/la otro/a. Quien tarde más se elimina. Gana el grupo que más participantes tenga al final de una ronda.</p> <p>3.-El juego “sillas musicales” Se disponen las sillas formando un círculo, Mientras suena la música, todos/as se mueven a su ritmo dando vueltas alrededor del círculo de sillas, siempre en el mismo sentido. Cuando la música deja de oírse, todos/as buscan una silla el que se queda parado será eliminado.</p>	
<p><u>CIERRE:</u>  TIEMPO: 20 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños/niñas se reúnen para consolidar lo aprendido (que hicimos hoy) ¿Les gusto?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustaría seguir jugando?</li> </ul> <p><u>Extensión:</u> el docente recomienda seguir practicando los juegos motrices en su casa y en su entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Higiene personal (lavado de manos durante 20 segundos con agua y jabón y cambiarse de ropa).</li> </ul>	

.....  
**Wilder Choque Sargento**  
**DNI:456868**

.....  
**Mack Thommy Calderón Abano**  
**DNI: 76193883**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°24****DATOS INFORMATIVOS:**

<b>Institución Educativa</b>	: I.E.B.R. N° 52010 “La Pastora” de puerto Maldonado.	
<b>Ciclo - Año</b>	: III ciclo - 6 años	
<b>Responsables</b>	: Est. Wilder Choque Sargento : Est. Mack Thommy Calderon Abano	
<b>Tiempo</b>	: 90 min.	<b>Fecha:</b>
<b>Técnica</b>	: Explicativa demostrativa y observación.	
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.
<b>TEMA</b>	: Juego, me divierto y mejoro la capacidad deductiva.	

**II. SECUENCIA METODOLOGICAS:**

<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS MOTRICES</b>	<b>RECURSOS/MAT.</b>
<u>INICIO</u>  TIEMPO: 20 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se inicia al programa dando la bienvenida.</li> <li>❖ La motivación (mediante una canción llamado cabeza hombros rodillas y pies)</li> <li>❖ Se realiza la activación corporal (del tren superior e inferior)</li> <li>❖ Se les indica a los estudiantes el nombre de la sesión y se da a conocer las normas de convivencia.</li> </ul>	Fichas Silbato. Tablero. Equipo de sonido. Polideportivo. Conos Aros.
<u>DESARROLLO</u>	El juego “Gallinita ciega” Uno de los participantes debe de tapan los ojos con un pañuelo y, tras darle vueltas al ritmo de la canción de gallinita ciega, tiene que atrapar a los demás.	

<p>TIEMPO: 50min.</p>	<p>. El juego “¿Quién soy hoy?” consiste en formar dos grupos y por turnos deberá salir un estudiante de un grupo y luego otro de otro grupo que deberá de caminar: como un robot, como el abuelo, como un orangután, como una madre con prisas, como un bebé, como un gato, etc. Esto mismo puede hacerse con los estilos al hablar (un extranjero americano, una profesora en clase, un niño más tímido, etc.)</p> <p>3.–El juego “robar la bandera” El juego empieza formando dos grupos antagonistas: el de los policías y el de los ladrones. Se coloca la bandera en el interior del campo de los policías, bandera la cual los ladrones tienen que conseguir.</p> <p>La idea es que los ladrones consigan robar la bandera y llevarla a su campo, pero sin que sean interceptados por la policía. Si uno es interceptado, el ladrón va a la cárcel y la bandera vuelve a su sitio.</p>	
<p><u>CIERRE:</u></p> <p>TIEMPO: 20 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños/niñas se reúnen para consolidar lo aprendido (que hicimos hoy)</li> </ul> <p>¿Les gusto?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustaría seguir jugando?</p> <p><u>Extensión</u>; el docente recomienda seguir practicando los juegos motrices en su casa y en su entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Higiene personal (lavado de manos durante 20 segundos con agua y jabón y cambiarse de ropa).</li> </ul>	

.....  
**Wilder Choque Sargento**  
**DNI:456868**

.....  
**Mack Thommy Calderón Abano**  
**DNI: 76193883**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°25****DATOS INFORMATIVOS:**

<b>Institución Educativa</b>	: I.E.B.R. N° 52010 “La Pastora” Puerto Maldonado.	
<b>Ciclo - Año</b>	: III ciclo - 6 años	
<b>Responsables</b>	: Est. Wilder Choque Sargento : Est. Mack Tommy Calderon Abano	
<b>Tiempo</b>	: 90 min.	<b>Fecha: 08/11/2021</b>
<b>Técnica</b>	: Explicativa demostrativa y observación.	
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.
<b>TEMA</b>	Mediante el juego mejoro, practico mi lateralidad en equipo.	

**II. SECUENCIA METODOLOGICAS:**

<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS MOTRICES</b>	<b>RECURSOS/MAT.</b>
<u>INICIO</u>  TIEMPO: 20 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se inicia al programa dando la bienvenida. (saludamos a cada uno de los estudiantes)</li> <li>❖ Se realiza la activación corporal (del tren superior e inferior)</li> </ul>	Fichas Silbato. Tablero. Losa deportiva Conos Platos Escalera biométrica Aros
<u>DESARROLLO</u>  TIEMPO:	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Circuito de lateralidad forman cuatro equipos el circuito consiste en que los participantes al sonido del silbato salen pasan algunos obstáculos pasan los aros en un solo pie, derecho luego lanzan el aro con la mano derecha y se desplazan, llegan al cono y retornan a sus filas y sale el siguiente.</li> <li>❖ Circuito derecho izquierda forman cuatro grupos de trabajo al sonido del silbato salen los primeros participantes saltan los aros en un pie primero el</li> </ul>	

50min.	<p>derecho luego el izquierdo, se desplazan en forma de zigzag donde tocan los conos primero mano derecha luego el izquierdo llegan al otro extremo dan la vuelta al cono y retornan a sus filas.</p> <p>❖ Juego cono: con mi derecha e izquierda todos se ponen en una fila cuando el profesor indique pie derecho, todos levantan siguen la indicación del profesor.</p>	
<p><u>CIERRE:</u></p> <p>TIEMPO: 20 min.</p>	<p>La vuelta a la calma.</p> <p>Los niños/niñas se reúnen para consolidar lo aprendido (que hicimos hoy)</p> <p>¿Les gusto?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustaría seguir jugando?</p> <p><u>extensión:</u> el docente recomienda seguir practicando los juegos motrices en su casa y en su entorno.</p> <p>Higiene personal (lavado de manos durante 20 segundos con agua y jabón y cambiarse de ropa).</p>	

.....  
**Wilder Choque Sargento**  
**DNI:456868**

.....  
**Mack Thommy Calderón Abano**  
**DNI: 76193883**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°26****DATOS INFORMATIVOS:**

<b>Institución Educativa</b>	: I.E.B.R. N° 52010 “La Pastora” Puerto Maldonado.	
<b>Ciclo - Año</b>	: III ciclo - 6 años	
<b>Responsables</b>	: Est. Wilder Choque Sargento : Est. Mack Thommy Calderon Abano	
<b>Tiempo</b>	: 90 min.	<b>Fecha: 09/11/2021</b>
<b>Técnica</b>	: Explicativa demostrativa y observación.	
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.
<b>TEMA</b>	Circuitos de coordinación en equipos.	

**II. SECUENCIA METODOLOGICAS:**

<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS MOTRICES</b>	<b>RECURSOS/MAT.</b>
<u>INICIO</u>  TIEMPO: 20 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se inicia al programa dando la bienvenida. (saludamos a cada uno de los estudiantes)</li> <li>❖ La motivación (mediante una dinámica llamada maremoto)</li> <li>❖ Se realiza la activación corporal (del tren superior e inferior)</li> </ul>	Fichas Silbato. Tablero. Equipo de sonido. Losa deportiva.
<u>DESARROLLO</u>  TIEMPO: 50min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Juego tumba conos, formamos tres grupos de trabajo el juego consiste en al sonido del silbato salen los primeros participantes de cada grupo, pasan por obstáculos en el camino luego toman la pelota y lanzan deberán tratar de tumbar todos los conos el equipo que primero tumba todos los conos será el ganador.</li> <li>❖ Circuito de coordinación, forman tres equipos, consiste los primeros participantes al sonido del silbato salen saltan en forma de cruz avanzan saltan los conos</li> </ul>	Platos Conos Pelota Tiza

	<p>graduales, luego pasan por la escalera biométrica, llegan a la meta dan la vuelta al cono y retornan a su respectiva columna y sale el siguiente, el circuito tendrá variantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Juego llevo deprisa los platillos, forman tres grupos el juego consiste en llevar a toda prisa los platillos al otro extremo del circuito para ello primero pasaran por un circuito lleno de obstáculos donde trabajaran la coordinación óculo manual y óculo podal, el juego es de competencia el primer equipo en llevar todos los platillos será el ganador, el juego tendrá sus variantes.</li> <li>❖ Circuito de coordinación óculo podal forman tres grupos el circuito consiste en pasar por los obstáculos saltan de forma lateral los platos, luego pasan por la escalera biométrica de manera coordinada que el profesor indicará, habrá variantes en el circuito.</li> </ul>	
<p><u>CIERRE:</u></p> <p>TIEMPO: 20 min.</p>	<p>Se realiza la vuelta a la calma.</p> <p>Los niños/niñas se reúnen para consolidar lo aprendido (que hicimos hoy) ¿Les gusto?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustaría seguir jugando?</p> <p><u>extensión</u>; el docente recomienda seguir practicando los juegos motrices en su casa y en su entorno.</p> <p>Higiene personal (lavado de manos durante 20 segundos con agua y jabón y cambiarse de ropa).</p>	

.....  
**Wilder Choque Sargento**  
**DNI:456868**

.....  
**Mack Thommy Calderón Abano**  
**DNI: 76193883**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°27****DATOS INFORMATIVOS:**

<b>Institución Educativa</b>	: I.E.B.R. N° 52010 “La Pastora” Puerto Maldonado.	
<b>Ciclo - Año</b>	: III ciclo - 6 años	
<b>Responsables</b>	: Est. Wilder Choque Sargento : Est. Mack Thommy Calderon Abano	
<b>Tiempo</b>	: 90 min.	<b>Fecha:</b> 10/11/2021
<b>Técnica</b>	: Explicativa demostrativa y observación.	
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.
<b>TEMA</b>	Circuito de equilibrio estático y dinámico en equipos.	

**II. SECUENCIA METODOLOGICAS:**

<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS MOTRICES</b>	<b>RECURSOS/MAT.</b>
<u>INICIO</u> TIEMPO: 20 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se inicia al programa dando la bienvenida. (saludamos a cada uno de los estudiantes)</li> <li>❖ Se realiza la activación corporal (del tren superior e inferior)</li> </ul>	Fichas Silbato. Tablero. Cono
<u>DESARROLLO</u>  TIEMPO: 50min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Circuito de equilibrio estático forman tres grupos de trabajo consiste cuando se dé la indicación salen pasan por los conos luego permanecen 10 segundos en un solo pie con los brazos extendidos, el circuito tendrá variantes.</li> <li>❖ Juego del calamar luz verde luz roja todos se colocan en una fila cuando el audio indique luz verde avanzan los participantes y cuando termine todos se quedarán congelados pero parados en un pie y permanecen sin moverse hasta que indique luz verde.</li> </ul>	Platos Escalera biométrica Aros

	<p>❖ Circuito de equilibrio dinámico, forman cuatro equipos al sonido del silbato salen los primeros participantes pasan por obstáculos luego se ponen un cono en la cabeza y avanzan en línea recta, pero si dejar que el cono caiga de su cabeza, el juego tendrá variantes.</p>	
<p><u>CIERRE:</u>  TIEMPO: 20 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vuelta a la calma.</li> <li>• Los niños/niñas se reúnen para consolidar lo aprendido (que hicimos hoy)</li> </ul> <p>¿Les gusto?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustaría seguir jugando?</p> <p><u>extensión</u>; el docente recomienda seguir practicando los juegos motrices en su casa y en su entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Higiene personal (lavado de manos durante 20 segundos con agua y jabón y cambiarse de ropa).</li> </ul>	

.....  
**Wilder Choque Sargento**  
**DNI:456868**

.....  
**Mack Tommy Calderón Abano**  
**DNI: 76193883**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°28****DATOS INFORMATIVOS:**

<b>Institución Educativa</b>	: I.E.B.R. N° 52010 “La Pastora” Puerto Maldonado.	
<b>Ciclo - Año</b>	: III ciclo - 6 años	
<b>Responsables</b>	: Est. Wilder Choque Sargento : Est. Mack Thommy Calderon Abano	
<b>Tiempo</b>	: 90 min.	<b>Fecha: 11/11/2021</b>
<b>Técnica</b>	: Explicativa demostrativa y observación.	
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.
<b>TEMA</b>	Mediante el juego mejoro el trabajo cooperativo y cognitivo.	

**II. SECUENCIA METODOLOGICAS:**

<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS MOTRICES</b>	<b>RECURSOS/MAT.</b>
<u>INICIO</u>  TIEMPO: 20 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se inicia al programa dando la bienvenida. (saludamos a cada uno de los estudiantes)</li> <li>❖ Se realiza la activación corporal (del tren superior e inferior)</li> <li>❖ Se les indica a los estudiantes el nombre de la sesión y se da a conocer las normas de convivencia.</li> </ul>	Fichas Silbato. Tablero. Equipo de sonido. Sacos vacíos Aros
<u>DESARROLLO</u>  TIEMPO: 50min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Juego “la cadena o el rescate” El juego comienza con dos niños cogidos de la mano, que son los dos primeros eslabones de la cadena tendrán que ir tocando al resto de niños para unirlos a la cadena, los niños intentarán huir si un niño es tocado deberá cogerle la mano a los que están en la cadena y así irán alargándola, cuando pillan al último jugador se termina la ronda y la nueva partida comenzará con</li> </ul>	

	<p>los dos primeros jugadores que fueron tocados en la primera.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Juego “carrera de sacos” formamos tres grupos de cinco participantes los jugadores tienen que meter las dos piernas en los sacos y sujetarlos con las manos y empieza la carrera como cualquier carrera norma los participantes deben llegar a la meta dando saltos en los sacos no está permitido agarrar ni empujar a los demás participantes. ¡Gana <u>el juego</u> el equipo que llega antes a la meta!</li> <li>❖ Juego “el lago encantado” Se colocan todos los aros dentro del espacio que se ha convertido en un lago encantado en el que nadie puede tocar el agua (el espacio que hay fuera de los aros). Se colocan los aros atravesando el lago. Ningún niño puede tocar el agua, ya que si alguien cae a él se le congela el corazón. Solo se puede pisar en el interior de los aros, que imitan piedras por las que se cruza el lago si alguien cae al lago, no puede moverse hasta que venga otro jugador y lo salve, deshelando el corazón del compañero dándole un <u>abrazo</u>.</li> </ul>	
<p><u>CIERRE:</u></p> <p>TIEMPO: 20 min.</p>	<p>vuelta a la calma “soy perro guía” (Los niños se colocarán en parejas, uno de ellos con los ojos tapados con el pañuelo mientras que el otro lo lleva de la mano. El profesor explica que hay que caminar despacio para dar seguridad al niño que no ve. Luego cambiaran de roles).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños/niñas se reúnen para consolidar lo aprendido (que hicimos hoy)</li> </ul> <p>¿Les gusto?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gustaría seguir jugando?</p> <p><u>extensión</u>; el docente recomienda seguir practicando los juegos motrices en su casa y en su entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Higiene personal (lavado de manos durante 20 segundos con agua y jabón y cambiarse de ropa).</li> </ul>	

.....  
**Wilder Choque Sargento**  
**DNI:456868**

.....  
**Mack Thommy Calderón Abano**  
**DNI: 76193883**

## Anexo 6: Evidencias Fotográficas

### Dimensión del Esquema corporal

Se trabajo las capacidades básicas motoras de los niños del primer grado de primaria



### Dimensión de la coordinación

en esta imagen se aprecia a los estudiantes desarrollando ejercicios de coordinación tanto dinámica y segmentada.



## Dimensión de Equilibrio

En la dimensión de equilibrio se trabajó el equilibrio dinámico y estático



### Dimensión del desarrollo Cognitivo

En la imagen se aprecia a los estudiantes desarrollando sus habilidades cognitivas en la construcción de números con materiales de psicomotricidad.



### **Dimensión del desarrollo Afectivo**

En la dimensión de desarrollo afectivo se aprecia el trabajo en equipo el compañerismo de los estudiantes del primer grado de primaria.

